

~ La Taverne “Le Poisson Ivre” ~

Par **TEXIER Florian**



La taverne est un lieu très important au Moyen-Âge, on en trouve dans toutes les villes et sont très nombreuses. Tellement nombreuses qu'on dû en limiter le nombre (Une taverne pour 8 habitations minimum). La taverne est un lieu où l'on boit, joue et mange (Dans une moindre mesure). La taverne fait aussi office d'auberge pour les couples illégitimes. Cet endroit est prisé par les habitants car à ces époques, les gens buvaient énormément, consommant de une pinte et demi à trois pintes de vin par personnes et par jour.

Sommaire:

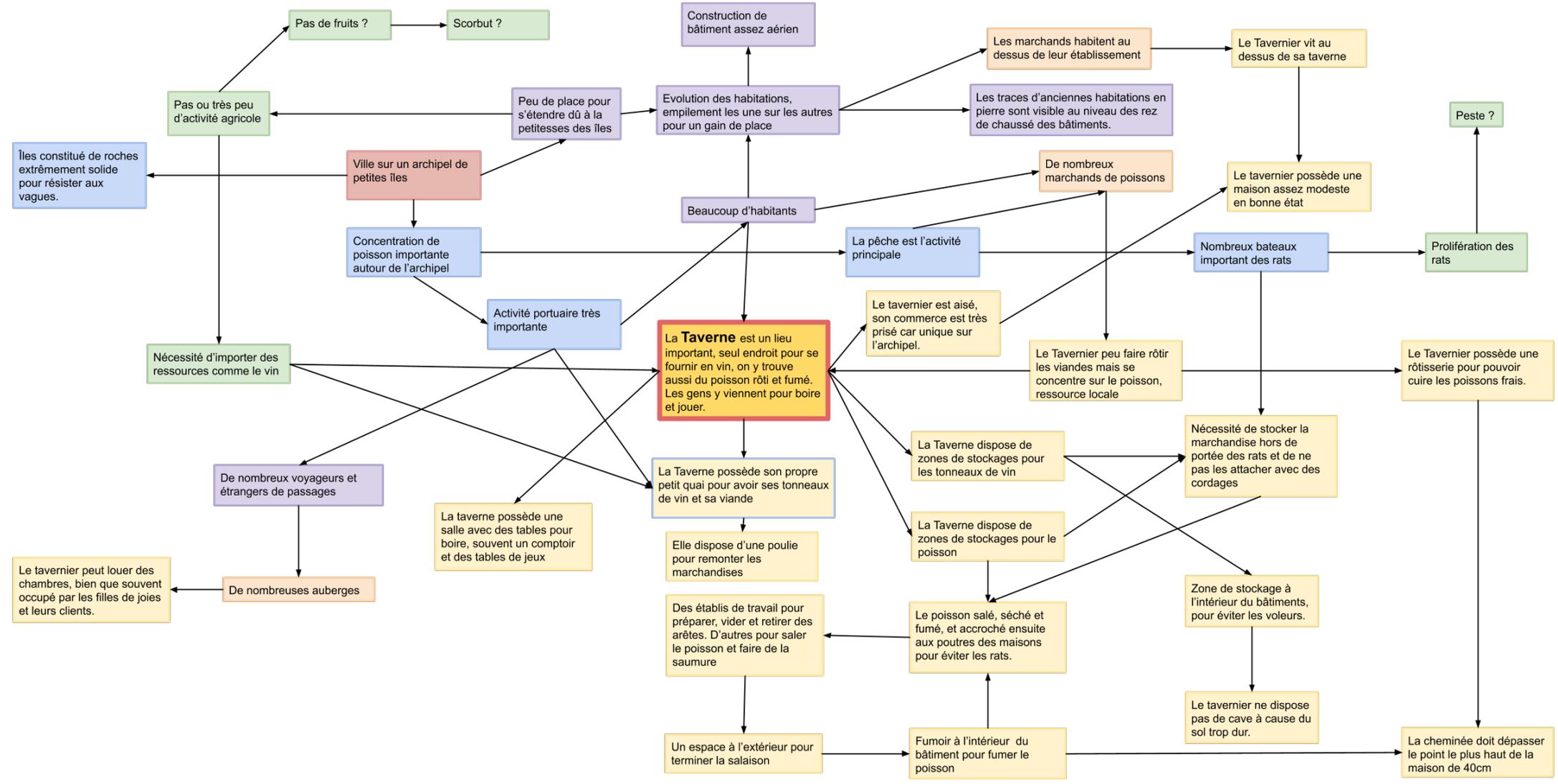
- Reflexion autour de l'univers et du bâtiment de la Taverne
- Références
- Croquis
- Réalisation de la Taverne et explication

Réflexion autour de l'univers et du bâtiment de la Taverne :

Afin de réaliser la modélisation de la taverne, je l'ai replacé dans son contexte, j'ai orienté ma réflexion sur la situation de la ville. Il en a découlé plusieurs aspects, plus ou moins en rapport avec le bâtiment et justifiant ainsi la présence ou non d'éléments. Ma réflexion, basée sur une volonté artistique et historique est retranscrite sur cette MindMap:

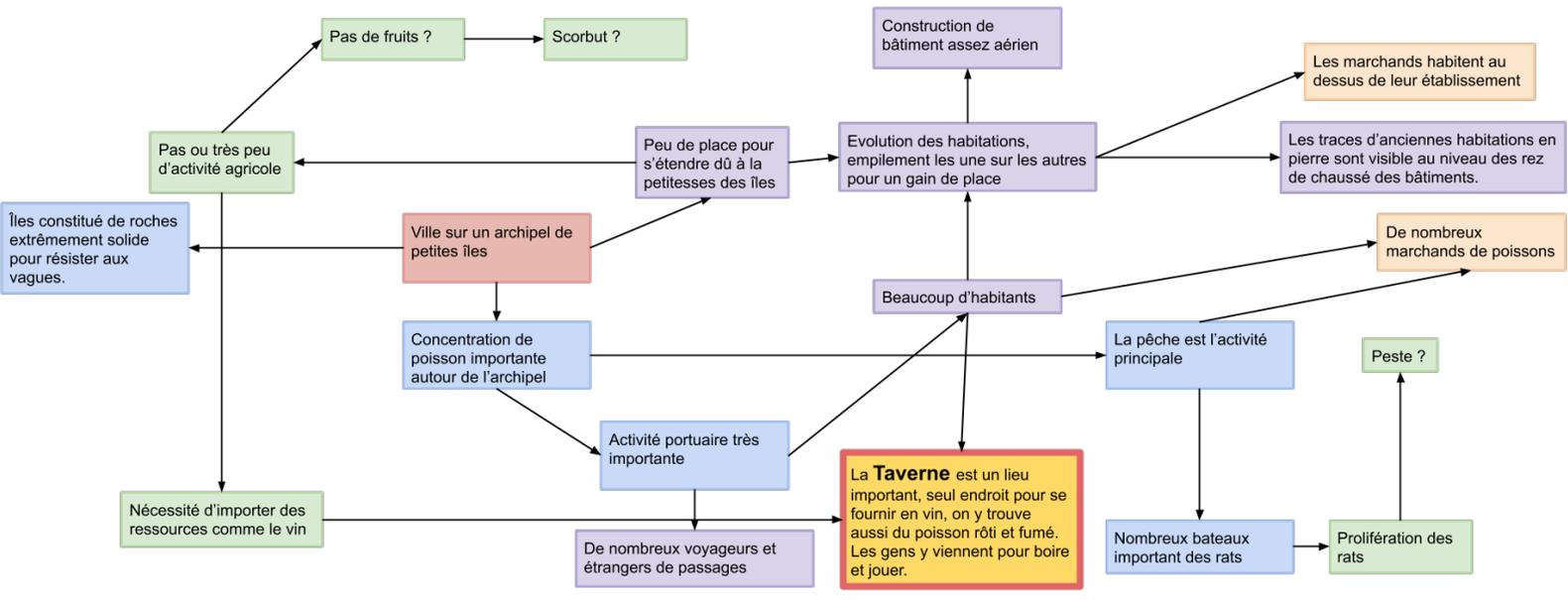
Légende :

- Ville
- Activités maritimes
- Démographie
- Agriculture et santé
- Activités marchandes / commerciales
- Éléments directement en relation avec la taverne.



Ma réflexion se découpe en deux grandes parties, une partie plus générale sur l'ensemble des conditions et du contexte dans laquelle se trouve la ville. Ainsi qu'une partie essentiellement basé sur la taverne permettant de concevoir et de visualiser la structure.

Première partie, le contexte:



J'ai imposé à ma ville un contexte bien particulier qui consiste à ce qu'elle se situe sur un archipel de petites îles rocheuses. La raison de son existence est l'abondance de poisson autour de l'archipel qui a fait venir de nombreux pêcheurs dans cette région. Ainsi son activité principale est la pêche.

Cette activité très importante attire de nombreuses personnes, qu'ils soient de passages ou non. La population grandit rapidement et doit être logé. Hors il n'est pas possible de s'étaler indéfiniment dû à la trop petite superficie des îles. Les habitations se construisent donc en hauteur les unes sur les autres.

L'activité portuaire, l'abondance de poisson et le nombre d'habitants font qu'il y a de nombreux marchands de poissons. Les marchands vivent au dessus de leur établissement. Le rez de chaussé des habitations est très généralement constitué d'anciennes parties de bâtisses établis par les premiers arrivants.

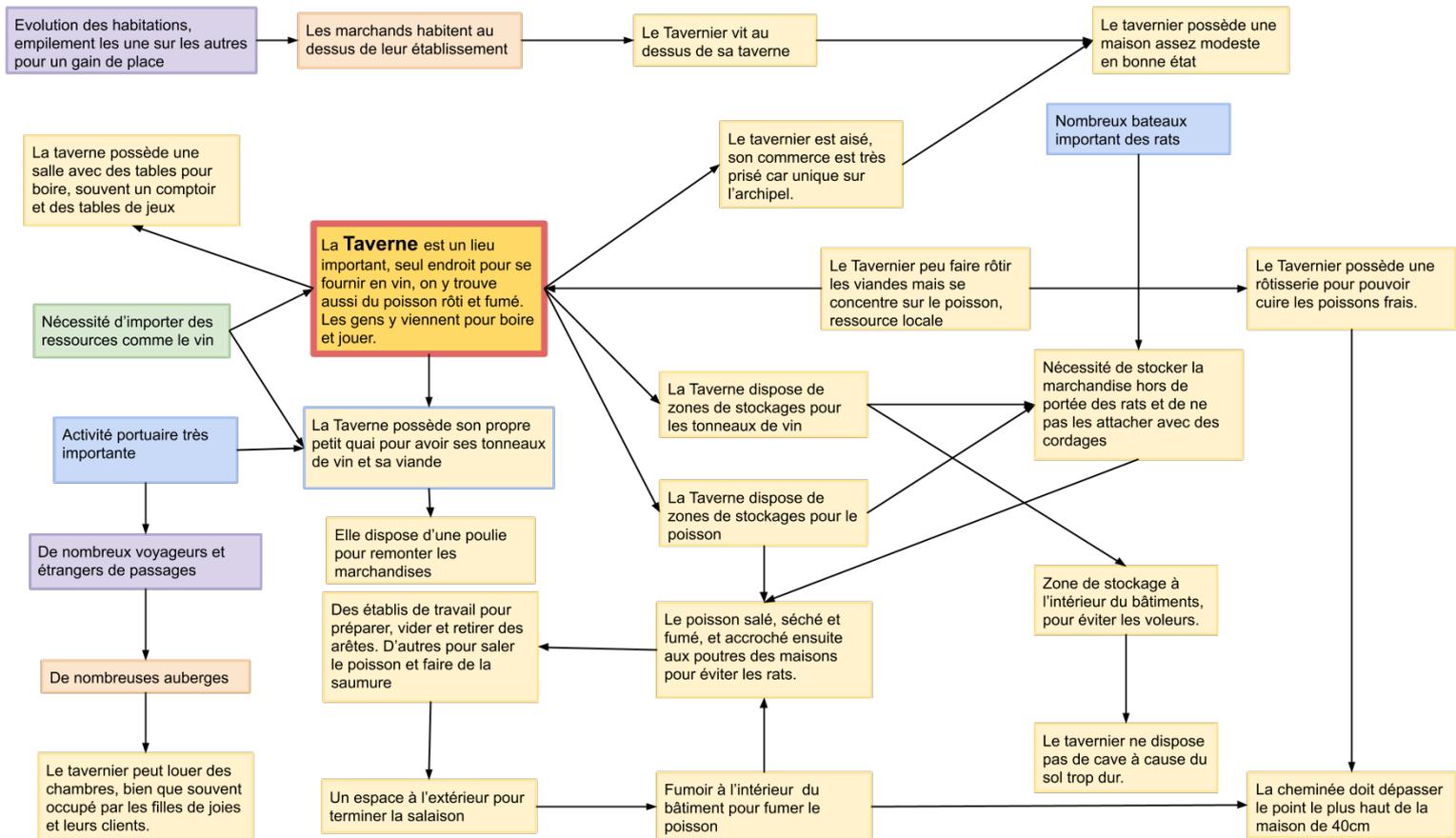
La place aussi réduite ne permet pas de développer d'activité agricole, il est donc prioritaire d'importer certaines ressources inaccessibles comme le vin dont l'auberge a besoin.

La faible exploitation agricole et l'isolation de l'archipel fait que les fruits ne parviennent que très rarement dans la ville provoquant à terme de nombreux cas de scorbut.

Les rats sont aussi amenés par les bateaux marchands et prolifèrent rapidement. A terme, l'île infestée de rats sera très certainement décimée par la peste.

La taverne fait son apparition dû au grand nombre d'habitants. Cependant il est nécessaire pour le tavernier d'importer son vin pour servir les clients.

Deuxième partie, la taverne:



La taverne est un lieu important, seul endroit pour se fournir en vin, on y trouve aussi du poisson fumé et roti. Les gens y viennent pour boire et jouer. Son commerce étant assez unique et prisé des habitants, le tavernier est une personne assez aisée. Comme tous les commerçant de la ville, le tavernier vit au dessus de son établissement et, dû à sa condition modeste, possède une maison suffisamment grande et en bon état.

La taverne possède son propre petit quai pour accueillir les navires qui importent le vin et la viande sur l'île. Pour remonter la marchandise, le tavernier à installer une poulie qui permet de remonter les marchandises du quai jusqu'au niveau de l'établissement.

La toiture est réalisé en ardoise et non en chaume car il n'y a pas d'agriculture sur l'île. Cependant il est aisé d'importer de l'ardoise.

Le tavernier dispose donc de zones de stockages pour le vin et la nourriture. Il stocke le vin à l'intérieur du bâtiments. Il ne peut cependant pas stocker son vin dans des caves car le sol est trop dur. Le vin se conserve peu et doit être bu assez vite (Ce qui n'est pas tellement un soucis car les habitants consommes énormément). Les aliments, la viande et surtout le poisson, sont généralement rotis pour être vendu rapidement aux clients. Le tavernier dispose cependant d'établis de travail pour préparer du poisson séché et fumé. Les poissons sont ensuite conservé hors de portée des rats attachés aux poutres de l'établissement. La taverne dispose donc d'un fumoir et d'une rotisserie.

La taverne peut aussi mettre à disposition des chambres à la manière des aubergistes, celles ci sont cependant beaucoup plus utilisé par la filles de joies.

L'intérieur de l'établissement dispose d'un comptoir et de table pour boire.

Références :

Il m'a fallu faire beaucoup de recherches afin d'avoir une bonne appréhension, à la fois de l'ambiance de l'époque, du style architectural, des méthodes employées pour réaliser certaines tâches et les coutumes de l'époque.

Vous pouvez retrouver la plupart des sites que j'ai visités pour me renseigner sur ces sujets ci-après.

Taverne wikipedia :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Taverne_\(%C3%A9tablissement\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Taverne_(%C3%A9tablissement))

Méthodes pour fumer le poisson :

<https://www.rustica.fr/articles-jardin/faire-son-poisson-fume,4323.html>

Méthodes de conservation des aliments au moyen âge :

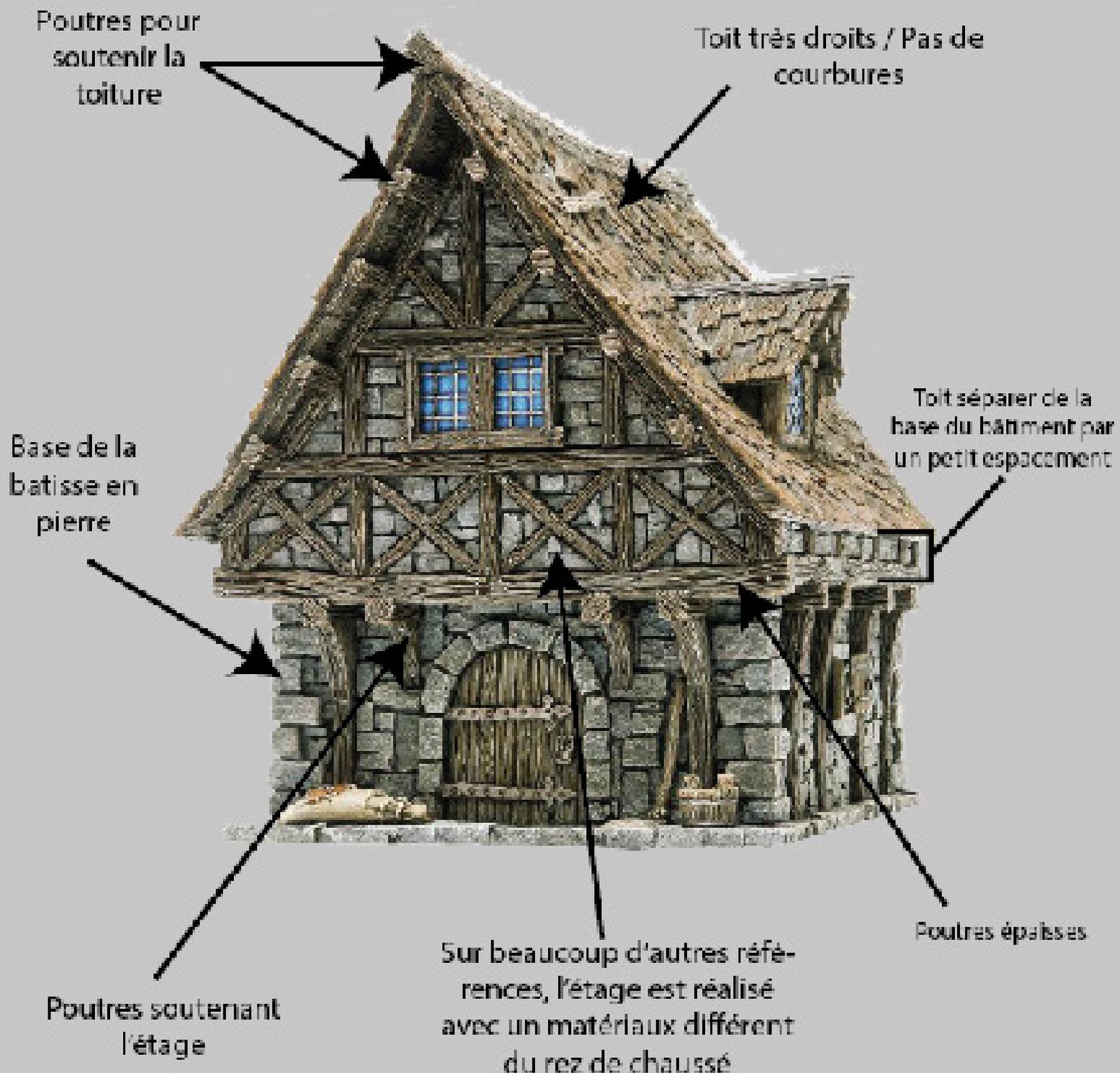
<http://medievalshop.com/parchemin/tag/conservation-des-aliments-au-moyen-age/>

Bonne description des tavernes médiévales :

<http://www.lecerclemedieval.be/histoire/les-plaisirs-de-la-taverne.html>

J'ai ainsi récolté quelques références aux cours de recherches sur internet afin de comprendre le style architectural, de me l'approprier et de réaliser mon bâtiment en ajoutant ma touche personnelle et un peu de fantaisie pour respecter le thème. Vous pourrez retrouver toutes mes inspirations dans mon dossier de travail que je vous fournis.

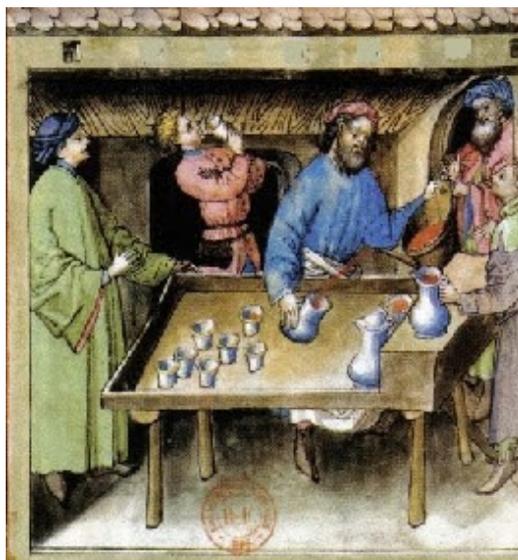
J'ai sélectionné une image qui va me permettre d'appuyer mes propos concernant la manière dont j'ai réalisé mon propre bâtiment du point de vue architectural.



Notons que ce bâtiment ne possède pas de cheminée, mais d'après quelques recherche, il est nécessaire qu'une cheminée dépasse d'au moins 40cm le point le plus haut du toit pour qu'elle soit le plus efficace.

Mis à part l'aspect extérieur du bâtiment, j'ai aussi réfléchi à l'aspect intérieur notamment pour l'ambiance, ainsi que ce que nous faisons à l'intérieur d'une taverne. Le lien vers «Bonne description de tavernes médiévales» mène à un site qui m'a grandement aidé là dessus. Ainsi j'ai appris que les gens venaient à la taverne principalement pour boire du vin, à l'occasion, manger un petit quelque chose, jouer et succomber à certain plaisir charnel. Les gens boivent énormément à cette époque et c'est donc la demande principale à laquelle ma taverne doit répondre. Le tavernier doit pouvoir stocker une certaine quantité de vin tout en sachant que, sans cave, il est difficile de conserver le vin très longtemps.

J'ai aussi trouvé quelques références visuelles pour mieux visualiser l'ambiance du lieu ainsi que la conception des tables un peu spécifiques:



La table représentée sur cette miniature fournit de très intéressants renseignements. Elle se compose d'un comptoir et d'une surface plane munie de rebords pour éviter que les récipients ne tombent. Les gobelets à boire au Moyen Âge peuvent être en bois, en corne ou en métal.

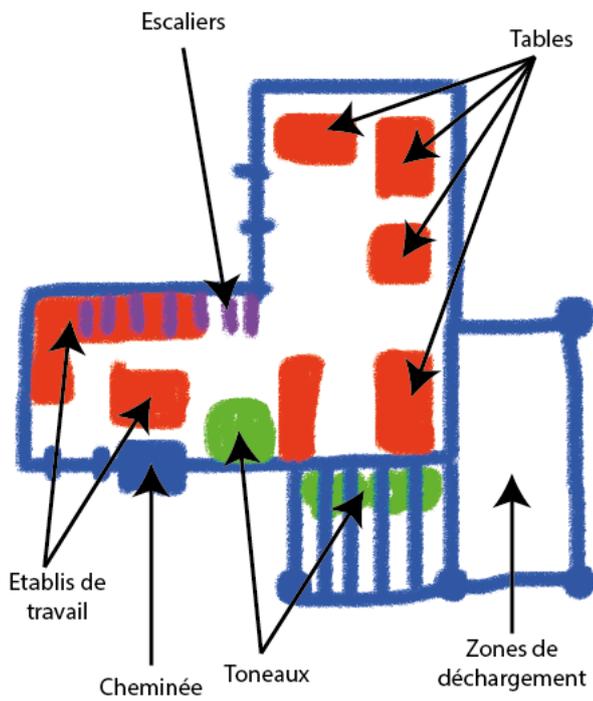
Les verres sont employés dès l'époque franque.

Des textes judiciaires de la fin du Moyen Âge signalent que des aubergistes sont condamnés pour avoir utilisé des pintes d'étain trop petites; celles-ci, en effet, sont contrôlées car elles servent à mesurer le vin.

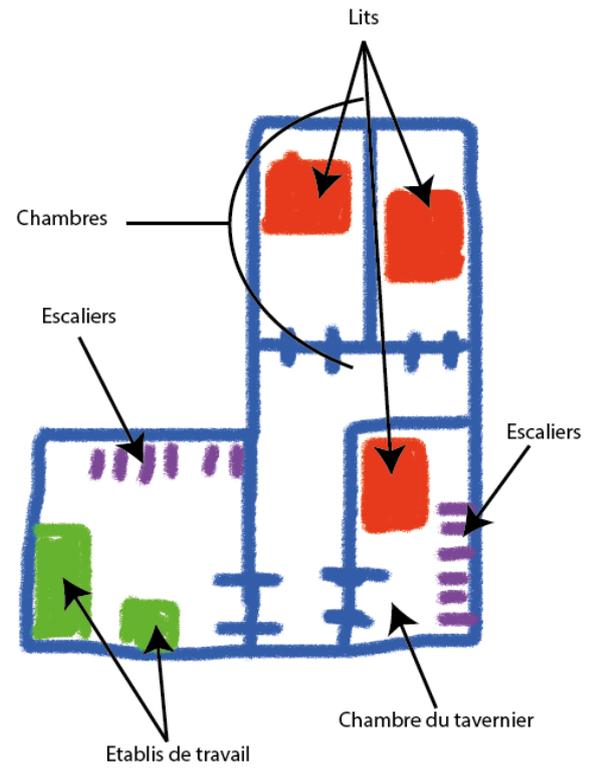
Croquis :

Vous trouverez, ci-après, quelques croquis qui m'ont permis de me donner une idée de l'apparence de la taverne:

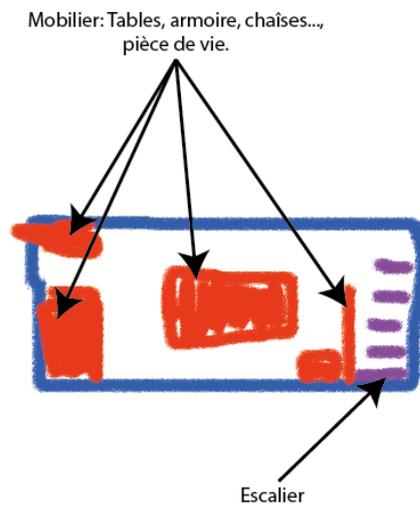




Etage 0 : Taverne



Etage 1 : Chambres

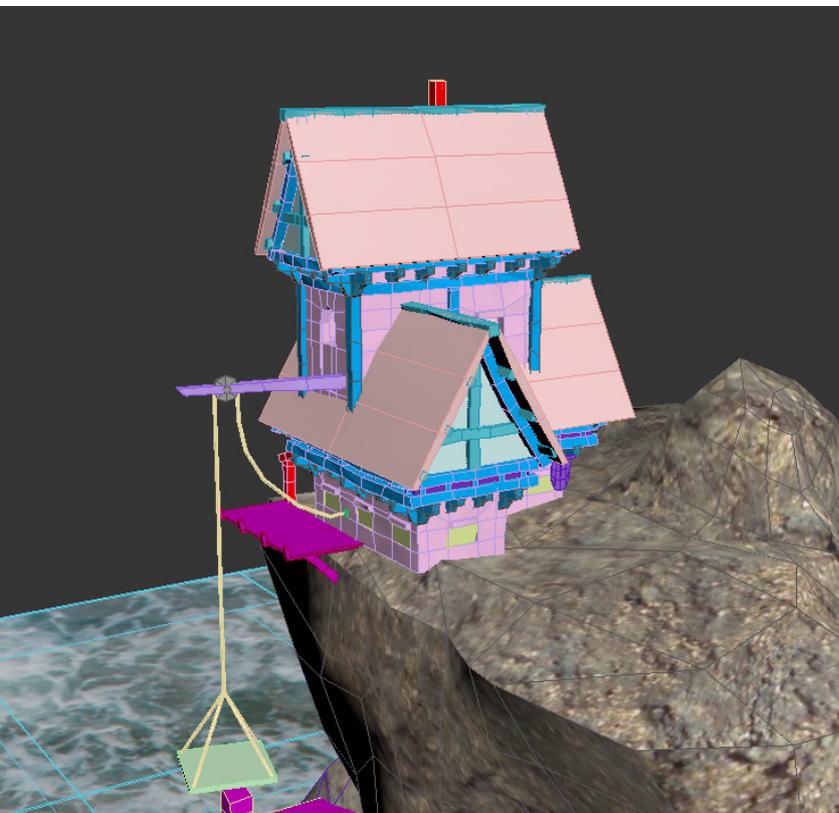


Etage 2 : Salle de vie du Tavernier

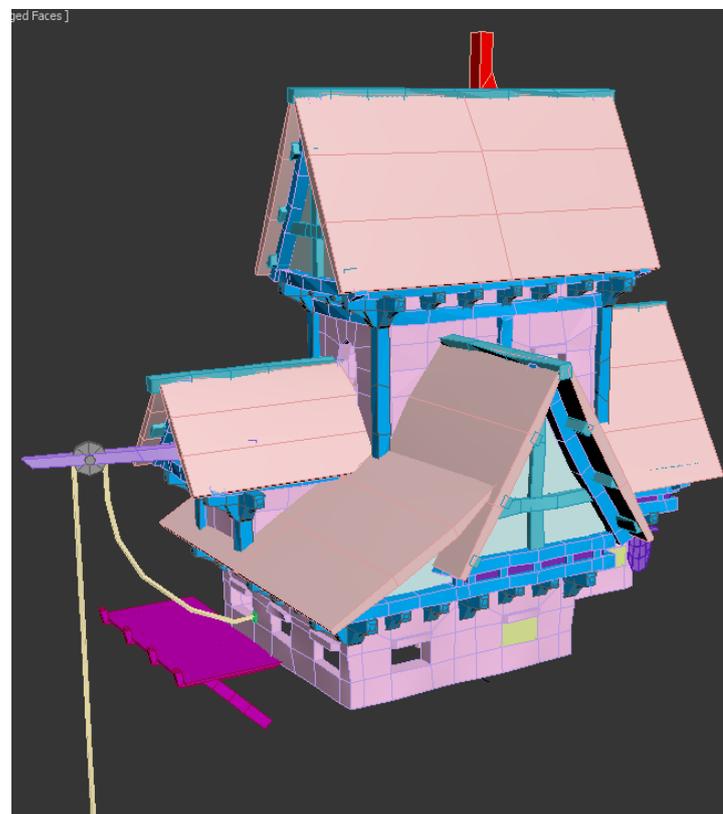
Réalisation de la taverne et explication :

En cours de conception, je me suis aperçu que mes plans précédents comportaient beaucoup d'erreurs surtout dû au manque de jugement des dimensions. En effet le bâtiment tel que je me le représentait était bien trop petit pour pouvoir être une suffisamment grande taverne.

J'ai donc changé d'avis en cours de blocking et décidé d'agrandir le bâtiment en ajoutant une extension au niveau du rez-de-chausser. Finalement cet ajout est très bénéfique, on pourrait penser que le Tavernier lui même eu ce soucis de place à un moment donné et dû agrandir sa taverne.



Avant l'extension



Après extension



On peut voir sur la modélisation du bâtiment une bonne partie des intentions établies de base. Notamment la notion de ville en pleine mer constituée de petites îles. On reconnaît bien le ponton en contre bas pour que les marchands livrant le vin puissent accoster ainsi que la pouli/monte charge afin de remonter la précieuse cargaison des navires. On pourra aussi remarquer la zone de déchargement.

Un autre point très flagrant témoignant de mes intentions est la structure architecturale du bâtiment, qui respecte au mieux les caractéristiques observées sur les différentes références récoltées. Le côté fantaisiste s'exprimant aussi par l'empilement des structures, la maison du tavernier est incrustée par dessus la taverne.



De nouveaux éléments sont montrés sur ce screen, en premier, les escaliers qui permettent aux marins et au tavernier de monter ou de descendre, vers la taverne ou vers le ponton. Au milieu de l'écran se trouve la réserve de tonneaux, entreposés à l'extérieur pour les garder au frais. On aperçoit aussi la cheminée qui monte suffisamment haut pour chauffer toutes les pièces du bâtiment, mais aussi pour permettre à la fumée de s'échapper correctement (le haut de la cheminée dépasse le point le plus haut du toit).



On aperçoit aussi quelques palettes, sur la droite de ce screen, qui servent à transporter le poisson.

FreeCam

TurnCam

Quit

L'intérieur de la taverne est donc agencée d'une certaine manière. Tout d'abord, les gens s'assoient sur des banc, très répandu à cette époque car étant moins cher à l'achat et plus résistant que les chaises. Nous retrouvons les tables typique de taverne, disposant de rebord pour empêcher de faire tomber les verres de vin et le petit comptoir pour servir le vin avec un pichet.

On trouve aussi au fond, deux gros tonneaux d'où vient le vin bu dans cette taverne.

Dans cette partie de la taverne on peut voir l'escalier monter vers l'étage, un pla de travail au fond pour préparer les poissons avant leur cuisson et le comptoir où le tavernier fait ses affaires.

Sur chaque screen ont peu voir les poutres au plafond, celles ci permettent à la bâtisse de ne pas s'effondrer mais aussi d'accrocher les poissons séchés/fumés ou sac de céréale afin d'éviter les rats.

Conclusion :

Après de longues réflexions sur le contexte, l'univers, l'agencement du bâtiment en fonction de références historiques et l'appropriation du style, j'ai pu réaliser un bâtiment cohérent dans son univers et pourtant fantaisiste, qui reprend de nombreux faits et de nombreuses caractéristiques de l'époque médiévale.

Je vous souhaite un très bon séjour dans la taverne du Poisson Ivre !



TEXIER Florian