

# À TON TOUR D'ÊTRE GUSTAVE!

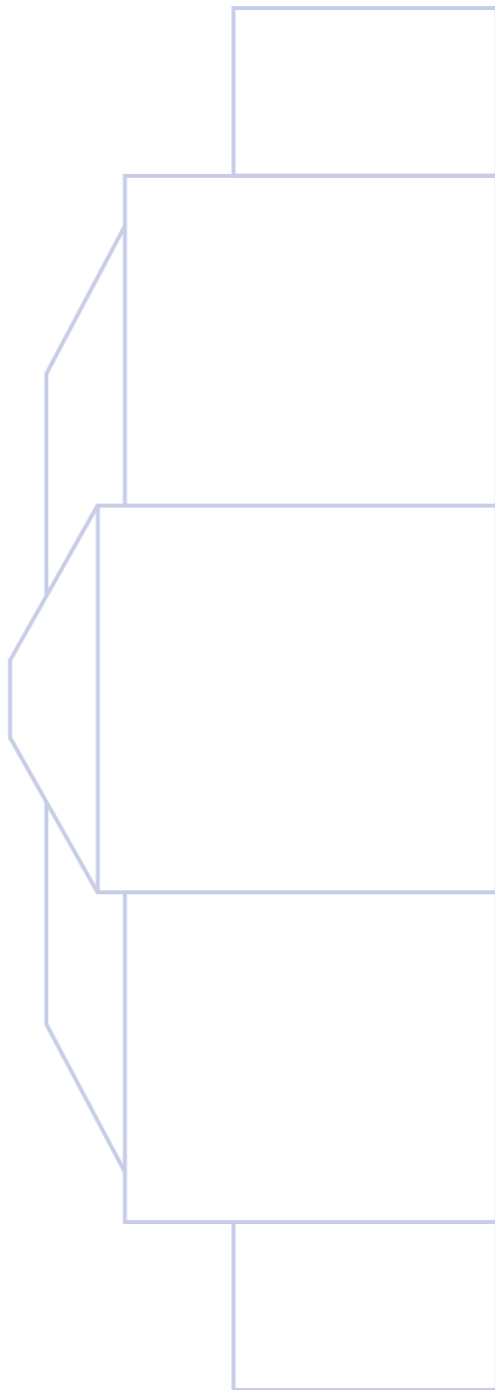
Dans certains cas, Ruhl est obligé de faire fonctionner un peu son imagination! En effet, le plan d'un édifice ne nous donne pas d'information sur la forme du toit, par exemple... De plus, il y avait beaucoup de bâtiments qui n'étaient pas suffisamment importants pour qu'il trouve assez de données (toutes les petites maisons de sa grande maquette). Pour certains monuments, Ruhl avait la chance de pouvoir demander des conseils à des amis travaillant à l'université, notamment des archéologues.



## À toi de jouer!

Tu vois ici la photo d'un imposant bâtiment: complète la façade en étant le plus précis possible. N'essaie pas de donner du volume à ton dessin; tu dois travailler en deux dimensions («à plat»).

Pour voir si tu as été un bon dessinateur et aussi pour pouvoir ajouter certains détails, retrouve le bâtiment en question place du 20-Août au numéro 7!



## ↑ RÉPONSES

- La maison de Ruhl est grande, avec beaucoup de pierres en façade ainsi que des décorations: il y a des cheminées très imposantes et des lustres énormes...
  - Présence de céramiques sur le dessus des cheminées et dans les dressoirs: peintures accrochées aux murs...
- Trois types principaux de sources: les dessins, la photographie et les gravures.
  - Toi, aujourd'hui, tu peux retrouver presque tout cela grâce à Internet!
- Le plan 1, il est associé à la cathédrale Saint-Lambert. Mais laquelle des deux? Tu verras qu'il y a deux maquettes de cette église dans l'exposition: elles sont très différentes l'une de l'autre. Pourtant, elles ont pratiquement le même plan. En effet, quand la cathédrale gothique a été construite après la destruction de la cathédrale orthonienne, pour aller plus vite et pour que cela coûte moins cher, les constructeurs ont réutilisé les fondations (les bases) de la vieille église.
  - Le plan 2 correspond lui à l'église Saint-Rewacle de Verviers.
- Le plan 3 correspond à la Hahnenort, que Ruhl choisira pour faire une de ses premières maquettes. Il s'agit d'une porte faisant partie du système de défense de la ville de Cologne, en Allemagne, au Moyen Âge.

### LA VIE DE GUSTAVE

### LA METHODE DE GUSTAVE

### LAGRANDE CEUVRE DE GUSTAVE

# GUIDE DU PETIT VISITEUR

MON PRÉNOM: \_\_\_\_\_

VISION(S)  
GUSTAVE RUHL  
LIÈGE ET VERVIERS AU XVIII<sup>e</sup> SIÈCLE  
EXPOSITION 25 MAI — 28 SEPTEMBRE 2024

Bonjour! Tu vas découvrir dans cette exposition un personnage fascinant: Gustave Ruhl. Né à Verviers en 1856, il étudie le droit à l'Université de Liège. Cependant, sa vraie passion, c'est le patrimoine, notamment l'architecture. Il fait partie de nombreuses associations d'étude et de protection du patrimoine ancien de Liège. Ruhl ne se contente pas de participer à des réunions: il est très actif! Il fait des conférences, publie des articles dans les journaux, dessine et photographie des bâtiments, crée des maquettes extraordinaires... À sa mort en 1929, tout ce qu'il a rassemblé au cours de sa vie est offert à l'Université de Liège. Ce que tu verras donc ici est le résultat de l'énorme travail et de l'incroyable passion de Gustave!



Observer



Noter et dessiner

## BONNE VISITE ET AMUSE-TOI BIEN!

## LA VIE DE GUSTAVE

À côté de ses activités liées à la protection du patrimoine, Gustave Ruhl travaillait donc comme avocat à Liège. Dans la première partie de l'exposition, tu peux voir des photographies anciennes de sa maison.



Regarde les photographies attentivement : à ton avis, était-il plutôt riche ou plutôt pauvre ? À quoi le vois-tu ? Note deux éléments de réponse.

---

---

À quoi vois-tu qu'il aimait les arts ?

---

---

## LA MÉTHODE DE GUSTAVE

Gustave Ruhl, en passionné du patrimoine, travaille selon une méthode bien particulière. Comme un historien, il va d'abord rassembler de nombreux textes, à la fois anciens (des descriptions qui datent d'un moment où le bâtiment était toujours visible) et récents (articles de journaux par exemple). Mais il ne s'arrête pas là et ça, c'est vraiment original pour l'époque. Il accorde beaucoup d'importance à la documentation iconographique, c'est-à-dire aux images ! À nouveau, il va chercher des sources anciennes (gravures, dessins, plans...) mais aussi récentes, comme des photographies ou des dessins qu'il réalise parfois lui-même si le bâtiment existe encore. Quand il a tout rassemblé et étudié, il synthétise ses recherches et cela débouche parfois sur la création d'une maquette.



Le cas de l'église Saint-Remacle de Verviers, sa ville natale, est un exemple caractéristique. Regarde les éléments exposés ; note trois types de sources différentes utilisées par Ruhl.

---

---

---

---

Et toi, que pourrais-tu utiliser pour faire tes recherches, qui n'existait pas encore du temps de Ruhl ?

---

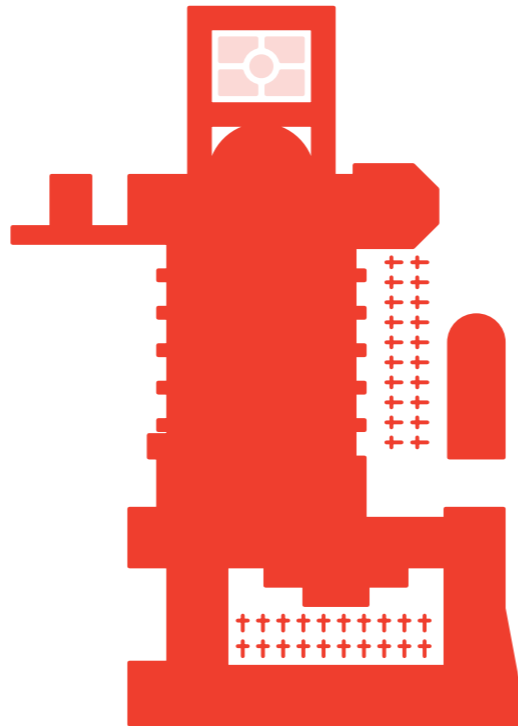
---

### QU'EST CE QUE LE PATRIMOINE ?

Le patrimoine d'une ville ou d'un pays, ce sont les traces de son passé. Peintures, sculptures et bâtiments font partie du patrimoine. Aujourd'hui, on connaît quatre catégories : le patrimoine bâti (les édifices), le patrimoine mobilier (les objets), le patrimoine immatériel (les traditions, la langue...) et le patrimoine naturel.



Associe le plan des édifices suivants à la maquette qui leur correspond dans l'exposition.



1



2



3

## LA GRANDE ŒUVRE DE GUSTAVE

De toutes les maquettes qu'il a réalisées, la grande maquette représentant la ville de Liège en 1730 est probablement la plus extraordinaire ! Pour la concevoir, il a dû faire de très nombreuses recherches, comme nous l'avons vu pour l'église Saint-Remacle. Et la fabrication de la maquette elle-même, en bois, carton et papier, lui a pris près de 17 ans ! Il en a fait don à l'Université de Liège, où il avait étudié, en 1920. Comme ce plan-relief est très vieux et très fragile, il n'a pas été déplacé pour l'exposition mais tu verras dans cette salle son hologramme !

### QU'EST-CE QU'UN HOLOGRAMME ?

Il s'agit d'une image en trois dimensions qui semble flotter dans les airs. Elle est réalisée en combinant des milliers de photographies prises d'un objet, selon des points de vue différents, et projetée grâce à des techniques modernes.

Une des difficultés que Ruhl rencontre est qu'il doit passer de sources en deux dimensions (plates), comme les gravures, dessins ou plans, à une maquette en trois dimensions (volume). Ce n'est pas facile, comme tu vas t'en rendre compte !