

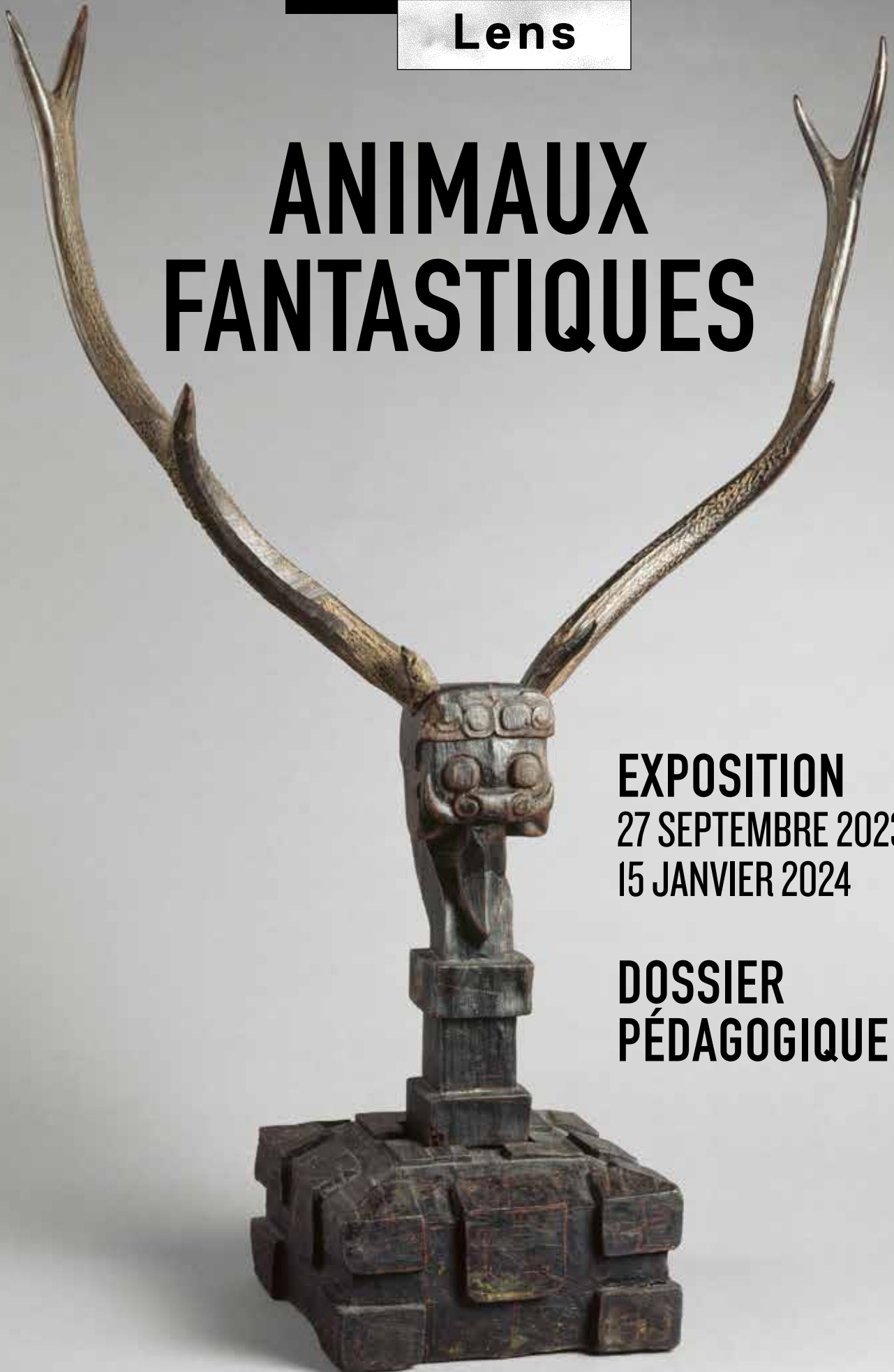
LOUVRE

Lens

ANIMAUX FANTASTIQUES

EXPOSITION
27 SEPTEMBRE 2023
15 JANVIER 2024

**DOSSIER
PÉDAGOGIQUE**



EXPOSITION

Commissaire général :

Hélène BOUILLON, directrice de la Conservation, des Expositions et des Éditions, musée du Louvre-Lens

Commissaires associées :

Jeanne-Thérèse BONTINCK, cheffe de Projet Architecture et Patrimoine, Périgueux

Caroline TURECK, chargée de recherches et de documentation, musée du Louvre-Lens

Assistées de

Yaël PIGNOL, médiateur patrimoine et jardin à la Cité des Électriciens, Bruay-la-Brussière

Suivi d'exposition :

Clémentine STRZALKOWSKI, chargée d'expositions, musée du Louvre-Lens

Directrice de la publication :

Anabelle TÈNEZE, conservatrice en chef, Directrice du Louvre-Lens

Responsable éditoriale :

Hélène Bouillon, conservatrice en chef, directrice de la conservation, des expositions et des éditions du Louvre-Lens

Coordination :

Ludovic DEMATHIEU, chargé de projets de médiation, Louvre-Lens

Conception :

Isabelle BRONGNIART, conseillère pédagogique en arts visuels, missionnée au Louvre-Lens

Cédric MACKOWIAK, enseignant d'arts plastiques au collège Joliot Curie d'Auchy-les-Mines, missionné au Louvre-Lens

Erwan SALMON, enseignant d'histoire-géographie et d'histoire des arts au lycée Guy Mollet d'Arras, missionné au Louvre-Lens

Iconographie :

Charles-Hilaire VALENTIN, chargé d'éditions, Louvre-Lens

Florent VARUPENNE, iconographe, Louvre-Lens

Graphisme et mise en page :

Marie D'agostino, graphiste-maquettiste, Louvre-Lens

Photo de couverture : Animal gardien de tombe, zhenmushou, 4^e-3^e siècle av. J.-C., bois et andouillers laqués, Paris, Musée national des arts asiatiques - Guimet

Retrouvez toute la programmation autour de l'exposition dans le programme,
disponible à l'accueil du musée et sur louvrelens.fr

SOMMAIRE

PARCOURS PÉDAGOGIQUE / INTRODUCTION	4
PARTIE 1 : DÉLIMITER ET PROTÉGER LE DOMAINE DES HOMMES	5
A. Combattre pour ordonner le monde	5
B. Domestiquer le surnaturel pour se prémunir du mal	7
C. Accéder à une force supérieure	10
PARTIE 2 : MANIFESTER LES LIMITES DE L'HUMANITÉ	11
A. Imaginer le lointain pour borner le proche	11
B. Donner corps à l'anormal	13
C. Questionner les codes	15
PARTIE 3 : CONSERVER UNE PART DE FANTASMAGORIE	16
A. Pallier les manques du monde contemporain	16
B. Un nécessaire détour par l'imaginaire	18
PARTIE 4 : UNE CRÉATURE FANTASTIQUE UNIVERSELLE : LE DRAGON	20
A. « Celui qui voit tout »	20
B. Le dragon dans la littérature <i>fantasy</i>	22
CONCLUSION	23
PISTES PÉDAGOGIQUES / INTRODUCTION	24
PARCOURS 1 : Murs de monstres	25
PARCOURS 2 : Archétypes et compagnie	26
PARCOURS 3 : Cabinet de curiosités entre <i>naturalia</i> et <i>artificialia</i>	29
PARCOURS 4 : Entre évolution et permanence	31
GLOSSAIRE ET BIOGRAPHIES	32
PLAN DE L'EXPOSITION	34

Les œuvres citées dans ce dossier appartiennent, sauf mention contraire, aux collections du musée du Louvre.

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

INTRODUCTION

L'adjectif fantastique est emprunté au latin tardif *phantasticus* qui lui-même est issu du grec *phantastikos*. Il désigne la capacité à former par des images des choses illusoire en rupture totale avec l'ordre reconnu du monde. Les créatures monstrueuses du règne animal observées dans la nature, couplées à l'observation d'anomalies biologiques hybrides rendent crédibles ces combinaisons de forces naturelles transgressant le réel grâce en partie à la puissance de notre imaginaire. Aristote qui parle d'erreurs de la nature est l'un des plus anciens théoriciens de la monstruosité mais ce sont les Sumériens qui ont probablement introduit voire inventés l'une des principales figures du bestiaire* fantastique : le dragon. Cette créature fascinante qui synthétise les quatre éléments serait préexistante à notre monde et certains mythes racontent même qu'il en serait à l'origine. En Chine, la déesse Nu Kua dont le corps se composait d'écailles semblables à celles d'un serpent aurait façonné dit-on, les hommes et la terre.

Les animaux fantastiques incarnent le sacré et peuvent à l'occasion devenir « intercesseurs » entre les hommes et ce qui est de l'ordre du sacré. Ils jouent un rôle essentiel dans l'existence et l'épanouissement des hommes qui se mettent en valeur dans et à l'issue des terribles batailles qu'ils leurs livrent. Le fantastique* apparaît dans la grande vague romantique au début du 19^e siècle et s'apparente à une limite, à un entre-deux, qui marque la séparation entre ce qui est réel et irréel, normal et paranormal, naturel et surnaturel à travers des événements, des lieux, des êtres. Cette frontière dépassée nous fait automatiquement basculer dans le registre du merveilleux*, de l'étrange. Cela permet de saisir que l'homme du Moyen Âge, lorsqu'il développe son bestiaire, reste étranger à cette notion du fantastique. Pour lui, observer ne sert pas à savoir car il n'est pas à la recherche d'une vérité. Il est confronté à des « merveilles » dont il ignore tout, introduites par des forces qui viennent contrarier l'ordre établi par Dieu. Il peut à l'occasion alimenter son bestiaire en relayant des récits d'événements ou de rencontres auxquels il n'a pas forcément participé.

Les animaux fantastiques qui apparaissent dans les objets d'art ou les productions artistiques de l'exposition défient notre faculté de jugement et de compréhension. Pourtant leur présence apparaît comme essentielle aux hommes, même dans une époque contemporaine où leurs manifestations sont soutenues et véhiculées par une « culture de masse » mondialisée.

Problématique : pourquoi l'Homme n'a-t-il eu de cesse de peupler son univers de créatures surnaturelles ?

Pour traiter cette problématique, le choix a été fait, en lien avec le parcours de l'exposition, d'isoler trois fonctions essentielles de la manifestation des animaux fantastiques qui rythmeront les trois premières parties de ce dossier. La quatrième partie traite de manière plus autonome de la seule question du dragon, créature la plus emblématique par sa dimension universelle et les différentes significations dont on l'a parée.

PARTIE 1

DÉLIMITER ET PROTÉGER LE DOMAINE DES HOMMES

A. Combattre pour ordonner le monde

Le fond mésopotamien dans lequel s'enracinent les mythes méditerranéens puis occidentaux abonde en animaux fantastiques représentant la sauvagerie qui préexiste ou qui concurrence l'ordre humain. Il appartient alors à un héros d'essence divine d'éradiquer ces forces nuisibles afin de borner, de défendre ou de rétablir l'œkoumène*, l'espace humain. De ce point de vue, Héraclès, dont les Douze travaux l'emmènent aux quatre coins du monde connu, est une incarnation parfaite de ce héros civilisateur (1). Les récits étiologiques* de fondations de cités, espaces politiques et sociaux essentiels de l'Antiquité méditerranéenne, s'appuient également sur des récits de luttes, tel Cadmos avec Thèbes (2).

La dimension archétypale de l'affrontement entre chaos et cosmos se retrouve dans la nature des combattants qui présente une remarquable constance dans le temps et dans l'espace. Une instance lumineuse tel le dieu de l'Orage défait fréquemment une créature chthonienne* à l'apparence très souvent serpentine (3 et 4). Si les reptiles fantastiques sont des figures tout autant maléfiques que bénéfiques avant l'ère chrétienne, ils deviennent résolument négatifs par la suite alors que le combat évolue vers un affrontement entre le bien et le mal. Le dragon devient avatar de Satan (5) ou symbole des vices qui menacent l'humanité (6).



1 — Attribué à la manière du peintre de Princeton, Amphore : *Héraclès et l'Hydre de Lerne*, 540-530 av. J.-C., argile, Paris, Musée du Louvre

Ce vase attique à figures noires d'époque archaïque présente deux tableaux sur sa panse : le combat d'Héraclès contre l'Hydre de Lerne d'une part, l'introduction d'Héraclès dans l'Olympe de l'autre. L'iconographie du Deuxième travail du héros est déjà bien établie, s'appuyant sur les éléments du récit : Athéna, à gauche, apporte son secours à Héraclès, aux prises avec l'hydre, elle-même secondée par un crabe mordant le fils de Zeus au pied. De l'autre côté du monstre, Iolaos assiste son oncle. Un homme referme la scène, apportant de la symétrie à l'ensemble. La violence du combat est rendue par le corps à corps entre Héraclès et l'hydre dont les cous flexibles et les gueules menaçantes s'enchevêtrent aux bras du héros. Le recours à la serpe, visible à la base des cous renforce l'enjeu civilisateur de l'affrontement : ce n'est pas la seule force physique qui triomphe du monstre mais l'emploi d'un outil, associé à la mise en valeur du territoire.

2 — Hendrick Goltzius (d'après Cornelis van Haarlem), *Le dragon dévorant les compagnons de Cadmus*, 1588, gravure au burin sur papier, Gravelines, Musée du dessin et de l'estampe originale, G997 391

Cette gravure illustre le moment où le dragon, gardien d'une source massacre les compagnons de Cadmos, venus y puiser l'eau nécessaire au sacrifice préalable à la fondation de Thèbes. Initialement obstacle à l'établissement des hommes, le monstre en devient la condition puisque finalement vaincu, comme représenté dans le champ qui s'ouvre à droite, c'est de ses dents ensevelies sur instruction d'Athéna que naîtront les premiers habitants de la nouvelle cité. La scène offre un thème propice au traitement maniériste* que Goltzius ou Cornelis van Haarlem développent aux Pays-Bas à la fin du 16^e siècle. Du réalisme cru naît un enchevêtrement macabre. En résulte une perte de repères qui concourt à l'horreur de la scène : le torse et les jambes déchirées n'appartiennent pas au malheureux qui se fait dévorer.





3 — Moulage d'un relief : scène mythologique, 1930-1940 (1200-1100 av. J.-C. pour l'original), plâtre, Paris, musée du Louvre

Le bas-relief que reproduit ce moulage illustre une scène d'un mythe hittite, une civilisation anatolienne du 2^e millénaire av. J.-C., à savoir la lutte du dieu de l'Orage contre Illuyankas, serpent prodigieux venu menacer son hégémonie ("illuyankas" désigne le serpent en hittite).

4 — Henry Fuseli, *Thor combattant le serpent de Midgard*, 1790, huile sur toile, Londres, Royal Academy of Arts

Jörmungand est décrit comme un serpent marin dont la taille gigantesque lui permet d'enserrer l'intégralité de Midgard, le monde des hommes. Créature obscure menaçant sans cesse le *cosmos*, ses combats contre Thor, le dieu de l'orage protecteur des hommes, symbolisent ainsi la lutte entre bien et mal. Inspiré par la mythologie scandinave encore peu connue en Angleterre à la fin du 18^e siècle, Henry Fuseli accentue l'intensité dramatique du duel par un cadrage resserré et un arrière-plan indistinct d'où jaillissent la blancheur du dieu et la noirceur du monstre. Le corps du dieu victorieux, traité de manière sculpturale et mis en valeur par un audacieux raccourci en contre-plongée, rappelle la *terribilità** des figures de Michel Ange que Fuseli a admirées lors d'un séjour de formation à Rome. Le sentiment d'effroi suscité par cette manifestation de puissance — explicité par la figure du géant Eymer recroquevillé — est également à rapprocher de l'esthétique du sublime* très appréciée dans la seconde moitié du 18^e siècle.



5 — Louis Brea, prédelle du retable de sainte Marguerite d'Antioche, vers 1498-1500, huile sur bois, Nice, musée des Beaux-Arts Jules Chéret - ville de Nice

Accompagnant un retable de l'église de Lucéram dans les Alpes-Maritimes, cette prédelle*, dont l'exposition présente trois des six épisodes, relate le martyre de sainte Marguerite d'Antioche. Se refusant par dévotion pour le Christ aux avances du préfet romain Olybrius, la sainte est soumise par ce dernier à de multiples supplices dont l'expressive décapitation du tableau de droite marque le terme. L'épisode de gauche est toutefois le plus caractéristique de l'iconographie de la sainte. Mise en prison, elle implore Dieu de lui rendre visible le mal qui la tourmente. Apparaît alors un dragon qui la dévore, en témoigne le morceau d'étoffe rouge dans la gueule de la bête. C'est grâce à son crucifix, symbole de foi fait arme qu'elle déchire les entrailles du monstre et s'en extirpe indemne. Variation intéressante de la lutte contre des créatures malfaisantes, la légende de sainte Marguerite présente un combat dont l'enjeu est moins territorial qu'individuel, chaque humain ayant à affronter ses démons personnels.

6 — Albrecht Dürer, *L'Apocalypse* : « la femme vêtue de soleil et le dragon à sept têtes », 1498 (gravure) ; 1511 (édition), xylographie sur papier vergé, Gravelines, Musée du dessin et de l'estampe originale, G991 001 (12)

Le tournant du 16^e siècle est une époque inquiète où désastres, guerres, épidémies et errements de l'Église alimentent une foi nourrie de craintes millénaristes*. C'est ce contexte qui préside sûrement au choix de Dürer de réaliser les quinze planches de *L'Apocalypse* entre 1496 et 1498. La dixième feuille présente le dragon à sept têtes et dix cornes désirant dévorer une femme en gloire, évocation de la Vierge, dont le nouveau-né est sauvé par deux anges et béni par Dieu. Si Dürer suit avec précision le récit du chapitre 12 de *L'Apocalypse*, on perçoit le plaisir créatif que lui offre la réalisation d'un monstre pleinement horrifique. Ainsi le soin apporté à chacune des sept têtes présentant une physionomie particulière où l'on reconnaît un âne, un sanglier, un bélier ou encore un loup. En choisissant d'imprimer chaque illustration en pleine page et séparée du texte qu'elle accompagne, Dürer ambitionne par ailleurs d'élever la gravure au statut d'œuvre d'art à part entière.



B. Domestiquer le surnaturel pour se prémunir du mal

Les animaux fantastiques représentent pour les humains des créatures d'autant plus inquiétantes qu'elles appartiennent à des domaines qui échappent à leurs pouvoirs et auxquels elles donnent corps : le monde invisible du divin ou des défunts, les forces sauvages de la nature, les lointains géographiques. La production d'effigies permet de figer ces forces surnaturelles qui peuvent alors être utilisées au profit des hommes au cours de rituels (1). La dimension apotropaïque* culmine par le retournement des forces néfastes contre elles-mêmes (2) à la manière de la tête de Gorgone de l'Antiquité grecque et romaine.

La protection par des créatures fantastiques n'évacue pas tout le péril qu'il peut y avoir à recourir à leur service, aussi bien souvent est-il réservé à des figures dont l'autorité rend cette domestication légitime. La personne détentrice du pouvoir, qui revendique elle-même dans des cultures et des époques variées une dimension surhumaine, s'entoure fréquemment de ces gardiens d'exception sur les objets matérialisant son pouvoir comme le trône (3), quand la protection ne se fait pas au plus près de sa personne, sur le vêtement (4). Le besoin de protection déborde toutefois le seul cadre des palais et se retrouve dans des contextes moins prestigieux, à l'image des figurines de Pazuzu suspendues dans les foyers néo-assyriens (934-610 av. J.-C.) (2), de préférence dans les coins, réputés plus perméables aux mauvais esprits.

La protection s'inscrit également dans une temporalité particulière. Les moments de transformation de l'être, symbolique ou biologique, sont interprétés comme des instants de vulnérabilité qui nécessitent une attention particulière. La naissance (2), le passage à l'âge adulte (1) ou le voyage vers l'au-delà (5) sont de ceux-ci.



1 — Masque *banda*, vers 1950, bois et pigments, Paris, Musée du quai Branly - Jacques Chirac

Le *banda* est un des multiples types de masques rituels utilisés par les peuples Nalu et Baga du littoral de Guinée. Posé à l'horizontale sur la tête, il est complété d'un costume dissimulant son porteur qui exécute une chorégraphie spécifique très spectaculaire. Le *banda* intervient au cours de rituels initiatiques masculins, notamment la circoncision. Il a ainsi pour fonction de protéger les garçons contre les forces maléfiques au moment où ils deviennent de jeunes hommes.

Ce type de masque a pour base une figure humaine avec des yeux marqués, un nez saillant et une coiffure travaillée. Cette tête est complétée par une composition complexe, produit d'une synthèse de diverses espèces animales dont les attributs stylisés s'enchevêtrent : mâchoire de crocodile sur le devant, nageoires de poisson sur le dessus, cornes d'antilope, queue de caméléon et corps de serpent à l'arrière. L'harmonie des formes mêlées est redoublée par l'ornementation faite de couleurs et de motifs géométriques récurrents. Le caractère hybride du *banda* symbolise l'alliance entre l'homme et les esprits de la nature dont il invoque la protection. En obtenant les aptitudes des animaux figurés, le porteur se dote d'un pouvoir surnaturel qui lui permet de lutter contre les mauvais esprits.

2 — Figurine du démon Pazuzu, vers 934-610 av. J.-C., bronze, Paris, musée du Louvre

Pour les peuples de Mésopotamie, les démons envoyés par les dieux étaient nombreux et leurs actions néfastes expliquaient fléaux et maladies. À partir du 1^{er} millénaire av. J.-C., certaines de ces créatures tendent à s'individualiser, à l'image du démon Pazuzu. Associé aux vents mauvais, son apparence est particulièrement redoutable, mêlant ailes et serres de rapace, tête humaine aux traits de lion et queue de scorpion. Son statut de « roi des mauvais esprits de l'air » comme l'indique l'inscription figurant sur son dos lui confère cependant une dimension d'autant plus bénéfique qu'il est le plus à même de dominer ses congénères. Il est ainsi réputé chasser Lamashtu, démons s'attaquant aux femmes enceintes et aux nouveau-nés. Cette fonction explique la grande production d'amulettes et de figurines à son effigie. La taille de celle présentée ici et l'anneau au-dessus de sa tête laissent supposer qu'elle était suspendue dans une pièce comme protectrice du foyer et de ses habitants vulnérables.



3 — Trône votif dit « trône d'Astarté », 600-400 av. J.-C. ou 200-100 av. J.-C., calcaire, Paris, musée du Louvre



Apparaissant durant l'Ancien Empire en Égypte (3^e millénaire av. J.-C.), la figure du sphinx possède une dimension prophylactique* de gardienne tout en étant assimilée à la puissance du Pharaon. La combinaison de ces deux éléments en fait un motif qui jouit d'une importante postérité dans la décoration des palais, notamment pour les trônes où le besoin d'illustrer la puissance et de protéger le souverain se manifeste avec le plus d'acuité. La représentation du sphinx est ainsi reprise dans les pays du Levant, comme sur ce siège votif dédié à la déesse Astarté. La fonction protectrice de ces créatures est bien mise en évidence par la disposition des ailes déployées qui encadrent l'assise et le dossier du trône.

4 — Métrage turquoise pour une robe dragon destinée à une femme de la cour, 1800-1900, soie brodée filée d'or, Paris, Musée national des arts asiatiques - Guimet

L'association du dragon avec le pouvoir impérial remonte à l'ère Han (de 206 av. J.-C. à 220). Sous la dynastie des Qing (1644-1911), il figure de manière omniprésente sur les vêtements de cour et sa représentation est soumise à une stricte codification. Ainsi le jaune, couleur solaire, et les cinq griffes de l'animal signalent un usage réservé à l'empereur, l'impératrice ou les premières concubines. Loin d'être uniquement décoratif, ce type de vêtement véhicule un puissant discours politique et spirituel. Pensé comme une représentation schématique de l'univers, il est organisé autour des quatre ouvertures de la robe figurant les points cardinaux. Les raies diagonales et les vagues du registre inférieur représentent l'eau d'où émergent des falaises symbolisant le monde. La domination impériale sur ce dernier est assurée dans le registre supérieur par les trois dragons qui se veulent autant une représentation de l'empereur que ses protecteurs. La dimension bénéfique du vêtement s'accomplit pleinement lorsqu'il est porté puisque c'est l'axe du corps qui donne sens aux motifs et rend ses images agissantes.



5 — Animal gardien de tombe, zhenmushou, 4^e-3^e siècle av. J.-C., bois et andouillers laqués, Paris, Musée national des arts asiatiques - Guimet

Le *zhenmushou*, (« animal gardien de tombe » en chinois) est un type d'objet funéraire propre à l'État de Chu, prospère à l'époque des Royaumes combattants (453-221 av. J.-C.). Cette créature hybride est constituée d'un corps serpentiforme surmonté d'une tête expressive à la langue pendante, aux crocs retroussés et aux grands yeux ronds. Le caractère redoutable du monstre est amplifié par les deux andouillers de cerf fixés en son sommet. En plus d'une fonction apotropaïque⁴, le réemploi des bois dans un contexte funéraire dénote un espoir de renaissance, ceux-ci repoussant chaque année.

C. Accéder à une force supérieure

À la suite des bestiaires* médiévaux qui parent le monde animal de multiples qualités, les savants de la période moderne (15^e-18^e siècles) considèrent les créatures les plus singulières comme disposant de pouvoirs dont la maîtrise permettrait d'accéder aux lois qui gouvernent la nature (1). L'alchimie a tout particulièrement utilisé certains êtres fantastiques comme clefs de lecture d'un savoir occulte supérieur. Pour cet art qui se veut à la fois une manipulation des éléments naturels et une ascèse spirituelle, la production d'or qu'il est possible d'atteindre par la combinaison et la transmutation des éléments ne peut se faire que par un état de pureté intérieure. La logique combinatoire sur laquelle il se base a ainsi accordé par analogie une valeur symbolique forte aux créatures qui présentent un caractère hybride ou des attributions plurielles, à l'image du dragon (2).

1 — Andréas Keller, dit Cellarius, *Harmonie du macrocosme*, 1708 (réédition de 1660), carte, Strasbourg, Coll. Bnu de Strasbourg

Cette planche est issue d'une réédition de l'*Harmonica Macrocosmica*, un atlas céleste réalisé en 1660 par Andreas Cellarius, mathématicien et cosmographe allemand installé aux Pays-Bas. Elle représente l'hémisphère austral vu à travers une sphère céleste transparente figurant les constellations, dont plusieurs sont associées à des créatures fantastiques : le capricorne, Pégase, la licorne. Si sa présence dans un ouvrage synthétisant les connaissances astronomiques du temps, empruntant notamment aux découvertes fondamentales effectuées au 16^e siècle par Nicolas Copernic ou Tycho Brahé, peut sembler étonnante, sinon peu sérieuse au lecteur contemporain, elle illustre bien le caractère composite de la cosmologie moderne. Ainsi, ce qui relève de nos jours de l'astrologie est considéré comme pleinement scientifique. La connaissance de l'influence des constellations permet alors d'accéder à un savoir supérieur comme la prédiction des événements.



2 — Anonyme vénitien, *Le Songe de Poliphile : Poliphile et le dragon*, entre 1499 et 1620, xylographie, Paris, musée du Louvre

Chef-d'œuvre de la littérature ésotérique, *Le Songe de Poliphile* est un récit initiatique célébrant la puissance de l'amour. Le propos, abondant de références aux cultures antique et humaniste, a également été interprété comme un ouvrage permettant de percer les mystères de la nature à travers la science alchimique. La gravure illustre le dragon qui force Poliphile à pénétrer dans un souterrain d'où il rapporte le secret de l'apparition de la vie. Présenté dans son rôle traditionnel de gardien, le dragon est aussi considéré depuis les bestiaires médiévaux comme une créature complète qui entretient des liens avec les quatre éléments et les cinq sens, éléments fondamentaux de la nature et de l'être.



PARTIE 2

MANIFESTER LES LIMITES DE L'HUMANITÉ

A. Imaginer le lointain pour borner le proche

Les représentations spatiales du Moyen Âge s'illustrent dans les *mappæ mundi* qui amalgament les Écritures, les informations géographiques et historiques fournies par les auteurs antiques ou encore les mentions des bestiaires* (1). Alors que l'Europe apparaît comme un espace sûr et densément urbanisé, c'est en Afrique et en Asie que se concentre la majorité des créatures fantastiques, souvent féroces. Il s'agit là autant de circonscrire l'espace connu que de justifier par un si grand nombre de dangers les échecs de la diffusion du christianisme dans ces zones. À l'époque moderne, et à mesure que les lointains seront mieux connus des Européens grâce aux voyages d'exploration (2), on observe un report de l'attention vers les étendues marines qui se peuplent de krakens, serpents de mer et poissons monstrueux (3). Mers et océans deviennent en effet le nouvel avatar des espaces inquiétants car échappant au regard et à la connaissance.

La localisation des créatures fantastiques aux confins du monde n'est du reste pas que pure imagination. Ces croyances se nourrissent des objets qui sont ramenés au gré des échanges marchands ou diplomatiques entre l'Occident chrétien et l'Asie ou l'Afrique, bien souvent par l'intermédiaire du monde musulman. De manière réciproque, les connaissances zoologiques antiques et médiévales offrent une grille de lecture qui permet d'accueillir ces objets naturels particulièrement déconcertants, désignés comme *naturalia* dans les cabinets de curiosités qui se développent à partir du 16^e siècle (4 et 5).



1 — Barthélémy L'Anglais, *Livre des propriétés des choses* : la faune, traduit vers 1400 (1230-1248 pour l'original), parchemin, Paris, Bibliothèque nationale de France

Le *Livre des propriétés des choses* est une somme réalisée par le moine franciscain Barthélémy l'Anglais au 13^e siècle. La partie traitant de la faune adopte non le point de vue de l'observation naturaliste mais utilise les animaux comme les réceptacles de significations religieuses et morales. Cela explique que les animaux fantastiques se fassent une place à côté des animaux communs. Et il n'est nullement nécessaire pour les auteurs de s'assurer de leur existence physique dans la mesure où la vérité médiévale relève davantage du domaine métaphysique et invisible. L'illustration met en évidence la hiérarchisation que les bestiaires opèrent en fonction des vertus propres à chaque créature. Seul animal représenté sur fond d'or et paré d'une couronne, la panthère – reconnaissable à ses tâches multicolores – occupe une place centrale car il était communément admis que son haleine parfumée attirait les autres bêtes. Cette caractéristique la rapprochait par analogie du Christ dont la parole rassemblait les fidèles.

2 — André Thévet, *La Cosmographie universelle* : le camphruch, 1575, imprimé, Paris, Bibliothèque nationale de France

La *Cosmographie universelle* est un ambitieux projet de description des quatre continents réalisé par André Thévet (1516-1592), cosmographe du roi. Emblématique des aspirations d'un 16^e siècle au cours duquel les horizons européens se dilatent sous l'action des voyages d'exploration et des conquêtes ultramarines, cet ouvrage entend consacrer une science nouvelle qui cherche à rendre compte du monde par l'observation. Cependant, à l'image de la page présentée ici qui décrit l'archipel des Moluques, où Thévet ne s'est jamais rendu, le propos continue d'emprunter aux usages médiévaux privilégiant le singulier sur toute méthodologie préalable. Ainsi ce *camphruch* qui a les honneurs d'une illustration de par son inédite hybridité mêlant corne de licorne*, pattes d'oies à l'arrière et de biche à l'avant.



3 — Carte marine et description des terres septentrionales, 1572, carte gravée sur cuivre, Paris, Bibliothèque nationale de France

4 — Dent de narval, 1600-1700, dent de narval, bronze doré et soie, Paris, Musée des Arts décoratifs

Les descriptions antiques de la licorne, notamment par Ctésias au 5^e siècle avant J.-C., ont vraisemblablement pour base celle du rhinocéros d'Asie. Au Moyen Âge, on observe une évolution dans la représentation de la corne frontale de cette créature qui devient torsadée, sous l'effet des quelques exemplaires présentés comme tel et qui sont en réalité l'incisive supérieure du narval, cétacé des eaux arctiques. La signification symbolique de la licorne dans les bestiaires la rapproche de Jésus, aussi prête-t-on à sa corne un pouvoir purificateur. L'ivoire de narval a ainsi été intégré dans des objets de prestige comme la main de justice des rois de France à partir du 13^e siècle.





5 — Histoire naturelle. Cabinet de curiosités du pharmacien et naturaliste napolitain Ferrante Imperato, 1672, imprimé, Paris, Bibliothèque nationale de France

Conçus par des humanistes aux intérêts éclectiques ou des princes éclairés, les cabinets de curiosités manifestent l'ambition de tenir à portée de regard la diversité ordonnée de la Création. Aux *artificialia*, productions humaines remarquables, sont associées les *naturalia*, merveilles de la nature. L'une des plus fameuses collections de ces curiosités animales, végétales et minérales est celle de l'apothicaire napolitain Ferrante Imperato (1550-1625). La mise en scène au plafond d'espèces aquatiques produit un saisissant effet de retournement, caractéristique d'une esthétique maniériste* adepte de la confusion des repères.

B. Donner corps à l'anormal

Les créatures hybrides sont des productions qui servent à fixer des concepts abstraits ou mouvants. Elles permettent de donner corps à des catégories anthropologiques qui structurent la pensée humaine et qui mettent en jeu la notion de seuils telles le sacré et le profane, le vivant et le mort. Leur étrangeté permet aussi de délimiter ce qui relève d'un espace de sauvagerie s'opposant au monde humain. Par analogie, les êtres monstrueux ont également servi à peupler les confins d'une géographie de la psyché et donner corps aux passions les plus violentes : *hubris** des Grecs ou péchés de l'Occident chrétien. La figure féminine par ses particularités biologiques sexuelles et génératives a longtemps nourri une fascination inquiète chez les hommes. Elle prête ainsi fréquemment ses traits pour figurer les périls du désir, qu'il soit érotique ou de la connaissance (1 et 2). Les démons, par les excès qu'ils incarnent, ont également permis aux artistes de modeler de nouvelles formes et de soumettre le réel à toutes sortes de déformations (3).

1 — Gustave-Adolphe Mossa, *La Sirène repue*, 1905, huile sur toile, Nice, musée des Beaux-Arts Jules Chéret - ville de Nice

Gustav Mossa (1883-1971) reprend dans cette toile plusieurs éléments empruntés à l'*Odyssée* d'Homère (8^e siècle av. J.-C.) dépeignant des figures féminines comme des dévoreuses d'hommes. La sirène d'une part, hybride de femme et d'oiseau dont le chant mélodieux provoque le naufrage des marins oublieux des dangers. La magicienne Circé de l'autre, qui transforme les compagnons d'Ulysse en porcs pour mieux garnir sa table, ici représentés perchés sur les deux bâtiments du deuxième plan. La sirène grecque est toutefois changée par Mossa en une tueuse dotée de gigantesques serres dont l'avidité meurtrière est explicitement associée à sa puissance érotique. Pour preuve le filet de sang coulant de la bouche à la poitrine que l'on devine entre les ailes. Cette œuvre est fidèle à une vision inquiète de la féminité répandue dans les milieux artistiques du tournant du 20^e siècle liant amour et mort.





2 — Attribué à Pietro Bernini, *Adam et Ève avec le serpent à tête de femme*, vers 1620, marbre, Paris, musée du Louvre

Ce groupe vraisemblablement réalisé par Pietro Bernini (1562-1629), père du célèbre Gianlorenzo, était destiné à la décoration d'un jardin, lieu pour lequel son thème paraît particulièrement indiqué. La sculpture est dans un état fragmentaire puisque le tronc structurant verticalement la composition est cassé, ce qui rend le geste d'Adam peu compréhensible. Il faut imaginer des éléments de feuillage autour d'une branche que ce dernier est en train de ployer. Le serpent qui incite Ève au péché est figuré avec une tête de femme selon une tradition iconographique qui s'appuie sur l'homophonie avec le mot syriaque désignant un serpent femelle, *héva*.

Le traitement dynamique du groupe provoque un effet réel et symbolique de proximité entre les personnages qui interroge la question de la culpabilité dans cette scène majeure de la Genèse. Adam se révèle beaucoup plus actif que simple victime de la faiblesse d'Ève, alors que cette dernière saisit une pomme qu'elle ne voit pas, cachée par le visage du serpent. Le reptile semble du reste jouer l'intermédiaire entre le couple. D'un côté, les spires de son corps autour du tronc font écho à la jambe d'Adam prise dans un mouvement similaire. De l'autre, il tient Ève captive de son regard hypnotique. Le sourire partagé par les trois personnages place le péché du côté de la séduction, voire de la sexualité.

3 — Salvador Dalí, *La Tentation de saint Antoine*, 1946, huile sur toile, Bruxelles, Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique

Ermite qui vécut en Égypte au 4^e siècle, Antoine est considéré comme le fondateur de la tradition monacale chrétienne. Le récit de sa vie dans la *Légende dorée* de Jacques de Voragine (13^e siècle) est centré sur la résistance que le saint oppose aux tentatives de perversion de Satan et popularise l'image du désert comme lieu métaphorique de lutte contre les démons intérieurs. Après Bosch ou Flaubert, Salvador Dalí illustre à son tour le combat du saint - dépouillé de tout à l'exception d'un crucifix - contre le cortège des tentations en recourant au vocabulaire symbolique et fantasmatique du surréalisme. Menés par un cheval cabré qui symbolise l'impétuosité du désir, les éléphants, animaux réputés parfaits dans la tradition médiévale, paraissent de plus en plus déformés par les vices qu'ils supportent : luxure, orgueil ou avarice. Installé dans les cieux à l'extrême droite du tableau, un bâtiment semblable au monastère de l'Escorial paraît indiquer l'issue positive de ce combat de la vertu et du vice et l'héritage du saint.



C. Questionner les codes

Les bestiaires* médiévaux, aussi hauts en couleur qu'ils puissent paraître, sont avant tout des ouvrages édifiants qui, à travers l'énumération des mille formes de la Création, louent la vertu et condamnent l'excès. La licorne* est un parfait exemple des valeurs morales que les auteurs entendent véhiculer. Symbole de pureté, à l'image des pouvoirs que l'on prête à sa corne (*voir II. A.*), elle est associée au Christ. La description de sa chasse illustre ce caractère normatif que l'on fait jouer aux créatures : une jeune fille vierge est utilisée comme appât, la licorne s'abandonnant sur ses genoux. Gare toutefois à la tromperie car si la malheureuse se révèle faussement chaste, la licorne la transperce de sa corne. Contrôle et mise à disposition du corps féminin, voire exposition de son intimité sont ainsi à l'œuvre dans ce récit qui ancre dans les imaginaires l'association entre l'animal et la virginité (1).

Il paraît dès lors peu étonnant qu'un animal aussi symbolique d'un ordre institué ait été un moyen de contester ce dernier, (2), voire de le retourner (3).

1 — Statue gisante de Renée d'Orléans-Longueville et licorne tenant les armoiries, 1500-1525, albâtre, Paris, musée du Louvre

Ces deux éléments font partie d'un imposant monument funéraire érigé en mémoire de Renée d'Orléans-Longueville, décédée prématurément en 1515 à l'âge de sept ans. La qualité de l'ensemble tient à l'importance de sa famille, son père ayant été Grand chambellan de France. Dignité et noblesse sont les deux aspects de cette enfant que ce gisant entend célébrer. Le soin apporté à la coiffure et au vêtement, abondamment pourvus de perles, indique ainsi la noblesse de son lignage alors que la licorne qui repose au pied du gisant est une référence claire à la virginité de la jeune fille. Ainsi son trépas précoce la fige dans un état de pureté qui la rapproche du Christ, le crucifix déposé sur sa taille redoublant cette évocation porteuse d'espoir.



2 — Tomi Ungerer, *Sans titre*, vers 1960, encre de Chine et lavis sur papier, Strasbourg, Musée Tomi Ungerer - Centre international de l'illustration

Ce dessin au ton résolument impertinent présente la licorne héraldique des armoiries du royaume d'Angleterre en rébellion contre la place qu'une tradition séculaire lui assigne. Si le propos est en phase avec les années 1960, période de bouleversements sociaux qui voit se multiplier la contestation des modèles établis, il renoue également avec le caractère de la licorne tel qu'énoncé dans les bestiaires* médiévaux, à savoir qu'elle est si fière qu'elle refuse toute forme de captivité.





3 — Will Cotton, *Roping*, 2019-2020, huile sur toile, Paris-Bruxelles-New York, Courtesy de l'artiste et Galerie Templon

Will Cotton est un artiste contemporain dont l'œuvre questionne les représentations de genre, par l'exacerbation ou le détournement des stéréotypes qui leur sont associés. *Roping* relève de la seconde catégorie : la licorne, reprise dans plusieurs autres créations de la même série, est un parfait objet de détournement tant sa puissance symbolique l'associe inmanquablement au genre féminin, de la vierge du Moyen Âge à la petite fille influencée par une pop culture mondialisée. L'association avec le cow-boy, pendant masculin de la licorne par la virilité exemplaire dont il témoigne, interroge par la parodie les normes de genre très tôt intégrées par les enfants à travers leurs jeux. L'utilisation d'un médium traditionnel comme la peinture à l'huile inscrit l'image dans une tradition ancienne de figuration de la norme et redouble ainsi l'effet du détournement.

PARTIE 3

CONSERVER UNE PART DE FANTASMAGORIE

A. Pallier les manques du monde contemporain

Le siècle des Lumières puis l'ère contemporaine ont imposé un discours scientifique sur la nature qui a renvoyé mythes et récits étiologiques* aux marges du discours savant et les *terræ incognitæ* aux géographies fictionnelles. Les artistes toutefois, dans un mouvement de réaction aux prétentions d'une science qui entendait tout élucider ont conservé, voire même revendiqué, les créatures fantastiques et leurs univers comme des moyens d'exprimer ce qui résistait encore aux théories scientifiques, notamment le mystère inexplicable des sentiments humains (1). Le succès des œuvres qui ouvrent vers un ailleurs, dépassant l'humanité (2) ou parallèle au monde réel (3), témoigne du besoin de ne pas restreindre la vérité à la réalité observable (4).

1 — Jean-Auguste-Dominique Ingres, *Roger délivrant Angélique*, 1819, huile sur toile, Paris, musée du Louvre



Initialement prévue pour décorer la salle du Trône du château de Versailles à la Restauration* selon un programme romanesque, cette scène s'inspire d'un épisode du célèbre poème épique du *Roland furieux* de l'Arioste (16^e siècle). L'argument qui se déroule au 8^e-9^e siècle sous le règne de Charlemagne fournit à Ingres (1780-1867) l'occasion de puiser dans une iconographie médiévale aussi peu précise historiquement qu'elle est évocatrice : Roger, chevalier sarrasin, est figuré à la manière d'un saint Michel gothique à l'armure rutilante alors que l'hippogrieffe qu'il chevauche, cabré dans une invraisemblable position, rappelle les animaux fantastiques de l'héraldique.

Le recours à un temps reculé irrémédiablement détaché de la réalité contemporaine en fait un lieu propice au déploiement de l'imagination, notamment dans ses dimensions les plus fantasmagiques – comme l'est du reste l'Orient pour ce même auteur, sur un plan géographique cette fois. L'imbrication du cavalier et de sa monture, redoublé par l'armure aux motifs léonins, évoque le caractère bestial de la passion de Roger. L'immense lance qui traverse diagonalement la scène apparaît comme l'instrument d'un désir qui manque toutefois sa cible : le corps offert d'Angélique. Ingres maîtrise sa référence littéraire puisque la scène suivante voit la princesse disparaître pour échapper aux assauts de Roger.



2 — William Hogarth, *Satan, le Pêché et la Mort*, entre 1735 et 1740, huile sur toile, Londres, Tate

La scène illustre un épisode du *Paradis perdu* de John Milton (1608-1674) dans lequel Satan, dans sa remontée des Enfers vers la Terre, est pris à partie par le gardien des portes de l'Enfer, la Mort. Le Pêché, sous les traits d'une hybride aux membres postérieurs monstrueux, s'interpose en révélant à Satan que la Mort est son fils. Cette toile, tirée d'une des œuvres les plus influentes de la littérature anglaise décrivant la rébellion de Satan et de son assemblée d'anges déchus contre la toute-puissance de Dieu est une source majeure de réflexion politique et morale pour les auteurs et les artistes des 18^e et 19^e siècles. L'état inachevé de la toile, visible dans les hésitations du tracé du bras droit de Satan, témoigne des recherches de l'artiste quant à la manière d'illustrer avec le plus de dynamisme son caractère à la fois glorieux et démoniaque, préfigurant la notion de sublime* élaborée au milieu du 18^e siècle.

3 — Lewis Caroll (auteur) et Arthur Rackham (dessinateur), *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, 1908, imprimé, Paris, Bibliothèque nationale de France

Publié en 1865 dans une Angleterre victorienne qui a érigé la morale et la convenance comme vertus cardinales, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles* entraîne le lecteur à la suite d'Alice dans un monde merveilleux peuplé de créatures fantastiques. L'univers développé par Lewis Caroll (1832-1898) fait la part belle aux associations d'idées et à l'absurde dans un fonctionnement proche de la logique des rêves. L'atmosphère onirique de ce monde parallèle permet ainsi d'échapper aux carcans et à la rudesse de la société contemporaine. Dans ce dessin d'Arthur Rackham (1867-1939), célèbre illustrateur anglais du tournant du 20^e siècle, Alice converse avec le Griffon et la Fausse Tortue. Le nom et l'apparence de ce dernier personnage, une tortue avec une tête et des membres inférieurs de veau, provient d'un plat populaire de l'époque victorienne, la soupe à la fausse tortue, dans laquelle la chair de tortue était remplacée par du veau.





4 — Gustave Moreau, *La Licorne*, sans date, aquarelle, Paris, Musée national Gustave Moreau

L'association de la femme et d'une licorne est le sujet de plusieurs œuvres du peintre symboliste* Gustave Moreau (1826-1898). Toutes partagent des motifs récurrents : le riche vêtement de la jeune fille où dominent les teintes rouges, comme ici pour le couvre-chef, un environnement floral et l'intimité entretenue avec l'animal fantastique. La source de ces motifs est à chercher du côté de *La Dame à la licorne*, série de six tapisseries du 15^e siècle conservée à Paris au musée de Cluny dont le puissant symbolisme et le sens équivoque n'ont pas manqué d'influencer l'artiste. Dans ce dessin, l'indétermination du tracé propre à l'aquarelle produit une atmosphère onirique par le mélange des différents éléments de l'œuvre. La technique s'accorde ainsi aux idées du peintre puisque les figures féminines sont liées chez Moreau au domaine du rêve.

B. Un nécessaire détour par l'imaginaire

Les œuvres d'imagination, qu'elles relèvent du fantastique* ou du merveilleux*, ne se limitent pas à proposer une autre réalité, plus conforme aux aspirations de leurs auteurs. Sous la forme de récits initiatiques dans lesquels les créatures fantastiques répondent à certains archétypes positifs ou négatifs, elles jouent un rôle essentiel dans la construction de l'identité. D'où leur place prépondérante dans la littérature pour enfant (1). Ne se limitant toutefois pas au domaine de l'enfance, les œuvres peuvent recourir au symbolisme associé aux créatures fantastiques pour fournir la trame de réflexions qui traitent de l'ici et du maintenant (2).

1 — *Conversation with Smaug*, 2022, tapisserie de basse-lisse, laine, coton, fils métalliques, Aubusson, Cité internationale de la tapisserie



Les ateliers de la Cité internationale de la tapisserie d'Aubusson ont réalisé entre 2017 et 2023 une série de 14 tapisseries à partir des illustrations originales de J. R. R. Tolkien (1892-1973), rendant hommage à l'une des œuvres majeures de *fantasy* du 20^e siècle. La Terre du Milieu, monde imaginaire que Tolkien édifie au fil de multiples ouvrages, dont *Le Hobbit* (1937) et *Le Seigneur des anneaux* (1954-1955) sont les plus célèbres, influence durablement l'ensemble de la littérature d'imagination. La scène de la présente tenture est tirée du chapitre 12 du *Hobbit* dans laquelle Bilbo, le personnage principal, invisible grâce à un anneau magique – effet rendu par la fumée qui l'entoure – se retrouve face au dragon Smaug et aux monceaux de trésors qu'il a entassés. Le dragon est une créature mue par une soif irrépressible de richesses dont l'accumulation n'entraîne que mort et destruction. Bilbo va lui aussi devoir vaincre sa propre convoitise afin de permettre une issue favorable aux événements dans lesquels il se retrouve pris. On retrouve ainsi un mécanisme essentiel de la littérature d'imagination qui, par le moyen d'une sortie du réel et une intrigue sous forme de cheminement, aborde des thématiques essentielles dans la construction de la personnalité, notamment celle des jeunes lecteurs. L'accomplissement de la quête valant moins que les transformations de l'intime qu'elle a permises.

2 — Jean Cocteau, *La Dame à la licorne* : une petite licorne, 1959, laine, soie et nylon, Moulins, Centre national du costume de scène, Opéra national de Paris

En 1959, l'Opéra de Paris accueille le ballet *La Dame à la licorne* de Jean Cocteau (1889-1963), initialement monté en 1953 à Munich. Le ballet s'inspire de la série de six tapisseries du même nom, conservée au musée de Cluny, figurant une dame entourée d'une licorne et d'un lion. L'argument développé par Cocteau revivifie les valeurs symboliques de ces deux animaux, la pureté et la force, dont il met en scène l'opposition conduisant à la mort de la licorne. Le détour par le fantastique médiéval et son langage hautement symbolique permet à Cocteau, par-delà la réalité de son temps, d'évoquer la permanence de valeurs continuant d'affecter le monde contemporain.



PARTIE 4

UNE CRÉATURE FANTASTIQUE UNIVERSELLE : LE DRAGON

A. « Celui qui voit tout »

Le dragon est une créature hybride à préserver, à maîtriser, que l'on peut également dompter à condition d'accéder à une certaine sagesse. L'être pur et sincère qui parviendra à le vaincre est apparenté à un « élu ». Le mot dragon appartient à la langue grecque. Il est dérivé de *drakôn*, terme qui proviendrait du verbe « regarder » ou « fixer du regard ». *Draco* en latin désigne à la fois un « dragon » et le « serpent » (1). Il est repris dans les légendes de nombreuses civilisations suivant les époques avec diverses variantes quant à son tempérament. Dans l'Orient ancien, il apparaît comme une divinité bienveillante associée à l'élément aquatique alors qu'il devient symbole de Satan dans le récit de l'Apocalypse et image de la barbarie dans le christianisme médiéval. On le retrouve en Occident dès l'Antiquité, le regard perçant dans le rôle du gardien des trésors cachés, à l'image de la toison d'or ou du jardin d'immortalité des Hespérides. Il devient ainsi attribut de la vigilance personnifiée. Tantôt calme ou enragé, bon ou maléfique, il domine l'espace aérien grâce au vol ou l'espace terrestre puisqu'il est pourvu de pattes solides munies de griffes ou lorsqu'il rampe à la manière des serpents dans les entrailles des mondes souterrains. Bien des régions du globe sont habitées par ces monstres ailés aux noms parfois extravagants. Dans l'exposition *Animaux Fantastiques*, le Quetzalcoatl (2), divinité précolombienne sage et bienveillante côtoie le dragon chinois (3), symbole de pouvoir et de puissance. Tous deux cohabitent avec la version plus agressive de cette créature, symbole du mal absolu, malmenée par saint Georges (4).

1 — Rembrandt Van Rijn, *Adam et Ève avec le serpent-dragon*, 1638, eau-forte, Paris, Bibliothèque nationale de France

La petite gravure à l'eau-forte produite en 1638 par Rembrandt insiste sur le moment crucial où les deux protagonistes de la « Chute », dans un ultime instant d'hésitation mais déjà soumis à la tentation, s'apprêtent à consommer le fruit défendu. Il fait suite au dialogue entre Ève et le serpent qui dit à la femme : *Vous ne mourrez point ; mais Dieu sait que, le jour où vous en mangerez, vos yeux s'ouvriront, et que vous serez comme des dieux, connaissant le bien et le mal* (Genèse, 3, 1-24). Figure de la tentation, le serpent apparaît ici immobile dans l'arbre tel un dragon spectateur du trouble dont il est à l'origine. On aperçoit à l'arrière-plan de la composition son ennemi mortel, l'éléphant, dont il aspirait le sang prétendument froid et qui l'apaisait après l'avoir étouffé dans un combat épique avant de mourir lui-même écrasé par le pachyderme. Rembrandt s'est inspiré pour représenter cette créature fourbe aux ailes de chauve-souris d'une gravure de Dürer intitulée, *La Descente du Christ aux limbes* libérant l'âme des personnages bibliques morts avant lui dont Adam et Ève dans un environnement peuplé de créatures reptiliennes.



2 — Quetzalcoatl, serpent à plume, 1350-1521, roche volcanique, 1350-1521, Paris, Musée du Quai Branly - Jacques Chirac



Symbole de création et de fertilité, le dieu serpent à plume de quetzal est une créature issue de la mythologie méso-américaine qui n'exige pas de sacrifice humain pour l'honorer. Divinité majeure du panthéon aztèque, ses attributs (épis de maïs, poisson, lézard et vautour) représentent chacun l'un des quatre éléments. Il joue un rôle important dans le mythe cosmogonique des cinq soleils : quatre mondes qui ont précédé celui que nous connaissons aujourd'hui.

3 — Vase bouteille avec décor de dragon dans les flots, 1700-1900, céramique, Paris, Musée national des arts asiatiques – Guimet

Vase bouteille à décor de dragon blanc sur fond bleu chassant une perle enflammée. Le fond bleu cobalt dont les pigments proviennent d'Iran laisse apparaître les motifs d'écailles semblables à celle d'une carpe. Créature bénéfique du bestiaire chinois associée aux forces de la nature, l'animal aux pattes de tigre et griffes d'aigle apporte la pluie nécessaire à la vie et la prospérité du vaste Empire. Il est aussi dans sa puissance ordonnatrice, créatrice et céleste, symbole de l'empereur car il est associé à la foudre en crachant du feu et la fertilité en apportant la pluie.



4 — *Saint George combattant le dragon*, vers 1520-1525, terre cuite émaillée, Paris, musée du Louvre

La légende raconte que saint Georges serait né en Cappadoce et qu'il officiait dans l'armée romaine. Il aurait délivré une ville de la tyrannie d'un dragon qui vivait à l'écart non loin d'un vaste étang. Il détruisait tout de son souffle puissant et les habitants terrifiés lui livraient quotidiennement deux brebis afin d'apaiser sa fureur. Le manque de brebis obligea la population à tirer au sort les villageois puis ce fut la propre fille du roi qu'il a fallu livrer au monstre. Saint Georges, l'envoyé du seigneur intervient in extremis. Il délivre la jeune fille et débarrasse définitivement les habitants de la néfaste créature. Son combat contre le dragon symbolise la victoire de la foi.

La lutte de la figure héroïque contre la bête qui symbolise le combat du bien contre le mal est un thème populaire dont on retrouve les variantes dans plusieurs régions de France.

Jean Gargot (avant 1655- après 1691), *La Grand Goule*, 1677, bois polychrome, Poitiers, DRAC Nouvelle Aquitaine, en dépôt au Musée Sainte-Croix

La Grand'Goule est une créature légendaire du Poitou prenant les contours d'un dragon qui aurait vécu au 6^e siècle. Elle se nourrissait du corps des moniales de cette région qui s'aventuraient dans les souterrains de l'abbaye de Sainte-Croix. Radegonde, épouse du roi Clotaire 1^{er}, elle-même retirée dans le monastère qu'elle avait fondé, affronte ce monstre et finit par l'éradiquer du territoire. Cette effigie en bois poly-chrome portée à l'extrémité d'un bâton lors des processions fut commandée à Jean Gargot en 1677 par les sœurs de l'abbaye. Il reste l'unique témoignage connu de cette légende aux origines païennes.



Jean Thiriout (1896-1981), *L'effigie du Graoully de la cathédrale de Metz*, 1940, gouache et mine de plomb sur papier, Marseille, MUCEM

Le Graoully ou Grawly de Metz ici représenté par une illustration vivait dans l'arène du monumental Am-phithéâtre de Metz, aujourd'hui disparu. Sa gueule béante crachait du feu à l'odeur de soufre. Son corps d'écailles impénétrables et ses imposantes ailes de chauve-souris lui permettaient d'attaquer ses proies par les airs. Il terrorisait la population et fut chassé par l'évêque Clément de Metz, héros pieux du 3^e siècle qui obtint en échange la conversion de la population. Créature symbolique incarnant la destruction des religions païennes. Son effigie, utilisée comme figure du folklore messin dans une procession, servait à commémorer entre le 12^e siècle et la Révolution française, la légende de l'évêque de Metz.



Claude Michel Celse (1798 ou 1799-1965), *Tarasque et les Tarasquaires*, entre 1861 et 1865, huile sur toile, Marseille, MUCEM

Animal fabuleux androphage, la tarasque est une créature amphibie des légendes provençales qui aurait sévi dans les marécages aux abords de la ville de Tarascon. Jacques de Voragine dans la *Légende dorée* (13^e siècle) le décrit comme un dragon de la taille d'un cheval muni de dents semblables à des épées. Selon une tradition locale, sainte Marthe, installée en Provence après la mort du Christ obtint la soumission de la créature, symbole de paganisme. Ce sont les habitants lassés par des années de souffrance et de peur qui se chargèrent de l'éliminer. De nos jours, les fêtes de la tarasque se déroulent le dernier week-end du mois de juin. Le jeu consiste à rendre l'animal totémique menaçant pour les spectateurs en donnant l'impression que la bête façonnée en carton-pâte est hors de contrôle (voir photographies de Pierre Soulier présentes dans l'exposition).



B. Le dragon dans la littérature *fantasy*

Fantasy est un terme anglais qui signifie « imagination » mais qui qualifie aussi un genre littéraire consacré au rêve et à l'imaginaire. Univers magique séparé de celui dans lequel nous évoluons, la *Fantasy* dépeint bien souvent un monde parallèle peuplé de créatures fantastiques dont l'accès s'effectue par un passage ou des portails magiques. La première *fantasy* moderne apparaît dans la seconde moitié du 19^e siècle en Angleterre dans un contexte d'industrialisation intense de la première puissance économique mondiale. Elle s'oppose au réalisme des textes littéraires produits par Charles Dickens et introduit une part d'irrationalité conférant à l'enchantement. Ce genre littéraire se présente ouvertement comme un rempart à la modernité. Le dragon, figure iconique y est omniprésent. L'archétype du héros courageux y trouve son origine dans les récits anciens tel saint Georges combattant le dragon (1). Il sera repris puis développé dans les bandes dessinées contemporaines (2 et 3) autour des incontournables figures du super-héros. Fafnir, le nain transformé en dragon (4) dans la culture scandinave est une créature de la mythologie nordique qui servira de source d'inspiration pour Smaug le dragon de l'univers imaginé par Tolkien qui le dotera en supplément d'une intelligence supérieure (voir III, B).



1 — Paolo Uccello (1397-1475), *Saint George combattant le dragon*, vers 1440, tempera sur bois, Paris, Institut de France, Musée Jacquemart-André

Le dragon, figure centrale est transpercé par la lance du héros en armure. La grotte ressemble à un abri de toile tendue. La princesse ne semble pas inquiétée et saint Georges, impassible effectue son geste mortel avec une certaine sérénité. La composition fait la part belle à la représentation d'une cité italienne du 15^e siècle dans ses composantes essentielles : le centre urbain entouré de murailles à l'arrière-plan, et la campagne cultivée au plan intermédiaire. L'affrontement de saint Georges contre le dragon peut ainsi être interprété comme une allégorie de l'action bénéfique du pouvoir politique, tel celui de la famille Médicis à Florence, œuvrant pour assurer un parcours sûr du territoire et sa prospérité.

2 — Marvel Comics / Dave Gibbons (dessinateur) (1949), Steve Parkhouse (scenariste) (1948), *Doctor Who*, 1986, imprimé, Angoulême, Bibliothèque patrimoniale de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

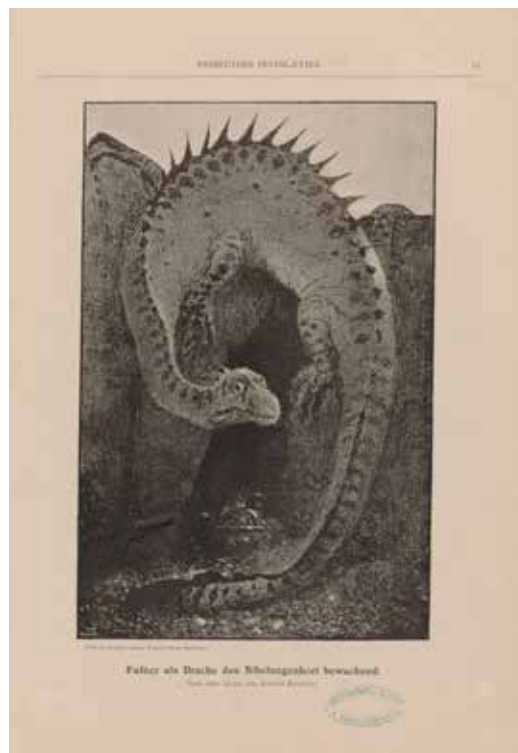
Les premiers comics apparaissent à la fin du 19^e siècle. Le « gamin en jaune », publié en 1896 est personnage dessiné par Richard Felton Outcault (1863-1928) arpentant les rues d'un quartier fictif de New-York. C'est en 1938 que l'histoire du comics va réellement commencer sur les étals des marchands de journaux avec l'apparition de Superman, l'extra-terrestre aux pouvoirs démesurés. La série télévisée britannique de science-fiction « Doctor Who » diffusée en novembre 1963 a inspiré les nombreux créateurs de comics américains. Elle raconte les aventures du célèbre docteur qui voyage à travers l'espace et le temps à bord d'un vaisseau, le Tardis, ayant l'aspect d'une cabine d'appel téléphonique de la police britannique. Dans cet épisode, il est aux prises avec une créature fantastique portant une armure et crachant du feu.





3 — Marvel Comics / Steve Butler (dessinateur), Dwayne MacDuffie (scenariste) (1962-2011), *Double Dragon*, 1991, imprimé, Angoulême, Bibliothèque patrimoniale de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Double Dragon est à l'origine une série de jeux vidéo développée en 1987 par l'éditeur de jeux vidéo Technos. L'histoire se déroule dans le New-York des années 1990 où le gang des Blacks Shadows terrorise la population et procède à l'enlèvement de la petite amie de Billy, spécialiste en arts martiaux. Accompagné de son frère jumeau, il part à sa recherche avec la ferme intention de la sortir des griffes de l'ennemi. L'esprit du dragon bénéfique dont ils sont dotés leur permet d'acquérir un pouvoir surhumain.



4 — D'après Arnold Böcklin (1827-1901), Le dragon Fafner métamorphosé en dragon garde le trésor des Nibelungen, 1884, imprimé, Paris, Bibliothèque nationale de France

CONCLUSION

Les animaux fantastiques qui peuplent notre univers depuis des temps anciens permettent d'abord à l'humanité à laquelle ils s'opposent de s'affirmer dans des batailles ou des luttes ordonnatrices. Ces combats héroïques permettent à l'Homme de gagner en sérénité et en quiétude. Domesticés symboliquement par la création artistique, ils protègent et donnent un accès facilité aux lois qui gouvernent la nature grâce à leurs pouvoirs de guérison. Ces créatures imaginaires apparaissent en nombre dans les bestiaires qui en dressent une liste conséquente au Moyen Âge. Elles cohabitent dans ces manuscrits avec les animaux bien réels du monde occidental en raison de leurs significations religieuses ou morales. On peut aussi les observer dans les cabinets de curiosités entre *artificialia* et *naturalia* qui proposent dans les premières collections privées d'appréhender la diversité de la Création. Au 19^e siècle, les animaux fantastiques, véhicules de l'anormal apparaissent davantage en opposition aux théories scientifiques qui recherchent une vérité par une observation stricte et logique du réel. Peuplés de ces créatures, les mondes façonnés par la littérature d'imagination mettent en scène des confrontations de valeurs qui accompagnent le lecteur dans la construction de sa personnalité. Le dragon, enfin, l'un des plus illustres représentant de ces animaux fantastiques est omniprésent dans les créations artistiques. Son caractère composite en fait le réceptacle par excellence des craintes et des aspirations humaines, tour à tour incarnation du Mal ou symbole d'un monde à réenchâter.

PISTES PÉDAGOGIQUES

INTRODUCTION

L'enfance se déroule dans un univers où l'animal est omniprésent offrant une grande variété d'aspects : animal dans sa réalité vivante, animal objet transitionnel en peluche, ou animal imaginaire en référence explicite avec ceux peuplant les contes. Les animaux fantastiques, par leur place dans les mythes, les légendes, les rites et les croyances sont devenus des symboles. La mythologie antique gréco-romaine, les bestiaires du Moyen Âge en sont des exemples connus. Ces symboles varient en fonction des époques, des civilisations et des cultures et leurs interprétations sont multiples et parfois contradictoires.

Aujourd'hui, des artistes et auteurs contemporains renouvellent le regard sur cette symbolique de l'animal fantastique. Des licornes aux griffons, des phénix aux dragons, les animaux imaginaires peuplent nos films, nos livres et même nos réseaux sociaux. Pourtant, la plupart de ces figures monstrueuses y compris les créations contemporaines des jeux vidéo et des films d'animation, peuvent être remontées à un grand ancêtre, une figure archétypale qui contient déjà l'essentiel des attributs et des fonctions du monstre.

Questionnements

À travers l'exposition, les élèves vont se questionner sur ce qu'est un animal fantastique, et échanger sur la place qu'il tient dans leur vie. Ils découvrent comment l'homme les a représentés dans les arts, la littérature et sur les objets, dans diverses cultures lointaines selon des intentions différentes en fonction des mythologies des civilisations. Cette diversité des symboles et de leurs interprétations, au-delà d'un système figé et érudit, est l'occasion pour les élèves de prendre conscience qu'une œuvre peut avoir de multiples interprétations et qu'une image est une représentation, une construction, le résultat d'une intention à un instant donné.

L'exposition permet aussi de s'interroger sur le plaisir, la peur, l'attrance ou le rejet suscités par ces créatures, de comprendre le sens des émotions fortes qui s'emparent de nous face à eux dans une mise en scène d'affrontements perpétuels.

Quand les humains ont-ils commencé à imaginer ces animaux fantastiques ? Quels liens existe-t-il entre ces animaux légendaires et les animaux réels ? Que nous disent les animaux fantastiques de notre rapport aux vrais animaux et au réel ? Qu'y a-t-il de scientifique dans la manière dont on les a abordés ? Quelles sont les limites de l'humain que les animaux fantastiques permettent de figurer et d'explorer ?



Walter Andrae, *Dragon-serpent de la porte d'Ishtar*, 1902, Aquarelle sur carton, Berlin, Vorderasiatisches Museum

PARCOURS 1 : Murs de monstres

La réalisation d'un mur d'images est un prétexte intéressant pour regrouper des références culturelles en lien avec les animaux fantastiques étudiés. Par la manipulation de ces images, l'élève passe progressivement d'une perception uniquement sensible à une perception guidée par la connaissance. Il s'agit tout d'abord d'identifier chacune des images représentant des animaux fantastiques, de les classer selon des axes plastiques, affectifs ou autres. La rencontre avec les œuvres de l'exposition enrichit la collection et permet d'opérer d'autres regroupements, d'affiner les définitions et de s'interroger sur la manière dont les œuvres sont présentées pour s'en inspirer.

La situation pédagogique

Élaborer une définition de l'animal fantastique

À partir de la description de représentations d'animaux réels ou imaginaires et des connaissances des élèves dans ce domaine, des regroupements sur le mur d'images de la classe sont effectués dans un premier temps pour différencier les animaux de compagnie, de la ferme, et de la nature sauvage : les animaux réels.

S'interroger sur les relations que nous avons avec eux permet d'introduire d'autres catégories : les animaux qui font peur, ceux qui ont disparu, ceux que l'on rencontre dans les livres, les dessins animés.

Le mur d'images des animaux évolue au fur et à mesure des connaissances des élèves. Il s'enrichit alors de représentations d'animaux imaginaires mythologiques, légendaires, fantastiques rencontrés dans divers supports (livres, affiches de films d'animation, jaquette de jeux vidéo...).

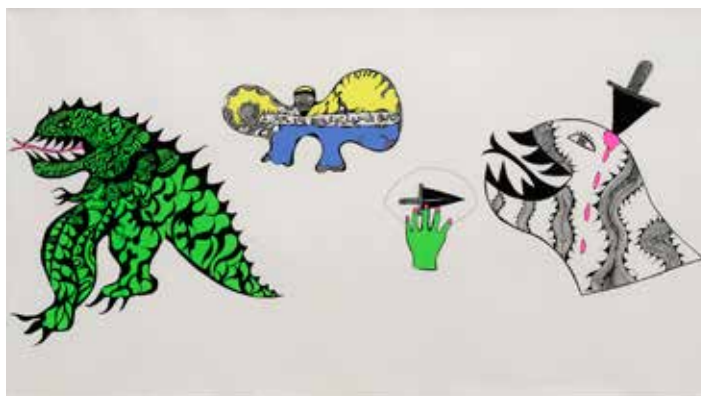
La notion de représentation est abordée à partir de différentes images d'un animal fantastique par exemple celle du dragon. Un corpus d'images diverses le représentant permet de s'interroger sur : de quel type d'images s'agit-il (photos d'une œuvre, couvertures d'albums, affiches de films d'animation...) ? Comment peut-on les classer ? À qui sont-elles destinées ?

Face aux œuvres

L'exposition permet de rassembler une ressource iconographique importante pour enrichir l'imaginaire et de découvrir œuvres et ouvrages représentant l'animal fantastique étudié en classe au préalable :

- des représentations de supports variés et d'origines différentes
- des albums de littérature jeunesse en lien
- des extraits de films d'animation présentant l'animal fantastique

Il s'agit d'amener les élèves à décrire les œuvres choisies afin de repérer les moyens plastiques utilisés et de prendre conscience que ces choix ne sont pas anodins mais au service d'une intention. La description est menée en termes plastiques de lignes, de formes, de matières, de couleurs.



Niki de Saint-Phalle, *The Monster dies / I am the beautiful white bird*, non datée, d'après un dessin original de 1968, Sérigraphie en couleur sur papier, Galerie Mitterrand

Gabriel Viardot, *Miroir monté sur chevalet*, vers 1880, Bois sculpté et miroir, Paris, musée d'Orsay



Conversation with Smaug, 2022, tapisserie de basse-lisse, laine, coton, fils métalliques, Aubusson, Cité internationale de la tapisserie

Pratiques artistiques

Préparer pour montrer les collections à voir et à toucher

Il s'agit de créer un environnement pour donner à voir le mur d'images des animaux fantastiques : opérer des choix, des recadrages, des encadrements. On peut aussi travailler la scénographie : socles, boîtes, présentoirs, emballages et éclairages transformeront le regard porté sur des représentations les plus variées d'animaux fantastiques :

- en images (photographies des œuvres, cartes postales, affiches, publicités, dessins animés)
- en volume (jouets et peluches, marionnettes, moulages...)
- en détails : une page recouverte de fourrure, un dessin en gros plan de ses écailles, une empreinte de patte, un détail de son œil...



Nuremberg, Aquamanile en forme de griffon, Vers 1400, Cuivre doré, Paris, musée du Louvre

PARCOURS 2 : Archétypes et compagnie

Au cours des siècles, les animaux fantastiques changent souvent de formes et de symboles avant de se fixer définitivement dans une image ou une interprétation. Certains animaux fabuleux ont une histoire que l'on retrouve partout sur la terre. C'est le cas de la licorne et du dragon qui ont enchanté le monde d'avant et d'aujourd'hui encore.

Qu'est-ce qu'un personnage archétypal ? C'est un type de personnage qui, au cours de l'histoire de la littérature, s'est constitué et dont on peut citer un certain nombre de caractéristiques et de rôles. Ce personnage se révèle parfois comme mythe.

« L'archétype se construit dans la durée, à travers une constellation de livres, tout autant dans la permanence que dans l'écart, la répétition que dans la divergence. » Site ONL¹

La situation pédagogique

Constituer une collection d'animaux fantastiques

La littérature jeunesse permet aux élèves de découvrir des univers singuliers où les thèmes, les personnages et les situations se répondent et permettent de faire des liens entre les œuvres en repérant similitudes et différences et ainsi former une culture littéraire.

Dans un premier temps, les élèves sont amenés à s'interroger sur leurs connaissances des animaux fantastiques par un questionnement : quels animaux fantastiques connaissez-vous ? Dans quelles situations les avez-vous découverts (film, lecture, jeux) ?

Puis, des représentations d'animaux fantastiques sont collectées dans les albums et les supports de la classe. Ils sont répertoriés pour leurs qualités physiques et pour les traits caractéristiques de leurs personnalités.

Les bestiaires prêtent en effet aux animaux des personnalités et des sentiments comparables à ceux des hommes : avoir des sentiments, être jaloux, rancuniers ou généreux...

¹Observatoire National de la lecture. <http://onl.inrp.fr/ONL/travaux-thematiques/livres-de-jeunesse/constellations/le-personnage-archetypal/personnage-archetypal/ogre>

Face aux œuvres

Musée de classe...

- ...d'animaux fantastiques

Enrichir cette collection par la recherche de représentations issues de différents supports artistiques (peinture, sculpture, dessin, objet, costume, comics...) de l'animal fantastique choisi dans l'exposition.

Organiser le musée de classe en associant ces représentations et les connaissances découvertes : animal aux pouvoirs bénéfiques pour l'homme et/ou malfaisant.



La Grand Goule, 1677, Bois polychrome
DRAC Nouvelle-Aquitaine / CRMH-site de Poitiers, en dépôt au
Musée Sainte-Croix à Poitiers



Nicolas Buffe, *Peau de licorne*, 2011, Cité internationale de la
tapisserie, Aubusson

- ...autour d'une légende

À partir d'un corpus d'œuvres de nature différente autour d'un même sujet : « la légende de saint Georges et le dragon », les analyser selon les critères :

- ...iconographiques

Classer selon le critère « nature d'une œuvre » (peinture, sculpture, bas-relief, dessin...). Constituer un répertoire illustré. Placer ces références sur la frise historique de la classe

- ...symboliques

Rechercher la symbolique des éléments (personnages, lieux, actions...) et les diverses interprétations de la légende. Constituer un glossaire de ces symboles.

Les stéréotypes offrent des cadres de références, par exemple un même scénario avec trois personnages principaux qui se ressemblent : une princesse qui se retrouve dans une situation de péril, souvent victime d'un dragon et un chevalier qui, à ses risques et périls, la sauve.

Maurice Denis, *Saint Georges combattant le dragon*, 1917, Huile sur toile, MUDO -
Musée de l'Oise



Anonyme italien, *Saint Georges combattant le dragon*, Vers 1520-1525,
Terre cuite émaillée, Paris, musée du
Louvre



Paolo Uccello, *Saint Georges combattant le dragon*, Vers 1440, Tempera sur bois,
Institut de France, Musée Jacquemart-
André, Paris



Maitre I.A.M. de Zwolle, *Saint Georges combattant le dragon*, Sans date, Gravure,
Paris, musée du Louvre

Développer l'esprit critique des élèves, c'est les aider à devenir des lecteurs responsables et conscients des messages qu'ils reçoivent des œuvres. Les adaptations contemporaines en littérature jeunesse, en film d'animation interrogent les stéréotypes de l'époque de la création de certaines œuvres.

Elles aiguïsent l'esprit critique et peuvent servir de support à des discussions collectives qui permettent de bousculer ces stéréotypes : la princesse est-elle aussi démunie que cela ? Le dragon existe-t-il vraiment ? Et si il n'y avait pas la princesse à sauver, que ferait le chevalier dans la vie ? Ce travail peut donner lieu à des écrits de travail, des notes de lecture d'œuvres consignés dans le cahier de lecture, dans le cahier d'histoire des arts.



UNGERER Tomi, *Sans titre*, 2003, arts graphiques dessin, Musée Tomi Ungerer - Strasbourg



UNGERER Tomi, *Sans titre*, 1975, arts graphiques, dessin, Musée Tomi Ungerer - Strasbourg

Pratiques artistiques

Créer un bestiaire fantastique

Cette séquence propose dans un premier temps la création d'un bestiaire fantastique. Les élèves seront amenés à transférer leurs connaissances scientifiques pour créer leur animal imaginaire à partir de représentations artistiques de nature et de facture différentes.

Créer son animal fantastique

La dimension fantastique peut être rendue par la transformation d'un animal ordinaire en animal fantastique :

- par ajouts d'éléments en collage ou à l'aide de différents mediums.
- elle peut être rendue aussi grâce à l'inversement des caractéristiques (aspect démesuré lorsqu'il s'agit d'un petit animal par exemple). Après un travail oral, créer en inversant une ou plusieurs de leurs caractéristiques.
- par un changement d'échelle : des dimensions réelles vers le plus grand ou le plus petit permet de produire un sentiment d'anxiété et, à l'inverse de surévaluation de ses capacités. La littérature, le cinéma se sont nourris de cette source d'inspiration fantastique.

Quelques procédés :

- observer au microscope. Agrandir des animaux microscopiques.
- les ombres portées d'objets ou de parties du corps peuvent être associées et retracées sur une feuille pour fournir la forme générale de l'animal fantastique. Cette forme reprise au trait est complétée d'une représentation détaillée des éléments constituant l'animal.
- à partir d'un texte descriptif : « Pour donner une apparence naturelle à un dragon, prenez la tête d'un mâtin, les yeux d'un chat, les oreilles d'un hérisson, le museau du lièvre, les sourcils du lion, les tempes d'un vieux cocq et le cou de la tortue. » Léonard de Vinci. Découper des représentations d'animaux réels en morceaux et classer dans des boîtes les têtes, cous, pattes, ailes, museaux, cornes. Suivre la recette de Léonard de Vinci ou en inventer une pour créer un dragon.



Applique représentant un phénix de profil, tourné vers la gauche, les ailes et la queue relevées, 25-220, bronze doré, Nice, Musée départemental des arts asiatiques

S'inspirer du bestiaire médiéval

Pour chaque monstre inventé, les élèves trouvent un nom et décrivent précisément dans une fiche signalétique la "nature de l'animal" :

- descriptif physique
- habitudes alimentaires
- environnement dans lequel vit l'animal
- comportement avec ses petits
- traits de caractère
- manière de s'exprimer ou de se faire comprendre
- comment l'homme peut le vaincre ou en tirer bénéfique

Réunir pour un ensemble d'animaux imaginaires, des fiches signalétiques et illustrations pour créer un bestiaire fantastique.



Barthélémy L'Anglais, *Livre des propriétés des choses* : la faune, traduit vers 1400 (1230-1248 pour l'original), par-chemin, Paris, Bibliothèque nationale de France

Mettre en scène le bestiaire

Imaginer un fond, un décor (une jungle, un désert, une ville...) Lui donner une forme, sur un support grand format avec des feutres, des craies grasses, de la peinture, des encres des papiers découpés, déchirés, des éléments découpés dans des magazines.

Associer l'animal avec d'autres personnages : un autre animal, des personnages d'hier, d'aujourd'hui, réels ou inventés. Imaginer la scène : les personnages ont-ils peur ? Fuients-ils ? est-ce une lutte entre deux animaux, entre l'animal et un être humain ? Agencer les éléments afin de donner forme à cette rencontre inattendue.

Créer une scène de théâtre et utiliser les animaux créés pour jouer une scène inventée.

PARCOURS 3 : Cabinet de curiosités entre *naturalia* et *artificialia*

Apparus à la Renaissance en Europe, les cabinets de curiosités sont l'ancêtre des musées et des muséums. Dans ces collections éclectiques, la vraie science frôle la fausse, puisqu'on pouvait y trouver des prétendus restes d'animaux mythiques, des fioles de sang de dragon, autant de « preuves » confortant les croyances de l'époque.

Dans un cabinet de curiosités, les collections peuvent s'organiser en quatre catégories : *artificilia* qui regroupe les objets créés ou modifiés par l'homme (antiquités, œuvres, d'art...), *naturalia* qui regroupe les objets et créatures naturels (insectes séchés, animaux naturalisés, squelettes, coquillages, herbiers, fossiles...), *exotica* qui regroupe plantes et animaux exotiques et *scientifica* qui regroupe les instruments scientifiques.



Émile Gallé, Dragon héraldique, 1894, Pot couvert en verre soufflé et modelé à chaud, gravé à froid, bagues métalliques émaillées, Paris, musée d'Orsay



Allemagne, Nautile monté, 1600-1700, Argent repoussé, estam-pé, ciselé et partiellement doré, nautile, Écouen, musée national de la Renaissance - château d'Écouen



Histoire naturelle. Cabinet de curiosités du pharmacien et naturaliste napolitain, Paris, Bibliothèque nationale de France

La situation pédagogique

Mener un projet

Dans le cadre de l'enseignement de la culture scientifique et technologique, les élèves ont étudié la diversité du vivant (classification, particularités physiques, modes de vie). Dans un constant aller-retour entre aspect scientifique et création fantastique, les élèves sont amenés à s'interroger sur la production de preuves de l'existence d'un animal (écrits, fragments, moulages d'empreintes, photomontages, cartes...). Oscillant entre le vrai et le faux, la mise en valeur de ces preuves s'inspirera de la scénographie des musées d'histoire naturelle et des cabinets de curiosités.

Face aux œuvres

Les élèves découvrent ce qu'est un cabinet de curiosités à partir des œuvres de l'exposition.

Les albums de littérature jeunesse présents dans l'exposition sur ce sujet vont les aider à définir les constituants de cette pratique muséale.

Ils partent à la recherche de vraies fausses preuves présentées. Ils interrogent l'écart entre faits scientifiques et traces truquées à travers le procédé de création des animaux hybrides, les traces prouvant leur existence : photographies, écrits scientifiques, moulages d'empreintes, fragments (squelette, poils, plumes...)



Leonora Carrington, *Vulture (Dragon)*, 2010, Bronze, rubis, Dublin
Irish Museum of Modern Art Collection:
Diplomatic gift of the Federal Government of Mexico



Squelette de chimère, 2006, Os, Paris,
Muséum national d'Histoire naturelle



Tête momifiée de crocodile « champsès »
tête de « Dragon », Avant 1409, Os et peau
de crocodile momifiés, Mons, Musée du
doudou
Collection Artothèque - Musée du
Doudou - Ville de Mons

Pratiques artistiques

Créer un bestiaire d'animaux fantastiques en se servant des représentations rencontrées (répertoire, musée de classe, carnet de croquis, cahier de sciences, d'histoire des arts...). Faire des choix dans l'intention d'inventer et de créer son animal fantastique issu d'une hybridation :

Annoncer son projet :

- écrire les caractéristiques physiques, scientifiques, magiques de sa créature.
- représenter son animal imaginaire par croquis annoté, le nommer.

Choisir une technique :

- le représenter par photomontage, par découpage/collage d'éléments photocopiés
- le représenter en volume : bas-relief, ronde-bosse

Écrire : prolonger par l'écriture de son histoire, de sa légende

À partir de ce bestiaire fantastique créé en classe, il s'agit d'amener les élèves à choisir un projet : récit d'une expédition en terre inconnue, carnet de voyage du futur, capsule venue d'une autre planète, article de revue scientifique relatant une expérience d'OGM.

Rechercher et créer les éléments pour raconter et pour prouver : cartes, croquis, photographies, textes narratifs, descriptifs, enregistrements, articles de journaux, fragments, moulages ...

Les mettre en valeur : selon le projet choisi, s'inspirer de scénographies d'un cabinet de curiosités, de mises en page d'un carnet de voyage, d'un journal, d'articles d'une revue scientifique ou la création d'un site fictif ou une annonce sur la WebTV.

PARCOURS 4 : Entre évolution et permanence

À partir des objets présentés dans l'exposition, montrez dans une démarche de recherches chronologiques face aux œuvres, l'évolution ou la permanence des animaux fantastiques (dragon ou associé, licorne, griffon, phénix...)

Chronologie	ORIENT OCCIDENT					
Animal ou créature fantastique (cartel à reporter)						
Justifiez à l'écrit votre choix						
Principales caractéristiques Formes/Couleurs/ Matières						
Support utilisé						
Commanditaire / Destinataire						
Correspondance ou relation avec un autre objet de l'exposition						

Chronologie	OCCIDENT OCCIDENT OCCIDENT					
	(Moyen Âge)		(Temps Modernes)		(Monde contemporain)	
Animal ou créature fantastique (cartel à reporter)						
Justifiez à l'écrit votre choix						
Principales caractéristiques Formes/Couleurs/ Matières						
Support utilisé						
Commanditaire / Destinataire						
Correspondance ou relation avec un autre objet de l'exposition						

De retour en classe

À partir des relevés effectués dans l'exposition visibles dans ces deux tableaux, répondez aux questions suivantes : quelles sont les principales modifications ou évolutions effectuées par l'Homme sur les créatures du bestiaire fantastique à travers l'espace et le temps ? Pourquoi les fait-il évoluer ? Et inversement, que peut-on appréhender de la permanence des animaux fantastiques à travers l'espace et le temps ?

GLOSSAIRE ET BIOGRAPHIES

Apotropaïque

Élément destiné à éloigner ou conjurer les influences néfastes.

Aristote (384-322 av. J.-C.)

Auteur et philosophe grec connu pour avoir fondé les bases de la philosophie de la nature. Il est le fondateur de la métaphysique consistant à rechercher les principes et les causes de l'univers. Sa pensée a irrigué toute la période du Moyen Âge.

Archétype

Modèle original ou idéal dont s'inspire une œuvre. Il met en jeu des éléments universels issus de l'inconscient collectif observables par exemple dans les mythes ou les contes.

Bestiaire

Manuscrit du Moyen Âge regroupant des fables et des moralités sur les « bêtes », animaux réels ou imaginaires.

Dragon

Monstre fabuleux que l'on représente principalement avec des griffes de lion, des ailes d'aigle ou de chauve-souris et une queue de saurien.

Étiologique

S'applique à un récit qui expose les causes d'un phénomène

Fantastique

Domaine de la littérature d'imagination dans lequel les éléments fictifs entrent en contradiction avec les principes d'organisation du monde, revêtant alors un caractère inexplicable donc inquiétant. C'est par exemple le cas de la survenue de fantômes ou de créatures extraterrestres dans un monde traité par ailleurs de manière réaliste.

Griffon

Animal fabuleux au corps de lion et à la tête d'aigle doté de griffes ou de serres puissantes. On le retrouve souvent comme motif ou élément décoratif pour les supports de mobilier, des médailles ou des pièces d'orfèvrerie.

Hubris

Terme grec qui désigne la démesure dans la conduite des êtres humains. Inspiré par l'orgueil, l'*hubris* relève d'une méconnaissance par l'individu de ses limites qui le conduit à des excès souvent violents. En tant que source de désordre, elle est sévèrement punie, tant par la justice des hommes que par celle des dieux qui, dans la mythologie, réservent les plus durs châtiments aux humains entendant rivaliser avec eux.

Licorne

Animal fabuleux dont le corps blanc est proche du cheval. Elle porte sur le front une corne unique, longue et très souvent torsadée dont on prétend qu'elle neutralise les poisons. Au Moyen Âge elle apparaît comme un symbole de puissance mais surtout de pureté. Le terme provient d'une transformation de l'italien *l'alicorno*, lui-même issu du latin *unicornis*, « qui n'a qu'une corne ».

Maniérisme

Nom donné à la période de l'art italien allant des années 1510-1520 à 1600. Bien que sujet à des nombreuses nuances selon les artistes, les caractéristiques principales de ce mouvement sont la mise à l'écart des principes de la perspective géométrique édictés au 15^e siècle et une attention particulière à la figuration du mouvement.

Merveilleux

Domaine de la littérature d'imagination dans lequel les éléments fictifs s'intègrent à un univers cohérent avec lequel ils n'entrent pas en contradiction mais en constituent au contraire les traits distinctifs. Les contes peuplés d'ogres et de fées appartiennent à ce genre littéraire.

Millénarisme

Croyance religieuse qui soutient l'idée d'un retour sur terre de Christ pour un règne de mille ans préalable au Jugement dernier. Une série de calamités est alors censée annoncer ce retour.

Ekoumène

Désignant pour les Grecs antiques le monde grec en opposition au monde barbare, le terme en est venu à désigner en géographie l'ensemble des espaces habités par l'humanité.

Phénix

Animal fabuleux symbole de résurrection originaire d'Arabie. La légende raconte qu'il met le feu à son propre nid et renaît de ses cendres.

Prédelle

Partie inférieure d'un retable (panneau d'autel), généralement divisée en plusieurs compartiments, représentant des scènes liées au thème de la partie supérieure.

Prophylactique

Élément qui préserve la santé en prévenant la maladie ou par extension les influences néfastes.

Restauration

En France, période allant de 1814 à 1830 marquée par le retour de la monarchie des Bourbons après la chute du Premier Empire de Napoléon I^{er}.

Sacré

Qui appartient à un domaine séparé inviolable, habité par une divinité qui inspire crainte et respect.

Sublime

Compris dans un sens esthétique, le sublime est conçu comme différent de la beauté par le philosophe Edmund Burke en 1757. Alors que cette dernière suscite une émotion délicate, le sublime est une « terreur délicate » qui saisit l'esprit. Ce sentiment peut naître de toute vision propre à rendre compte de l'infini spatial ou temporel, de la grandeur et du pouvoir de la nature ou de l'homme.

Symbolisme

Mouvement artistique de la fin du 19^e siècle s'efforçant de dévoiler les réalités cachées derrière le réel. Ce sont les moyens d'expression (figures, formes, couleurs) qui deviennent porteur d'un sens, souvent allégorique, plutôt que les objets représentés.

Terribilité

Terme italien du 16^e siècle utilisé pour désigner l'impression de puissance et de grandiose inspirant la crainte se dégageant des œuvres de Michel-Ange.

Musée du Louvre-Lens

99 rue Paul Bert, 62300 Lens

Réervations : **03 21 18 62 62**

Renseignements et dates des visites d'initiation : **education@louvrelens.fr**

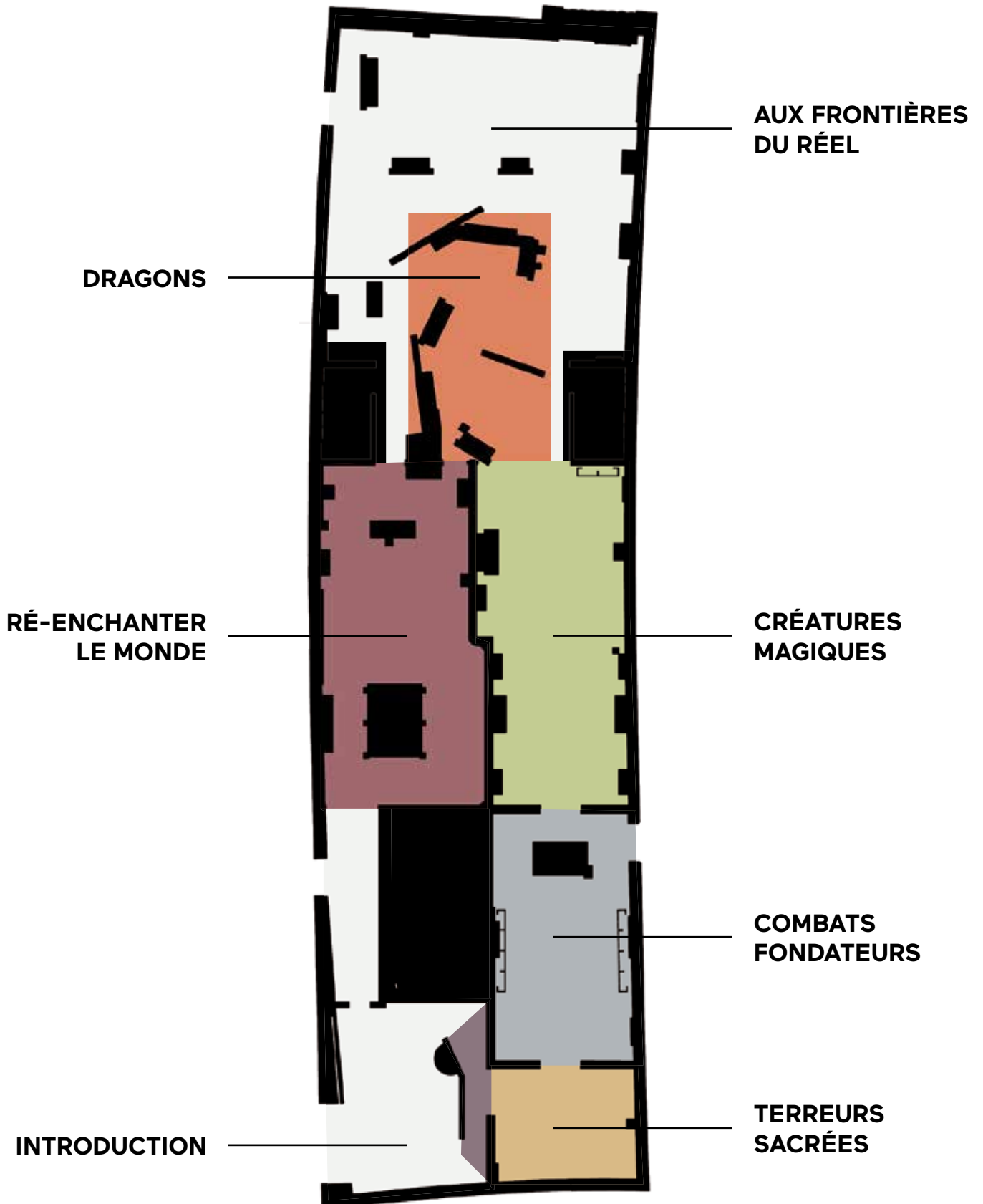
Administration

6, rue Charles Lecocq

B.P. 11 - 62301 Lens

- Ouvert tous les jours de 10h à 18h, sauf le mardi
- Dernier accès à 17h15
- Ouverture à 9h pour les groupes sur réservation
- Fermé les 1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre
- Le parc du musée est accessible gratuitement tous les jours, de 8h à 19h du 1^{er} novembre au 15 avril et de 7h à 21h du 16 avril au 31 octobre

PLAN DE L'EXPOSITION



CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Couverture :

© RMN-Grand Palais (MNAAG, Paris) / Thierry Ollivier

Page 5 :

Amphore © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Stéphane Maréchal

Goltzius © musée de Gravelines / Lefevre Geert

Page 6 :

Relief © Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Raphaël Chipault

Fuseli © AKG-images

Brea © Musée des Beaux-Arts Jules Chéret, Nice / François Fernandez

Page 7 :

Dürer © musée de Gravelines / Dominique Coulier

Masque © musée du quai Branly - Jacques Chirac, Dist. RMN-Grand Palais / Claude Germain

Page 8 :

Statuette © Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier

Trône © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Christian Larrieu

Page 9 :

© RMN-Grand Palais (MNAAG, Paris) / Thierry Ollivier

Page 10 :

Keller Domaine public / Coll. et photographie BNU de Strasbourg

Le Songe de Poliphile © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Adrien Didierjean

Page 11 :

© BnF

Page 12 :

La Cosmographie universelle © BnF

Carte marine © BnF

Dent de narval © Les Arts Décoratifs / Jean Tholance

Page 13 :

Gravure © BnF

Mossa © Musée des Beaux-Arts de Nice / Michel Graniou

Page 14 :

Bernini © Musées du Mans

Dali © Salvador Dalí, Fundació Gala-Salvador Dalí / Adagp © Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles / Joan Geleyns

Page 15 :

Statue gisante © Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier

Ungerer © Tomi Ungerer Estate © Diogenes Verlag AG, Zürich

Page 16 :

Cotton © ADAGP, Paris 2023 © Will Cotton / Courtesy de l'artiste et TEMPLON, Paris - Bruxelles - New York.

Ingres © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Franck Raux

Page 17 :

Hogarth © Tate

Rackham © BnF

Page 18 :

Moreau © RMN-Grand Palais / René-Gabriel Ojeda

Cité internationale de la tapisserie d'Aubusson

© The Tolkien Trust 1977 © Tissage Atelier A2 / Aubusson 2022 © Collection Cité internationale de la tapisserie / Photo Studio Nicolas Roger

Page 19 :

© Adagp, Paris 2023 © CNCS / Pascal François

Page 20 :

Rembrandt © BnF

Quetzalcòatl © musée du quai Branly - Jacques Chirac, Dist. RMN-Grand Palais / image musée du quai Branly - Jacques Chirac

Page 21 :

Vase © RMN-Grand Palais (MNAAG, Paris) / Thierry Ollivier

Saint George combattant le dragon © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski

Gargot © Musées de Poitiers / Christian Vignaud

Thiriot © MuCEM

Celse © RMN-Grand Palais (MuCEM) / image RMN-GP

Page 22 :

Uccello © RMN-Grand Palais / Agence Bulloz

Comics © Marvel Comics Group / tous droits réservés © musée de la bande dessinée - la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Page 23 :

Comics © Marvel Comics Group / tous droits réservés © musée de la bande dessinée - la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Böcklin © BnF

Page 24 :

© RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Jean-Gilles Berizzi

Page 25 :

De Saint-Phalle © Niki Charitable Art Foundation / Adagp, Paris © Aurélien Mole. Courtesy of Galerie Mitterrand

Viardot © Musée d'Orsay, Dist. RMN-Grand Palais / Patrice Schmidt

Cité internationale de la tapisserie d'Aubusson

© The Tolkien Trust 1977 © Tissage Atelier A2 / Aubusson 2022 © Collection Cité internationale de la tapisserie / Photo Studio Nicolas Roger

Page 26 :

© BPK, Berlin, Dist. RMN-Grand Palais / Andres Kilger

Page 27 :

Gargot © Musées de Poitiers / Christian Vignaud

Buffe © Nicolas Buffe © Cité internationale de la tapisserie, Aubusson

Denis © RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier

Saint Georges combattant le dragon © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski

Uccello © RMN-Grand Palais / Agence Bulloz

De Zwolle © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Michèle Bellot

Page 28 :

Ungerer © Tomi Ungerer Estate © Diogenes Verlag AG, Zürich

Applique © Musée départemental des arts asiatiques (Nice) / photographie Laurent Sully Jaulmes

Page 29 :

L'Anglais © BnF

Gallé © Musée d'Orsay, Dist. RMN-Grand Palais / Patrice Schmidt

Nautilé © RMN-Grand Palais (musée de la Renaissance, château d'Ecouen) / René-Gabriel Ojeda

Histoire naturelle © BnF

Page 30 :

Carrington © ADAGP, Paris 2023 © Denis Mortell Photography

Squelette © MNHN / Jean-Christophe Domenech

Crocodile « champsés » © Ville de Mons / Atelier de l'Imagier

LOUVRE

Lens



ANIMAUX
FANTASTIQUES

EXPOSITION
27 SEPTEMBRE 2023
15 JANVIER 2024

