

BÊTES EN SCÈNE

Dossier d'accompagnement pédagogique en Arts Plastiques



Dossier réalisé par les CPAP des Yvelines :

Camille Fiorèse, Nathalie Harrewyn, Clémence Larigaldie,
Pascale Lauvray, Florence Patisson, Corinne Troncin, Pascale Vitoux

TABLE DES MATIERES

L'ANTHROPOMORPHISME.....	5
DEFINITION	5
HISTORIQUE	5
HUMANISER	7
HABILLER.....	7
METTRE EN SCENE	8
INCARNER	10
MATIERES	15
REINVENTER.....	15
ENCHANTER	17
S'ENGAGER.....	19
BESTIAIRE FANTASTIQUE.....	22
PRESENTATION.....	22
REINVENTER.....	28
ENCHANTER	31
SYMBOLISME	34
ENJEUX ET DEFINITIONS	34
REINVENTER – S'approprier, renouveler et détourner les symboles animaliers.....	35
S'ENGAGER – Représenter et partager des valeurs, des idées, des opinions.....	37
ENCHANTER – Incarner une figure zoomorphe	39
CABINETS DE CURIOSITÉ.....	43
GENESE.....	43
COLLECTIONS.....	45
S'ENGAGER.....	47
RÉINVENTER.....	47
ENCHANTER	48
RESSOURCES	52

BÊTES EN SCÈNE



D'après Etienne le Hongre, Le loup et la tête, 1674-1675, statue plomb, Versailles

Agneau, Aigle, Alouette, Âne, Araignée, Baleine, Belette, Bœuf, Bouc, Brebis, Brochet, Canard, Carpe, Cerf, Chameau, Chapon, Chat, Chat-Huant, Chauve-Souris, Cheval, Chèvre, Chien, Cigale, Cigogne, Ciron, Cochon, Colombe, Coq, Corbeau, Cormoran, Cygne, Dauphin, Dragon, Écrevisse, Écureuil, Éléphant, Faucon, Fourmi, Frelon, Gazelle, Geai, Génisse, Goujon, Grenouille, Hérisson, Héron, Hibou, Hironnelle, Huitre, Laie, Lapin, Lièvre, Limaçon, Lion, Loup, Milan, Moineau, Mouche, Mouton, Mulet, Oiseau, Ours, Paon, Perdrix, Perroquet, Pie, Pigeon, Poisson, Poule, Puce, Rat, Renard, Rossignol, Scarabée, Serpent, Singe, Souris, Tanche Taureau, Tigre, Tortue, Tourterelle Vache, Vautour, Veau¹.

« Je me sers des animaux pour instruire les hommes » Jean de la Fontaine

De tous temps les animaux ont fasciné l'Homme, éveillant sa crainte, son émerveillement et son désir de les dominer. À la fois proches ou éloignés des humains, les animaux sont dans la littérature, le symbole de notre bestialité comme dans les métamorphoses d'Ovide ou, pour Jean de La Fontaine, le miroir de nos comportements sociaux.²

¹ Corpus des animaux des fables de la Fontaine

² In *catalogue de l'exposition « BÊTES DE SCÈNE »* fondation Villa Datriis 2019

Le dossier « Bêtes en scène » abordera l'animal sous l'angle de cinq thématiques

- Anthropomorphisme
- Matières
- Bestiaire fantastique
- Symbolisme
- Une mise en scène : les Cabinets de curiosité

Un dossier consacré à l'éducation artistique et culturelle proposera également des pistes pédagogiques dans les domaines de la musique, du théâtre, ou encore de la littérature à travers quatre verbes d'actions : **s'engager - réinventer – enchanter – critiquer**

BÊTE, subst. fém.

I.– Usuel. Être appartenant au règne animal autre que l'homme.

– Loc. proverbiales

◆ Au temps où les bêtes parlaient (Soulié, *Les Mémoires du diable*, t. 2, 1837, p. 57). Il y a très longtemps, au temps où le merveilleux était chose quotidienne.

◆ Chercher la petite bête. S'efforcer de trouver la moindre petite erreur, le plus petit détail qui permette de critiquer quelqu'un ou quelque chose :

◆ Reprendre du poil de la bête. Se ressaisir, reprendre le dessus.

SCÈNE : nom féminin (latin *scena*, du grec *skênê*)

1. Partie du théâtre où jouent les acteurs -Synonymes : planches - plateau - tréteaux

2. Ensemble des décors qui représentent le lieu où se passe l'action théâtrale : La scène représente une forêt.



Katia Bourdarel, *je suis une louve*, résine acrylique et textile, 2012 ,100x155x50cm

L'ANTHROPOMORPHISME

Définition

L'anthropomorphisme est l'attribution de caractéristiques humaines à d'autres entités comme des divinités, des objets, des phénomènes ou des animaux... Le terme émane du grec ancien *ánthrōpos* (être humain) et *morphé* (forme), il est créé vers 1770 par le philosophe français le baron d'Holbach.

Des exemples incluent notamment les animaux et les plantes, ainsi que des forces de la nature comme le vent, la pluie ou le Soleil sont décrits comme des phénomènes à motivations humaines, ou comme possédant la capacité de comprendre et réfléchir. En littérature, on parlera de « personnification ».

Lexique : Détourner, attendrir, endurcir, exagérer, accentuer, affaiblir, personnifier, personnaliser, humaniser, incarner, figurer, interpréter, revêtir, métamorphoser, symboliser, enchanter, habiller, costumer, représenter, reproduire, illustrer, mettre en scène, orchestrer, présenter, révéler.



Historique

La représentation anthropomorphique apparaît en même temps que l'art pariétal.

Dans les deux cas l'homme s'attribue « en tant qu'homme » la puissance des animaux.



Le chamane dansant, gravé et peint, âge de bronze, Ariège, France



L'homme-lion, sculpture en ivoire de mammoth Paléolithique supérieur)



L'art pariétal, ici peinture sur écorce, en Australie date de plus de 30 000 ans. Sa spécificité est de perdurer dans la culture aborigène encore aujourd'hui véhiculant « le Temps du Rêve ». Le Rêve est à l'origine de toute chose, il donne une explication aux reliefs, aux éléments. L'animal représenté avec « ses chemins intérieurs » est un être mythique qui vit dans une autre réalité que celle des hommes et se manifeste dans ses rêves.

Figuration inspirée des peintures pariétales, Australie, île Croker, 20ème siècle

L'art contemporain poursuit cette hybridation du corps humain en associant comme ici le corps d'une fillette et la tête d'une vache sacrée. La sculpture interroge la condition humaine des petites filles dans la société indienne.



Prune Nourry, standing holy daughter

Pistes pédagogiques :

- À l'aide de pâte à modeler imaginer un homme lion, homme serpent, femme crevette... observer les effets, inventer son nom, son histoire, sa fonction. Photographier les figures imaginées par la classe.
- Observer la topologie de sa ville, tracer le chemin de son trajet jusqu'à l'école, l'insérer dans la silhouette d'un animal. Observer les peintures sur écorce d'Australie

Humaniser



La physiognomonie est une méthode pseudo-scientifique fondée sur l'idée que l'observation de l'apparence physique d'une personne, et principalement les traits de son visage, peut donner un aperçu de son caractère ou de sa personnalité. Charles Le Brun par ses planches physiognomoniques représente les traits animaux dans la représentation humaine.

Trois têtes d'aigle et trois têtes d'hommes en relation avec l'aigle

Pistes pédagogiques :

- **Réinventer** : Détourner son portrait en l'associant à son animal totem, expliquer son choix
- Ajouter un élément humain à la photo d'un animal, ajouter des yeux d'animaux à un portrait humain, observer les effets.
- **Critiquer** : Prolonger l'exercice avec un personnage historique
- **Enchanter** : Apporter une peluche d'animal, réaliser plusieurs installations dans la cour, dans la classe, illustrant un album, la morale d'une Fable, garder en mémoire en photographiant. Réaliser une installation inédite, écrire la Fable.

Habiller



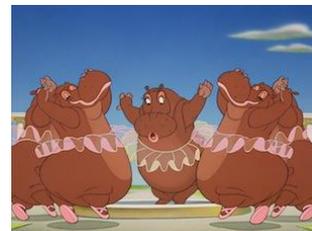
Rina Banerjee, née en 1963 à Calcutta, habille son singe de parures fabuleuses pour donner à son singe une image autre que celle d'un animal farceur sans scrupules. Le singe symbolise la sagesse dans la culture indoue à l'inverse de la culture occidentale.

Le chien, un braque de Weimar, est le sujet central du travail de William Wegman. Le chien revêt ici les valeurs sociales et individuelles, entre conformisme et décalage. William Wegman reprend, renverse, flirte avec les codes et les mœurs de la société, sans pour autant avoir recours à une signification stricte à chaque photographie. Dans la plupart de ses clichés, Wegman laisse la liberté à chacun d'y voir ce qu'il a envie d'y voir, de retrouver, d'imaginer.



Pistes pédagogiques :

- Quel habit pour quel animal ? Quel effet produit un costume sur un animal ? S'amuser à habiller des animaux par collages, par dessin. Habiller des figurines avec des vêtements de poupées, observer les effets.
- Emballer une figurine animalière de tissu. Observer les contours de la forme.
- Modeler des animaux dans du papier aluminium. Photographier les sculptures en situation pour illustrer une fable. Prolonger en imaginant un film en stop motion.



Mettre en scène

Parmi tous les animaux cités dans la Bible le chat n'en fait pas partie. Il est mis en scène par les artistes sur de nombreux supports. En danse classique, un pas porte son nom « le saut de chat » nommé ainsi en français partout dans le monde, c'est également le protagoniste d'un pas-de-deux dans le ballet « La belle au bois dormant », créé en 1880. En 1825, l'opéra le met à l'honneur dans le duo de chats attribué à Rossini. Il est également le personnage de la comédie musicale Cats créée en 1978. En littérature on citera « le chat qui s'en va tout seul » de Rudyard Kipling, 1902 ou encore les nombreuses versions du chat botté.





Partie de backgammon, vers 1650 de Frans Snyders, peintre flamand

Frans Snyders, peintre flamand élève de Bruegel le jeune, est spécialisé dans la peinture morte et animalière.



Mamady Seydi, artiste sénégalais née en 1970, nous transporte dans un monde peuplé de créatures hybrides personnifiées. Ici, il met en scène un proverbe africain «*la hyène ne puise pour rien l'eau de la vieille vache* ». De ses proverbes africains sublimés, émane une œuvre de son temps, véritable miroir de notre société.

L'animal est tantôt placé dans des scènes humaines, tantôt placé dans des postures humaines.

Pistes pédagogiques :

- Dresser l'inventaire des postures spécifiquement humaines, les appliquer à des figurines animalières. Dans les Fables de La Fontaine impliquant des animaux, est-il question de postures humaines ?
- Par collages, dessins représenter des animaux dans des postures humaines.
- Réaliser des animaux en fil de fer, leur donner une posture humaine les mettre en scène dans une fable existante ou inventée.
- Illustrer des fables en créant des dioramas mettant en scène des animaux.



Joseph Cornell, 1940



Richard Barnes, *Man with Buffalo*, 2007

Incarner

Caractères liés aux qualités morales attribuées aux animaux

Si l'altruisme, l'entraide, le respect des règles sociales sont des qualités qui ont été démontrées par des travaux scientifiques, les qualités morales attribuées aux animaux sont une projection des qualités humaines sur les animaux. L'animal serait bon, vrai, fidèle, pur à l'instar de l'homme sur lequel il porte pourtant un regard bienveillant.



Le Chien, Francisco de Goya, environ 1820

L'animal est représenté pour lui-même, et comme figure expressive. Ici pourtant, le chien représente la solitude et de l'attente



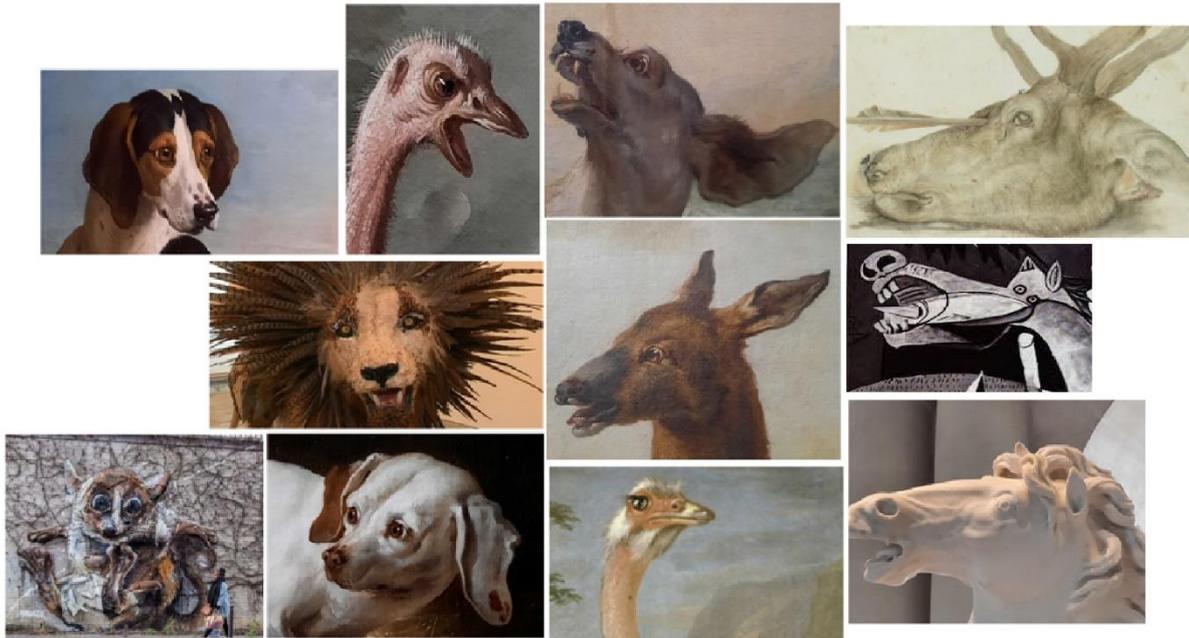
Dos de Mayo, Francisco de Goya, 1814

Lorsque Goya peint *El dos de mayo*, en 1814, il dénonce l'absurdité de la guerre par la violence de la scène. Le regard des chevaux, sidérés autant que compatissants, interroge le choix des hommes. Dans cette œuvre, Goya s'éloigne de l'idée commune selon laquelle les hommes auraient seuls l'exclusivité du regard. La mise en scène de l'animal participe au propos de l'artiste.

Pistes pédagogiques :

- Inventer un nouveau symbole de la paix par dessin, collage. Et si, à l'instar de la colombe, un nouvel animal devenait le symbole de la paix ? La colombe de la paix se reconnaît à son attribut, le rameau d'olivier, quel serait l'attribut de ce nouvel animal ? Proposer plusieurs essais, évaluer les effets. Exemple : Si le vautour devenait le nouveau symbole de la paix ? Inspirée de la fable « Le Rat de ville et le Rat des champs », prolonger par l'écriture d'une fable qui confronterait le vautour charognard à un autre vautour revendiquant son nouveau statut. Lire « La chatte métamorphosée en femme ».
- Changer les symboles associés aux animaux « et si le corbeau portait chance... », « et si le renard était niais... ». Détourner des illustrations de fables, ajouter un animal incongru, supprimer un animal...

→ Isoler des regards d'animaux, les analyser, les détourner



→ S'engager pour la défense des animaux, représenter des animaux disparus, les mettre en scène. Jouer sur les échelles en modelant des insectes, escargots géants placés dans les locaux de l'école.

David Beck



Rapports entre animaux liés à la chaîne alimentaire

La hiérarchie supposée entre animaux est liée à leur place dans la chaîne alimentaire.



Le récit de la transmission de la Shoah prend forme dans un univers animalier, où les Polonais prennent l'apparence de cochons, les nazis sont représentés en chats et les Juifs en souris (Maus en allemand).

Maus, roman graphique américain, Spiegelman, entre 1980 et 1991.

Dans « le chat » de Philippe Geluck, le personnage humanisé du chat domine les souris qui gardent leur caractère animalier par l'absence de parole ou d'habits. La Fontaine utilise régulièrement ce procédé où les animaux sont tantôt traités pour leur aspect anthropomorphe tantôt leur caractéristique animalière.



Pistes pédagogiques :

→ À la manière de la fable « Le lion et le rat », inverser les rôles dans la chaîne alimentaire. Utiliser la photocopie pour jouer sur les échelles, agrandir la gazelle chassée par le guépard, observer les effets, imaginer une fable portée par l'illustration.

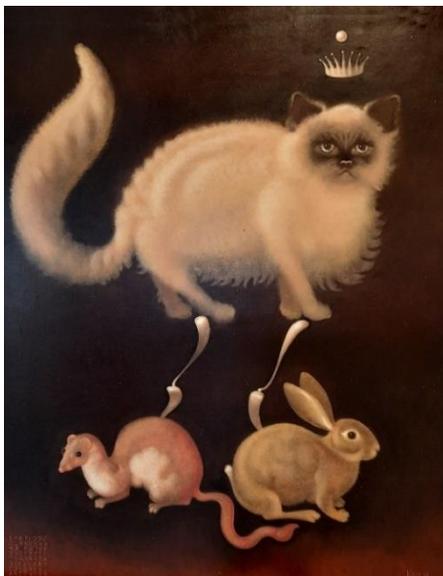
Les animaux chez La Fontaine

Chez La Fontaine les animaux sont un prétexte pour comprendre la condition humaine. Jean de la Fontaine a dit « Je me sers d'animaux pour instruire les hommes ». Chaque animal a, dans notre culture, déjà des attributs et caractéristiques bien précises. La Fontaine s'appuie sur ces caractéristiques mais ne s'interdit pas d'en jouer. Par exemple, l'âne peut revêtir différentes caractéristiques qui ne sont pas figées.

Pistes pédagogiques :

→ **Réinventer** : Comment représenter une morale ?

Lukas Kandle marque la présence de morales dans ses tableaux par une perle entourée d'un cercle.



- À partir des morales de La Fontaine choisir deux animaux qui pourraient illustrer la fable. Exemple : Illustrer la morale « Tel est pris qui croyait prendre », le rat et l'huître.
- Inventer un robot animal avec des objets de récupération, le nommer, imaginer son histoire.
- À l'instar de la planète des singes, inventer « la planète des... »

MATIERES



La matière est une notion fondamentale dans le champ des arts plastiques. Elle introduit des questions relatives au temps, à la texture et à l'organisation du visible tout au long du XXème siècle.

Matérialité : concerne l'ensemble des éléments qui constituent l'œuvre et qui contribuent à son élaboration : le support / le(s) matériau(x) (matière picturale, argile, encres), les traces du geste de l'artiste (touches, empreintes, griffures, grattages) en fonction de l'outil dont il a disposé.

Outil : objet utilisé pour agir dans/sur la matière.

Texture : aspect visuel (graphisme, motifs, traces, couleurs) et tactile (reliefs) de la matière.

Relief : épaisseur qui dépasse de la surface, sensible au toucher (contraire de lisse)

Matériau : ce qui constitue l'œuvre

Sauvage ou domestiqué, l'animal constitue, depuis les origines, une source d'inspiration pour l'homme. Des parois des grottes préhistoriques aux créations contemporaines les plus déconcertantes, sa représentation est omniprésente. Craint, respecté, exploité, anéanti, chéri, divinisé, l'animal hante l'homme, incarnant toutes les nuances du bien et du mal.

Les animaux sont bien sûr avant tout un motif iconographique mais les matières animales laine, soie, fourrures et peaux, plumes, nacre, os, galuchat... sont également utilisées, transformées, pour concourir à l'embellissement des objets ou créer des œuvres d'arts. Ces métamorphoses de matières peuvent être présentées sous trois angles : réinventer, enchâsser et engager.

Réinventer

Que ce soient en partant des empreintes, des fragments corporels, des déjections, des traces et vestiges d'habitats (nids, ruche alvéoles, cocon, toile d'araignée...) l'animal peut être métamorphosé, transformé ou tout simplement immortalisé.



³ <https://madparis.fr/IMG/pdf/aide-visite-animal.pdf>

- « Le *gyotaku* (魚拓[?], en français *ichthyogramme*) est un art japonais consistant à reproduire des empreintes de poissons sur différents supports tels que du papier ou du tissu. Cette méthode était utilisée par les pêcheurs pour immortaliser leurs plus belles prises. Sur leurs œuvres, les pêcheurs japonais inscrivait également les mensurations de leurs prises, le lieu de la capture et ajoutaient parfois un poème de remerciement avant d'apposer leur signature. L'ichthyogramme est donc un mode d'expression du respect et de la gratitude du marin pêcheur envers la mer nourricière. Dans cet élan artistique s'exprime la satisfaction et la fierté d'avoir pris une pièce d'exception mais aussi la reconnaissance de la générosité des océans.»⁴



- Anne Limbour utilise les plumes d'oiseaux pour créer, réinventer un nouvel univers marin. Ainsi la matière des plumes est utilisée pour reproduire les différents dessins des écailles de poissons.



Anne Limbour, *Densité à pois*, collage plumes, 2019

- Meret Oppenheim travaille avec divers matériaux dans le cadre du surréalisme. Elle s'empare de situations du quotidien, comme par exemple dans son œuvre *Le déjeuner en*

⁴ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gyotaku>

fourrure, où le café devenu froid devient le sujet. Cette œuvre devient rapidement un modèle pour le mouvement du surréalisme. Ici encore, les poils d'animaux sont utilisés en changeant de contexte, on réinvente une nouvelle forme de réalité.



Meret Oppenheim, Le déjeuner en fourrure, 1939



L'écureuil, 1969

Pistes pédagogiques

- Récolter, broyer, teindre des coquilles d'œufs pour réaliser des compositions plastiques.
- Récolter, mouler, photographier des empreintes ou des traces animales.
- Collecter, collectionner, présenter, muséifier (musée de plumes, de crottes, d'empreintes, de peau, de fourrures, d'os...)
- Métamorphoser des peaux, des fourrures, des plumes pour créer des dépouilles d'animaux fantastiques ou des collections de traces.
- Créer des squelettes imaginaires de bois, de carton, de fil de fer...
- Créer des outils pour peindre avec des fragments d'animaux (plumes, fourrure, os...)
- Tissage : créer des structures (cocons, toiles, nids) avec des cordes, fils...
- Créer des empreintes avec des matières animales (alvéole des abeilles, coquillages, plumes...)
- Construire des nids posés au sol, en suspension dans l'air ou flottants.

Enchanter

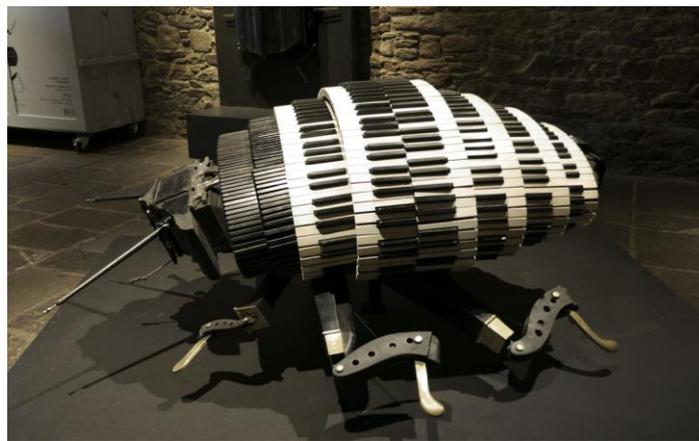
En art, l'apparence d'un animal peut aussi être le fruit d'une transformation. Dans ce cas, les textures et les peaux se changent, se magnifient pour enchanter l'animal et lui donner un effet surnaturel comme si la magie opérait.

- Dans ce sens, Céline Jegou présente des animaux créés à partir de canevas, ce qui transporte l'animal dans un monde imaginaire emplit de couleurs et de textures, loin de notre réalité habituelle.



Céline Jegou, *Cochon*, 2017

- Le collectif « *Tout reste à faire* » crée un bestiaire utopique où les animaux sont sublimés. Chaque animal est créé à partir d'instruments inutilisables. L'apparence de l'animal est conservée mais le changement de matières emmène le spectateur dans un monde imaginaire et enchanté.



Anima ex musica, Collectif Tout reste à faire, *Bestiaire utopique*, insectes créés à partir d'instruments de musique.

- Gabriel Sobin est passionné par le travail de la cire d'abeille. Ici, il l'utilise pour mouler des plumes et créer des empreintes. « *La cire d'abeille est à la fois imputrescible, et combustible. Elle peut se transformer à l'infini, ainsi que conserver une empreinte éphémère pour très longtemps. Avec cette substance organique très malléable, je moule et reproduit des plumes spécifiques, en des empreintes/ multiples entièrement constituées de cire.* »

Red beeswax feathers, Gabriel Sobin 2016
<http://www.gabrielsobin.com/fr/waxreconstitution/>



Pistes pédagogiques

- Collecter des éléments naturels pour créer des habitats d'animaux fantastiques.
- Transformer des images d'animaux en créant un nouveau pelage (collage de magazine ou autres matériaux).
- Utiliser des matériaux d'origine animale comme matériau plastique (œuf, peindre à la tempera, comme support, comme outil (plume).
- Créer une collection de matériaux, de produits animaux (peaux, œufs, fourrures, plumes...)
- Créer des compositions abstraites de peaux, plumes, crins...
- Sculpter, modeler la cire d'abeille.
- Animaliser des objets d'utilisation courante.
- Créer des objets à partir de matériaux d'origine animale.
- A partir de l'album Elmer de David Mc Kee, les élèves vont offrir une nouvelle peau à tous les animaux du monde (exploration des différentes variables plastiques)



S'engager

L'être humain se différencie des autres espèces vivantes par la conscience de son corps et de sa nudité. Cela le conduit à se vêtir. Que ce soient les peaux de bêtes des hommes préhistoriques, les pelisses princières ou les manteaux de fourrure, l'homme s'est régulièrement couvert de poils, de pelage, voire de plumes pour se protéger mais aussi devenir parure. Par cela, l'homme montre un certain engagement, forme de pouvoir ou de regard critique.

- Sylvain Wavrant veut sensibiliser le public au règne animal afin que les citoyens puissent prendre part à la sauvegarde des espèces ou du moins à leur valorisation, spirituelle, esthétique ou morale. Dans cette optique, il développe une pratique liée à la taxidermie, au design de mode et à l'installation par un procédé de récupération et de transformation des animaux.



sylvainwavrant.com

➤ Fourrure et parure :

« Si la fourrure constitua pour les premiers hommes une matière qui les protégea du froid, elle symbolisa très vite richesse et pouvoir. Lorsqu'une femme porte un manteau de panthère ou une fourrure d'ours blanc, elle se glisse littéralement dans la peau de la bête affichant inconsciemment ou non une forme d'animalité »⁵.

Durant l'entre-deux-guerres, Hollywood et ses stars popularisent l'image « glamour » du manteau de fourrure, image qui perdurera jusqu'à nos jours. Le manteau de fourrure est signe de réussite après la Seconde Guerre mondiale dans une version traditionnelle, souvent en vison : celui-ci marque le statut social du mari. La plupart des grandes maisons de haute couture ont alors leur département « Fourrure ». Le manteau de fourrure reste également présent dans les décennies suivantes sous une forme plus originale. Dès le milieu des années 1960, Karl Lagerfeld pour Fendi incorpore la fourrure comme une composante principale de ses collections. A l'inverse, la styliste Stella McCartney refuse de travailler la fourrure pour défendre la cause animale et invente des fausses fourrures végétales.



➤ Les parures coiffes : protection et pouvoir

Le musée du Quai Branly à Paris présente une collection de plusieurs coiffes confectionnées avec des plumes.



Ce casque est composé d'une âme en vannerie, recouverte d'un filet en fibres sur lesquels sont attachées des plumes d'oiseaux. Il était porté par les chefs et les guerriers, accompagné d'une cape en plume, l'ensemble servant de protection symbolique lors des cérémonies importantes. La présence des plumes permet de relier les chefs aux dieux.

Casque Mahiole

Iles Hawaï, 19e siècle, vannerie, plumes, 71 x 20 x 59 cm, anciennes collections Le Goaran de Tromelin, musée de marine du Louvre, 71.1909.19.10cD © musée du quai Branly - Jacques Chirac, photo Patrick Gries, Bruno Descoings

⁵ <https://madparis.fr/francais/musees/musee-des-arts-decoratifs/expositions/expositions-terminees/animal/presentation-1638>

La richesse des couleurs des oiseaux de Guyane a toujours inspiré les Indiens qui ont su créer de magnifiques parures aux reflets irisés. Des élytres de coléoptère viennent réhausser la brillance des plumes. Les objets de plumes en Amérique du Sud participent d'une harmonie entre l'homme et la nature, entre le ciel et la terre.

*Wayana, Guyane française, 20ème siècle, plumes, vannerie, élytres de coléoptères, coton, 70.2006.30.70
Photo © musée du quai Branly - Jacques Chirac, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado*



Au Pérou, les plumes avaient une fonction symbolique et religieuse. Leur utilisation était liée au rôle des oiseaux dans le Panthéon andin. Ces derniers étaient considérés comme des symboles puissants, créateurs de l'espèce humaine, capable de vivre entre le monde terrestre et le monde de l'au-delà.

Grande coiffe chancay

Pérou, 1100-1450, plumes sur vannerie, tissu, 71.1963.114.1 © musée du quai Branly - Jacques Chirac, photo Patrick Gries

6

Pistes pédagogiques

Richesse et pouvoir de la peau de bête (coraux, carapaces, écailles, coquilles, coquillages, plumes) : confectionner des parures.

- Transformer les matériaux (colorer, teindre, traiter) et en faire des parures, des bijoux.
- Confectionner des vêtements ou des parures : collecter, explorer, comparer, tirer parti, traiter, assembler, associer.

⁶ <https://www.quaibrany.fr/fr/afficher-tous-les-parcours/afficher-un-parcours/parcours-type/Parcours/parcours-action/show/parcours/parures/>

BESTIAIRE FANTASTIQUE

PRESENTATION

BESTIAIRE

Définition Larousse

1. Ensemble de l'iconographie animalière, ou groupe de représentations animalières, notamment du Moyen Âge.
2. Traité, recueil d'images ayant trait aux animaux.

Définition Wikipédia

En littérature, un bestiaire désigne un manuscrit du Moyen Âge regroupant des fables et des moralités sur les « bêtes », animaux réels ou imaginaires. Par extension, on appelle bestiaire une œuvre consacrée aux bêtes.

BESTIAIRE FANTASTIQUE

Fantastique

Étym. : Du grec phantastikos, de phantasia (« imagination ») qui appartient à la famille du verbe phanein (« faire paraître »), duquel procèdent également, en français, fantôme, fantaisie, fantasme.

Créé par l'imagination : La licorne est un animal fantastique.

Se dit d'une œuvre littéraire, artistique ou cinématographique qui transgresse le réel en se référant au rêve, au surnaturel, à la magie, à l'épouvante ou à la science-fiction.

Une créature fantastique, ou créature imaginaire, est un être vivant légendaire inexistant. Quasiment tous les jeux et dessins animés utilisent des créatures imaginaires : dans Pokémon, toutes les 721 espèces de Pokémon sont imaginaires, bien que tirées d'espèces réelles

Lexique, synonymes

Imaginaire, chimérique, fabuleux, fantasmagorique, fantomatique, féérique, irréel, surnaturel, étonnant, bizarre, délirant, démentiel, déraisonnable, étrange, extraordinaire, extravagant, fou, inconcevable, incroyable, inimaginable, inouï, insensé, invraisemblable, stupéfiant, dingue (familier), colossal, énorme, formidable, épatant, phénoménal, prodigieux, remarquable, sensationnel, merveilleux, imaginaire, surnaturel

Différents bestiaires fantastiques :

Dans le bestiaire fabuleux, les créatures sont considérées pour leurs propriétés magiques ou morales. Ils deviennent un signe, une image miroir de l'âme humaine. Entre observation du réel et projection de l'imaginaire ou construction symbolique, le bestiaire fabuleux remplit des fonctions diverses.

Dans de nombreuses sociétés ou mythologies, les représentations animales reflètent les craintes de l'homme face à un contexte hostile mais aussi son aspiration à s'approprier la force et la sagesse auxquelles certains animaux sont associés.

Dans le bestiaire médiéval, animaux réels et créatures fantastiques se côtoient. Les représentations animalières servent un système de représentations symboliques et permettent une mise en relation avec Dieu. Les interprétations symboliques ou allégoriques (bien/ mal, vice /vertu) sont destinées à notre édification. La présence des animaux dans les contes renforce la part de merveilleux et donne au conte ses principales caractéristiques. Les architectures romanes et gothiques regorgent de créatures fabuleuses. [Source Dossier pédagogique direction académique du Bas-Rhin](#)

Quelques créatures fantastiques :

Sphinx, hydres, chimères, dragons, licornes, griffons, sirènes, centaures, tritons, harpies, phénix, gorgones, le Minotaure, sirènes, naïades, Pégase, satyres (Pan, Silène, Dionysos), cerbères....



Griffon: v. 2000 1000 av. J.-C



Le Sphinx



Pégase



Le Centaure

Bestiaire religieux

Biblique : La baleine / La colombe / Le serpent / Le dragon / Le bouc / Le diable / Les anges... Hindouiste : Ganesh...

Bestiaire médiéval

Le Basilic / La Licorne / Le Phénix / La salamandre / La Sirène...

Bestiaire des contes et légendes

La Tarasque / La Belle et la Belle...

Bestiaire zodiacal

Bélier / Capricorne / Lion / Taureau / Poissons / Scorpion...

Bestiaire de croyances

La Bête de Gévaudan, le monstre du Loch Ness...



Tapisseries de Cinq Sens,
La vue, Musée de Cluny
(Paris)

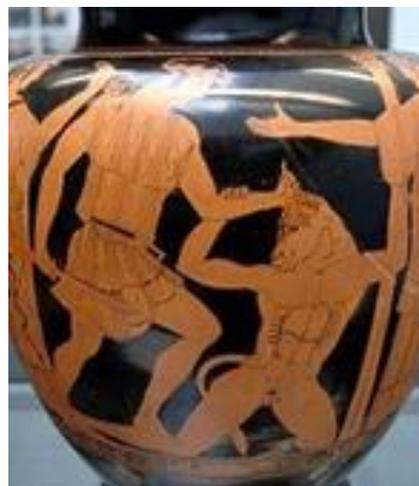
LES ANIMAUX FANTASTIQUES DANS L'ART

« Depuis la préhistoire, l'homme s'est intéressé aux animaux. Il a vécu avec eux et s'en est nourri. Mais il les a aussi regardés, dessinés peints ou sculptés. Il a inventé à leur sujet des légendes, parfois douces et belles, parfois terrifiantes auxquelles il a cru longtemps. Ainsi les animaux n'ont pas seulement partagé la vie quotidienne de l'homme, ils ont également habité ses rêves. » (*Les animaux fantastiques. Véronique Willemin. Réunion des musées nationaux.*)

Quelques exemples dans les différents domaines des arts, à travers les époques :



380-360 av. J.-C. Chimère
peinte sur un plat à figures



Le Minotaure



Cerbère



Gargouilles, Paris



Miro, Oiseau lunaire



Jean Carriès 1892



Jérôme Bosch jardin des délices (détail)



Licorne de mer, 1610,

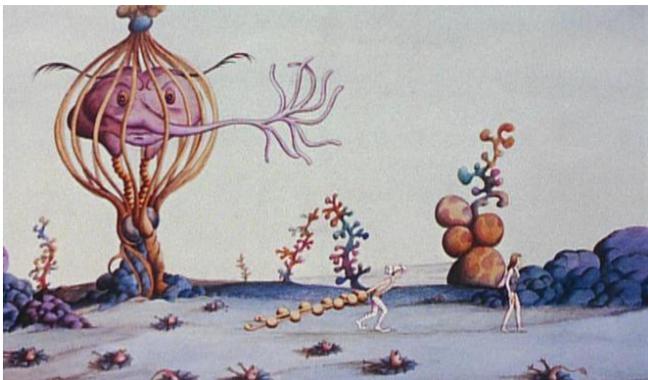


P.Uccello, Saint Georges terrassant le dragon, 1439-1440.

Bestiaire fantastique et cinéma



Images du film L'Histoire sans fin Wolfgang Petersen 1984



Images du premier film fantastique d'animation : La Planète sauvage René Laloux 1973

Le bestiaire fantastique du street art



Chrixcel et Codex Urbanus

Note de l'ouvrage de Chrixcel et Codex Urbanus :

Depuis la nuit des temps, l'animal fantastique accompagne l'homme dans la compréhension du monde et de sa propre identité. De la préhistoire à l'aube du XXI^e siècle, les artistes se sont emparés avec passion de ce thème universel, peuplant œuvres picturales, bâtiments, sculptures ou longs-métrages des chimères les plus improbables. Puis, boudé par l'art contemporain, l'animal fabuleux trouve refuge dans la culture populaire avant de renaître de ses cendres grâce à l'art urbain, qui lâche monstres et créatures au cœur de nos villes pour une remise en question sauvage et directe de notre prétendue humanité. À travers une relecture passionnée du bestiaire fantastique tout au long de l'histoire de l'art, Codex Urbanus et Chrixcel proposent une découverte inédite du street art qui, inspiré par ces animaux légendaires, déchaîne la puissance du merveilleux dans un quotidien urbain, parfois désenchanté.

Pistes pédagogiques

Se familiariser avec le bestiaire fantastique

- ✓ Rassembler une importante ressource iconographique pour enrichir l'imaginaire
- ✓ Lecture d'albums, de légendes ou de récits mythologiques (Jason, Persée, Hercule ou Thésée)
- ✓ Visionnage d'extraits de films ou lecture des affiches (King Kong, Jason et les Argonautes, La Belle et la Bête, La Planète sauvage, l'Histoire sans fin...)
- ✓ Visite d'un lieu du patrimoine
- ✓ Découvrir le bestiaire fantastique à partir de présentations d'œuvres dans les différents domaines artistiques.

Elaborer une définition de l'animal fantastique

A partir de la description des animaux découverts et des connaissances des élèves dans ce domaine (quels animaux fantastiques connaissez-vous ? Dans quelle situation les avez-vous découverts (film, lecture, jeu)? Pouvez-vous en nommer ?), effectuer des regroupements pour affiner ce que pourrait être la définition de l'animal fantastique.

Différencier ainsi :

- Animaux qui font peur (loup, crocodile, araignée)
- Animaux existant mais qui ont subi une transformation les rendant fantastiques : King Kong, Arachné...
- Animaux ayant existé : dinosaures, mammouth...
- Animaux qui ont peut-être existé : monstre du Loch Ness, la bête du Gévaudan, Yéti, Kraken... Animaux imaginaires : mythologiques (pégase, Méduse.), et/ou légendaires (dragon, licorne...).

Utiliser la définition prise dans un dictionnaire :

Qui est créé par l'imagination, qui n'existe pas dans la réalité - Petit Robert, 2010.

REINVENTER

Pistes Pédagogiques

Créer des hybrides



Thomas Grünfeld, Girafe



Goya Caprice



Choupatte de Lalanne



Les dieux égyptiens

L'hybridation est une pratique combinatoire qui compose et mélange des éléments d'origine différente : animale, végétale, minérale, manufacturée. Elle s'appuie sur une connaissance nécessaire du monde animal : particularités physiques, modes de vie, habitats... qui contribuera à enrichir l'imagination des élèves et leur permettra de mieux percevoir ce que leur création a de fantastique, c'est à dire de mesurer l'écart qu'elle possède par rapport à la nature.

** L'Hybris désignait, dans la Grèce antique, la démesure, sentiment violent inspiré par différentes passions dont notamment l'orgueil et l'envie.*

Animaux hybrides

Collecter des images, des reproductions d'œuvres d'Art, des livres sur les monstres mythologiques ou médiévaux (Minotaure, Gorgones...)

Choisir au moins deux animaux des fables de La Fontaine puis créer des animaux hybrides par découpage, collage, dessin, peinture, mise en volume.

Cadavre exquis

Sur un même support, chaque élève, dessine, successivement, la partie du corps prévue (tête et cou, corps, pattes ...). Il peut choisir la forme de l'élément à dessiner, mais aussi le tirer au sort parmi un ensemble de fragments d'images. L'animal fantastique résultera de ce travail collectif. Il est également possible, de cacher la partie dessinée en pliant le support de façon à ne laisser apparaître que les lignes à continuer. L'aspect de l'animal ne sera, alors, découvert qu'en fin de travail.

Associer des syllabes

Les noms des animaux choisis sont décomposés en syllabes. Chaque élève choisit deux ou trois de ces syllabes, les associe pour créer le nom d'un animal qui sera représenté à l'aide de fragments de ces mêmes animaux (dessin, collage) (ex : papithon, dromeau)

Animal et objets

Imaginer des manipulations génétiques pour créer des hybrides « objet+animal) : définir ces créatures à partir de mots valises, exemples : canarmoie, serpendule. La réalisation peut se faire par collage d'images, par dessins, collage plus dessins. La présentation des créatures pourra s'accompagner de la rédaction d'un texte expliquant l'utilisation et les avantages de la création.



Max Ernst, L'éléphant Célèbes, 1921

La masse grise centrale qui fait penser à un éléphant reproduit un silo à mil en glaise africain. L'animal hybride, le buste féminin, les poissons dans le ciel créent l'étrangeté et rappellent les chaînes associatives du rêve. Par la superposition d'éléments hétéroclites, l'artiste suscite surprise et poésie : la création, en lien direct avec l'inconscient par la libre association, permet un regard nouveau.

Animaux humains

Créer un animal qui comportera obligatoirement une partie humaine en associant :

- Éléments dessinés et/ou Images découpées
- Photo de l'élève ayant choisi une posture adaptée en fonction de la partie animale choisie
- Figurine et différents objets
- Créer un musée de monstres hybrides antiques ou contemporains en combinant des fragments animaux (peluches, jouets) et humains (poupées, mannequins)
- Créer un vidéo-clip mettant en scène des métamorphoses
- Créer des animaux intergalactiques, des robots-animaux ou des animaux cyborg
- Réaliser une BD ou un court métrage mettant en scène une courte fiction contemporaine.

Assemblage d'objets ou d'éléments naturels (bois, cailloux...) récoltés lors d'une promenade

Collecter un grand nombre d'objets ou fragments d'objets qui seront choisis pour leur forme rappelant celle d'un élément animal. Assembler les objets choisis (colle, bandes plâtrés) pour obtenir la forme générale de l'animal. Ajouter ensuite d'autres objets pour le caractériser. L'utilisation de bandes plâtrées peut-être nécessaire pour consolider l'assemblage obtenu.



Jephan de Villiers, Bestiole, Éléments naturels, 1997



Alexander Calder La Touraine, 1960

ENCHANTER

Pistes Pédagogiques

a) Transformer, magnifier



Damien Hirst, The Shark



Odilon Redon, Araignée souriante, 1881

La transformation

La dimension fantastique d'un personnage peut être due à l'aspect physique : transformer un personnage ordinaire en personnage fantastique par ajout d'éléments en collage ou à l'aide de différents mediums.

Cette dimension fantastique peut être rendue grâce à l'inversement des caractéristiques. Par exemple l'escargot qui est d'ordinaire si lent est très rapide, la chauvesouris est démesurée alors que d'ordinaire, c'est un petit animal. Après un travail oral, créer des animaux fantastiques en inversant une ou plusieurs de leurs caractéristiques.



Christian Boltanski, Théâtre d'ombres, 1984



Jeff Koons, Balloon Dog, 1999-2000

Les ombres portées

Des 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. Cette forme sera reprise au trait et complétée d'une représentation détaillée des éléments constituant l'animal.

Changement d'échelle

Modifier l'échelle : des dimensions réelles vers le plus grand ou le plus petit. « Le changement d'échelle produit un sentiment d'anxiété, de crainte, et à l'inverse de surévaluation de ses capacités. Des géants aux lilliputiens, la littérature et le cinéma se sont nourris de cette source d'inspiration fantastique. » Daniel. Lagoutte .

Des procédés

Observer au microscope. Agrandir des animaux microscopiques (gigantisme). Collecter des images d'animaux géants. Représenter en réduisant

Détail agrandi et coupé de son contexte / transposé dans un autre.

Travail avec des images : faire dialoguer, faire contraster.

Varié le format du support / la forme du support.

- adapté au sujet : ex. grand format pour un livre de géant.

- trop étroit pour le contenu.

- en contraste avec le sujet.

- occuper l'espace d'une grande surface ; d'une étroite bande ; d'un confetti.

Associer un élément (plastique ou figuratif) à un autre de taille différente.

Associer en réduisant, en agrandissant la même image : mise en abîme.

Jouer sur l'angle de vue, sur le cadrage

Inverser l'ordre des choses. (Le monde à l'envers)

b) Mettre en scène, contextualiser



Concert de chats, peinture de David Teniers, XVIIe siècle

- ✓ Mettre en scène les animaux d'une fable de La Fontaine
- ✓ Mettre en scène un paradis animalier
- ✓ Construire une arche de Noé contemporaine
- ✓ Mettre en scène des contes et des légendes
- ✓ Créer un bestiaire de sorcellerie, un bestiaire féérique, un bestiaire maléfique ou bienfaisant
- ✓ Imaginer des mutations animales en référence aux mythes et en référence aux manipulations génétiques



Mettre en scène l'animal créé :

- ✓ Imaginer un fond, un décor (une jungle, un désert bleu, une ville paniquée...).
- ✓ Lui donner 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 (végétation, bâtiments, voitures...).
- ✓ Associer l'animal avec d'autres personnages : un autre animal, un homme d'aujourd'hui, un chevalier, une femme, une fée, des enfants, des lutins... Imaginer la scène (Les personnes ont-elles peur ? Fuiet-elles ? Est-ce une lutte entre deux animaux, entre l'animal et un être humain?) et agencer les éléments afin de donner forme à cette rencontre inattendue

Créer une scène de théâtre

- ✓ Avec des cartons, des tissus pour les rideaux, créer un petit théâtre.
- ✓ Utiliser les animaux créés pour jouer une scène inventée ou une fable étudiée.

SYMBOLISME

Enjeux et définitions

Les animaux, 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-Age et les *Fables* de La Fontaine en sont des exemples largement connus.



Mosaïque du Paon, Puymin, Vaison la Romaine

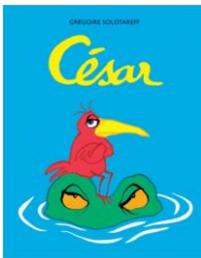
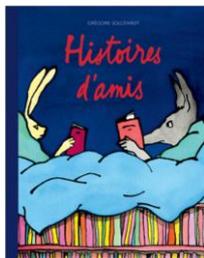
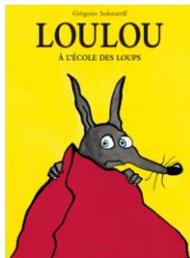


Livre des propriétés des choses, Reims



G. Moreau, *Fables*, 1881

Ces symboles sont divers et varient en fonction des époques, des civilisations et des cultures. Leurs interprétations sont multiples et parfois contradictoires. Aujourd'hui, des auteurs contemporains comme Grégoire Solotareff et Christian Oster renouvellent le regard sur cette symbolique de l'homme et de l'animal.



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.

Symbole (nom masculin) : du latin *symbolum*, du grec *symbolon*, signe

- Signe figuratif, être animé ou objet figurant ou évoquant, par une analogie formelle, naturelle ou culturelle, quelque chose d'absent ou d'impossible à percevoir, qui représente un concept. *Le drapeau, symbole de la patrie.*
- Personne qui incarne, représente, évoque, quelque chose de façon exemplaire (une idée, un sentiment, etc). *Il est le symbole de la générosité.*
- Ce qui, en vertu d'une convention arbitraire, correspond à ce qu'il désigne : *symbole algébrique, symbole chimique.*

Synonymes : signe, emblème, attribut, insigne, marque, allégorie, représentation, figure, image, archétype, incarnation, personnification.

Lexique : représenter, reproduire, symboliser, personnifier, incarner, interpréter, critiquer, détourner, renouveler, réinventer, mettre en scène, révéler, enchanter

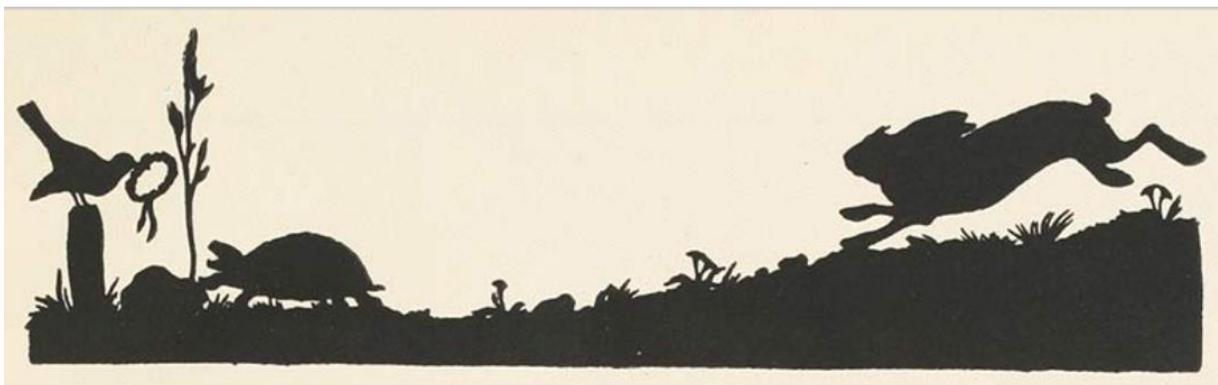
REINVENTER – s'approprier, renouveler et détourner les symboles animaliers

A travers ses animaux, La Fontaine dresse un véritable panorama des vices et périls qui accablent les hommes. Chargés d'une signification symbolique, ils permettent un phénomène de transposition des comportements et des caractères. En voici quelques exemples :

Animaux	Comportements et caractères
Renard	ruse, flatterie, habilité, éloquence
Lion	autorité, orgueil, puissance, force
Loup	autorité, cruauté, indépendance, voleur
Corbeau	vanité, voracité
Grenouille	vanité, ambition démesurée
Lièvre	vanité, rapidité
Tortue	lenteur, ténacité
Agneau	innocence, naïveté
Lapin	insouciance, gaité
Ane	stupidité, paresse
Chien	fidélité, loyauté, dépendance
Fourmi	prévoyance, avarice, égoïsme
Cigale	insouciance, fénéantise

Les animaux de La Fontaine sont issus d'une culture occidentale ancienne. Il s'inspire des fabulistes antiques et médiévaux, des conteurs orientaux, des proverbes, des chansons, des livres d'emblèmes et des traités de blasons. Il conserve à chaque animal ses traits les plus habituels, non pas ceux de la nature mais ceux de la culture.

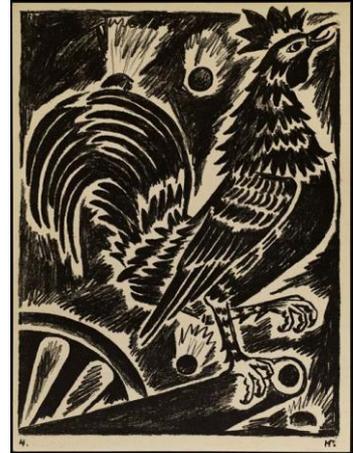
*« Les animaux des fables, en effet, ne sont pas de vrais animaux ; même si la cigale chante, si les alouettes font leur nid, si le loup mange l'agneau. Ce ne sont pas non plus (ou pas seulement) des hommes, même s'ils parlent et débattent comme des êtres humains et si leur société comporte un roi, une cour, des conseillers, des palais, des chaumières et des tribunaux... [...] Les animaux des fables sont des « figures » de blason qui peuvent varier en nombre, position, forme et couleur à l'intérieur d'un écu. » (Michel Pastoureau, *Les animaux célèbres*. Paris, Arléa, 2008, p.197.)*



Kate Wolf, *Fables de La Fontaine en images lumineuses*, 1935. Paris, BNF.

Au Moyen Âge, déjà, le langage héraldique permet de reconnaître les chevaliers dans les batailles et les tournois. A la Renaissance, ce système d'identification personnelle est utilisé pour les collectivités et les enseignes des boutiques : enseigne vient de « signum » (signe) c'est-à-dire la marque distinctive, l'indice d'identité, d'authenticité, de vérité. Plus tard, les villes prirent également des armoiries : le lion de Lyon, l'ours de Berlin, la louve de Rome...

Aujourd'hui, cette tradition se perpétue sur d'autres supports, par exemple les emblèmes des Nations (le coq français, le castor canadien, le lion anglais, le kiwi de Nouvelle-Zélande, l'aigle allemand et américain) et ceux des équipes sportives. Ainsi, en Afrique on retrouve des traces des codes de la tradition orale qui accorde une valeur déterminée, positive ou négative, aux différents animaux domestiques ou sauvages de l'environnement quotidien dans les surnoms des équipes nationale de football : « Lions indomptables » du Cameroun, « Eléphants » de Côte d'Ivoire, « Aigles » du Mali, « Crocodiles » du Lesotho...



Natalia Gontcharova, *Le Coq français* de la série *La guerre*, 1914. Paris, Centre Pompidou.

Pistes pédagogiques

Bestiaire et portrait animalier – dessin naturaliste

- A partir d'une sortie, d'un mur d'images (photographies, représentations, illustrations), observer les caractéristiques physiques des animaux.
- Dessiner, croquer, reproduire, décalquer...
- Constituer un bestiaire individuel avec des dessins, des images, des photographies (carnet de dessin, leporello...)

Quel animal me représente le mieux ?

- Après la découverte des *Fables* de La Fontaine, de la mythologie gréco-latine ou des bestiaires médiévaux, identifier la symbolique de chaque animal.
- Définir le caractère, les qualités et les défauts qu'on attribue aux animaux.
- Choisir l'animal qui me représente le mieux, réaliser un portrait individuel (montage photographique, assemblage et collage, dessin)
- Autre possibilité : construire une chimère à mon image avec différents bouts d'animaux qui, une fois réunis, représentent ma personnalité.

Le bestiaire de la classe

- Réaliser une photo de classe avec les animaux symboliques de chaque élève.
- Trouver un animal emblème de la classe, dessiner l'enseigne, le blason, le drapeau de la classe.

S'ENGAGER – représenter et partager des valeurs, des idées, des opinions

Au-delà des marqueurs identitaires, les représentations animales peuvent symboliser des concepts, comme la colombe représentant la paix mais aussi la pintade qui représente l'unité du peuple dans la culture malgache ou encore le serpent symbole d'éternité dans les hiéroglyphes égyptiens.



Pablo Picasso, *colombe de la paix*, vers 1950. Paris, Musée d'art moderne de la Ville de Paris

En s'appropriant ce langage symbolique et imagé, en le transformant, le restructurant, en associant les symboles les uns aux autres, les élèves ont la possibilité d'appivoiser le monde en illustrant et en matérialisant l'abstrait au moyen de ce qui est familier à tout un chacun. Ils peuvent raconter et témoigner de leurs préoccupations.

Jean-Charles de Castelbajac reprend les symboles et couleurs emblématiques pour attirer l'attention sur les signes forts de notre temps. Il associe le drapeau à des émotions, loin de son marqueur identitaire. Il vise ainsi à redonner les éléments d'un langage universel pour se préparer à livrer des batailles pour demain, à l'instar de la tolérance, l'écologie, l'inclusion.

« J'ai toujours été fasciné par les sciences liées à la symbolique : la vexillologie l'étude des drapeaux et des pavillons, l'héraldisme pour les blasons, et les hiéroglyphes. Dans mes dessins d'enfance, je résumais ou condensais mes émotions par des signes ou des symboles : la tristesse par un nuage pluvieux, la récompense par une couronne, le don par une main créant ainsi un langage de signes universels. La perception de ce langage, la traduction de ces signes en langage demandent un décryptage comme un rébus des émotions. »



de Castelbajac, *Totaime Nature*, 2021

Jean-Charles de Castelbajac, exposition-atelier *Le peuple de demain*, 2021/2022, Paris, Centre Pompidou.

Pistes pédagogiques

Narration et témoignage

- Créer un langage (individuel ou collectif) de signes et de leurs significations : couleurs, formes, animaux, objets
- Imaginer un signe pour traduire une émotion, une idée, une notion : mettre un mot en dessin et en couleur.
- Dessiner ces signes à la craie dans la cour, réaliser des pochoirs pour les reproduire.
- Raconter une histoire : résumer et condenser les émotions dans des signes et des symboles. Sur un grand format (A3, A2, A1, sur une longue bande) composer un message, un récit avec des formes et des couleurs, assembler et dessiner les signes, les empiler et créer son totem pour créer une nouvelle combinaison d'émotions et les partager.
- Accrocher ces grands formats sur les murs ou les vitres de l'école pour qu'ils soient visibles par tous.



Jean-Charles de Castelbajac, exposition-atelier *Le peuple de demain*, 2021/2022, Paris, Centre Pompidou.

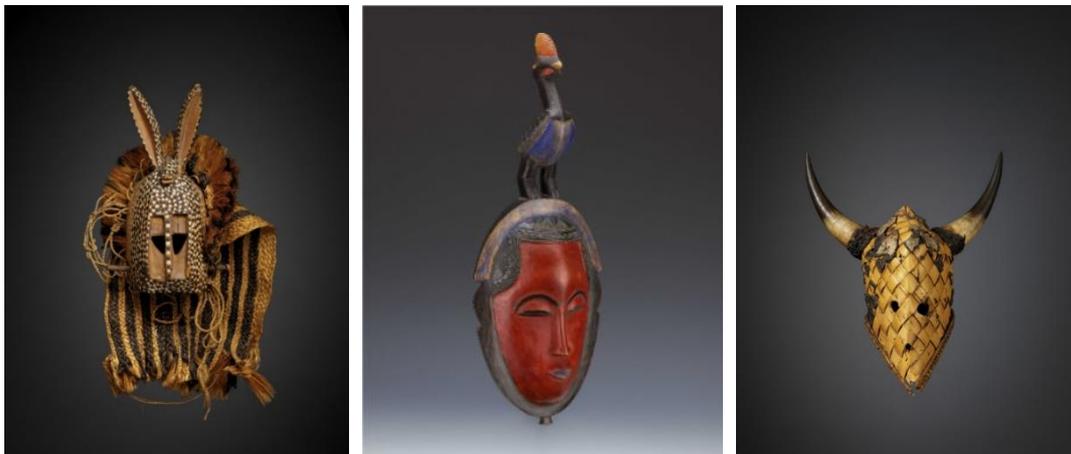
ENCHANTER – Incarner une figure zoomorphe

Les représentations animalières possèdent une forte connotation protectrice, dans l'Antiquité occidentale tout comme en Afrique et en Asie : peintures pariétales, statuettes, totems, masques et costumes...

A travers les cultures, le masque protège, fait peur, se moque, apaise la colère des dieux, préserve l'anonymat, représente un esprit, un pouvoir... Destiné à dissimuler, représenter ou imiter un visage, ses fonctions diffèrent selon l'origine, le lieu, l'époque et l'utilisation que l'on en a.

Dans le théâtre, le masque dissimule le visage pour incarner d'autres personnalités. De même, dans les *Fables* de La Fontaine les animaux sont véritablement des hommes travestis en animaux pour l'intérêt de la moralité ou de la satire comme dans *Le Corbeau et le Renard* ou *La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le Bœuf*.

En Afrique, les masques apparaissent lors des rites de passage. Ils peuvent aussi servir à invoquer les ancêtres pour demander leur protection. Ils représentent généralement des monstres, buffles, éléphants, poissons, humains... toutes sortent d'être vivants ou imaginaires, réalistes ou proches de la figure géométrique.



Masque zoomorphe, culture Dogon, Mali, Afrique. Paris, Musée du Quai Branly.

Masque Yaouré, Côte d'Ivoire, Museum d'histoire naturelle, Besançon

Masque zoomorphe, culture Balante, Sénégal, Afrique, avant 1756. Paris, Musée du Quai Branly.

En Amérique, les masques permettent de communiquer avec les esprits et de voyager dans les mondes parallèles qu'ils habitent. Ils incarnent un bestiaire riche, animal totem, fondateur du clan ou esprit du gibier qu'il faut honorer pour se faire pardonner de le chasser (phoque, grizzli, morse, aigle, faucon, colibri).



Les masques sont parfois complétés par un costume : ces objets sont faits pour être portés lors de rituels accompagnés de musique et de danse. Ils ont alors une dimension de performance fondamentale.

Costume-masque toï représentant un singe, culture Tikuna, Amazonie, Amérique. Paris, Musée du Quai Branly.

En Asie, les masques sont souvent inspirés des personnages des deux textes sacrés de l'Inde : le Ramayana et le Mahabharata. L'Asie possède tout un panthéon de masques qui se disputent et s'affrontent : tigres, singes, cochons, serpents, géants sanguinaires, divinités capricieuses, princes ou dragons tirant la langue.



Masque de Kagura : renard Kitsune, Japon, Asie, fin XIXe siècle. Paris, Musée du Quai Branly.
Masque d'exorcisme (loup), Sri Lanka, Asie. Paris, Musée du Quai Branly.

Dans l'exposition *Ex Africa Présence africains dans l'art d'aujourd'hui* du Musée du Quai Branly (2021), plusieurs artistes contemporains reprennent ces formes traditionnelles et universelles et les recyclent, les transforment, les hybrident. Les masques redeviennent des visages – des portraits, des autoportraits, des caricatures, etc.



R. Hazoumé, *Blaky*, 2019



C. Dakpogan, *Photographe*, 2011



K. Attia, *Mirrors and masks*, 2013

Depuis 2010, le photographe Charles Fréger (France, 1975) explore les rites et traditions populaires à travers les cultures. Une recherche photographique au long cours, qui le conduit des mascarades hivernales sur le continent européen aux figures rituelles masquées de l'archipel nippon et dernièrement les mascarades pratiquées par les descendants d'esclaves africains sur le territoire américain, du sud des Etats-Unis au Brésil.



Images extraites du site internet de Charles Fréger <https://www.charlesfreger.com/series/>

L'image en question :

- S'agit-il d'un vrai animal ? qui se cache sous ce costume ? le reconnaît-on ?
- A quel animal la personne veut-elle ressembler ? qu'a-t-elle utilisé pour y arriver ? (objets, matières, superposition de tissus, masques...)
- Est-ce que ce sont des habits de tous les jours ? à quelles occasions peuvent-ils servir ?
- Pourquoi porte-t-on un masque ? se déguise-t-on ?
- Selon vous, pourquoi ce personnage a choisi cet animal en particulier ? qu'est-ce qu'il peut faire que l'homme ne sait pas réaliser ?

Pistes pédagogiques

Un jeu de masque : en quel animal se déguiser pour en capter tous les pouvoirs ?

- Observer des représentations de masques traditionnels (dossier *Au cœur des masques* du Musée du quai Branly)
- Identifier les animaux entrant dans la composition du masque et réfléchir aux qualités particulières de chacun de ces animaux. Imaginer quels pourraient être les pouvoirs extraordinaires de ce masque.
- Choisir un animal qui correspond le plus à sa personnalité ou dont on voudrait capter tous les pouvoirs. S'appuyer sur des comparaisons : Rapide comme un lièvre, malin comme un singe, fort comme un buffle...
- En additionnant les qualités de différents animaux, composer le masque d'un esprit puissant !
- Attribuer une fonction particulière au masque : faire peur, protéger, guérisseur, anti-cauchemar... Mettre en avant cette fonction dans le choix des matériaux (carton, papier, coton, perles, plumes, ficelle, aluminium, kraft, papier bulle, journaux, ...), des formes (linéaires, géométriques, rondes, cornes, menton, sourcil, sourire...) et des couleurs. Contrainte : le masque doit tenir sur le visage.
- Réaliser une galerie de masques, comme un inventaire de traits humains, caractères, qualités et défauts.
- Trouver les caractéristiques et la symbolique de l'animal choisi puis construire, avec des objets de récupération de tous les jours, un déguisement pour lui ressembler.
- Essayer de montrer et de donner forme aux sonorités, aux pouvoirs qui peuvent lui être associés. Pour chaque qualité, défaut ou autre particularité, trouver un objet ou une matière qui peut correspondre. Ex : le costume d'un animal bagarreur pourra se composer de gants de boxe, celui d'un serpent sera confectionné avec des sifflets d'arbitrage, de tissu doux pour une costumes d'agneau, etc.
- Déguisements, masques ou camouflages : se grimer en animal pour en capter l'énergie et le caractère : le masque / le costume le plus approprié à ta personnalité.

RÉFLEXION AUTOUR DE L'IMAGINAIRE SCIENTIFIQUE ET RÉENCHANTEMENT DU MONDE



Cabinet d'art et curiosité (1636) Franz Francken le Jeune

Genèse

Un cabinet de curiosités était un lieu où étaient collectionnés, avec un certain goût pour l'hétéroclisme et l'inédit. On y trouvait couramment des médailles, des antiquités, des objets d'histoire naturelle (comme des animaux empaillés, des insectes séchés, des coquillages, des squelettes, des carapaces, des herbiers, des fossiles) ou des œuvres d'art.

Apparus à la Renaissance en Europe, les cabinets de curiosités sont l'ancêtre des musées et des muséums. Ils ont joué un rôle fondamental dans l'essor de la science moderne même s'ils gardaient les traces des croyances populaires de l'époque (il n'était pas rare d'y trouver du sang de dragon séché ou des squelettes d'animaux mythiques). L'édition de catalogues qui en faisaient l'inventaire, souvent illustrés, permettaient d'en diffuser le contenu auprès des savants européens.

entreposés et exposés des objets



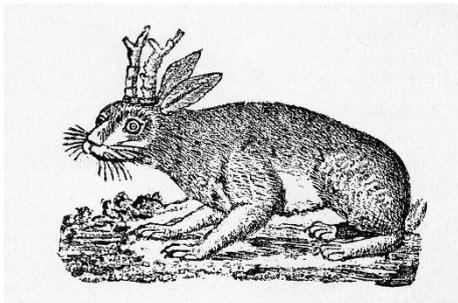
Les cabinets de curiosités sont un résumé du monde au moyen de ce qu'il offre de plus bizarre et de plus exotique. La prodigieuse hétérogénéité des collections - Crocodiles du Nil côtoyant les petites médailles d'or ou d'argent de l'antiquité, tulipes et hyacinthes discutant avec une tête de monstre et un canoë indien.

« Dans ces collections éclectiques, la science réelle tutoie la fausse science, puisqu'on pouvait y trouver des prétendus restes d'animaux mythiques : autant de "preuves" confortant les croyances de l'époque et le porte-monnaie des négociants » Éric Poindron.



Agneau végétal de Tartarie, Lee 1887

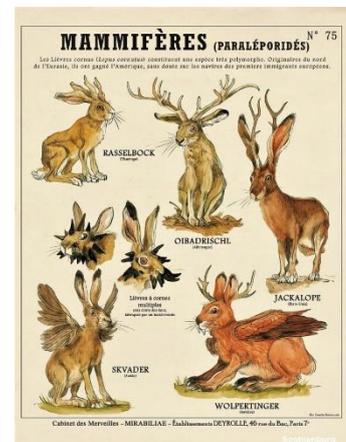
Anecdote : le **Wolpertinger** est connu dans les légendes bavaroises depuis le XVI^e siècle, mais ses premières apparitions remontent au XIX^e siècle, lorsque des taxidermistes exhibent des spécimens empaillés. Jusqu'ici réservés aux proches afin d'illustrer les contes locaux, ces montages taxidermiques se répandent alors en tant que duperies pour touristes. Selon les populations locales, l'animal est un hybride de lièvre et de chevreuil, ou de renard et de canard, ou de martre et de faisan ; comme les Wolpertingers se reproduisent ensuite entre eux, chaque individu serait un mélange unique de tous ces animaux.



1



2



3

1. Un wolpertinger en 1836 dans *Spiegel der Geschichte oder Magazin aller Merkwürdigkeiten*
2. Représentation d'un wolpertinger (détournement parodique de la célèbre aquarelle *Le Lièvre*, d'Albrecht Dürer)
3. Carte française vintage de créatures mythiques.

Au XVIII^e siècle, avec la philosophie des Lumières, une volonté de classification émerge : les collections sont rationalisées et deviennent un objet pédagogique. Désormais, les collectionneurs vont classer, étiqueter, nommer et trier.

« Derrière chaque cabinet de curiosités se trouve un « curieux ».

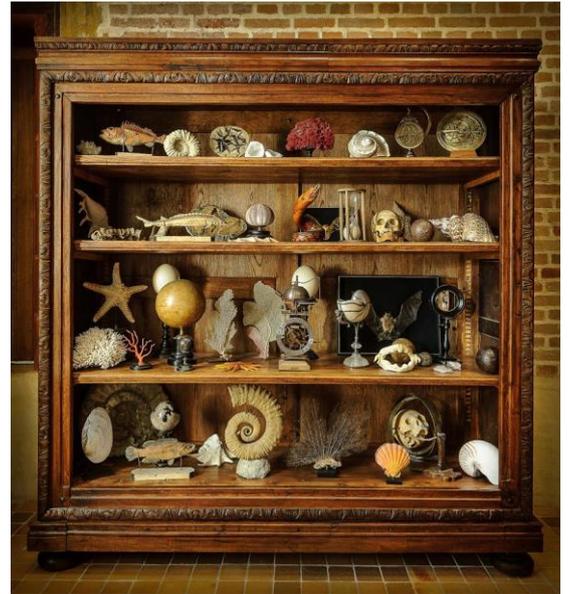
Collections

Dans les cabinets de curiosités, les collections peuvent s'organiser en quatre catégories (nommées en latin) : **Artificialia**, **Naturalia**, **Exotica**, **Scientifica**

Artificialia, qui regroupe les objets créés ou modifiés par l'Homme (antiquités, œuvres d'art)



Naturalia, qui regroupe les créatures et objets naturels (avec un intérêt particulier pour les monstres) animaux naturalisés, insectes séchés, squelette, carapace, coquillage, herbier, fossiles, minéraux...



Exotica, qui regroupe les plantes et animaux exotiques.



Scientifica, qui regroupe les instruments scientifiques.



A. Un peu de lexique

Collectionner : réunir des objets pour faire une collection, amasser, grouper. **Collection** : réunion d'objets rassemblés et classés pour leur valeur documentaire, esthétique, pour leur prix, leur rareté.

Accumulation : Une des techniques du Nouveau Réalisme, dont Arman s'est fait le grand spécialiste, associant l'entassement d'objets à l'inclusion dans la résine. Du reste, ce terme ne sert pratiquement plus qu'à désigner ses œuvres, même si d'autres artistes de ce que l'on appelle l'école de Nice, tels Ben, Bernard Vernet ont utilisé ce procédé à un moment ou à un autre (notamment en remplissant des poubelles).

Série : ensemble d'objets de même nature, généralement rangés dans un certain ordre ou réunis par rapport à un certain critère.

Installation : Dans l'art contemporain, le mot installation désigne des œuvres conçues pour un lieu donné, ou du moins adapté à ce lieu. Ses divers éléments constituent un environnement qui sollicite une participation plus active du spectateur. Pour éviter les connotations statiques, certains artistes préfèrent parler de dispositifs. En règle générale, l'installation échappe au marché de l'art, même si on peut en avoir quelques-unes exposées en permanence dans certaines collections de musées. Elles sont présentées pendant une courte période, puis démontées et ne subsistent plus que par des documents photographiques.

Mettre en scène : présenter des objets dans un décor, les mettre en valeur

B. Musée de classe et cabinet de curiosité.

Avec les élèves constituer un musée de classe fait partie des pratiques pédagogiques : « À l'intérieur même des séquences d'enseignement se mène un travail sur la relation entre l'intention de l'élève et la réception par les spectateurs. La mini-galerie est alors un lieu permettant de prolonger cette réflexion en présentant, de manière ponctuelle, le travail de L'élève à un public élargi ». Eduscol

À la fois lieu de recherche où l'on trie, sélectionne, conserve et lieu où l'on donne à voir le musée de classe peut devenir une véritable invitation au voyage dans l'histoire des arts dans la mesure où les œuvres des élèves vont prendre sens dans l'aura des œuvres du patrimoine. Claude Rey

À travers les fables de la fontaine ou par exemple l'exposition « les animaux du Roi » à Versailles, les élèves auront collecté, dessiné, réalisé des animaux de toutes natures.

Une mise en exposition sous la forme d'un cabinet de curiosités pourra être proposée aux élèves pour se confronter aux regards des autres, à sa propre perception.

S'ENGAGER

Construire une collection en classe

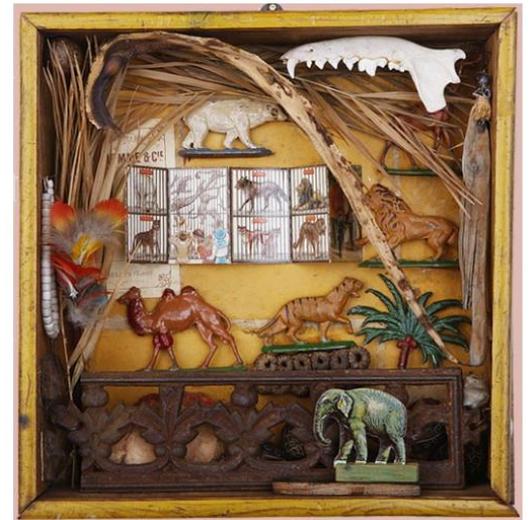
Pour travailler les objectifs et compétences des programmes

Cycle 1

- Développer du goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

Cycle 2 et 3

- Expérimenter, produire, créer
- Mettre en œuvre un projet artistique
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.



Pina Delvaux, boîte à secret

Pour travailler la notion de collection

- Faire comprendre l'idée de collection et s'interroger sur leur rôle
- Déterminer des critères et les appliquer pour trier et classer les éléments
- Développer des attitudes de recherche et de questionnement sur le monde présent et passé à travers des objets et des manières de les collecter, de les conserver et de les présenter
- Établir des liens entre les objets en les identifiant, les comparant, les différenciant, les catégorisant et en les nommant
- Observer des objets et les décrire
- Réaliser des cartels : nom de l'objet, de l'animal, végétal provenance....
- Travailler sur le support cartel : écriture sur vieilles étiquettes, à la plume



RÉINVENTER

Un cabinet de curiosité pour :

- Collecter, se documenter,
- Trier, classer, ranger
- Discuter, échanger, confronter,
- Installer, présenter, exposer,
- Observer, analyser verbaliser



Cabinet de curiosité. Étagère bibliothèque de Rennes

Quelques pistes

Trouver un nom pour son cabinet de curiosité

Une thématique

Une unité ou non (couleur, matières)

Réaliser des cartels, étiquettes

Mettre en espace

Mettre en scène une fable à partir d'une collection : diorama

Travailler autour du contenu, la collection

Le contenant intérieur et extérieur : boîte-tiroir-vitrine- valise-cagette...

Autour de la « fausse science » : chimères, hybrides, fantastique

Collectionner des jouets, peluches, objets en tous genres

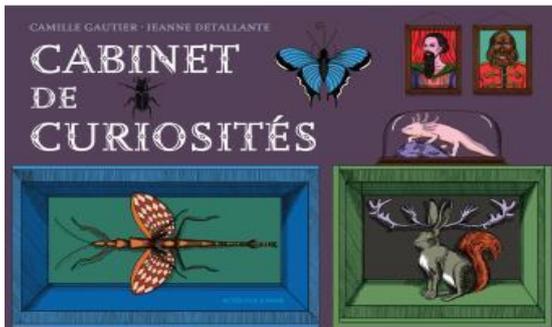
Collectionner des images, photographies, carte-postales, timbres...

Expérimenter les techniques du papier mâché, emballage, collage, argile

Fabriquer son tampon « logo » (gravure sur polystyrène type isorel)



Quelques idées de collections issues de l'album de Camille Gautier et Jeanne Détaillante



Naturalia

Squelette ou fossile

À poils et à écailles

Étranges volatiles

Coquillages crustacés

Papillons l'horizon

Le petit monde des insectes

Rampants, gluants, piquants

Bizarre vous avez dit bizarre

Licorne, dragon et hydre à sept têtes

Herbiers fantastiques

Artificialia

Bêtes de foires

Exotisme et nouveau monde

Une garde-robe farfelue

Vive la science

Un air d'Égypte

Les premiers musées

C'est le bazar !

ENCHANTER

Mise en scène - Bêtes en scène.

Travailler la présentation des collections :

- Installation, exposition dans des boîtes peintes ou transparentes
- Sur une étagère, dans un bocal, dans des petits flacons
- Dans un lutin (images)
- Dans une valise
- Dans des casiers empilés ou accrochés au mur
- Sur des fils suspendus, sous globe ou cloche transparent(e),
- Dans une armoire aménagée, dans une vitrine, sur un présentoir...



Boîte à papillons d'André Breton (1896- 1966)

Des matières



1



Des séries



2



3

Des boîtes



4



1. Joana Vasconcelos. Bestiaires. 2020

2. Barthélemy l'Anglais, Livre des Propriétés des Choses, France, Paris, XIV e-XVe siècle

3. Antoine Schneck, leur chien, musée de la chasse et de la nature, Paris 2010

4. Joseph CORNELL, artiste américain (1903- 1972). *The Hotel Eden* 1945 National Gallery of Canada, Ottawa, Canada

Des valises



Ron Pippin , *Traveling Museum Box*, 1994



Marcel Duchamp , *La Boîte-en-valise* 1936 - 1941

Des meubles



Jan Fabre. *Cabinet Entomologique I*. 1980-1981.

Un mur



Mur de l'Atelier d'André Breton, [1922-1966]. Centre Pompidou. Paris

Des lieux :

Le château de Oiron <http://www.chateau-oiron.fr/>

Musée de la chasse et de la nature <https://www.chassenature.org/>

Une exposition à la petite galerie du Louvre <https://petitegalerie.louvre.fr/>

Une exposition à la bibliothèque de Versailles <https://www.versailles.fr/curiositedunprince/>

Une exposition au château de Versailles : les animaux du Roi

<https://www.chateauversailles.fr/actualites/expositions/animaux-roi>

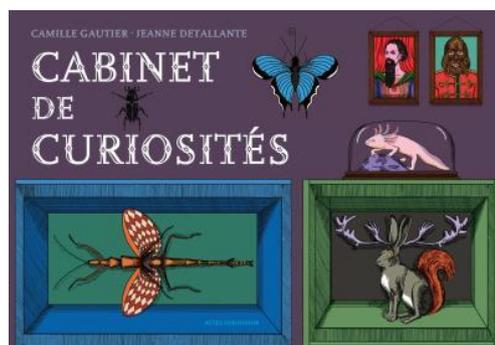
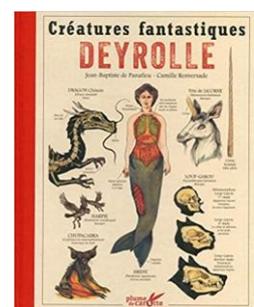
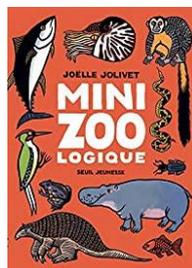
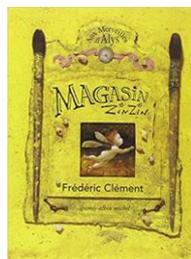
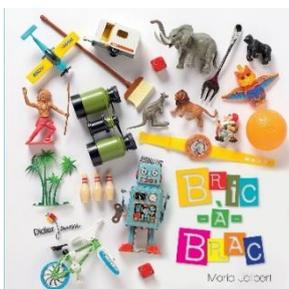
Focus sur un artiste contemporain :

Mark Dion s'intéresse au rapport que l'humain entretient à la Nature à travers la construction du savoir et des discours scientifiques ayant cours depuis l'antiquité. Ses projets se parent souvent des atours de l'expédition naturaliste et archéologique, impliquant parfois la figure de l'artiste imitant l'explorateur, le biochimiste, le détective et l'archéologue. En résulte des installations que l'on rapproche volontiers des cabinets de curiosité qui se répandent en Europe au XVI siècle mais dont les ambitions sont tout autres. Il imite mais surtout pervertit le goût pour la classification : il emprunte les méthodes, les attributs, le vocabulaire, pour mieux interroger le savoir (extraits du catalogue *Bêtes de Scène*. Villa Datri,2019).



Mark Dion, *The Unruly Collection*, cabinet en bois, peinture luminescente et 43 sculptures de papiers mâché et plâtre , 2015 220x250x30cm

Des albums



RESSOURCES

ANTHROPOMORPHISME

Exposition Villa Datriis Bêtes de scène : https://www.youtube.com/watch?v=Nwv_0w7vFf4
<https://www.enrevenantdelexpo.com/2019/07/15/betes-de-scene-villa-datriis-lisle-sur-la-sorgue/>

Bestiaire : BNF : <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/>

Eduscol : L'instruction morale à l'école : Ressources et références, Morales des Fables, de Jean de la Fontaine

MATIERES

<https://art.moderne.utl13.fr/2020/01/les-animaux-dans-lart-moderne-et-contemporain/>
<https://france3-regions.francetvinfo.fr/bretagne/art-animal-quand-animal-devient-matiere-artistes-1459527.html>

<https://perezartsplastiques.com/2015/04/01/les-animaux-dans-lart/>

<https://www.ac-caen.fr/dsden50/discip/eac/spip.php?article297>

Pas si bêtes les arts plastiques ! Accès Editions, Patrick Straub

Arts visuels et habits, habillages, Claudine Guilhot, collection Scéren

BESTIAIRE

Nicole Morin, Ghislain Bellocq, *Des techniques au service du sens*, Scéren, CNDP

P. Bertrand, A. Borsotti, B. Laurent, *Arts visuels et contes et légendes*, Scéren, CNDP

P. Straub, *Pas si bêtes les arts plastiques*, Accès Editions

Dossiers bestiaire, conseillers pédagogiques AP Alpes maritimes et Oise

LA SYMBOLIQUE DES ANIMAUX

Michel Pastoureau, *Les animaux célèbres*. Paris, Arléa, 2008, 303 p.

<https://www.franceculture.fr/emissions/les-animaux-ont-aussi-leur-histoire>

<http://expositions.bnf.fr/bestiaire/index.htm>

https://www.museedesconfluences.fr/sites/default/files/dossierpedagogique_lanimalentremytheetrealite.pdf

https://education.louvrelens.fr/wp-content/uploads/sites/3/2018/02/Dossier_pedagogique_animauxpharaons_BD.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

https://disciplines.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques.disciplines.ac-toulouse.fr/files/fichiers/fichiers_arts_plastiques/recherche/dossiers_pedagogiques/musee_goya/10_-_les_animaux.pdf

df

CABINET DE CURIOSITE

Cathy Champagne, *Arts visuels et Bestiaire*, SCEREN CNDP

Anne Giraudeau, *Arts visuels et Collections*, SCEREN CNDP

Claude Reyt, *Le musée de classe une ouverture sur l'imaginaire*, Armand Colin, 1988

Michel Pastoureau, *Les animaux célèbres*. Paris, Arléa, 2008

Catalogue de l'exposition « *Bêtes de scène* » Fondation Villa Datris

Le cabinet de curiosité, dossier de Natacha Petit

file:///G:/1.ARTS%20PLASTIQUES/ANIMAUX%20la%20FONTAINE/cabinet%20de%20curiosit%C3%A9/dossiers_pedagogiques_cabinets_de_curiosites_8_3_mo.pdf

Revue DADA n°98, *collections, collectionneurs*, Mango

Dossier cabinet de curiosité et musée de classes, Mh D'Antona - CPAV Haute Saône
FONDS HÉLÈNE & ÉDOUARD LECLERC

Drôles de cabinets de curiosités ! L'exposition insolite des Capucins - Vidéo YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=T-ft1RFIH2Q&ab_channel=ArtsintheCity

<https://www.franceculture.fr/histoire/les-cabinets-de-curiosites-temple-de-linfox-scientifique>

Crédits photos image château de Versailles : © RMN-Grand Palais (Château de Versailles) / Philipp Bernard

Photographie de couverture : © Château de Versailles, Dist. RMN / © Christophe Fouin