

Les Animaux fantastiques

Dossier pédagogique

**Musée
d'Orbigny-Bernon
2 rue Saint-Côme
17000 La Rochelle**

Les Animaux fantastiques

Sommaire



Fiche 1

Objectifs

Fiche 2

Présentation du sujet

Fiche 3

Parcours pédagogique

Fiche 4

Outils pédagogiques

Fiche 5

Présentation des oeuvres

Fiche 6

Bibliographie

Les Animaux fantastiques

Fiche 1 Objectifs



CYCLE 2

CYCLE 1

- Découvrir et reconnaître les animaux fantastiques.
 - Aborder la notion d'imaginaire et de légende.
 - Observer les différentes formes de représentation artistique.
 - Repérer les divers matériaux plastiques.
 - Développer l'imaginaire par les sens.
-
- Différencier les animaux fantastiques et les animaux du réel.
 - Découvrir la fonction symbolique des animaux fantastiques.
 - Appréhender des cultures diverses.

Sensibilisation en classe

- Découvrir un animal légendaire (le dragon, la sirène, la chimère).
- Lecture de « Le duc Yé et la passion des dragons » de S. Gallo, M. Wen et M. Auriemma.

Listes d'approfondissement

- Travail sur les animaux domestiques au travers des œuvres exposées au Musée des Beaux-Arts.
- Inventer un animal fantastique à partir d'animaux réels et créer sa légende.

Complément à la visite

- La chasse au trésor « Les créatures du Musée d'Orbigny-Bernon » (à partir de 6/7 ans).

Les Animaux fantastiques

Fiche 2 Présentation du sujet



Depuis l'Antiquité, les animaux fantastiques font l'objet de légendes et d'histoires extraordinaires. Ces créatures imaginaires sont présentes dans toutes les civilisations du monde. Elles prennent des formes très diverses selon l'époque et la culture du pays où elles apparaissent mais restent malgré tout identifiables. Craintes ou adulées, ces créatures peuvent être à la fois diaboliques et protectrices, enchanteresses et infernales (cf. œuvres n°2, 3, 5, 7). Beaucoup représentés dans l'image culturelle, ces animaux sont également présents dans les objets les plus simples de la vie quotidienne (cf. œuvres n°3, 5, 6, 7). Jusqu'au XIX^{ème} siècle, leur existence est parfois encore présumée. Bien que ces croyances soient aujourd'hui évanouies, leur image persiste toujours.

Qu'est-ce qu'un animal fantastique ?

Les légendes et les mythes anciens recèlent de multiples animaux fantastiques aux allures terrifiantes. Malgré leur diversité, ils possèdent certaines caractéristiques communes. Ce sont des créatures hybrides (cf. œuvre n°3). Leurs corps se composent généralement de plusieurs parties prises à différents animaux du réel. Par exemple, la sirène possède une queue de poisson et un corps de femme ou bien encore la licorne a un corps de cerf, une queue de lion et une corne sur le front. Le mélange parfois complexe de ces animaux peut rendre leur identification difficile.

Une même créature peut être présente dans le monde entier mais peut avoir des caractéristiques différentes pour chaque culture. Par exemple, le dragon est un être fabuleux dont on trouve la trace dans les civilisations d'Orient et d'Occident. En Europe, dans l'Antiquité et le Moyen Age, le dragon est perçu comme un être maléfique et terrifiant qui dévore les hommes et sème la terreur. De nombreuses illustrations datant de ces époques montrent des dragons combattus par des héros grecs ou par des saints évangélistes. Au contraire, en Asie, cet animal sacré est considéré comme une créature sympathique aux pouvoirs immenses et plein de sagesse (cf. œuvre n°7). Selon les cultures, son apparence peut être celle d'un serpent géant à plusieurs têtes ou bien celle d'un véritable monstre hybride possédant des griffes acérées, une paire d'ailes ainsi qu'un long corps moitié serpent moitié poisson. Ces animaux fantastiques appartiennent à des mythes qui ont généralement une fonction symbolique ou morale. La croyance en ces créatures a parfois été si forte que des recherches ont pu être menées pour en prouver l'existence. Ainsi au XVIII^{ème} siècle, une expédition conduite par l'anglais Isaac Newton est partie à la recherche de dragons dans les Alpes françaises. Seuls quelques ossements de dinosaures furent découverts...



Saint Georges terrassant le dragon,
Paolo Uccello, XV^{ème} siècle.



Dragon chinois,
école chinoise, XIX^{ème} siècle

Les Animaux fantastiques

Fiche 2 Présentation du sujet



Divers modes de représentations.

En Occident, ces animaux hantent les légendes du Moyen Age. Leur représentation est très souvent liée à un contexte religieux. On les retrouve en grand nombre sur les chapiteaux, les tympan ou les gargouilles sculptées (cf. œuvre n°1) des églises. Ils sont aussi illustrés dans de multiples objets précieux tels que les tapisseries (*La dame à la licorne* datant du XVème siècle) ou encore dans les enluminures (*Les Très Riches Heures du duc de Berry*). Dans les pays asiatiques, ces monstres font partie de la vie quotidienne et sont présents partout dans le mobilier, la vaisselle, sur les vêtements (cf. œuvres n°3, 6), pendant les fêtes, etc. Les collections du Musée d'Orbigny-Bernon permettent de découvrir plusieurs types d'objets figurant ces animaux.

Ces créatures peuvent être façonnées à partir de matériaux divers allant du plus simple au plus précieux. Elles peuvent être sculptées dans la pierre, dans le bois ou dans une pierre précieuse, tissées dans le coton, brodés au fil d'or ou bien moulées dans la faïence. Ces représentations figurent aussi bien sur des objets utilitaires, décoratifs que culturels.



© Musée de Cluny, Paris

La vue, tapisserie « La Dame à la Licorne », XVème siècle.

Monstres de légendes...

On constate l'apparition des premiers animaux fantastiques dès l'époque préhistorique et notamment dans les peintures rupestres des grottes de Lascaux. D'après les recherches effectuées, le plus ancien de ces animaux serait la licorne. Au cours du temps, sa légende évolue selon les civilisations. Animal féroce et redoutable pour les Grecs et les Romains, la licorne devient symbole de pureté et de sagesse au Moyen Age.

C'est au Moyen Age que le bestiaire fantastique se développe le plus. En Europe aux XIIème et XIIIème siècles, la religion catholique fonde sa morale sur une métaphore et une pédagogie de la représentation animale. On peut alors classer ces êtres fabuleux en deux camps : celui de Dieu et celui du diable. Bien que les croyances païennes soient interdites par l'Eglise, ces histoires de monstres sanguinaires sont très largement utilisées pour effrayer les fidèles qui négligent leurs devoirs de bon chrétien. C'est pourquoi les créatures fantastiques apparaissent très souvent dans l'ornementation des édifices religieux du Moyen Age : oiseaux géants, sirènes, phénix, hydres, licornes, dragons, salamandres, lions ailés, etc. L'imagerie monstrueuse rappelle le caractère démoniaque de ces animaux venus de l'Enfer (cf. Légende de la Gargouille p.16). Les saints de l'église catholique sont souvent montrés vainqueurs de créatures sanguinaires tel saint Georges terrassant le dragon ou sainte Marguerite (cf. œuvre n°2).

Les Animaux fantastiques

Fiche 2

Présentation du sujet



A partir du XIII^{ème} siècle, les premiers récits de voyages en Asie sont devenus d'importantes sources documentaires dans lesquelles les artistes ont puisé leur inspiration. Ces récits enjolivent souvent la réalité. *Le Roman d'Alexandre*, connu depuis le III^{ème} siècle permet aux artistes de définir un bestiaire oriental fait d'hippopotames, de dragons, de lions blancs, dont la traduction plastique est généralement exagérée voire déformée (cf. œuvre n°1). De même, *Navigatio*, œuvre du IX^{ème} siècle, conte l'odyssée de saint Brandan, moine irlandais du VI^{ème} siècle, qui parvient au Paradis après un long périple parsemé de rencontres avec de nombreux dragons et griffons. Ces récits montrent l'imagination débordante des auteurs médiévaux.

Les légendes auxquelles sont associées les animaux fantastiques sont également issues de croyances populaires et locales (contes et légendes). Cela s'explique car jusqu'au XVIII^{ème} siècle, les villages restent souvent repliés sur eux-mêmes et le voisin reste un étranger que l'on évite. On se protège donc en imaginant un extérieur terrifiant et périlleux. Que se cache-t-il dans cette forêt ? Qui a dévoré le troupeau ? Chaque événement malheureux devient la conséquence d'un mal ou d'une créature monstrueuse qui rôde. Au III^{ème} siècle, une légende de la ville de Metz raconte qu'un dragon semait la panique dans la région en volant au dessus des maisons à la recherche d'êtres vivants à dévorer. Pourvu d'une épaisse carapace, le monstre ne craignait ni les pierres ni les flèches. Un saint du pays parvint finalement à délivrer les habitants du monstre en le noyant dans le fleuve le plus proche. Depuis ce jour, cette victoire est célébrée lors de chaque grande fête du village.

Toutes les civilisations ne prêtent pas le même intérêt aux créatures imaginaires. Dans la culture asiatique, les animaux fabuleux sont sacrés. En Chine par exemple, le dragon est une figure respectée depuis plus de 5000 ans. Il est aussi l'emblème de l'Empereur qui est surnommé « Fils du dragon » (cf. œuvre n°3). Cette créature est présente partout ; sur les murs des palais, à la porte des temples, dans la soie, sur les tapisseries, etc. Le mythe du dragon décrit un animal puissant, capable de provoquer éclipses et tempêtes d'un seul battement de cil. Aujourd'hui encore, les traditions chinoises et japonaises mettent à l'honneur cet animal sacré. Lors du nouvel an chinois par exemple, les fêtes rituelles le célèbrent encore.

Les Animaux fantastiques



Fiche 3 Parcours pédagogiques

Parcours du cycle I

1 Qu'est-ce qu'un animal fantastique ?

Observation et description d'un chapeau de samouraï (cf. oeuvre n°7).

Travail sur la composition hybride d'un animal fantastique : jeu de décomposition (cf. Fiche 4) autour du dragon.

2 Comment sont-ils représentés ?

Travail sur les objets sur lesquels sont représentés les animaux fantastiques : jeu des associations (cf. Fiche 4).

Quels sont les fonctions de ces supports ? Pourquoi un animal fantastique est-il représenté dessus ?

3 Autour de la légende...

Travail d'imagination : écoute sonore de bruits d'animaux (cf. Fiche 4).

Observation et description d'une gargouille (cf. oeuvre n°1). Lecture de la légende de la Gargouille.

Parcours du cycle 2

1 Qu'est-ce qu'un animal fantastique ?

Observation, description et analyse d'un chapeau de samouraï (cf. oeuvre n°7).

Travail sur la composition hybride d'un animal fantastique : jeu de décomposition (cf. Fiche 4) autour du dragon.

2 Comment sont-ils représentés ?

Travail sur les objets sur lesquels sont représentés les animaux fantastiques : jeu des associations (cf. Fiche 4).

Quels sont les fonctions de ces supports ? Pourquoi un animal fantastique est-il représenté dessus ?

3 Intérêt pour un objet fonctionnel et décoratif : observation et description d'une gargouille (cf. oeuvre n°1).

4 Autour de la légende...

Travail d'imagination autour du tableau de Pierre Courtilleau *Entrée de Louis XIII à La Rochelle le 1er novembre 1628* (cf. oeuvre n°2). Observation, description et analyse du tableau.

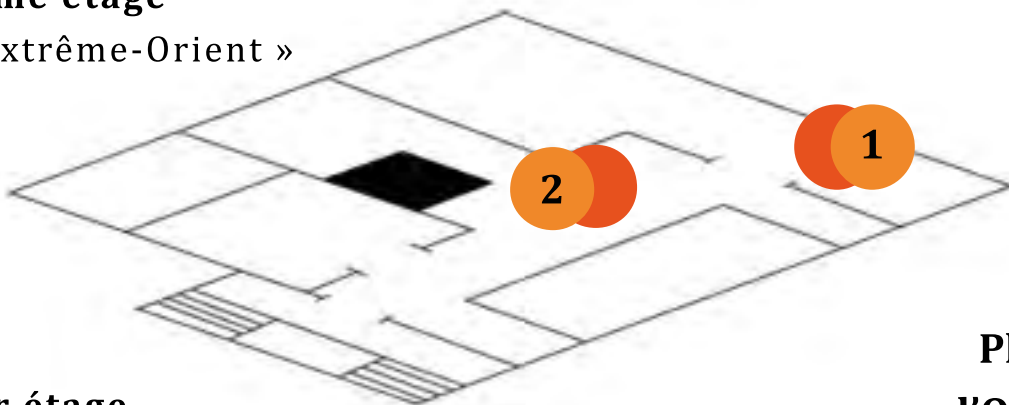
Les Animaux fantastiques



Fiche 3 Parcours pédagogiques

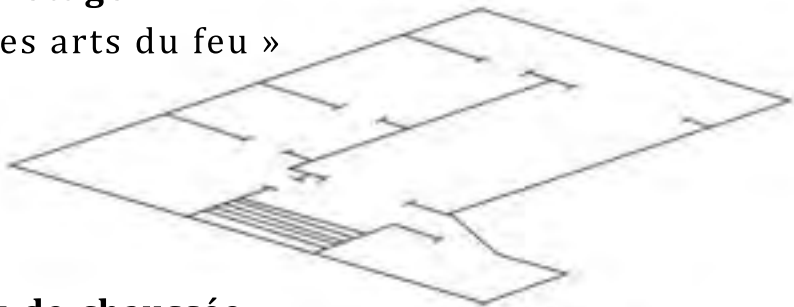
2ème étage

« Extrême-Orient »



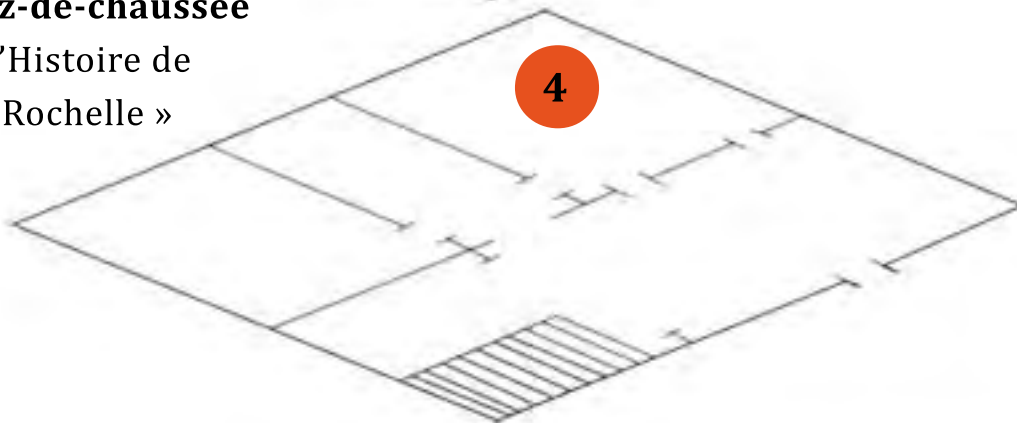
1er étage

« Les arts du feu »



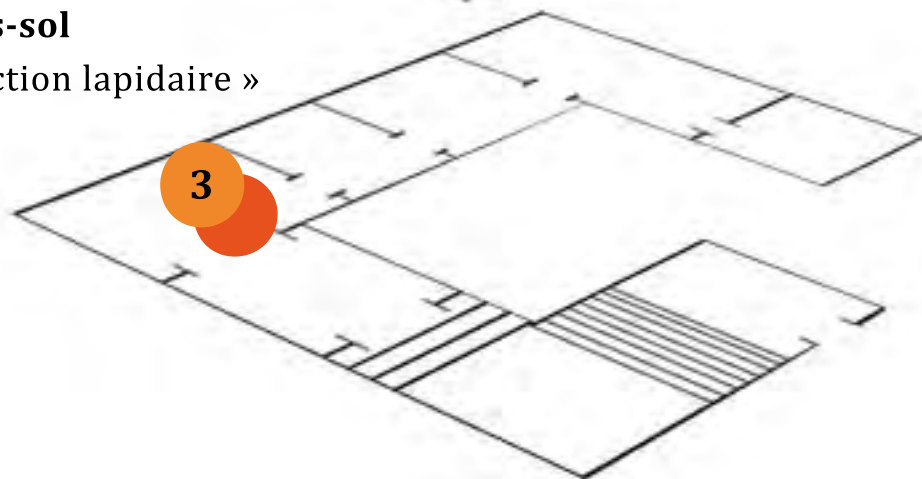
Rez-de-chaussée

« L'Histoire de La Rochelle »



Sous-sol

« Section lapidaire »



Plan du Musée d'Orbigny-Bernon



Parcours du cycle 1



Parcours du cycle 2

Les Animaux fantastiques

Fiche 4

Outils pédagogiques



Jeu de décomposition

Cette animation permet de comprendre la composition hybride des animaux fantastiques. A l'aide d'illustrations magnétiques à placer sur un tableau, les élèves doivent retrouver les différents animaux qui composent le corps du dragon.

Comment l'exploiter...

1. Identifier l'animal réel qui est représenté sur l'un des boutons magnétiques.
2. Retrouver la partie du dragon qui lui correspond et placer le bouton magnétique à l'extrémité de la flèche correspondante.
3. Recommencer l'opération avec chaque animal représenté sur les boutons magnétiques.

Matériel à disposition : un tableau magnétique avec l'illustration d'un dragon, des boutons magnétiques illustrants les animaux réels qui le composent.

Jeu des associations

Cette animation permet d'observer puis de découvrir la diversité des objets sur lesquels peuvent être représentés les animaux imaginaires. Le jeu se compose de cartes illustrant des objets et des animaux fantastiques. Les enfants doivent les retrouver à travers les collections exposées au deuxième étage du musée.

Comment l'exploiter...

1. Diviser la classe en 5 groupes puis distribuer une carte par groupe.
2. Chaque groupe doit retrouver l'objet qui correspond à la silhouette et à l'animal imprimés sur sa carte.
3. Echanger les cartes entre les groupes pour renouveler l'expérience.

Matériel à disposition : un jeu de cinq cartes.

Liste des objets à découvrir :

- l'horloge chinoise.
- la tunique chinoise (cf. oeuvre n°3).
- l'assiette de porcelaine (cf. oeuvre n°5)
- le vase chinois bleu (cf. oeuvre n°4)

Ecoute sonore

Cette animation a pour objectif de faire travailler l'imaginaire des élèves à partir de bruits d'animaux réels.

Comment l'exploiter...

1. La classe doit se rendre au sous-sol du musée.
2. Ecoute de la bande sonore à l'aide d'un magnétophone.
3. Quelles sont les impressions recueillies ? Que se passe-t-il ? Que veulent dire ces sons ? L'animal a-t-il l'air content, en colère, énervé ?
4. Travail d'imagination : L'animal entendu est-il gentil ou méchant ? A quoi ressemble-t-il ? Où se passe la scène ? Pourquoi est-il en colère, énervé ?
5. Rechercher parmi les sculptures du sous-sol à quel animal ces sons pourraient correspondre. Observation et description de l'animal choisi.

Matériel à disposition : une bande sonore et un magnétophone en prêt.



Les gargouilles

Cycle 1

- Observation
- Comment appelle t-on cette œuvre ?
 - Dans quelle matière est-elle réalisée ?
 - Comment s'appelle l'artiste qui l'a créé ?
 - Que représente cette sculpture ?
- Description
- L'animal sculpté existe-t-il vraiment ?
 - Combien d'animaux différents composent le corps de cette gargouille ?
 - Quels sont ces animaux ?
- Imagination
- Comment est représentée la bouche de la gargouille ? Pourquoi ?
 - Dans quel endroit pourrait-on la trouver ?
 - Est-ce un gentil monstre ou une créature terrifiante ?
 - Pourquoi est-il en pierre ?

Cycle 2

- Description
- Décrivez cet animal fantastique.
 - Quelles parties de son corps appartiennent à un animal réel ? Lesquelles appartiennent à un animal imaginaire ?
 - Comment est représenté cet animal ?
- Analyse
- A quoi peut bien servir cette sculpture ?
 - Pourquoi est-elle en pierre ?
 - Sur quel édifice pourrait-elle être placée ? En avez-vous vu en ville ?
 - A l'origine, comment est-elle disposée sur le mur ?
- Imagination
- Pourquoi cette gargouille a-t-elle des ailes ?
 - Pourquoi cherche t-elle à faire peur ?

Comment aborder ces œuvres ?

1. Observation et description d'une gargouille.
2. Travail d'imagination.
3. Lecture de la légende de la Gargouille (cf. Légende de la Gargouille p.16).



Les gargouilles

Au XIII^{ème} siècle, les gargouilles apparaissent en nombre important au sommet des églises mais aussi sur le toit des belles maisons bourgeoises. Elles sont l'œuvre de sculpteurs de pierre qui ont pour tâche de donner un aspect décoratif aux gouttières de l'époque. En effet, chaque gargouille possède un conduit d'évacuation qui lui permet de recueillir l'eau de pluie et de la projeter à bonne distance des murs par leur bouche grande ouverte. Progressivement, les gargouilles vont s'allonger pour cracher l'eau de plus en plus loin des murs de l'édifice qu'elles surplombent.

De formes diverses, elles peuvent représenter un être humain, un animal réel ou bien un animal fantastique. Les sculpteurs ont créé des créatures hybrides réalisées à partir d'animaux divers. Au musée d'Orbigny-Bernon, le mélange le plus étrange est celui d'une gargouille composée d'une tête de poisson, d'un cou orné de larges plumes, d'une paire d'ailes, et de griffes de fauve. L'origine de cette composition est inconnue.

Ces gargouilles représentent parfois les animaux fantastiques illustrés dans les contes et légendes du Moyen Age. La sirène, que l'on connaît grâce à l'*Odyssée* d'Homère, est une créature connue depuis l'Antiquité. Elle est parfaitement reconnaissable grâce à sa queue de poisson composée d'écaillés. C'est un être très craint puisque la légende raconte qu'elle enivre les marins de sa douce voix avant de les emporter au fond des mers. Mais parfois, les sculpteurs créent des monstres involontairement. Ils s'inspirent des récits de voyage qui décrivent de façon exagérée les animaux rencontrés en pays étrangers tels que le lion ou le rhinocéros.

Que signifiaient ces gargouilles pour l'homme du Moyen Age ? Etaient-ce des créatures aux pouvoirs magiques destinées à éloigner le diable ou bien étaient-elles là pour rappeler aux vivants ce qui les attendait en cas de mauvais comportement ?



Gargouille à tête de lion ailé
XVI^{ème} siècle
Maison Place d'Armes, La Rochelle



Gargouille à tête de poisson, ailes d'oiseau et griffes de fauves.



« Entrée de Louis XIII à La Rochelle le 1er novembre 1628 »

Pierre Courtilleau

Cycle 1

- Que voit-on sur ce tableau ?
- Combien y a-t-il de personnages ?
- Quel objet l'homme qui porte une longue cape donne-t-il à Louis XIII ?
- Où est représentée la femme qui porte une croix ?
- Sur quoi pose-t-elle son pied droit ?
- Pourquoi est-elle assise sur le monstre ?
- Combien de têtes le monstre possède-t-il ?
- De quelle couleur est son corps ? De quelle couleur sont ses yeux ?
- Que crache-t-il ?
- A-t-il l'air gentil ou méchant ? Pourquoi ?
- Existe-t-il vraiment ?

Cycle 2

- Que font les deux hommes au centre du tableau ?
- Quelle est la ville qui est représentée au loin ? A quoi la reconnaît-on ?
- Que tient la femme dans ses mains ?
- Pourquoi la femme a-t-elle posé son pied sur une des têtes du monstre ?
- Décrivez le monstre.
- Le monstre a-t-il l'air terrifiant ou sympathique ? Expliquez pourquoi ?
- Les personnages semblent-ils en avoir peur ?
- A quel animal fantastique vous fait penser ce monstre à sept têtes ?
- Cette scène vous semble-t-elle réelle ? Pourquoi ?
- Où sont placés les personnages de la scène réelle et ceux de la scène imaginaire ?

Comment aborder cette oeuvre ?

1. Observation et description du tableau.
2. Travail d'imagination : que voit-on ? Que se passe-t-il ? Qui sont les personnages ?



« Entrée de Louis XIII à La Rochelle le 1er novembre 1628 »

Pierre Courtilleau

Pierre Courtilleau est un peintre rochelais du XVIIème siècle. Il illustre ici la remise des clefs de la ville de La Rochelle à Louis XIII par l'évêque de Maillezais en 1628. La monarchie française vient alors de rétablir l'autorité catholique dans cet ancien bastion du protestantisme.

Au premier plan, deux groupes d'hommes se font face. A gauche, le roi Louis XIII est placé devant le cardinal de Richelieu, le duc d'Orléans et un de ses maréchaux. A droite, le groupe se compose de l'évêque de Maillezais, du représentant catholique de La Rochelle et de deux autres religieux. L'évêque de Maillezais tend une clef à Louis XIII qui est en position d'attente. Pierre Courtilleau a pris soin de créer une large ouverture entre les deux groupes. Il laisse ainsi entrevoir la cité rochelaise qui est représentée à l'arrière-plan et dont certaines tours sont identifiables (tours de la Lanterne, de la Chaîne, Saint-Nicolas).

Le tableau se divise en deux scènes. La partie inférieure montre le monde terrestre et illustre la réalité tandis que la partie supérieure est une représentation céleste et fantastique de sainte Marguerite sur le dragon.

Ils sont posés sur un épais nuage gris placé au dessus des hommes. La jeune femme brandit de sa main droite la croix qui lui a permis de vaincre le démon ainsi que la palme du martyr qui symbolise sa propre destinée. Le monstre, ou l'hydre, possède sept têtes, de longs cous, des oreilles pointues, des yeux rouges, des langues de feu, une queue de serpent et une paire d'ailes. Malgré son apparence terrifiante, il semble maîtrisé par la sainte qui pose un pied sur l'une des têtes de la bête. L'iconographie est hautement symbolique : la religion catholique a eu raison de la ville protestante (l'hydre) qui s'était rebellée contre l'autorité monarchique. Le roi de France redevient maître de la cité.



Entrée de Louis XIII à La Rochelle le 1er novembre 1628, Pierre Courtilleau, huile/toile, 1,85x1,43 m .



La tunique chinoise

Cycle 1

- Quel est cet objet ?
- A quoi sert-il ?
- De quelles couleurs est-il ?
- De quelles matières est-il fait ?
- Comment est le tissu qui le compose ?
- Quel animal est représenté au centre ?
- De quelle couleur est le dragon ?
- A-t-il l'air méchant ou gentil ?

Cycle 2

- Combien y a-t-il de matières différentes ? Lesquelles ?
- Avec quelle matière est fabriqué le dragon ?
- Quelle forme prend son corps ?
- Combien de griffes possède-t-il à chaque patte ?
- De quels animaux se compose le corps du dragon ?
- Est-ce un vêtement précieux ? A quoi le voit-on ?
- Avec quel animal est faite la soie ?
- Le dragon a-t-il l'air effrayant ? Pourquoi ?
- Le dragon est-il un animal réel ou inventé ?



Veste nuptiale de femme chinoise Han.
Chine, fin XIXème siècle,
Satin de soie, brodé de soie et de fil d'or.

Cette veste est une parure dont se revêtaient les femmes chinoises Han lors de la célébration de leur mariage. C'est un vêtement très luxueux. Il se compose de tissus de soie de différentes couleurs et brodés de fils d'or. Un énorme dragon jaune est dessiné au niveau de la poitrine. En Chine, seul l'Empereur peut porter le dragon impérial. Celui-ci est généralement jaune et possède cinq griffes à chaque patte. Sur cette tunique, le dragon représenté ne possède que trois griffes.

Conformément à sa représentation asiatique, le dragon est un être hybride composé de différents animaux du réel. Sa tête est celle d'un chameau et ses cornes sont celles d'un cerf. Il possède des yeux de lièvre, des oreilles de vache, de longues moustaches de poisson-chat et des dents de lion. Son corps est celui d'un gros lézard avec des écailles de poisson sur le dos et des coquilles de palourde sur le ventre. Il se termine par une longue queue de serpent. Ses pattes sont celles d'un tigre avec des griffes d'aigle. Enfin, il possède de gros ailerons pointus sur le dos et au bout de sa queue.

Comment aborder cette oeuvre ?

* Cette oeuvre fait partie des objets illustrés dans le jeu des associations (cf. Fiche n°4).

1. Observation, description et analyse.



Potiche couverte

Cycle 1

- Quel est cet objet ?
- Quelle forme a-t-il ?
- A quoi peut-il servir ?
- Qu'est-il représenté dessus ?
- De quelles couleurs est le monstre ?
- Combien a-t-il de pattes ?
- A quel animal ressemble sa tête ? Ses pattes ?
- Quelle est la forme de sa queue ?
- A-t-il l'air méchant ou gentil ? A quoi le voit-on ?
- Que crache-t-il ?
- Que regarde-t-il ?
- Où est-il ?



Cycle 2

- Avec quelle matière est fait cet objet ?
- Où se trouve cet animal ?
- Décrivez son corps.
- Dans quelle position est-il ?
- La chimère est-elle un animal réel ou inventé ? Comment le sait-on ?
- La chimère a-t-elle un air effrayant ? A quoi le voit-on ?

Potiche couverte
Porcelaine «bleu et blanc»
Chine, Dynastie Ming, XVIIème siècle.

Cette potiche décorative de forme ovoïde est un exemple de l'artisanat traditionnel chinois du XVIIème siècle. La technique utilisée est celle de la porcelaine de type «bleu et blanc». La porcelaine de Chine, réalisée à base de terre argileuse cuite à grand feu, a pour caractéristique particulière de donner un aspect éclatant et brillant aux objets fabriqués. En effet, ce type de porcelaine est recouvert d'une glaçure qui se vitrifie au contact du feu. L'utilisation du bleu de cobalt est également spécifique. Cette couleur est produite à base d'un minéral noirâtre pilé, pulvérisé et dilué dans de l'eau avant d'être appliqué au pinceau. Sur cette potiche, le bleu de cobalt produit des accents foncés presque noirs tandis que par endroits, l'artiste a utilisé la technique du lavis. Il donne ainsi du relief au motif.

L'iconographie est également traditionnelle. L'artiste a représenté une chimère qui semble flotter au dessus d'un paysage composé de roches et de végétaux. Elle crache un jet de flammes signifiées par les volutes encore visibles à sa droite. Son corps est représenté de trois-quarts et sa tête se détourne vers la droite. Sa gueule de profil laisse apparaître une large mâchoire aux dents acérées. Ce monstre légendaire connu depuis l'Antiquité pour dévorer les hommes, ne ressemble pas tout à fait au portrait européen qui en est donné. Il est généralement décrit comme un monstre hybride à tête de lion, corps de chèvre et queue de serpent. Or ici, sa tête correspond plus à celle d'un dragon tandis que sa queue semble composée de longs poils dessinés en panache. Nous sommes en présence d'une représentation asiatique de la chimère aussi appelée kilin.

Comment aborder cette oeuvre ?

* Cette oeuvre fait partie des objets illustrés dans le jeu des associations (cf. Fiche n°4).

1. Observation, description et analyse.



Assiette de porcelaine polychrome

Cycle 1

- Quel est cet objet ?
- Quelle forme a-t-il ?
- A quoi sert-il ?
- Quelles sont les couleurs utilisées par l'artiste ?
- Combien y a-t-il de personnages ?
- Que porte la plus petite femme dans ses mains ?
- Que tient la femme de gauche dans ses bras ?
- Que fait l'animal placé aux pieds des deux femmes ?
- A quels autres animaux ressemblent son corps et ses pattes ?
- A-t-il l'air gentil ou méchant ? A quoi le voit-on ?



Cycle 2

- Où sont placés les personnages sur l'assiette ?
- Comment sont habillées et coiffées ces deux femmes ?
- Quel est le lien entre les deux femmes ? A quoi le voit-on ?
- A quelle saison fait penser le fruit qui est porté par la servante ?
- Que voit-on à leurs pieds ?
- Quels animaux ont été mélangés pour le créer ?
- Que transporte-t-il dans le petit chariot ?
- L'animal existe-t-il réellement ? A quoi le voit-on ?

Assiette de porcelaine polychrome
Chine, Dynastie Qing,
Période Kangxi (1662-1722)

Cette assiette de porcelaine faisait à l'origine partie d'un service réalisé en 1713 pour le 60ème anniversaire de l'empereur Kangxi. La marque impériale apparaît sur le bord de l'assiette sous la forme de caractères entourés d'un double cercle. Cet objet présente un décor d'émaux dit de la « famille verte ». Les motifs très finement dessinés ainsi que l'aspect lisse et éclatant de la porcelaine montrent la qualité de l'artisanat chinois du XVIIIème siècle. Les émaux sont brillants et forment une légère épaisseur en surface ce qui permet d'accrocher la lumière. Parmi les tons rouge tomate et sépia, le vert reste dominant. Deux femmes chinoises sont représentées vêtues de tuniques et portant des chignons hauts. Elles semblent se regarder. Celle de gauche porte un rouleau dans ses bras. La plus petite, placée à droite, porte un énorme fruit dont une petite branche feuillue sort. Son attitude et sa taille laissent penser qu'il s'agit d'une servante. Devant elles, se trouve un petit chariot dans lequel une coupe contient des champignons aux formes stylisées. L'engin est tiré par un animal fantastique au corps de chèvre et aux pattes pourvues de griffes de rapace. Il s'agirait ici d'une représentation mythologique illustrant deux personnages immortels reconnaissables à leurs attributs (le rouleau, le chariot, l'animal fantastique, les champignons, le fruit qui renaît). La coupe pleine de champignons sacrés serait un symbole de longévité tandis que le fruit porté par la servante serait une allusion au printemps éternel. La chèvre fantastique serait elle un animal protecteur. Cette iconographie, placée au centre du service impérial, pourrait donc symboliser le règne de l'empereur Kangxi.

Comment aborder cette oeuvre ?

* Cette oeuvre fait partie des objets illustrés dans le jeu des associations (cf. Fiche n°4).

1. Observation, description et analyse.



Chapeau d'arme Jingasa

Cycle 1

- Quelle est la forme de cet objet ?
- A quoi peut-il servir ?
- Quel est l'animal représenté au centre de l'objet ?
- De quelle couleur est le chapeau ?
- De quelle couleur est le dragon ?
- A quel animal vous font penser les écailles de son corps ?

Cycle 2

- Décrivez la forme de l'objet.
- Où est placé l'animal représenté sur cet objet ?
- Décrivez cet animal.
- Quelle forme prend son corps ?
- Pourquoi a-t-on représenté un dragon sur ce chapeau ?
- A quoi peut servir cet objet ?
- A qui pouvait-il appartenir ?



Chapeau d'arme Jingasa,
Cuir laqué, laque dorée,
Dépôt Musée du Louvre.

Le jingasa est « une sorte de chapeau plat en fer, bois parfois laqué ou en cuir bouilli laqué noir, porté par des soldats et des travailleurs des périodes de Muromachi et d'Edo » (cf. Louis Frédéric, *Le Japon, Dictionnaire et civilisation*, 1996.). Le mot jingasa est une combinaison de *kasa* qui signifie chapeau et de *jīn* traduit par militaire. Il est utilisé par les soldats japonais du XV^{ème} au XIX^{ème} siècle.

Ce chapeau plat de forme circulaire présente une légère pointe en son centre. Il est fait de cuir laqué noir et est décoré d'un motif doré qui s'enroule autour de la pointe. La matière et la couleur noire utilisées indiquent son appartenance à un soldat de rang inférieur. Outre sa fonction symbolique, ce chapeau a une fonction protectrice. Il protège la tête du soleil et de la pluie mais aussi des coups portés lors des batailles. Contrairement au kabuto, casque porté par les samouraïs de rang supérieur, le jingasa ne protège pas la nuque du soldat. Sa fonction protectrice reste donc faible. Il se compose généralement de trois parties : le chapeau, un coussin placé entre la tête et le chapeau, l'attache placée au menton.

Le dragon se détache du cuir noir grâce à sa couleur dorée. De composition hybride, son corps rassemble plusieurs caractéristiques animales : une tête de chameau, des cornes de cerf, des moustaches de poisson-chat, des crocs de fauve, un corps de lézard, une queue de serpent, des pattes de tigre avec des griffes d'aigle. Placé au centre du jingasa, ce dragon a pour fonction symbolique de protéger le soldat de son ennemi.

Comment aborder cet objet ?

1. Observation, description et analyse.
2. Travail sur la composition hybride du dragon à l'aide du jeu de décomposition (cf. Fiche 4 p.). De quels animaux se compose le corps du dragon ?

Les Animaux fantastiques

La légende de la Gargouille



Il y a très longtemps, en l'an 520, la ville de Rouen était menacée par un monstre terrifiant qui vivait dans les eaux de la Seine. Ce monstre possédait un très long cou au bout duquel se tenait une grande tête couverte d'écailles, de puissantes mâchoires et de grands yeux qui luisaient comme des pierres précieuses. En agitant violemment ses deux énormes nageoires, il provoquait un raz-de-marée qui inondait toute la vallée. Crachant le feu et dévorant tout sur son passage, la bête terrorisait les habitants de la ville.

Un jour, un prêtre de Rouen du nom de Romain décida d'affronter lui-même le monstre afin de rendre leur tranquillité aux habitants. Il se rendit dans l'ancre du monstre, située dans une grotte sur les rives de la Seine. A peine fut-il entré dans la grotte que l'animal apparut la gueule grande ouverte, prêt à cracher le feu. Mais saint Romain s'avança d'un pas décidé, leva les bras au dessus de sa tête et d'un signe de la croix fit s'effondrer le monstre à ses pieds. Toute sa fureur fut dissipée et l'animal devint inoffensif.

Saint Romain passa son étole autour du cou de la bête pour en faire une laisse et le ramener sans difficultés dans la ville de Rouen. Les habitants manifestèrent leur colère et furent bien décidés à anéantir le monstre qui les avait terrorisé. La Gargouille fut donc brûlée dans un grand feu. Mais alors que la bête se consumait, sa tête et son cou ne brûlèrent pas. Ils furent exposés sur les remparts de la ville et devinrent le modèle des gargouilles de pierre qui depuis lors, servent de gouttières aux monuments.

Texte établi d'après un exemplaire de
la Bibliothèque municipale de Lisieux datant de 1826.

Les Animaux fantastiques

Fiche 6 Bibliographie



Jeunesse

- CHAUSSE S., TURIN P-H., *Tendres dragons*, Belin, Paris, 2007. (Médiathèque Michel Crépeau : 307.4 CHA)
- COPPIN B., *Les animaux fantastiques*, Album Nathan, Paris, 2005. (Médiathèque Michel Crépeau : 307.4 COP)
- FIJALKOW J., GARCIA J., CAYRE P., *Les animaux fantastiques*, Magnard documents, Luçon, 1998. (Médiathèque Michel Crépeau : 307.4 FIJ)
- GALLO S., WEN M., AURIEMMA M., *Le duc Yé et la passion des dragons*, Grandir, Paris, 2008. (Médiathèque Michel Crépeau : GALL)
- *Les confidences d'un célèbre dragon*, in « Le petit Léonard », n°94, Juillet/Août 2005, p38-41.
- *Les gargouilles*, in « Arkéo Junior », n°43, Juin 1998, p. 12-16.

Ouvrages généraux

- TESNIERE M-H., DELCOURT T. (dir.), *Bestiaire du Moyen Age, Les animaux dans les manuscrits*, Bnf, Paris, 2004. (Médiathèque Michel Crépeau : 704.947 TES).
- DELACAMPAGNE A. et C., *Animaux étranges et fabuleux, Un bestiaire fantastique dans l'Art*, Citadelles et Mazenod, Paris, 2003. (Médiathèque Michel Crépeau : 704.947 DEL).
- CHEVALIER J., GHEERBRANT A., *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont, coll. Jupiter, Paris, 1982.

Sur les œuvres du Musée d'Orbigny-Bernon

- LEFRANCOIS T., *Céramiques d'Extrême-Orient du Musée d'Orbigny-Bernon*, ed. des Musées d'Art et d'Histoire de La Rochelle, 1991.