

## Saint Vaast apprivoisant l'ours

### Fiche des œuvres aux maîtres arts visuels n°04

## **C3 : L'animal imaginaire**

<b>Arts du visuel</b>	<p>Les bêtes de l'Apocalypse tirées de l'iconographie biblique Les bestiaires du Moyen Age sur les enluminures des manuscrits <a href="#">Banque d'images</a> des dossiers de la BNF Des représentations de <i>Saint Georges terrassant le dragon</i> (exemple : sculpture, XV<sup>ème</sup> siècle, musée des Beaux-Arts d'Arras) Joan Fontcuberta, <i>Fauna</i>, installation, 1984/1989 René Magritte, <i>Collective Invention</i>, huile sur toile, 1935 Thomas Grunfeld, <i>Misfits (girafe, autruche, cheval)</i>, sculpture, 2000 <i>Le loup-table</i>, Victor Brauner, sculpture, 1947 <b>Cinéma</b> <i>Histoire sans fin</i>, film réalisé par W. Petersen, 1984</p>
<b>Arts du son</b>	<p><b>Musique</b> Igor Stravinsky, <i>L'oiseau de feu</i>, 1910 Claude Debussy, <i>Prélude à l'après-midi d'un Faune</i>, 1892/1894 <b>Chanson</b> Daniel Lavoie, <i>La licorne captive</i></p>
<b>Arts du quotidien</b>	<p><i>Saint Vaast apprivoisant l'ours</i>, tapisserie, XV<sup>ème</sup> siècle <i>La dame à la licorne</i>, tapisserie, fin XV<sup>ème</sup> siècle Nicolas Bartailles, <i>Tapissierie de l'Apocalypse</i>, fin XIV<sup>ème</sup> siècle <i>Alebrijes</i>, figurines de l'art populaire, Mexique</p>
<b>Arts du spectacle vivant</b>	<p><a href="#">L'esprit du cheval-dragon, compagnie La Machine</a></p>
<b>Arts du langage</b>	<p><i>Cahier de chimères</i>, Damien Laverdunt Héléne Rajcak, Actes Sud <i>Bestiaire universel du professeur Revillod</i>, Miguel Murugarren, Edition Autrement Jeunesse <i>Comment vivre avec une licorne</i>, Jane Moseley, Plume de Carotte <i>Cabinet de curiosités</i>, Camille Gauthier Jeanne Detalante, Actes Sud</p>
<b>Arts de l'espace</b>	<p><i>Fontaine du Dragon</i>, Château de Versailles, début de construction 1623 <i>Portail</i>, Cathédrale de Metz, début de construction 1240 Chapiteaux, tympan, gargouilles de diverses architectures</p>

# Pratiques artistiques - arts visuels

*Des animaux légendaires au Moyen Age*

*aux animaux imaginaires des cabinets de curiosités*

Proposition de cheminements

## Créer un répertoire d'animaux légendaires du Moyen Age

Dans le cadre de l'enseignement de l'histoire des arts, la période du Moyen Age sera évoquée par l'étude d'œuvres majeures et leur mise en résonance dans les différents domaines artistiques : art de la tapisserie, sculptures des édifices religieux, drôleries et enluminures des manuscrits...

### *Analyser une tapisserie « Saint Vaast apprivoisant l'ours » et en dégager la fonction*

Découvrir l'œuvre dans son intégralité. Sans dévoiler le cartel, s'interroger sur les points suivants :

- nature de l'œuvre : tapisserie
- datation : étude du bandeau (vieux français, calligraphie gothique), du personnage et des éléments architecturaux représentés
- fonction : communicative (porteur du message de l'évangélisation, d'une histoire légendaire), esthétique (qualité de l'œuvre), utilitaire (isolation du froid)
- symbole : l'ours symbolise le païen évangélisé

Situer l'œuvre sur la frise historique. En garder la trace dans le cahier d'histoire des arts et dans un carnet de croquis que l'élève pourra enrichir tout au long du projet.

### *Analyser une tapisserie « tapisserie de l'Apocalypse » et en dégager la fonction*

Présenter le panneau « [La Bête de la Mer](#) », extrait de [la tapisserie de l'Apocalypse](#) . La comparer à la tapisserie « *Saint Vaast apprivoisant l'ours* ».

En dégager les points communs et les différences liés à la représentation des animaux.

S'interroger sur les différentes légendes du Moyen Age comprenant des animaux : [dossiers BNF](#)

### *Analyser différentes représentations de la légende de Saint Georges terrassant le dragon*

Constituer un corpus d'œuvres de natures et de périodes différentes autour d'un même sujet : la légende de Saint Georges et le dragon. Lire la légende.

Analyser et classer les œuvres selon le critère **nature d'une œuvre** : peinture, sculpture, dessin, gravure... Rechercher les définitions.

En garder la trace dans le cahier d'histoire des arts. Placer ces références sur la frise historique de la classe.

### *Constituer un répertoire d'animaux légendaires sous forme numérique*

Collecter une banque d'images autour des animaux légendaires du Moyen Age.

Dans le cadre du B2i, créer un répertoire sous forme numérique.

Associer le nom de l'animal à sa représentation et à ses caractéristiques.

Utiliser tous les supports : enregistrement, vidéo, texte, mise en son, dessins...



## Créer un cabinet de curiosités d'animaux imaginaires

Dans le cadre de l'enseignement de la culture scientifique, les élèves ont été amenés à étudier la diversité du vivant : classification, particularités physiques, mode de vie... La création d'un bestiaire imaginaire leur permettra de convoquer et de transférer leurs connaissances scientifiques. Dans un constant aller-retour entre aspect scientifique et création fantastique, ils seront amenés à rassembler des « fausses » preuves de l'existence de ces animaux imaginaires : écrits, fragments, moulages d'empreintes, photomontages, cartes... Oscillant entre le vrai et le faux, la mise en valeur de ces preuves s'inspirera de la scénographie des musées d'histoire naturelle et des cabinets de curiosités.

*Analyser un élément architectural : le portail Nord de la cathédrale de Metz*

Découvrir l'œuvre dans son intégralité : [le portail Nord de la cathédrale de Metz](#) . Isoler et classer les figures représentées selon les catégories : hommes, animaux, animaux/animaux, animaux/humains.

S'interroger sur les figures composées et sur le procédé utilisé pour les représenter. Amener les élèves à définir le mot « hybridation ». Etablir un inventaire des hybridations possibles : animal/animal, animal/homme, animal végétal, animal/objet... En garder trace dans le cahier d'histoire des arts.

*Constituer un répertoire de créatures hybrides*

Rechercher d'autres représentations de créatures hybrides dans les différents domaines artistiques et dans les différentes périodes de l'histoire des arts. (cf. les œuvres de la piste d'étude). Constituer un répertoire.

*Créer un bestiaire d'animaux imaginaires*

A partir des représentations rencontrées (répertoire, carnet de croquis, cahier de sciences, cahier d'histoire des arts...) faire des choix dans l'intention de créer un animal imaginaire issu d'une hybridation.

Annoncer un projet :

- écrire les caractéristiques physiques, scientifiques, magiques de la créature
- la représenter par croquis annoté, la nommer

Choisir une technique :

- représenter l'animal :
  - en deux dimensions : dessin, collage, photomontage, conception numérique, techniques mixtes...,
  - en trois dimensions : [travail en volume](#) (projet départemental La vache Portrait animalier 1998-1999)

*Créer des preuves de l'existence des animaux imaginaires et les mettre en valeur sous la forme d'un cabinet de curiosités*

Découvrir ce qu'est un cabinet de curiosités à partir d'albums de littérature jeunesse. Dans le cadre du B2I, on pourra consulter le site présentant un cabinet de curiosités : <http://www.alienor.org/publications/alcide-farcy/index.php>

Définir les constituants de cette pratique muséale. (cf. fiche hors-série musée).



Découvrir l'œuvre *Fauna* de Joan Fontcuberta sur le site officiel : <http://www.fontcuberta.com/>  
Présenter le site de l'artiste et interroger l'écart entre faits scientifiques et traces truquées en analysant :

- le procédé de création des animaux hybrides
- les traces prouvant leur existence : photographies, écrits scientifiques, moulages d'empreintes, fragments (squelette, poils, plumes...)
- la mise en valeur de ces éléments sous la forme d'un carnet de voyage imaginaire

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

Présenter l'ensemble des réalisations en s'inspirant des différentes catégories de scénographies d'un muséum d'histoire naturelle, d'un cabinet de curiosités.

## Prolongements et enrichissements

Reprendre l'ensemble des réalisations et les intégrer dans un projet collectif d'écriture : carnet de voyage du futur, capsule venue d'une autre planète, article de revue scientifique relatant une expérience, récit d'une expédition en terre inconnue,...



Frontispice de *Museum Wormianum* montrant l'intérieur du cabinet de curiosités de Worm, 1655