

# Moyen Âge



## Bestiaires

### *Saint Vaast apprivoisant l'ours*

Auteur inconnu, tapisserie d'Arras (XV<sup>e</sup> siècle)

Tissage de fil de laine et de chanvre

Dimensions : 128 cm x 178 cm

Musée des Beaux-Arts, Arras

### En référence :

**Fiche des œuvres aux maîtres – Arts Visuels – N°04**

Sur le site : [Pédagogie 62](http://pedagogie62.com)

Sur Eduline : [https://eduline.ac-lille.fr/nuxeo/nxdoc/default/5c3d852b-2bc9-4ab8-a5ec-901a2f681fc8/view\\_documents](https://eduline.ac-lille.fr/nuxeo/nxdoc/default/5c3d852b-2bc9-4ab8-a5ec-901a2f681fc8/view_documents)

de la représentation de l'ours, objet et affectif, à la représentation d'animal dans différents domaines artistiques.

	Des artistes et des œuvres
Arts du visuel	<b>Sculpture</b> François Pompon, <i>L'ours</i> , 1922 Pascal Masi, <i>Urs Ulla Undressed</i> , 2010
	<b>Fresque</b> Ours, grotte Chauvet
	<b>Photographie</b> Mark Nixon, <i>Much loved</i> , 2013 Éric Baccéga, <i>Ours blanc et son ourson</i> , 2007. Fondation Yann Arthus-Bertrand
Arts du son	Béla Bartók, <i>La danse de l'ours</i> Orchestra da Tre Soldi, <i>L'ours qui danse</i> Antoine Albanèse, <i>Que ne suis-je la fougère</i> , générique de fin de <i>Bonne nuit les petits</i>
Arts du quotidien	<b>Tapiserie</b> <i>Saint Vaast apprivoisant l'ours</i>
Arts du langage	<b>Albums</b> Françoise Boyer et Alexandra Castin, <i>Mon doudou</i> , édition Chêne Dominique Peysson, <i>Mon doudou</i> , Mango jeunesse 100drine, <i>Mes ours</i> , Albin Michel Jeunesse
	<b>Ouvrages documentaires</b> <i>Les ours</i> – Kididoc <i>L'ours</i> – Milan Jeunesse <i>L'ours</i> - Ushuaïa Junior

**Le doudou, objet affectif et compagnon de l'enfant à l'animal des contes et des légendes**

### Proposition de cheminements

**Le doudou apparaît à l'enfant sous trois aspects**

- l'animal en peluche, objet transitionnel qui rassure les passages de la maison à l'école ;
- l'animal réel dans sa réalité zoologique, familier ou sauvage, que l'enfant peut voir, toucher ou avoir pour compagnon ;
- l'animal imaginaire en référence explicite à nos mythes, tels qu'ils sont véhiculés dans nos mémoires par les contes et les légendes.

### I-Réaliser le portrait de mon ours / de mon doudou

#### Présenter son doudou

À partir des doudous des élèves :

- demander à chaque élève de présenter son doudou : son nom, sa provenance, les moments où on en a besoin, les souvenirs associés...
- installer les doudous et réaliser une « photographie de classe » des doudous des élèves.

#### Découvrir la démarche d'un artiste : présenter une collection de photographies

L'album *Much Loved* de Mark Nixon photographe irlandais, revisite à sa manière la relation intime et universelle de l'enfant/adulte à son doudou. Il réalise ainsi un album de photographies de doudous conservés par des adultes qui en évoquent le souvenir.

S'intéresser à la présentation de la collection de photographies : sur la page de gauche, la carte d'identité de la peluche (nom, âge, taille, poids...) ainsi qu'un texte sur le vécu du doudou, sur la page de droite une photographie en couleurs de la peluche.

Garder la trace de cette démarche dans le cahier d'histoire des arts.

#### Mettre en scène son doudou : les boîtes à « doux-doux » ou la galerie de portraits

À cette étape du cheminement, deux possibilités peuvent être envisagées :

- Réaliser des boîtes à « doux-doux »
- Évoquer le doudou et son univers dans l'intention de réaliser une collection.

Collecter :

- des boîtes de petit format,
- des matières : tissu, laine, coton, papier...,
- des couleurs : à partir des expérimentations menées sur la couleur S.M.O.G.,

- des mots : utiliser le répertoire lexical de la présentation du doudou.

Inviter chaque élève à faire ses choix dans l'intention de traduire plastiquement l'univers affectif de son doudou : choisir une boîte et des éléments plastiques. Les associer pour composer sa boîte à « doux-doux » en prenant en compte une composition intérieure et/ou extérieure.

Réaliser une galerie de portraits

- S'inspirer de la démarche du photographe et inviter les élèves à mettre en scène et à photographier leur doudou :
- Dans l'intention de créer une unité de la collection, faire des choix et se mettre d'accord sur la présentation (le doudou seul/avec l'enfant, en pied, le fond...).

### **Réaliser une collection et la présenter**

Ces deux possibilités réinterrogent la problématique de la collection et de sa présentation.

Réunir l'ensemble des boîtes réalisées individuellement, les observer et s'interroger sur la manière de les présenter collectivement :

- matérialiser et choisir l'espace d'installation : tissu, table, étagère, armoire
- tester différentes installations, en garder trace par la photographie (accumulation, superposition...).

Observer l'ensemble des photographies réalisées et s'interroger sur la manière de les présenter :

- créer un album géant référencé
- réaliser un diaporama à partir des photographies
- réaliser un diaporama à partir des photographies commentées par les élèves
- exposer une galerie de portraits : mise sous cadres des photographies, accrochage, cartel.

## **2- Représenter l'ours**

### **Analyser une tapisserie : *Saint Vaast apprivoisant l'ours***

Découvrir dans son intégralité sans donner le cartel de l'œuvre. Isoler les animaux représentés, s'interroger sur leur représentation : posture, écarts par rapport à la réalité...

Isoler l'ours et l'homme représentés. S'interroger sur la relation qui lie l'homme à l'animal : posture, geste. Lister les mots et/ou expressions utilisées pour la décrire et/ou l'interpréter: caresser, réconforter, consoler, récompenser, obéir...

Découvrir le cartel de l'œuvre : *Saint Vaast apprivoisant l'ours*. Réinterroger leurs interprétations. Expliciter le mot apprivoiser.

### **Confronter à d'autres représentations de l'ours**

Collecter des photographies d'ours. Réaliser un mur d'images. Observer les différents ours. Mettre en réseau avec des ouvrages documentaires : Les ours, Kidi doc, l'ours, Milan Jeunesse, l'ours, Ushaïa Junior.

Réaliser les cartes d'identité : ours brun, ours polaire, grizzli. Mettre en relation la spécificité de chaque ours : milieu de vie, nourriture, caractéristiques physiques, postures.

Choisir une image. Dessiner dans son carnet de croquis.

### Confronter à d'autres œuvres d'artistes

Réunir des œuvres représentant des ours de natures et d'époques différentes : sculpture, gravure, art pariétal, peinture, dessin (cf. par exemple la liste des œuvres proposées dans la piste d'étude).

Observer, analyser et comparer. Dessiner et compléter le carnet de croquis.

Enrichir le mur d'images en privilégiant le statut de « l'œuvre » dans cet espace. Isoler les reproductions d'œuvres (cf. fiche musée).

### Représenter l'ours en utilisant différentes techniques de dessin

Reprendre les dessins du carnet de croquis. Représenter l'ours en utilisant différentes techniques. Travailler le fond et la forme :

- dessin au pinceau sur fonds gouachés texturés
- monotype : enduire un carrelage de peinture, dessiner puis déposer une feuille sur le carrelage pour imprimer. Tester plusieurs tirages.
- craies grasses et encres
- dessin au feutre et pastels secs

### Enrichir le musée de classe.

### Prolongements et enrichissements

- Dans la cadre de la culture scientifique, s'inspirer du cheminement 2 Représenter l'ours. Procéder de la même manière pour découvrir et représenter d'autres animaux dans une démarche de recherche documentaire (films, reportages, imagiers). Enrichir ce parcours au travers des différents projets (la sortie à la ferme, au zoo, au cirque) présentant les animaux dans leurs milieux naturels ou artificiels.

- Prolonger en privilégiant les pratiques artistiques relevant des domaines de l'enseignement de l'histoire des arts (arts du langage, arts du spectacle vivant, arts du son).

**de l'ours et de toute sa nature**  
Gaston Fébus (Phébus)  
(1331-1391),  
enluminure du XV<sup>e</sup> siècle  
Livre de chasse, Paris, BnF



es archétypes dans les livres. anthropomorphisme de la littérature au cinéma.

	Des artistes et des œuvres	
Arts du visuel	<b>Peintures</b>	Marc Chagall, <i>Aleko</i> , 1949 - <i>La danse</i> , 1950-52 Bernard Vercrucy, <i>Le chat violoncelliste</i> , 1986 <i>Les jardins du Paradis</i> , 2006
	<b>Sculptures</b>	Michel Audiard et Pascal Nègre, <i>Les Z'Animaux Musiciens</i> Tom Frantzen, <i>Animaux musiciens</i> , fontaine, Tervuren, Bruxelles
	<b>Cinéma</b>	Studio Disney, <i>Les Aristochats</i> , 1970 Isio Takahata, <i>Goshu le violoncelliste</i> , 1981
		Floyd Huddleston et Al Rinker, Musique du film « <i>Les Aristochats</i> » (Fiche des œuvres aux maîtres en éducation musicale n°9) Maurice Ravel, <i>L'enfant et les sortilèges</i> (Fiche des œuvres aux maîtres en éducation musicale n°18) Rossini, <i>Le duo des chats</i>
Arts du quotidien	Manufacture d'Höchst, <i>Concert de chiens</i> , porcelaine, vers 1740	
Arts du spectacle vivant	Théâtre Mariska, C <sup>ie</sup> Jean Bouclet, <i>Les Musiciens de Brême</i> , spectacle de marionnettes	
Arts du langage	Kazuo Iwamura, <i>Le Piano des Bois</i> , École des Loisirs Sara, <i>Le rat musicien</i> , Albums Circonflexe G. de Pennart, <i>Sophie, la vache musicienne</i> , École des Loisirs Sirish Raho et Durga Bai, <i>Les animaux musiciens</i> , Actes Sud Junior Pierre Delye et Cécile Hudrisier, <i>Les musiciens de la Nouvelle Brême</i> , Didier Jeunesse David McPhail, <i>La Musique de Maurice</i> , Kaléidoscope	
Arts de l'espace	<i>Un lion jouant de la viole et un âne jouant de la rote</i> , chapiteau de l'église de Meillers <i>Un singe jouant d'un instrument à cordes et un porc pinçant une harpe</i> , chapiteau de l'église de Saint-Parize-le-Châtel, XII <sup>e</sup> siècle	

éaliser une galerie de portraits animaliers.

### Proposition de cheminement

#### À partir de la collecte, dégager des procédés plastiques

**Collecter des représentations d'animaux dans la littérature jeunesse (contes, fables, récits, albums...).**

Répertorier les animaux les plus représentés. Repérer les archétypes (C'est un type de personnage qui, au cours de l'histoire de la littérature, s'est constitué et dont on peut citer un certain nombre de caractéristiques et de rôles. cf.site ONL.)

Organiser le musée de classe en associant des représentations de l'animal : image réaliste (documentaire animalier) et celles présentes dans la littérature. La collection peut s'enrichir avec des représentations relevant d'autres domaines artistiques (cf. piste d'étude).

Observer par comparaison les procédés employés pour rendre humain : postures, accessoires, expressions, langage, environnement...

Créer un répertoire de ces procédés.

#### Faire un choix et enrichir la collection du musée de classe

Choisir une fonction humaine. Exemples : animaux/héros, animaux/détectives, animaux/parents, animaux/voleurs, animaux/peintres, animaux/musiciens...

Enrichir la collection du musée de classe (cf. hors-série musée) avec des œuvres appartenant à d'autres domaines artistiques évoquant des animaux humanisés répondant à cette fonction.

Compléter le répertoire des procédés.

#### Passer de la 3D à la 2D dans l'intention de réaliser une galerie de portraits

##### Créer un animal en volume

Choisir un animal et une fonction humaine.

Utiliser le répertoire des procédés pour représenter cet animal humanisé. En fonction des compétences des élèves, plusieurs pistes de pratique plastique sont possibles :

- créer à partir de peluches auxquelles on ajoute des attributs humains : vêtements, instruments, outils...,
- créer en volume par modelage, papier mâché, fil de fer, papier aluminium...

## Travail en volume

Mettre en scène le/les volume(s) :

- mettre en scène le volume : installer, mettre en valeur l'animal. Photographier et associer tous les portraits individuels obtenus pour créer une galerie ;
- mettre en scène les volumes : installer pour créer une scène de genre ou pour créer une photo de famille. Photographier.

## Prolongements et enrichissements

À partir des contes ou légendes rencontrés et des animaux créés en volume, inventer et écrire un texte dans lequel ces derniers auront un rôle.

Illustrer ces textes:

- photographier les volumes que l'on pourra intégrer dans un décor ;
- dessiner à partir des volumes ou des photographies ;
- mettre en voix et/ou sonoriser.



### ***Renart le Nouvel - Renart blesse Ysengrin en combat singulier***

Jacquemart Gielée, Renart le Nouvel.

Manuscrit copié dans le Nord de la France, vers 1290-1300

BnF, Manuscrits, Français 1581 fol. 6v



Les animaux mythologiques, légendaires, fabuleux, fantastiques, merveilleux.

	Des artistes et des œuvres
<b>Arts du visuel</b>	<p>Les bêtes de l'Apocalypse tirées de l'iconographie biblique. Les bestiaires du Moyen Âge que l'on retrouve sur les enluminures des manuscrits, Des représentations de <i>Saint Georges terrassant le dragon</i> (exemple : sculpture, 15<sup>e</sup> siècle, musée des Beaux-Arts d'Arras)</p> <p><b>Joan Fontcuberta</b>, <i>Fauna</i>, installation, 1984/1989 <b>René Magritte</b>, <i>Collective Invention</i>, 1935 <b>Thomas Grunfeld</b>, <i>Misfits (girafe, autruche, cheval)</i>, sculpture, 2000 <b>Victor Brauner</b>, <i>Le loup-table</i>, sculpture, 1947</p> <p>Cinéma <b>W. Petersen</b>, <i>Histoire sans fin</i>, 1984</p>
<b>Arts du son</b>	<p>Musique <b>Igor Stravinsky</b>, <i>L'oiseau de feu</i>, 1910 <b>Claude Debussy</b>, <i>Prélude à l'après-midi d'un Faune</i>, 1892/1894</p> <p>Chanson <b>Daniel Lavoie</b>, <i>La licorne captive</i></p>
<b>Arts du quotidien</b>	<p><i>Saint Vaast apprivoisant l'ours</i>, tapisserie, 15<sup>e</sup> siècle <i>La dame à la licorne</i>, tapisserie, fin 15<sup>e</sup> siècle <i>Tapisserie de l'Apocalypse</i>, Nicolas Bartailles, fin 14<sup>e</sup> siècle <i>Alebrijes</i>, figurines de l'art populaire mexicain</p>
<b>Arts du spectacle vivant</b>	<p><b>Compagnie La Machine</b>, <i>L'esprit du cheval-dragon</i></p>
<b>Arts du langage</b>	<p><b>Damien Laverdunt, Hélène Rajcak</b>, <i>Cahier de chimères</i>, Actes Sud <b>Miguel Murugarren</b>, <i>Bestiaire universel du professeur Revillod</i>, Édition Autrement jeunesse <b>Jane Moseley</b>, <i>Comment vivre avec une licorne</i>, Plume de carotte <b>Camille Gauthier, Jeanne Detalante</b>, <i>Cabinet de curiosités</i>, Actes Sud</p>
<b>Arts de l'espace</b>	<p>Chapiteaux, tympan, gargouilles Fontaine du dragon, Versailles Portail de la cathédrale de Metz</p>

## Créer un cabinet de curiosités autour d'animaux imaginaires

### Proposition de cheminement

Dans le cadre de l'enseignement de la culture scientifique et technologique, les élèves ont été amenés à étudier la diversité du vivant (classification, particularités physiques, modes de vie). Cette séquence propose dans un premier temps la création d'un bestiaire fantastique. Les élèves seront amenés à transférer leurs connaissances scientifiques pour créer leur animal imaginaire à partir de représentations artistiques de nature et de facture différentes. Dans un constant aller-retour entre aspect scientifique et création fantastique, on s'interrogera ensuite sur la création de preuves de l'existence de cet animal (écrits, fragments, moulages d'empreintes, photomontages, cartes scellant 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 dans le cadre de l'enseignement de l'histoire des arts.

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

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 de l'architecture ;
- fonction : communicative (porteur du message de l'évangélisation, d'une histoire légendaire) esthétique (qualité de l'œuvre) utilitaire (isolation du froid) ;
- symbole : l'ours/le païen.

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, en dégager la fonction et la comparer : « *tapisserie de l'Apocalypse* »

Présenter le panneau « *La Bête de la Mer* », extrait de la tenture de l'Apocalypse .

Le comparer à la tapisserie de « *Saint Vaast apprivoisant l'ours* ». En dégager les points communs et les différences (iconographie de l'animal).

S'interroger sur les différentes légendes du Moyen Âge comprenant des animaux. (Document à télécharger sur le site de la BNF)

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

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

### **iconographiques :**

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

### **symboliques :**

- rechercher la symbolique des éléments (personnages, lieux, actions...) et les diverses interprétations de la légende. ;
- constituer un glossaire de ces symboles.

## **Constituer un répertoire d'animaux fantastiques**

Enrichir la banque d'images autour des animaux légendaires par la recherche de documents dans le cadre du B2I.

Compléter le glossaire des symboles. On pourra étendre cette recherche autour d'œuvres de natures, de cultures et d'époques différentes.

Choisir et représenter des animaux légendaires et/ou des éléments (griffes, écailles, détails fantastiques...) dans le carnet de croquis afin d'enrichir les représentations.

## **Analyser une œuvre : un portail de la cathédrale de Metz**

Découvrir l'œuvre dans son intégralité : un portail de la cathédrale de Metz . Isoler et classer les figures représentées selon des critères physiques : hommes, animaux, hybrides (animaux/animaux, animaux/humains...)

Etablir un inventaire des hybridations possibles : animaux/animaux, animaux/homme, végétaux/animaux, animaux/objets et combinaisons des critères... Amener les élèves à définir le mot « hybridation ». En garder trace dans le cahier d'histoire des arts.

Enrichir le musée de classe de représentations d'hybridation dans les différents domaines et périodes de l'histoire des arts. (cf. Banque d'images).

## **Créer un bestiaire d'animaux fantastiques**

En se servant des représentations rencontrées (répertoire, musée de classe, carnet de croquis, cahier de sciences, d'histoire des arts...) faire des choix dans l'intention d'inventer et de créer son animal fantastique issu d'une hybridation :

### **Annoncer son projet :**

- écrire les caractéristiques physiques, scientifiques, magiques de sa créature. On pourrait procéder aussi par un jeu de pioche pour composer son animal fantastique ;
- représenter son animal imaginaire par croquis annoté, le nommer.

### Choisir une technique :

- le représenter par photomontage, par découpage/collage d'éléments photocopiés ;
- le représenter en volume : bas relief, ronde-bosse (*Document à télécharger travail en volume*).

### Écrire

- prolonger par l'écriture de son histoire, de sa légende.

## Prolongements et enrichissements

### 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 (cf. bibliographie). 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 (site officiel : <http://www.fontcuberta.com/>)

Présenter le site de l'artiste et interroger l'écart entre faits scientifiques et traces truquées à travers :

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

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

- rechercher et créer les éléments pour raconter et pour prouver : cartes, croquis, photographies, textes narratifs, descriptifs, enregistrements, articles de journaux, fragments, moulages ...
- les mettre en valeur en s'inspirant des différentes catégories de scénographies d'un muséum d'histoire naturelle, d'un cabinet de curiosités.

**Les dragons du Yunnan**  
Marco Polo (1254-1324),  
*Le Devisement du monde ou*  
*Livre des Merveilles*  
Récit de 1299,  
copié à Paris vers 1410-1412.

