



Les plafonds au bestiaire, XIII^e siècle

LES PLAFONDS AU BESTIAIRE

Ces plafonds au bestiaire, peints durant la seconde moitié du XIII^e siècle, proviennent du rez-de-chaussée d'une bâtisse du n° 8 rue Poncelet à Metz.

Rien ne reste aujourd'hui de ce pâté de maisons, délimité par la rue des Clercs, l'Esplanade, la rue Haute-Pierre et la rue Poncelet. Il a été rasé dans les années 1960, afin de construire les Galeries Lafayette.

Ces plafonds ont été découverts en 1896, lors de travaux de réfection, sous un faux plafond. Ils ont ainsi été protégés, notamment de la lumière, et ils représentent un document exceptionnel pour évoquer l'iconographie et la décoration intérieure des riches maisons médiévales.

Ces figures ornaient certainement trois salles, les médaillons de la première et deuxième salle sont alternativement circulaires et rectangulaires, alors que dans la troisième salle, ils sont uniquement circulaires et reliés entre eux par des motifs géométriques ou floraux, tandis que les espaces vides ont été décorés de motifs végétaux. Dans la troisième salle, le sens de pourtrason n'est pas le même.

Ces plafonds sont constitués de planches de chêne, assez grossièrement embrevées, dont la surface n'est pas rigoureusement plane. Chaque travée était séparée par des poutres, certaines étaient décorées de frises ornementales, de feuilles et d'entrelacs. Ce décor a été réalisé après la mise en place des plafonds et a été adapté à cette surface accidentée, nettement visible dans la deuxième salle. La technique utilisée est celle de la détrempe : on dissout les pigments dans l'eau en les liant avec un agglutinant de la gomme, de la colle ou de l'œuf.

Les plafonds sont incomplets et il est difficile de s'imaginer le rendu du XIII^e siècle : sur 90 m², environ 70 m² sont sauvegardés, certains fragments sont exposés dans le désordre et certains panneaux sont en réserve en raison de leur mauvais état de conservation.

LE BESTIAIRE

Les médaillons de ces plafonds représentent des êtres réels ou imaginaires, la plupart sont des animaux, représentatifs du bestiaire médiéval.

La tradition du symbole animal est ancienne, elle a été transmise au Moyen Âge par l'Antiquité, notamment à travers les *Fables* d'Ésope (IV^e siècle avant J.-C.),

- *Histoire des Animaux* (dite *l'Enquête*) d'Aristote (IV^e siècle avant J.-C.),
- *Histoires* d'Hérodote (V^e siècle avant J.-C.), où il décrit la faune égyptienne,
- *Indika* de Ctésias (V-IV^e siècles avant J.-C.), qui traite du nord-ouest de l'Inde et a pour objet la description du sol, de ses productions, des humains et des animaux,
- *L'intelligence des animaux* de Plutarque (I-II^e siècles avant J.-C.), *Histoire naturelle* de Pline l'Ancien (I^e siècle),
- *La personnalité des animaux* d'Élien (II^e-III^e siècles avant J.-C.),
- *Les halieutiques* d'Oppien (II-III^e siècles) qui évoque la chasse et la pêche,
- *Cyranides* d'Harpocraton (II^e siècle) qui détaille sur plus de cent pages, les natures, les habitudes, les pouvoirs maléfiques et les usages magiques des animaux.

À cela s'ajoute les « *Évangiles* et les *épîtres pauliniens* » qui font du « *Nouveau Testament* » la base et le critère d'ensemble de l'exégèse animale.

Le *Physiologus*, œuvre écrite au II^e siècle à Alexandrie, a nettement influencé le bestiaire médiéval. Il traite des animaux, des plantes, et des pierres. Ce recueil de textes fait parler les bêtes pour représenter les mystères chrétiens. Chaque chapitre présente une structure binaire : la première partie est descriptive et présente un animal à travers un trait caractéristique, la seconde est interprétative, spirituelle, c'est une exhortation morale adressée aux chrétiens à faire le bien et éviter le mal. Des traductions ont été réalisées en latin au IV^e siècle, en éthiopien, en arménien, en syriaque, en arabe au V^e siècle. De ces sources anciennes mêlées à une compilation de contes venus d'Orient, d'Afrique, d'Asie mineure, ainsi que des textes d'Isidore de Séville du VII^e siècle, intitulés les « *Étymologies* », émergent un type de récit autour des animaux réels, imaginaires ou exotiques appelé « bestiaire ». Au cours du premier tiers du XIII^e siècle, trois bestiaires en langue vulgaire ont vu le jour en France, le « *Bestiaire divin* » de Guillaume le Clerc de Normandie, le « *bestiaire* » de Gervaise de Tilbury, et « *Bestiaire* » de Pierre de Beauvais.

La symbolique du bestiaire se superpose aux récits de l'Antiquité et de la Bible, et peut donner lieu à des interprétations complexes et contradictoires. Le terme « bestiaire » fait son apparition au début du XII^e siècle et désigne des ouvrages en vers ou en prose utilisant la description de certains animaux, en vue d'un enseignement moral et religieux.

LA FIGURATION ANIMALIÈRE

Elle trouve son inspiration à travers l'iconographie **égyptienne** : corps humain à tête d'animal, oiseaux sur des peintures murales, des vases ; **gréco-romaine** : les monstres marins, les sirènes, les grylles sur les pavements des mosaïques, les peintures murales, les objets de la vie quotidienne et du décor ; **orientale** : les palmettes, les aigles sur les étoffes, les ivoires, les enluminures ; le **bestiaire des steppes** répandu par les invasions : les dragons à têtes multiples, les cerfs, les chevaux sur les boucles de ceintures, les fourreaux d'épées, les pièces d'orfèvrerie, les tissus.

Au cœur du Moyen Âge, le XIII^e siècle vit apparaître en Occident les premières ménageries. La mode en a été lancée par Frédéric II de Hohenstaufen (1194-1250) roi de Sicile et empereur d'Allemagne. En 1231, il arrive à Ravenne avec une ménagerie d'éléphants, de dromadaires, de chameaux, de lions, de léopards, de faucons et de gerfauts. Il se fait donner une girafe, en échange d'un ours polaire par le sultan d'Égypte. Louis IX, en 1255, offrit à Henri III roi d'Angleterre, un éléphant, que Matthieu Paris (1200-1259) a dessiné dans ses *Chronica Majora*.

LA PLACE DES ANIMAUX DANS LA SOCIÉTÉ DU MOYEN ÂGE

Les récits médiévaux aiment mettre en scène les animaux : *le Roman de Renart*, *le Roman de Fauvel* (1310-1314), *La fée Mélusine* de Raoul Le Petit d'Arras (1393), en sont quelques exemples. Vers 1180, Marie de France écrit le premier recueil de fables en français en s'inspirant des fables en latin de Phèdre. À sa suite, plusieurs fables en français sont rédigées et diffusées sous le nom d'« *Isopets* ».

L'animal prolifère au Moyen Âge dans les textes, les images, sur les matériaux archéologiques, l'héraldique, les proverbes, les chansons... La culture médiévale est curieuse de l'animal et s'exprime sur celui-ci de deux manières opposées. D'une part l'animal est une créature soumise et imparfaite, voire impure, il est mis en scène pour évoquer les travers à éviter. C'est ainsi que saint Bernard, lors d'un prêche, enjoint l'homme à lutter contre ses démons : la rage du lion, l'impudeur du bouc, la férocité du sanglier, l'orgueil de la licorne.

Il existe chez d'autres auteurs chrétiens le sentiment plus ou moins diffus d'une véritable communauté des êtres. Celle-ci est héritée de *l'Histoire Naturelle* (dite *l'Enquête*) d'Aristote (384-322 avant J.-C.), et de saint Paul. Saint François d'Assise (1182-1226) a repris cette pensée, il prêchait que toutes les créatures étaient sœurs. L'animal participe à la Création, il renvoie à la magnificence du Créateur, car le monde est un livre écrit par Dieu. Des théologiens ont ainsi débattu au XIII^e siècle sur les thèmes suivants : les animaux ont-ils une âme ? Ressuscitent-ils après la mort ? Vont-ils au ciel ?

L'iconographie du bestiaire médiéval se sépare en trois groupes :

- les animaux familiers
- les animaux exotiques
- les animaux imaginaires

ÉTUDES DES MÉDAILLONS DES PLAFONDS AU BESTIAIRE

Première salle du musée : alternance des médaillons circulaires et rectangulaires, petites fleurs ou entrelacs à l'extérieur de certains médaillons. Chaque médaillon est attaché par un lien et forme une frise. Les couleurs sont le vert, le beige, les bruns, le rouge, le noir...

Deuxième salle : médaillons uniquement circulaires, avec un décor périphérique plus riche, à palmettes. Les liens entre chaque médaillon sont variés : des fleurs, des feuilles losangiques, des cordons. Les couleurs sont peut-être altérées car le fond vert n'est plus visible.

QUELLES SONT LES SOURCES D'INSPIRATION DE CE DÉCOR VARIÉ ?

L'influence de l'Antiquité :



Les grylles, têtes humaines avec pattes, jouissaient d'une vogue particulière aux II^e et III^e siècles. Ces grylles étaient représentés sur des pierres gravées, aux sujets grotesques. Le Moyen Âge leur a donné une valeur magique, elles portent bonheur.



Janus, dieu de la porte, qui garde à la fois l'entrée et la sortie de la maison ; dieu de la prudence. Les calendes de janvier, les premiers jours du mois, étaient consacrées au dieu Janus, dont les deux visages regardaient l'année qui venait de finir et celle où on entrait.

L'influence de l'Orient :

L'aigle



L'aigle est le roi des oiseaux, des animaux. Cet animal n'a pas de prédateur. Selon Pline, il est le seul animal qui ose fixer le soleil en face sans fermer les paupières, ni se brûler les yeux. Il rajeunit en se trempant dans une fontaine. Dans la culture antique, il est l'oiseau de Zeus, il est le messager des puissances divines. Il a une intelligence exceptionnelle et un regard pénétrant. Il lit dans le cœur des hommes et connaît l'avenir. Il est généreux parce qu'il partage ses proies avec d'autres animaux. Au Moyen Âge, il est presque toujours associé à l'idée de pouvoir, de majesté et d'autorité. Il a parfois deux têtes, notamment en héraldique au XIII^e siècle. Le christianisme a fait de l'aigle l'image de Dieu, symbole de résurrection et ennemi mortel du serpent.



Les arbres à palmettes et les sept têtes à pattes, qui paraissent sans cesse en mouvement sont aussi d'influence orientale.

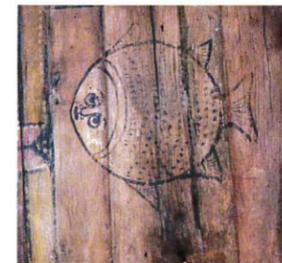
LES SIGNES DU ZODIAQUE



Bélier



Lion



Poisson



Gémeaux



Cancer

LES ANIMAUX FANTASTIQUES

La sirène



Les sirènes sont nées en Orient, elles avaient la tête d'une femme et un corps d'oiseau. Elles guidaient les défunts vers les séjours bienheureux. Chez Homère, dont l'action des épopées se déroulent à une époque que l'on peut situer au XII^e siècle avant J.-C., (Od. 12,39), elles sont devenues de redoutables charmeuses, dont le chant mélodieux attirait sans recours les marins aux abords du détroit de Messine. Au Moyen Âge, les bestiaires se sont emparés de ces créatures et les ont confondues avec des animaux réels. On a admis l'existence de deux sortes de sirènes, la sirène-oiseau et la sirène-poisson. Dans les deux cas, le propre de la sirène est de séduire les pauvres humains et de les mener à leur perte. Les sirènes ont été abondamment représentées dans la statuaire romane. Les sirènes-poissons peuvent avoir deux queues comme à Metz, au Musée, sur les plafonds peints et sur un bas-relief, et à la cathédrale, sur un médaillon sculpté du portail nord. La croyance de l'existence de la sirène, étayée par de nombreux récits marins, a perduré jusqu'au début du XX^e siècle.

Confondaient-ils les sirènes avec les lamantins ou autres animaux marins ?

La licorne



Ctésias, médecin grec du V^e siècle avant J.-C., fait référence à la licorne. Cet animal associe un corps d'âne, ou de cheval, à une tête de cerf, avec une corne frontale. Selon lui, elle est capable de purifier l'eau d'un étang infecté par le venin de serpent, et cette corne réduite en poudre avait le pouvoir de rendre le venin inoffensif.

Le Physiologus décrit la licorne comme un petit animal semblable au chevreau aussi fort que violent. Impossible à un chasseur de l'approcher, tant « l'unicorne » est redoutable. Seule, une jeune fille vierge et pure peut l'approcher.

La Bible a joué un grand rôle dans la persistance de cette croyance, sans doute à cause d'une traduction erronée d'un autre animal. La représentation de la licorne percée au flanc par une flèche d'un chasseur symbolise la passion du Christ, qui a été percé au côté lorsqu'il était sur la croix.

LE MONDE MARIN



Au Moyen Âge, le monde marin est à l'image du monde terrestre. Le cerf-poisson, le porc-poisson, le moine-poisson, l'oiseau-poisson, l'éléphant-poisson sont aussi réels qu'un cerf, qu'un porc, qu'un moine.

LES ÊTRES HYBRIDES HORS DU MONDE MARIN



Quelques animaux sont formés de l'assemblage de deux êtres à une ou plusieurs têtes, nombreux sont les volatiles ou les dragons.

LES ÊTRES RÉELS



Trois personnages humains sont représentés : un chevalier dont la coiffure et l'armement correspondent au XIII^e siècle, ce qui nous permet de situer l'époque de la réalisation de ces plafonds. Deux autres visages sont représentés, ils sont énigmatiques, d'autant que le portrait était banni au Moyen Âge par la religion chrétienne. Il faudra attendre la Renaissance pour voir son développement.

LES ANIMAUX RÉELS

Le coq



La symbolique du coq à l'époque médiévale est ambivalente. D'un côté, il s'agit d'un oiseau lubrique, sale et vaniteux qui ne cesse de harceler les poules et qui a pour trône le tas de fumier.

De l'autre point de vue, c'est un oiseau fier et courageux qui défend sa basse-cour et n'hésite pas à affronter plus fort que lui.

Il chante au lever du jour, éloigne les démons et réveille les fidèles endormis. Il annonce la résurrection future. Le triple reniement de saint Pierre rapporté par les évangiles sert à cette symbolique.

À la fin du Moyen Âge, le coq sera l'emblème du roi de France ou de la France, un jeu de mots s'est établi entre « *gallus* » le coq et « *Gallia* » la France.

La chouette



Elle a été l'oiseau sacré d'Athéna. On l'associe alors à la déesse de l'intelligence en raison de son acuité visuelle nocturne. Là où sévit l'ignorance, la chouette est capable de voir clair.

Au Moyen Âge, on met l'accent sur ce qui est inquiétant. Le cri du hibou fait peur la nuit, il annonce la mort. Symboliquement, cela peut signifier l'homme qui fuit la lumière de la vérité.

Le hibou



VISITE EN AUTONOMIE DES PLAFONDS AU BESTIAIRE PEINT

Durée de la visite : 1 h 15

Matériel : crayons de couleur, crayon de papier, gomme.

Objectifs de la visite

Maternelle et CP :

- Découvrir une œuvre peinte du XIII^e siècle évoquant le bestiaire médiéval.
- S'imprégner de l'imaginaire médiéval.
- Observer, décrire et imaginer.
- S'exprimer à l'aide d'un vocabulaire adapté.
- Trouver les règles d'organisation des formes et des couleurs.
- Dessiner et colorier en suivant le modèle.

CE et CM

- Découvrir une œuvre peinte du XIII^e siècle évoquant le bestiaire médiéval.
- Appréhender l'imaginaire médiéval.
- Observer, décrire et imaginer.
- S'exprimer à l'aide d'un vocabulaire adapté et précis.
- Aborder la notion de symbole.
- Trouver les règles d'organisation des formes et des couleurs.
- Dessiner et colorier en suivant le modèle.

SALLE 30

Impression générale

Nous allons découvrir les plafonds d'une belle maison très ancienne, du Moyen Âge. Demander aux élèves de faire une observation de cette première salle, puis de s'installer devant un médaillon pour le décrire.

1. La sirène



Description

Qu'est ce qui est représenté dans le médaillon ? Une femme dont le bas du corps se termine en poisson
Comment sont ses cheveux ? Pourquoi voit-on si bien ses yeux et sa bouche ? Le noir souligne le contour du corps, des yeux, de la bouche, des cheveux, des écailles...
Où s'arrête son corps de femme ? À la taille, un anneau marque la deuxième partie.
Décrivez sa queue, le sens des écailles, les nageoires.
Que tient-elle dans ses mains ?
Quelles sont les couleurs utilisées ? Pour le fond ? Pour la figure ?
Où se situe la sirène sur le médaillon ? Elle est de face, au milieu du médaillon.
Quelle est la forme du médaillon ? Il est carré.
Où vit une sirène ? Quelles sont ses qualités ? Évoquer son chant et sa beauté.
Est-ce que les autres personnages situés près d'elle vivent aussi dans l'eau ?

Donner des noms à ces êtres : homme-poisson, poisson-chat...

Quelle est la forme du médaillon pour l'homme-poisson ? Pour le poisson-chat ?

Que remarquez-vous ? Nous avons une alternance des médaillons carrés et circulaires comme une frise.

2. Le cerf-poisson



Qu'est-ce que cet animal a de particulier ? Que porte-t-il sur sa tête ? Combien a-t-il de pattes ? Comment se termine son corps ? Où peut-il vivre ? Quelles qualités peut-il avoir ? Quel nom peut-on lui donner ? Quelles sont les couleurs employées dans ce médaillon ? Quelle forme entoure cet animal ? Dans cette travée quelle est la forme des autres médaillons ?

3. Salle suivante

Le chien à quatre têtes



Combien a-t-il de têtes ? À quoi servent-elles ? Que voyons-nous dans sa gueule ? Qu'observez-vous aux extrémités de ses pattes ? Comment vous semble-t-il ?

4. Salle 31

La licorne



Demander aux élèves d'observer la forme des médaillons et les décors entre les médaillons. Poursuivre par la description de la licorne par exemple.

Quel est cet animal ? Décrivez-le ? Quels sont les qualités de la licorne ? Elle est rapide et craintive. Que peut-elle faire avec sa corne ? Elle peut se battre mais aussi purifier l'eau d'une mare. Laisser les enfants imaginer une carte d'identité de cet animal.

5. Dessin d'observation

Chaque enfant muni d'un crayon de papier, de crayons de couleur et de la feuille avec des médaillons vierges, observe et dessine la sirène, le chat-poisson, le dromadaire... le plus fidèlement possible, puis les colorie en respectant les teintes.

Exploitation en classe

Création poétique

Lire des poésies sur les animaux puis en écrire collectivement en suivant une structure.

Propositions :

Je ne suis pas

Je ne suis pas une sirène

Car je n'ai pas deux queues de poisson.

Mais j'aime courir à fond.

Je ne suis pas une licorne

Car je n'ai pas de corne

Mais j'aime galoper dans la forêt.

...

La vie des bêtes

Le poisson-chat

danse le cha cha cha

Le cerf-poisson

se sert du bouillon de poisson

Le dromadaire

ne manque pas d'air.

Le chevalier

se prend pour un guerrier.

La chouette

se trouve chouette.

...

Le dragon

Le dragon a l'appétit de cent lions

Il a des griffes et des crocs

Mais il n'a pas de moustache.

Il vit près de l'eau

Mais il n'aime pas nager.

Il est tellement gros et lourd

Qu'il coulerait au fond de l'eau.

Ce monstre qui n'aime que la viande rouge

Frappe avec sa grande queue

Les mouches qui passent devant ses yeux

...

Référence *Bestioles et bestiaux*, Poèmes de Jean-Louis Maunoury, Illustrations de Consuelo de Mont-Marin, Éditions Motus, 1992.

Quelques pistes de lecture

La petite sirène, H. C ; Andersen, Folio junior.

Nina, Antoon Krings, École des loisirs, 1995.

La perruche et la sirène, Véronique Massenet, Vanessa Hié, Canopé, à partir de 5 ans. Dossier pédagogique.

La petite sirène, Sébastien Pelon, Milan, à partir de 3 ans.

Ne change rien petite sirène, Alexandre Jardin, Hervé le Goff, 3 à 6 ans.

Tu chantes comme une casserole, Anne Rivière, Peggy Nille, Nathan Jeunesse, 2015, à partir de 6 ans.

C'est pas toujours pratique d'être une créature fantastique : la sirène, Sibylline-Marie Voyelle, Des ronds dans l'O, 2015, à partir de 3 ans.

Le roi d'Ulysse face aux épreuves du retour, Laurent Bègue, Frédéric Pinero, Belize, 2014, à partir de 5 ans.

Sites

<http://materalbum.free.fr/sirene/fichier.htm>

www5.ac-lille.fr/ffiaaudruicq/.../album_bestiaire_bibliographie_librairie_26_NOV.pdf

pedagogie-nord.ac-lille.fr/IMG/pdf/description-cm04.pdf

Écrire

Imaginer la carte d'identité d'un être des Plafonds.

Écrire un conte

Le chevalier souhaite épouser la sirène qu'il avait rencontrée lors d'un voyage en mer. Pour cela, il doit affronter successivement trois épreuves, trois êtres fantastiques des Plafonds au bestiaire peint.

Arts plastiques

Argile

Préparer des plaques d'argile de 10 cm sur 10 cm et d'une épaisseur de 3 cm. À l'aide d'un objet légèrement pointu (stylet, bâtonnet...), dessiner/graver dans la terre une figure des plafonds.

Peinture sur bois

Assembler trois planchettes de frise ou utiliser une planchette simple. Peindre le fond à l'aide d'une couleur diluée (vert, bleu ou beige) selon le modèle choisi. Laisser sécher puis dessiner et peindre le sujet choisi. Cerner à l'aide de noir, dessiner les détails en noir : les écailles, les points, les poils, les yeux...

Imaginer, créer

Découper les figures proposées en fin de dossier, coller la partie choisie sur une feuille et imaginer le reste de son corps. Colorier ou peindre.

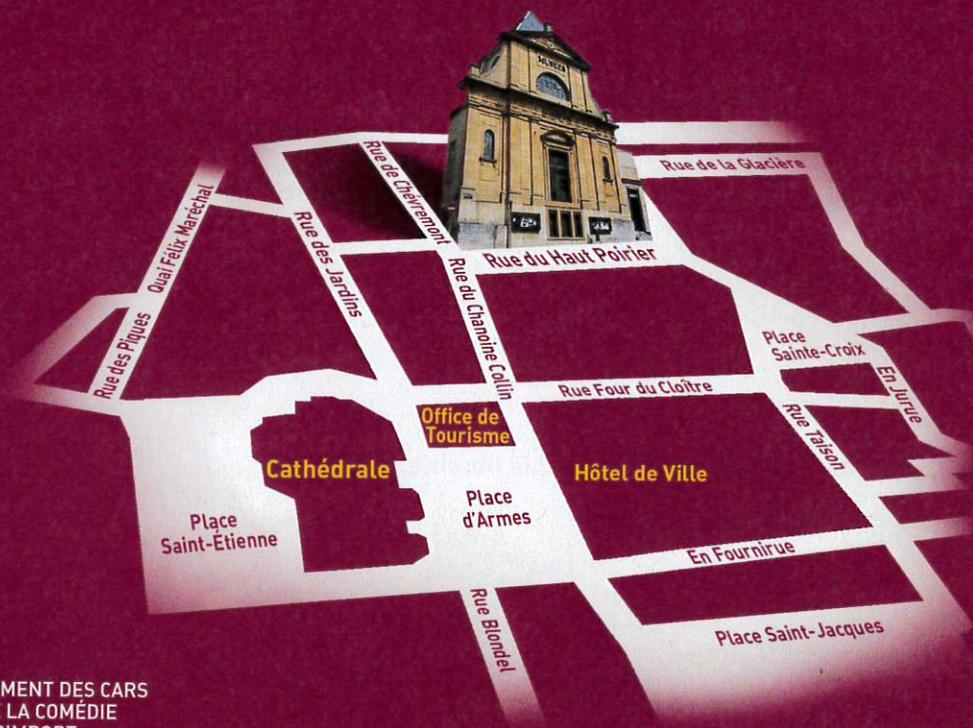
Set de table

Réaliser un set de table à partir des dessins des enfants. Choisir autant de dessins nécessaires pour un format A3 puis le plastifier.

Volume

Avec des objets de récupération : bouteilles, rouleaux de papier W-C, boutons, capsules, couvercles, boîtes de chaussures, de fromage, tuyaux, gobelets... réaliser un animal imaginaire.

INFORMATIONS PRATIQUES



P STATIONNEMENT DES CARS
• PLACE DE LA COMÉDIE
• QUAI DU RIMPORT

SERVICE DES PUBLICS

2 rue du Haut-Poirier - 57000 METZ
Tél. / Fax : 03 87 20 13 35
Réservation :
reservation-musee.metzmetropole.fr
Courriel :
musee-accueil-public@metzmetropole.fr

MUSÉE DE LA COUR D'OR

2 rue du Haut Poirier - 57000 METZ
Tél. : 03 87 20 13 20 / Fax : 03 87 36 51 14
Site Internet : musee.metzmetropole.fr
Courriel : museemetz@metzmetropole.fr

OUVERTURE TOUS LES JOURS SAUF LE MARDI
de 9h à 12h30 et de 13h45 à 17h

TARIFS

Plein tarif : 5 €
Gratuité le 1^{er} dimanche du mois