

**Croyances  
et supersti-  
tions :  
de l'animal  
sauvage à la  
créature  
infernale**



ANONYME,  
Scène historiée avec chien anthropomorphe, bois  
gravé du 17<sup>e</sup>-18<sup>e</sup> siècle, tirage Julien Renaux en  
1973

# Sommaire

---

<b>L'animal, source de croyances</b>	.....p. 3
* S'approprier la force animale	.....p. 3
* Animaux divins	.....p. 5
<b>La bête ou la représentation de la peur</b>	.....p. 6
* Superstitions et peur de la bête	.....p. 6
* Les créatures infernales	.....p. 8
<b>Axes de visites et ateliers proposés</b>	.....p. 9
<b>Liens aux programmes</b>	.....p. 10
<b>Support pédagogique</b>	.....p. 11
*Fiche d'identification de monstres et d'animaux mythologiques	
<b>Informations pratiques</b>	.....p. 12

Tantôt fétiche, symbole de force et de puissance, tantôt incarnation du divin, l'animal est devenu un élément symbolique dans de nombreuses croyances et religions. A l'origine de superstitions qui hantent encore nos esprits, le Moyen Âge, sous l'influence du Christianisme, fera naître la peur de la bête. Sorcellerie, monstres sauvages, créatures infernales, l'animal devient une source d'inspiration pour l'incarnation du mal et des vices.

Découvrez une relation ambiguë et empreinte de mysticisme entre l'Homme et l'animal.

## L'animal, source de croyances

## S'appropriier la force animale

---

Tantôt trophée, tantôt fétiche ou outil, la peau de l'animal, sa fourrure et ses os sont perçus comme des éléments investis d'une force primaire brute issue de la Nature. Dès la préhistoire les dents d'ours, de lion des cavernes ou les cornes de cervidés sont conservées par l'homme afin de les réemployer comme armes ou comme outils.



Pioche en bois de cervidé, époque néolithique, berges de la Saône à Sainte-Croix



Dent de lion des cavernes, époque paléolithique, grotte de la Verpillère à Germolles

Dans les civilisations antiques comme dans les tribus africaines, la peau de l'animal s'expose tel un trophée célébrant la victoire de l'homme sur l'animal sauvage. Dans la mythologie gréco-romaine, Hercule est souvent représenté vêtu d'une peau de lion. Cet attribut évoque le premier des douze travaux accomplis par le héros : tuer le lion invulnérable qui fait régner la terreur dans la région de Némée et le ramener au roi Eurysthée. Telle une armure, cette peau représente donc la victoire du héros et son invincibilité.



Statuette d'Hercule, époque gallo-romaine



Kabuto (casque de samouraï) composé de vingt lamelles de fer laqué, ornées de rivets saillants (hoshi), époque Edo (1603-1667)

Dans la tradition japonaise, le Kabuto et l'armure du samouraï peuvent être ornés de poils, de plumes ou encore de coquillages afin de se singulariser mais aussi de symboliser sa force et ainsi intimider son ennemi.

## Animaux divins

L'union de l'homme avec l'animal se manifeste dès l'antiquité sous des formes de personnages hybrides. Chaque animal est choisi pour ses aptitudes ou sa forme semblant transmettre ainsi ses spécificités à l'humain. C'est ce que l'on peut observer dans la mythologie égyptienne avec la déesse Sekhmet, femme à la tête de lionne, dont la bestialité du fauve est associée à la force guerrière ; ou encore la déesse Thouéris au corps et à la tête d'hippopotame dont les rondeurs en font la déesse protectrice de l'accouchement et de la fertilité.



à gauche : Thouéris, pierre calcaire, 8<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> siècle avant notre ère  
à droite : Sekhmet, faïence, 8<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> siècle avant notre ère



Jean NANTY,  
*Saint-Hubert encadré de damiers*,  
18<sup>e</sup> siècle

Dans la mythologie chrétienne, l'animal revêt aussi une charge symbolique forte tels l'agneau (innocence, pureté) ou la colombe (le Saint esprit). La tradition légendaire de Saint-Hubert raconte l'histoire d'un cerf qu'il vit durant une chasse, un jour de vendredi-saint, et qui lui apparut éclairé avec une croix entre ses bois. A travers cet animal, Dieu lui dit : » Chasser un jour pareil ? Pourquoi ne vas-tu pas prier ? ». Saint Hubert entend le message divin et abandonne le duché d'Aquitaine à son frère en 688, pour se consacrer totalement à Dieu. Le cerf représente donc ici la parole divine et la puissance de la foi sur l'instinct primaire et l'oisiveté.

En Asie et plus particulièrement en Chine, le dragon a été le symbole de l'Empereur pendant deux millénaires. Aujourd'hui encore, il est considéré comme un symbole national. Contrairement à l'Occident chrétien, en Chine, le dragon est un symbole d'énergie et signe de bon augure.



Armure de Samourai (détail), Japon, 17<sup>e</sup>-19<sup>e</sup> siècles

## La bête ou la représentation de la peur

## Supersti- tions et peur de la bête

---

En Europe, dès le Moyen Âge, le christianisme a intégré la peur du dragon, et en a fait le symbole des croyances païennes, l'image de la barbarie, de la Bête maléfique, l'incarnation de Satan et du paganisme.



Jean NANTY,  
*Saint-Georges terrassant le dragon*, bois gravé du  
17<sup>e</sup>-18<sup>e</sup> siècle, tirage Julien Renaux en 1973



ANONYME,  
*Monstre amphibie dévorant un être humain*, bois  
gravé de 1807, tirage Julien Renaux en 1973

Ce dragon à l'allure disparate (pattes griffues et palmées, queue de poisson serpentiforme, dents pointues...), avalant un humain, illustre parfaitement les peurs ancestrales qui s'attachent à ces bêtes cruelles et féroces, objets de toutes les frayeurs et de tous les fantasmes depuis des siècles. Datée de 1807, cette planche fait songer à la fameuse bête du Gévaudan, qui sema la terreur en Lozère dans la seconde moitié du 18<sup>e</sup> siècle et que la rumeur populaire a affublé de toutes les anomalies physiques, alors qu'il s'agissait d'un « simple » loup !



Cornelis SAFTLEVEN,  
*Scène de sorcellerie dans une caverne*, 17<sup>e</sup> siècle,  
école hollandaise



ANONYME,  
*Scène historiée avec chien anthropomorphe*, bois  
gravé du 17<sup>e</sup>-18<sup>e</sup> siècle, tirage Julien Renaux en  
1973

À partir du 14<sup>e</sup> siècle, les « sorciers » et « sorcières » (individus pratiquants des rites païens ou des pratiques médicales non reconnues) sont accusés de procéder à des actes de magie rituelle, d'invoquer les démons pour guérir ou pour nuire à la société chrétienne. L'Église va alors répandre de nombreuses histoires de sortilèges, de pactes avec le Diable laissant la porte ouverte à une imagination effrayante. Dans l'œuvre *Scène de sorcellerie dans une caverne*, le peintre présente une foule agitée de créatures étranges et monstrueuses, stigmatisant les folies humaines.

## Les créatures infernales

---

Le bestiaire du Diable est plus diversifié que celui du Christ. Animaux véritables (comme le serpent, le bouc, le singe, ou le chien) côtoient des créatures chimériques (comme l'aspic, le basilic ou le dragon), ou bien les créatures hybrides (comme le satyre, le centaure ou la sirène). Le bestiaire satanique renvoie une image d'animalité, de vice et d'immoralité.

Personnage emblématique, le démon est un être surnaturel bienfaisant ou malfaisant, doué de raison, émanant de lieux ou de personnes et censé pouvoir influencer les esprits des humains ou les lieux qu'ils traversent. Dans le Christianisme il incarne le mal et les vices.



Jean NANTY,  
*Saint-Michel*, bois gravé du 18<sup>e</sup> siècle,  
tirage Julien Renaux en 1973



Luca GIORDANO,  
*Le retour de Perséphone* (détail de Cerbère)  
1660-1665

Autre créature, gardienne des portes de l'Enfer dans la mythologie gréco-romaine, nous pouvons observer Cerbère. Ce chien féroce à trois têtes empêche les morts de s'échapper de l'antré d'Hadès (le dieu des Enfers) et les vivants de venir récupérer certains défunts.

## Axes de visites et ateliers proposés

---

### Cycle 2 :

- Visite sur le thème des animaux divins et de la superstition et peur de la bête
- Atelier « assemblage monstrueux » : en assemblant des fragments d'images de monstres et d'animaux vus dans le musée, construit ton propre monstre.

### Cycles 3 et 4 :

- Visite intégrale
- Atelier gravure :  
En s'inspirant des gravures des frères Grimm, propose ton illustration de monstre effrayant et imprime-la.  
> Cette activité pourra être approfondie par la création d'un décor détaillé autour du monstre.

## Liens aux programmes

### Cycle 2 :

#### Arts plastiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

### Cycle 3 :

#### Arts plastiques

- L'hétérogénéité et la cohérence plastique.
- La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.

#### Histoire (CM1)

Thème 1 - Et avant la France ?

- Quelles traces d'une occupation ancienne du territoire français ?
- Celtes, Gaulois, Grecs et Romains : quels héritages des mondes anciens ?

#### Français (CM1-CM2)

Héros / héroïnes et personnages  
- découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes, des héros / héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tels.

Se confronter au merveilleux, à l'étrange

- découvrir des contes, des albums adaptant des récits mythologiques, des pièces de théâtre mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire ou des figures surnaturelles ;
- comprendre ce qu'ils symbolisent ;
- s'interroger sur le plaisir, la peur, l'attraction ou le rejet suscités par ces personnages.

#### Français (6<sup>e</sup>)

Le monstre, aux limites de l'humain  
- découvrir des œuvres, textes et documents mettant en scène des figures de monstres ;

- s'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer.

### Cycle 4 :

#### Français (5<sup>e</sup>)

L'être humain est-il maître de la nature ?

- interroger le rapport de l'être humain à la nature à partir de textes et d'images empruntés aux représentations de la nature et de sa domestication à diverses époques, en relation avec l'histoire des arts.

Héros / héroïnes et héroïsmes

- interroger les alliances ou oppositions de la nature et du héros dans des romans ou des épopées.

#### Arts plastiques

La représentation ; images, réalité et fiction

- La ressemblance : les images artistiques et leur rapport à la fiction
- La création, la matérialité, le statut, la signification des images

#### Lycée

#### Spécialité Humanités, littérature et philosophie (1<sup>ère</sup>)

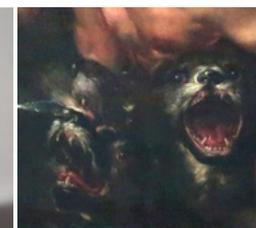
Les représentations du monde :

- Découverte du monde et pluralité des cultures
- L'homme et l'animal

## Support pédago- gique

## Fiche d'identi- fication de monstres et animaux mytholo- giques

Relie l'image du monstre à son nom, à son origine culturelle et à sa définition.



●

●

●

●

●

●

●

●

●

●

Cerbère

Sekhmet

Démon

Thouéris

Dragon

●

●

●

●

●

Symbole de l'Em-  
pereur, il est signe  
d'énergie et de  
bon augure.

Il incarne et  
propage le  
mal parmi les  
Hommes

Déesse de la  
fertilité.

Gardien des  
portes de l'Enfer.

Déesse de la  
guerre.

●

●

●

●

Mythologie  
grecque

Mythologie  
chrétienne

Mythologie  
chinoise

Mythologie  
égyptienne

## Informations pratiques

L'entrée du musée est **gratuite**.

L'ensemble des visites et ateliers réalisés dans le musée est **gratuit**.

Les enfants restent sous la responsabilité de l'enseignant et des accompagnateurs.

Les prestations sont encadrées, soit par le personnel du Service des Publics, soit par des guides-conférenciers agréés de la Ville de Chalon-sur-Saône.

**Horaires d'ouverture :**  
musée Vivant Denon  
9h30 – 12h00 / 14h00 – 17h30  
place de l'hôtel de ville  
71100 Chalon-sur-Saône  
tél 03 85 94 74 41

Au musée Vivant Denon, les journées consacrées à l'accueil des groupes en visites / ateliers sont le lundi, mercredi, jeudi et vendredi matin et après-midi.

**Réservations :**  
Visites commentées tous niveaux  
Visites / ateliers  
Visites en autonomie  
Aurélie Vallot  
03 85 94 79 41  
[aurelie.vallot@chalonsursaone.fr](mailto:aurelie.vallot@chalonsursaone.fr)

Projets sur mesure :  
Fiona Vianello  
03 85 94 74 41  
[fiona.vianello@chalonsursaone.fr](mailto:fiona.vianello@chalonsursaone.fr)

Besoin d'un accompagnement pédagogique autour des collections du musée ou pour un projet ? Notre enseignant missionné, Cyril Roure, est également là pour vous aider et vous accompagner.

### Sur mesure

- Visites commentées adaptées à tous âges, dès la maternelle
- Première approche d'un musée
- Visites commentées générales ou thématiques
- Visites en autonomie
- Visites et pratiques, visites / ateliers
- Ateliers ou cycle d'ateliers
- Ressources pour travaux en classe

L'équipe du service des publics est à votre écoute pour bâtir ensemble des projets sur mesure.

### Site internet

[www.museedenon.com](http://www.museedenon.com)

Un site de présentation du musée et des ressources : agenda, expositions en cours et à venir, présentation des collections, dossiers pédagogiques, dossiers thématiques, fiches de salles...

### Réseaux sociaux

Suivez les activités du musée Vivant Denon sur Facebook, Instagram et X (@museedenon) : actualités, découvertes des collections, animations, présentation des métiers et des coulisses du musée...

Relayez vos productions en classe suite à une visite en nous taguant, nous les partagerons avec plaisir !

### A-musée-vous !

<https://www.museedenon.com/info-pratiques/votre-visite/enfants-familles/>

13 idées d'animations à télécharger et à réaliser à la maison, en classe ou en centres de loisirs à partir des collections du musée.