



**Bibliothèque**  
lesChampsLibres



# MERVEILLES DE L'IMAGINAIRE

---

17 NOVEMBRE 2020 > 16 MAI 2021

DOSSIER ENSEIGNANTS



**ACADÉMIE  
DE RENNES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

MET **ROPOLE**  
vivre en intelligence **rennes**

# SOMMAIRE

L'exposition "Merveilles De l'imaginaire" p. 2

Les collections de la Bibliothèque p. 5

La Bibliothèque vous propose... p. 6

- Offre de médiation
- Lien avec les programmes scolaires
- Préparer sa venue

Travailler en classe : pour aller plus loin p. 7

## L'exposition "Merveilles de l'imaginaire"

Exposition dans l'escalier de la Bibliothèque. Gratuit.

Les ouvrages anciens du fonds patrimonial de la Bibliothèque des Champs Libres regorgent d'images parfois étranges et surprenantes. Numérisées, elles sont en libre accès sur la Bibliothèque numérique Les Tablettes rennaises ([www.tablettes-rennaises.fr](http://www.tablettes-rennaises.fr))

Cette exposition présente les coups de cœur des bibliothécaires sur le thème de l'imaginaire.

Souvent richement peintes de couleurs éclatantes, ces images prennent parfois des teintes plus sombres et nous transportent vers un ailleurs mystérieux. Licornes, dragons, griffons, et autres animaux fantastiques rivalisent avec initiales historiées ou fleuronées, blasons et batailles chevaleresques...

Qu'elles soient enluminures, gravures sur bois ou dessins aquarellés, les merveilles de ces illustrations défient notre imagination.

Tirées d'ouvrages allant du 13<sup>e</sup> siècle au 19<sup>e</sup> siècle, elles donnent un aperçu de la richesse des collections de la Bibliothèque des Champs Libres.

2<sup>ème</sup> étage : Paysages fantastiques

Mirage ? Réalité ? Mont Saint-Michel fantomatique ? Flore vénéneuse ? La beauté sombre de ces images étranges nous attire et nous fascine sans pour autant dévoiler ses mystères.

Elles sont extraites d'un ensemble de 192 dessins de l'artiste rennais Théophile Jean-Marie Busnel (1843-1918). Habituellement, ses œuvres décrivent une Bretagne pittoresque de la fin du 19<sup>ème</sup> siècle, où se mêlent architecture et costumes bretons. Ces paysages imaginaires offrent un contraste des plus saisissants avec le reste du travail de cet artiste dessinateur et graveur. Que veut-il nous faire partager? Nous ignorons s'il était reconnu de son vivant, et il reste encore assez peu connu de nos contemporains. Alors avis aux amateurs, nous vous attendons pour percer les mystères de Théophile !



Album de 192 dessins originaux de Théophile Busnel, au crayon, plume et aquarelle, 19<sup>e</sup> siècle

### 3<sup>ème</sup> étage : Légendes arthuriennes

Amour, aventure et merveilleux : ces ingrédients du roman arthurien nous enchantent depuis le XII<sup>e</sup> siècle, aussi bien en textes qu'en images.

Si les exploits du roi Arthur, de Lancelot ou de Perceval nous sont familiers, d'autres personnages n'ont pas toujours traversé les siècles, et leurs silhouettes nous paraissent étranges. Grâce aux élégantes gravures sur bois de ces ouvrages du 16<sup>e</sup> siècle, Artus de Petite Bretagne, Giglan, fils de Gauvain, et tous leurs compagnons d'armes reprennent vie sous nos yeux.

Est-ce pour se mettre à l'unisson des aventures merveilleuses des chevaliers que les imprimeurs ont choisi des dragons comme marque typographique ? Laissons planer le mystère...



Sensuit le preux chevalier Artus de Bretagne traictant de merueilleux faitz - vers 1533

### 4<sup>ème</sup> étage : Étranges lettrines

Initiales historiées ou fleuronées, animaux fantastiques, richesse des ors et chatoiment des couleurs : les images des manuscrits du Moyen Âge sont autant un enchantement pour les yeux qu'un voyage dans un monde merveilleux. C'est une véritable farandole alphabétique qui enchante le regard et nous transporte dans le temps !

Les enluminures, qu'il s'agisse de petites illustrations (miniatures), d'initiales, de bordures ou d'autres éléments ornementaux, sont d'abord utilisées pour marquer les divisions du texte. Elles racontent aussi parfois leurs propres histoires. Mais elles ouvrent surtout les portes de notre imaginaire, comme le montrent ces exemples tirés de trois somptueux manuscrits du 13<sup>e</sup> et du 15<sup>e</sup> siècle.

## 5<sup>ème</sup> étage : Armoiries fabuleuses

Apparus au 12<sup>e</sup> siècle pour identifier les chevaliers dans les tournois ou sur les champs de bataille, les blasons se sont ensuite largement répandus. Même les héros imaginaires comme ceux des romans de la Table ronde possèdent des armoiries, où s'affichent dragons, chimères et autres griffons, en écho au monde merveilleux de leurs aventures.

Les blasons permettent à ceux qui connaissent les codes de l'héraldique d'identifier les personnes ou les familles d'un seul coup d'œil. Pour les moins familiers, les armoriaux compilent en images et en textes les descriptions de centaines d'armoiries, formant de véritables collections héraldiques.

Mais les symboles étranges qui ornent les blasons et le vocabulaire mystérieux qui les décrit ouvrent aussi notre imagination sur un monde fabuleux : le vert devient sinople, le lion tourne la tête et se change en léopard, l'aigle déploie ses ailes et se fait bicéphale.

### LEXIQUE

**Armoiries** : emblèmes et dessins choisis pour représenter une famille ou une communauté

**Armorial** : registre qui établit une correspondance entre une liste de noms de familles ou de communautés et une liste d'armoiries, c'est-à-dire de figures qui les représentent.

**Blason** : façon codifiée et scientifique de décrire tous ses emblèmes

**Ecu** : figure en forme de bouclier sur laquelle figure des armoiries

**Héraldique** : étude des armoiries

**Sinople** : nom donné à la couleur verte sur un écu

## 6<sup>ème</sup> étage : Créatures imaginaires

Dans ce livre d'heures du milieu du 15<sup>e</sup> siècle, des créatures fantastiques ont envahi les marges. Les textes qui composent le manuscrit regroupent bien les prières rencontrées habituellement dans ces ouvrages, et pourtant, au-delà des scènes religieuses qui rythment et structurent les pages, tout un monde de licornes, de dragons et de griffons s'y affrontent dans des combats furieux.

Mais ces images surprenantes ne sont pas là par hasard. La présence de l'archange Saint Michel luttant contre un dragon, ou d'un diable grimaçant près d'Adam et Eve donnent la clé du mystère : toutes ces batailles symbolisent le combat du Bien et du Mal. Peut-être que Jean de Montauban, le grand seigneur breton qui possédait ce manuscrit, avait fait peindre ces monstres pour éloigner ses peurs !

**Livre d'heures de Jean de Montauban** / Maître des Heures de Jean de Montauban – [vers 1430-1440].

<http://www.tablettes-rennaises.fr/app/photopro.sk/rennes/detail?docid=19115>

## Les collections de la Bibliothèque

La grande Bibliothèque

Avec 500 000 documents répartis sur six étages, la Bibliothèque s'ouvre également à de nouveaux usages : rencontres culturelles, animations, concerts sur le pôle Musiques, etc.

Au 6<sup>e</sup> étage, le pôle Patrimoine conserve plus de 350 000 collections écrites et graphiques, consultables sur place. Il comprend un fonds ancien, dont le plus ancien livre remonte au XI<sup>e</sup> siècle, et le fonds régional, qui comprend tous les documents ayant trait à la Bretagne.

⇒ Découvrir le patrimoine, ici :

<https://www.bibliotheque.leschampslibres.fr/collections/patrimoine/decouvrir-le-patrimoine/>

Un site web commun aux Médiathèques de Rennes Métropole sur

<https://www.lesmediatheques-rennesmetropole.fr/>

Un ensemble de ressources numériques (Presse nationale, livre numérique, podcasts, partages de coups de cœurs, etc.) est accessible à tout moment d'une tablette, d'un smartphone ou d'un ordinateur. Certaines ressources sont accessibles à tous et à toutes, d'autres sont réservées aux abonnés des médiathèques.

Les Tablettes rennaises, le patrimoine numérisé de la Bibliothèque sur

<http://www.tablettes-rennaises.fr/app/photopro.sk/rennes/>

8 000 images, livres et journaux numérisés provenant des collections anciennes de la Bibliothèque, à consulter ou à télécharger gratuitement. Une plongée dans la presse rennaise du 19<sup>e</sup> siècle, les manuscrits médiévaux enluminés, ou encore les ouvrages en langue bretonne.

## La Bibliothèque vous propose...

### ● Offre de médiation

L'exposition est située dans les escaliers de la Bibliothèque. Après un accueil dans le hall, la médiation se déroule à partir du 6<sup>e</sup> étage puis en descendant les escaliers jusqu'au 2<sup>e</sup> étage.

#### **Du CP à la 5<sup>e</sup>**

Les médiateurs de la Bibliothèque des Champs Libres accueillent les classes du CP jusqu'à la 5<sup>e</sup> pour partir à la découverte des "Merveilles de l'imaginaire". En découvrant les secrets de fabrication des manuscrits, les élèves plongent dans les illustrations anciennes des légendes arthuriennes, des blasons et armoiries ou d'animaux fantastiques.

Après la découverte de l'exposition, les classes participent à un atelier où chaque élève est amené à se mettre dans la peau d'un chevalier de la table ronde en imaginant et créant son propre blason, sa légende, ses exploits, ses hauts faits...

**DURÉE** : 1h30

**GRATUIT** sur réservation

**PAS DE MATERIEL** nécessaire.

### ● Lien avec les programmes scolaires :

#### **Cycle 2**

- Fréquentation des bibliothèques.
- Les représentations du monde et l'activité humaine (domaine 5) : Comprendre la diversité des représentations dans le temps et dans l'espace à travers quelques œuvres majeures du patrimoine et de la littérature de jeunesse.
- Arts plastiques : représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...) ; être sensible aux questions de l'art ; S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.

#### **Cycle 3**

- Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial : Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine. Premiers grands principes d'organisation muséale. Métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion. Identification et localisation d'une œuvre ou d'une salle.
- Culture littéraire et artistique : se confronter au merveilleux et à l'étrange.

## ● Préparer sa visite

Rendez-vous sur le site des Champs Libres : rubrique « préparer sa venue » scolaires : <https://www.leschampslibres.fr/ressources-pedagogiques/eac/>

**Réservation obligatoire :** au 02 23 40 66 00 du lundi au vendredi de 9h à 17h.

Réservation effective à réception d'une confirmation écrite dans les 15 jours qui suivent la réception du devis. Aucun paiement.

En cas d'annulation : prévenir le service réservation au plus tard 7 jours avant la date de visite.

**Pour tout renseignement, n'hésitez pas à contacter :**

- le service Médiation & Accessibilité de la Bibliothèque : [mediation-accessibilite-bib@leschampslibres.fr](mailto:mediation-accessibilite-bib@leschampslibres.fr)

- la professeure conseillère-relais du 1<sup>er</sup> degré : [l.fabre@leschampslibres.fr](mailto:l.fabre@leschampslibres.fr)

## Travailler en classe : pour aller plus loin

### Petite histoire du livre

L'invention de l'écriture a précédé celle du livre, qui est, lui, un assemblage d'éléments couverts d'un texte écrit. Elle naît presque simultanément vers 3300/3200 avant J.C en Mésopotamie et en Égypte. Les premiers supports de l'écriture proviennent de l'environnement immédiat des premiers scribes. Leurs matériaux vont influencer la graphie et le geste de ces derniers.

La liste des supports ayant précédés le livre et présentés ci-dessous n'est pas exhaustive. Elle donne seulement des grands repères et une idée des supports utilisés avant le livre.

- La tablette d'argile : IV<sup>e</sup> millénaire – 1<sup>er</sup> siècle avant J.-C (Mésopotamie, vallée du Tigre et de l'Euphrate)
- Le rouleau de papyrus : III<sup>e</sup> millénaire jusqu'au XI<sup>e</sup> siècle
- Le rouleau de parchemin puis le codex de parchemin
- Le papier (II<sup>e</sup> siècle avant J.-C en Chine - XIV<sup>e</sup> siècle en Occident)
- La révolution de l'imprimerie (dès le XI<sup>e</sup> en Chine et à partir du XV<sup>e</sup> en Occident)

Petit jeu à mettre en place en classe autour de l'histoire et de la géographie des différents supports : <http://classes.bnf.fr/ecritures/classes/support/01.htm>

Le livre dans tous ses états : <https://www.youtube.com/watch?v=455Ka1zuaN0>

L'aventure du livre par la Bibliothèque nationale de France :

Le site retrace l'histoire du livre depuis la tablette d'argile jusqu'au livre numérique.

<http://classes.bnf.fr/livre/arret/histoire-du-livre/premiers-supports/index.htm>

Il propose également des fiches pédagogiques détaillées sur des thématiques précises :

[http://classes.bnf.fr/livre/ressources/fiches\\_pedago/01.htm](http://classes.bnf.fr/livre/ressources/fiches_pedago/01.htm)

## Manuscrits et enluminures

### Les manuscrits :

Littéralement, un texte « écrit à la main », ce terme est toujours utilisé aujourd'hui pour désigner le brouillon d'un texte original soumis à un éditeur en vue de sa publication. Les monastères étaient les lieux de production (dans les *scriptorium*) et de conservation des manuscrits.

### Les enluminures :

Ce sont des peintures ou dessins exécutés à la main décorant et illustrant un texte, généralement un manuscrit. Elles étaient très présentes dans les manuscrits du Moyen Âge, des livres d'Heures et les ouvrages religieux.

### Les lettrines :

Une lettrine est une lettre initiale, décorée ou non, placée en tête d'un texte, et d'une taille très supérieure à celle du texte courant, de manière à mettre en valeur le début du texte. Les moines du Moyen Âge cultivaient l'art de la lettrine dans leurs enluminures.

#### **En classe : atelier d'arts plastiques**

Enluminures et lettrines : [www.ia72.ac-nantes.fr](http://www.ia72.ac-nantes.fr)

## Animaux fantastiques et bestiaires

### Les bestiaires :

En littérature, un bestiaire désigne un manuscrit du Moyen Âge regroupant des fables et des moralités sur les « bêtes », animaux réels ou imaginaires.

Le bestiaire interroge la question du classement du vivant avec des prolongements sur la problématique de l'évolution du vivant (apparition et disparition d'espèces et leurs mécanismes).

Le bestiaire permet de définir la notion d'espèce, de distinguer les êtres vivants imaginaires ou réels, actuels ou disparus, de déterminer des attributs, et de les classer.

Le bestiaire permet une ouverture au rêve et à l'imaginaire à travers l'invention d'animaux hybrides ou de chimères.

#### **Bestiaire fantastique :** Académie de Nogent-sur-Oise

[www.nogent.ia60.ac-amiens.fr](http://www.nogent.ia60.ac-amiens.fr)

**Cabinets de curiosité :** Ancêtres du Muséum d'histoire naturelle, les cabinets de curiosités désignent, du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle, des lieux dans lesquels on collectionne une multitude d'objets rares ou étranges représentant les trois règnes de la nature (mondes animal, végétal et minéral).

Dossier pédagogique réalisé par l'Académie de Rouen :

[http://arts-plastiques.spip.ac-](http://arts-plastiques.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/dossiers_pedagogiques_cabinets_de_curiosites_8_3_mo.pdf)

[rouen.fr/IMG/pdf/dossiers\\_pedagogiques\\_cabinets\\_de\\_curiosites\\_8\\_3\\_mo.pdf](http://arts-plastiques.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/dossiers_pedagogiques_cabinets_de_curiosites_8_3_mo.pdf)

## Les légendes arthuriennes

Les textes ont été écrits au Moyen Âge et il en existe plusieurs versions.

La légende est ancrée sur le territoire de la Bretagne. Elle met en scène le personnage de Merlin l'Enchanteur, grand magicien, mais aussi l'épée Excalibur, la recherche du Graal et les chevaliers de la table ronde comme Perceval, Lancelot...

Des ressources sur les personnages (Merlin, Perceval, Lancelot...)

<http://expositions.bnf.fr/arthur/pedago/telecharger/index.htm>

## Les blasons et armoiries

Dans de nombreuses légendes arthuriennes des chevaliers ne sont nommés que par leur couleur (celles de leur armoirie et de leurs vêtements). Ces couleurs correspondent à un code qui est celui des couleurs du Moyen Âge.

En effet, les chevaliers portaient une armure qui recouvrait entièrement leur corps et on ne pouvait donc pas les reconnaître. On pouvait donc les reconnaître grâce à leur blason.

L'héraldique est l'étude des armoiries (ou armes).

Pour aller plus loin :

- Étudier des armoiries
- Distinguer emblèmes, logos, symboles, pictogrammes