

Maison d'Ailleurs

Dossier pédagogique





Informations pratiques pour les écoles

Adresse

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14, CH - 1400 Yverdon-les-Bains
+41 24 425 64 38
www.ailleurs.ch
maison@ailleurs.ch

Accès

En train :
Arrêt Yverdon-les-Bains. Le musée se trouve à cinq minutes à pied de la gare, face au château d'Yverdon-les-Bains, sur la place Pestalozzi.

En voiture :
Autoroute A1, sortie Yverdon-les-Bains-Sud, suivre « centre-ville ». Parking payant à la rue Pestalozzi, au pied du mur sud du château ou sur la place d'Armes, devant la gare.

Dans le musée, un ascenseur facilite l'accès aux personnes à mobilité réduite.

Horaires

Mardi-dimanche et jours fériés : 11h00 - 18h00
25 décembre et 1^{er} janvier : fermé
Ouverture sur demande pour les écoles tous les jours dès 9h30, sur réservation uniquement, supplément de CHF 50.- (offert dans le cadre d'une visite guidée)

Tarifs

Visite libre

Entrée enfant (6 à 16 ans) :	CHF 8.-
Entrée étudiant/AVS/AI :	CHF 10.-
Entrée adulte (dès 16 ans) :	CHF 12.-
Tarif de groupe (dès 10 personnes) : CHF 1.- de réduction par personne (<i>un accompagnant gratuit pour 10 élèves</i>).	

Tarifs

Visite guidée

Écoles primaires et secondaires :	CHF 190.-
Écoles post-obligatoires :	CHF 270.-
Écoles prim. et sec. d'Yverdon-les-Bains :	CHF 70.-
Écoles post-obligatoires d'Yverdon-les-Bains :	CHF 150.-

Ce forfait comprend entrées, visite guidée et ouverture sur demande. Nous pouvons accueillir jusqu'à 25 participants par groupe.

Bon à savoir

Toutes les classes, en visite guidée ou en visite libre, doivent s'inscrire sur notre site :

<http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles>.

Un vestiaire (non surveillé) est à votre disposition à l'accueil du musée. Il n'est pas autorisé d'entrer dans l'espace muséal avec un sac à dos.

Pour des raisons de sécurité des personnes et des œuvres exposées, ainsi que pour assurer une qualité de visite à tous les visiteurs du musée, nous remercions les enseignants d'accompagner leurs élèves tout au long de la visite.

Dossier pédagogique

Le présent document est destiné aux enseignants qui souhaitent travailler en classe des sujets abordés dans l'exposition en préparation à leur visite ou en prolongation de celle-ci. Il leur permet également de guider leur classe dans le musée de manière éclairée.

Un « carnet d'activités » pour les élèves est également disponible, à télécharger sur le site internet du musée :

<http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/dossiers-pedagogiques/>

Visite interactive numérique

Résoudre plein d'énigmes et accomplir autant de missions tout en parcourant l'exposition ? C'est possible avec Geologix !

Demandez votre tablette ou téléchargez l'application ! Pour les classes, nous pouvons mettre à disposition une tablette pour deux élèves.

- Âge recommandé : dès 8 ans
- Durée : 1h30 environ
- Langues : Français | Allemand | Anglais
- Gratuit, hors entrée

Visites guidées

Nos guides-animateurs proposent des visites guidées adaptées à l'âge des participants.

- Durée : 1h00 à 1h30
- Participants : max. 25 participants par groupe
- Langues : Français | Allemand | Anglais

Réservation obligatoire sur

<http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles>

Ateliers pour les classes

Invitez votre classe à découvrir un auteur phare de la science-fiction. Pour s'initier à l'univers de H.P. Lovecraft ou de Jules Verne par le jeu et l'écriture créative.

- Durée : 2 x 45 minutes
- Participants : max. 25 participants par groupe
- Langue : Français

Réservation obligatoire sur

<http://www.ailleurs.ch/mediation-culturelle/visites-ecoles>

L'expo en quelques mots

Non, ce n'est pas une faute de frappe, ni de conjugaison : « Je est un monstre ». Par ce titre, qui fait référence à la célèbre citation d'Arthur Rimbaud « je est un autre », l'exposition que vous vous apprêtez à visiter avec vos élèves vous interpelle quant à la possibilité que le monstre, celui que l'on désigne du doigt, que l'on met à distance, ce soit vous !

Le monstre, figure universelle, persistante et protéiforme, modèle nos peurs à la manière d'un cauchemar. Enfants, nous avons créé nous-mêmes les monstres cachés sous notre lit, ceux qui se sont immiscés dans notre sommeil. Qu'ils soient façonnés par l'imagination ou l'inconscient, approcher un monstre, c'est décrypter un message codé. Le monstre incarne, représente, signifie quelque chose d'autre que lui-même. Il revêt une dimension symbolique.

Les monstres n'existent que par le regard que l'on porte sur eux. Ces « outcasts » n'entrent pas dans le moule, dévient de la norme ; ils sont marginalisés, exclus, rejetés, voire pourchassés. Cette mise à distance s'enchevêtre pourtant dans un processus d'identification : on s'amuse à se glisser dans la peau d'un monstre. Or, porter son masque, c'est accepter de se regarder dans un miroir déformant, se confronter à notre animalité, notre mortalité, nos désirs ou nos angoisses. Guillermo del Toro, cinéaste bien connu pour son univers fantastique truffé de monstres en tout genre, les considère comme « les saints patrons de l'imperfection ».

C'est sous le patronage de deux artistes, Benjamin Lacombe et Laurent Durieux, que nous vous invitons à approcher, apprivoiser, et peut-être même adopter un monstre ! Ceux que nous vous présentons ne sont ni effrayants, ni repoussants ; ils vous intrigueront plus qu'ils ne vous feront tressaillir. Leurs visages doux ou leur regard de défiance semblent vous dire : « Oui, je suis un monstre. Et alors ? ». Les monstres de notre exposition vous délivrent un message d'ouverture, de tolérance, qui stimule la curiosité, célèbre la différence et favorise l'estime et l'affirmation de soi. Quel meilleur message passer à vos élèves, en pleine construction de leur image de soi, à un âge où l'on se définit souvent dans le regard de l'autre, dans une société où les canons esthétiques donnent lieu au « *body shaming* » et où le harcèlement en milieu scolaire se dédouble dans les réseaux sociaux... Plus qu'une simple visite du musée, nous espérons que votre passage à la Maison d'Ailleurs donnera lieu à un véritable échange avec vos élèves.

Les artistes

Benjamin Lacombe

Né en 1982, Benjamin Lacombe est illustrateur et auteur de littérature de jeunesse. Ses thèmes de prédilection nous plongent dans un univers enfantin, à la fois hériter de l'art fantastique et de l'esthétique manga. On redécouvre sous ses pinceaux de nombreux contes de notre enfance, comme *Alice au pays des merveilles* ou *Le Magicien d'Oz*, mais également des monuments de la littérature remis au goût du jour, comme *Les Contes macabres* d'Edgar Allan Poe ou *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo. Avec son collaborateur de longue date, l'écrivain Sébastien Pérez, il crée des albums de jeunesse originaux et d'une rare beauté, comme *Grimoire de sorcières* ou *L'Herbier des fées*. Il dirige également la collection « Les Classiques illustrés » chez Albin Michel, où ses talents d'illustrateur se doublent d'un remarquable travail d'édition. Véritables bijoux de papier, ses livres déploient planches de couleur, dessins, aquarelles, transparences, découpages et pop-ups... Ses créations, saluées par la critique, lui valent d'avoir été sélectionné deux années consécutives pour le prestigieux prix Astrid-Lindgren. Il expose régulièrement son travail à Paris, Madrid, New York ou Tokyo, et maintenant, à Yverdon-les-Bains ! Ses monstres ? Ils ont un petit air de famille, affichent leur différence avec fierté et aiment nous raconter leur histoire d'après leur propre point de vue...

Homme-araignée



Autoportrait de l'artiste à la manière des daguerréotypes. Toujours accompagné de son fidèle cabot, Lacombe se présente en prestidigitateur arachnide, maître de piste de son propre freak show, où il donne la réplique à une troupe de monstres en tout genre.

Insondable regard



Qu'ils nous défient des yeux ou détournent le regard, les personnages des films revisités par Laurent Durieux nous invitent à changer de perspective. Dans un jeu subtil, tour à tour se montrent et se cachent les indices qui nous révèlent la véritable nature du monstre, qui n'est pas toujours celui que l'on croit.

Laurent Durieux

Graphiste belge né en 1970, Laurent Durieux se passionne pour la sérigraphie, une technique spécifique à l'art du poster. Avec ses affiches de cinéma « alternatives », il revisite des films classiques devenus cultes. En détournant les codes des affiches commerciales, Laurent Durieux propose des images narratives au fort pouvoir d'évocation. Avec son esthétique vintage, son travail a retenu l'attention du public en France et aux États-Unis, où ses posters pour *Les Dents de la mer* ont séduit Spielberg ! Tirés en série limitée, les connaisseurs et fans de cinéma se les arrachent ! C'est Francis Ford Coppola qui préface la monographie qui lui est dédiée, *Mirages : tout l'art de Laurent Durieux*. Ses monstres ? Une question de regard...

Première approche

Pour préparer votre visite du musée avec votre classe, nous vous suggérons d'entamer une discussion avec vos élèves autour de quelques questions-clés :

- Qu'est-ce qu'un monstre ? Ou plutôt qu'est-ce qui fait qu'un monstre est un monstre ? Est-ce que c'est son apparence ? Sa nature ? Ses actions ?
- Quels sont les monstres que vous connaissez ? Quelles créatures imaginaires entrent dans la catégorie « monstre » ?
- Quelles réactions suscitent-ils ? Fascination ? Peur ? Dégoût ?
- Les monstres ne sont-ils que des créatures imaginaires ? Pourrait-il y en avoir dans la réalité ? Que veut-on dire lorsque l'on qualifie une personne de monstre ?

Dressez une liste de mots clés qui pourront servir pour une définition de « monstre » en complétant celle-ci.



Délimiter le terrain

Pour appréhender un vaste sujet, on peut commencer par établir des catégories, faire des regroupements. Pour ce faire, vous pouvez partir des différentes acceptions du terme « monstre ». Explorez les différentes significations du terme avec vos élèves, et choisissez à laquelle de ces significations les monstres évoqués jusque-là renvoient.

Monstre

1. Personne avec une singularité remarquable
 - a. Individu présentant une difformité (anatomie)
 - b. Personne d'aspect effrayant (péjoratif)
 - c. Enfant espiègle (mélioratif)
 - d. Personne cruelle (sens figuré)
 - e. Personne au talent remarquable (comme dans l'expression « monstre sacré »)
2. Créature imaginaire ou légendaire
 - a. Animal de grande taille (comme par exemple un monstre marin)
 - b. Créature que le héros doit combattre (mythologie)
 - c. Créature extrêmement laide (hyperbole)
3. Objet ou situation inhabituelle, qui sort de l'ordinaire (allégorie)
 - a. Objet ou phénomène aux proportions hors normes (un ouragan, une ville)
 - b. Artefact, dispositif innovant (une machine)

Etablir une typologie

S'il y a bien un aspect fascinant chez les monstres, c'est leur nature protéiforme, leur capacité de métamorphose. L'étude de ces variations de formes a occupé bien des naturalistes et historiens de l'art qui ont constitué des encyclopédies entières consacrées aux monstres. Choisissez votre répertoire monstrueux et tentez une classification avec vos élèves, avec des catégories¹ qui indiquent la nature de leur monstruosité. Par exemple :

- **Les zoomorphes ou thérianthropes**

Ces créatures mi- humaines mi-animales.

Sphinx, sirènes, centaures, harpies, forment une famille importante de monstres dans la mythologie gréco-latine, mais également dans d'autres civilisations, comme dans le panthéon égyptien et dans les civilisations précolombiennes.

- **Les monstres composites**

Dans le bestiaire médiéval, on trouve nombre de créatures constituées de plusieurs animaux, comme la chimère (lion, chèvre, serpent), le griffon (aigle et lion) ou le basilic (coq et serpent).

- **Les monstres végétaux**

Plantes menaçantes dotées de vie, on trouve notamment des hommes-arbres dans les gravures de Gustave Doré ou les peintures de Jérôme Bosch.

- **Les métamorphes**

Capables de se transformer, on peut citer parmi les plus anciens le lycanthrope, également connu en tant que « loup-garou ».

- **Les monstres par addition ou suppression d'organes**

Comme l'Hydre de Lerne, monstre à sept têtes, Cerbère, le chien à trois têtes gardien des enfers, ou les cyclopes, géants à l'œil unique...

- **Les objets animés ou hantés**

On pourrait y compter le Golem, sculpture d'argile anthropomorphe à laquelle on insuffle la vie, ou encore dans les romans gothiques des armures qui peuvent se déplacer, habitées par l'esprit d'un chevalier. Le folklore japonais propose une riche panoplie de « tsukumogami » : des objets du quotidien, comme des théières, des parapluies, qui prennent vie lors de leur centième anniversaire.

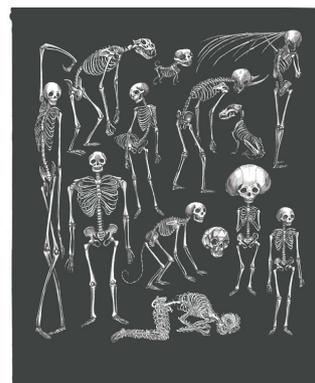
- **Les revenants**

Les zombies, les vampires, ou encore les squelettes dansants des danses macabres du Moyen Âge appartiennent à cette catégorie. On peut considérer alors les fantômes comme des créatures de nature monstrueuse.

- **Les monstres par leur taille**

Géants, colosses, animaux sauvages gigantesques, comme le Yéti, le monstre du Loch Ness, ou encore King Kong.

Passés aux rayons X



Benjamin Lacombe radiographie les monstres qui prennent la pose : ils s'étirent, se recroquevillent ou montrent leurs protubérances et ossatures hors du commun.

¹ Nos propositions de classification s'inspirent de Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, 2004.

Mettre un monstre sous la loupe

Pour observer un monstre de près, choisissez d'étudier un texte ou de comparer différentes représentations d'un même personnage.



Quasimodo, le bossu de Notre-Dame

Sous les pinceaux de Benjamin Lacombe, le corps bossu de Quasimodo se fond avec sa cloche. Boiteux, borgne et trapu, son nom sonne comme le carillon de Notre-Dame. Orphelin abandonné aux portes de la cathédrale, il grandit à l'ombre des vieilles pierres, jusqu'à se confondre avec les gargouilles. Hirsute de sa chevelure rousse et sourd de surcroît, il cumule toutes les tares. Humilié puis hué par la foule qui le couronne Pape des fous, le portrait qu'en dresse Victor Hugo n'en reste pas moins plein de dignité.



Analysez la description de Quasimodo par Victor Hugo. Quels sont les termes qui indiquent la « monstruosité » du sujet ? Comment la présente-t-il ? Vous pouvez également partir d'une image, et demander à vos élèves de décrire Quasimodo et ses tares avec leurs propres mots.

Nous n'essaierons pas de donner au lecteur une idée de ce nez tétraèdre, de cette bouche en fer à cheval, de ce petit œil gauche obstrué d'un sourcil roux en broussailles tandis que l'œil droit disparaissait entièrement sous une énorme verrue, de ces dents désordonnées, ébréchées çà et là, comme les créneaux d'une forteresse, de cette lèvre calleuse sur laquelle une de ces dents empiétait comme la défense d'un éléphant, de ce menton fourchu, et surtout de la physionomie répandue sur tout cela, de ce mélange de malice, d'étonnement et de tristesse. Qu'on rêve, si l'on peut, cet ensemble.

L'acclamation fut unanime. On se précipita vers la chapelle. On en fit sortir en triomphe le bienheureux pape des fous. Mais c'est alors que la surprise et l'admiration furent à leur comble. La grimace était son visage. Ou plutôt toute sa personne était une grimace. Une grosse tête hérissée de cheveux roux ; entre les deux épaules une bosse énorme dont le contre-coup se faisait sentir par devant ; un système de cuisses et de jambes si étrangement fourvoyées qu'elles ne pouvaient se toucher que par les genoux, et, vues de face, ressemblaient à deux croissants de faucilles qui se rejoignent par la poignée ; de larges pieds, des mains monstrueuses ; et, avec toute cette difformité, je ne sais quelle allure redoutable de vigueur, d'agilité et de courage ; étrange exception à la règle éternelle qui veut que la force, comme la beauté, résulte de l'harmonie. Tel était le pape que les fous venaient de se donner.

On eût dit un géant brisé et mal ressoudé. Quand cette espèce de cyclope parut sur le seuil de la chapelle, immobile, trapu, et presque aussi large que haut, carré par la base, comme dit un grand homme, à son surtout mi-parti rouge et violet, semé de campanilles d'argent, et surtout à la perfection de sa laideur, la populace le reconnut sur-le-champ, et s'écria d'une voix :

— C'est Quasimodo, le sonneur de cloches ! c'est Quasimodo, le bossu de Notre-Dame ! Quasimodo le borgne ! Quasimodo le bancal ! Hourra ! Hourra ! On voit que le pauvre diable avait des surnoms à choisir. (...)

Quasimodo, objet du tumulte, se tenait toujours sur la porte de la chapelle, debout, sombre et grave, se laissant admirer.

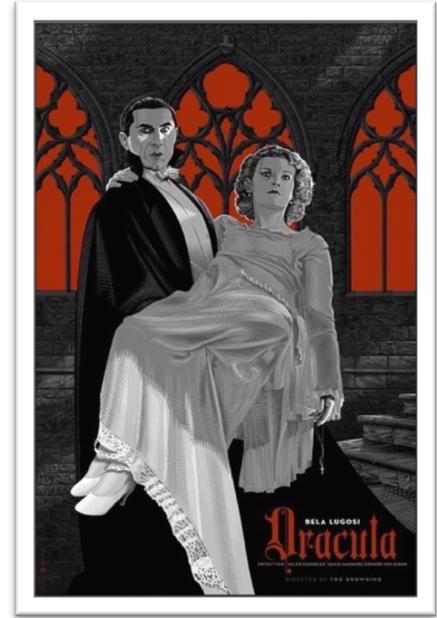
Victor Hugo, *Notre Dame de Paris*, 1831, Ch. V, « Quasimodo »



Dracula, l'indémorable vampire

Sur cette affiche de Laurent Durieux, on reconnaît immédiatement Dracula dans sa cape de satin et son costume de gentleman. Cette allure de séducteur portée à l'écran par l'acteur Bela Lugosi va marquer les esprits et fixer l'image du plus célèbre des vampires. Mais il n'en a pas toujours été ainsi. Dans d'autres films, le comte venu du fin fond des Carpates a une toute autre allure.

Comparez avec vos élèves l'évolution de Dracula sur le grand et le petit écran². Tentez une classification par ordre chronologique, observez les costumes, la pose et l'expression du personnage. Proposez un classement du plus effrayant au plus comique. Quels sont leurs points communs ? Qu'est-ce qui les rend monstrueux ?



² Bela Lugosi dans *Dracula*, Tod Browning, 1931.
Drac dans *Hôtel Transylvanie*, film d'animation, 2015.
Gary Oldman dans le film *Dracula* de Coppola, 1992.
Max Schreck dans le film *Nosferatude* Murnau, 1922.
Fred Gwynne, dans la série télé *The Munsters*, 1964.

Pour préparer votre visite de l'exposition, nous vous proposons plusieurs approches thématiques qui suivent le parcours de visite et qui vous permettront d'aborder les notions discutées en classe.

Dans un deuxième document, également téléchargeable sur le site Internet du musée, vous trouverez un « Carnet d'activités » qui permettra à vos élèves de visiter l'exposition crayon en main, de manière active et créative.

Bonne visite !

Thème 1 : Monstres et mythologie

Prodiges et présages

Depuis l'Antiquité, on les croise sur les supports les plus variés, à la proue des navires, sur les emblèmes armoriaux ou les peintures ornementales. Monstres et merveilles forment un continuum où s'entremêlent croyances religieuses et traditions populaires. Dans les récits de l'origine du monde, on explique bien des phénomènes par l'intervention de ses créatures protéiformes associées à des divinités que l'on admire et que l'on craint. Elles apparaissent souvent comme des figures protectrices aux portes d'une ville ou comme les gardiennes d'un trésor dans bien des mythes.

Le terme « monstre » vient du latin « *monere* », qui signifie « avertir ». Les monstres de la mythologie sont souvent associés à des événements extraordinaires, comme la colère des dieux ou des signes annonçant une calamité, comme l'éruption d'un volcan. Ainsi, les phénomènes naturels trouvent leur explication dans un

imaginaire qui vient répondre à un besoin essentiel de l'être humain : donner une signification à ce qui l'entoure, en particulier à ce qui vient troubler l'ordre. Il en va de même pour les naissances déviant de la norme, qu'elles se manifestent dans le règne

animal ou humain. On verra comme un présage la naissance d'animaux bicéphales ou de frères siamois. Longtemps, les malformations des nouveau-nés revêtiront une signification prophétique et seront vues comme l'intervention d'un démon ou comme le signe d'un accouplement contre-nature.

Terrasser le dragon



S'il y a bien un monstre à la peau coriace, c'est le dragon ! Peut-être la plus persistante et la plus universelle de toutes les créatures mythologiques, elle a laissé son empreinte dans bien des civilisations. Dans la tradition chrétienne, le dragon est le monstre à abattre : nombre de chevaliers s'y collent... Reptile ailé au souffle fatal, il personnifie les puissances du mal dans la culture occidentale.

Monstres marins



Dans la tradition cartographique, on représente souvent des créatures menaçantes aux confins des terres connues. « *Hic sunt dracones* », indique la légende de la carte maritime d'Olaus Magnus (1539) : l'océan Atlantique se peuple de serpents de mers et autres monstres marins qui marquent encore aujourd'hui notre imaginaire.

Au confin des terres connues

Le répertoire monstrueux que prodiguent mythologies et récits bibliques s'enrichit à la faveur des périples maritimes. Les encyclopédies zoologiques souvent accompagnées de xylogravures perpétuent la tradition des monstres, comme la *Cosmographie universelle* de Sebastian Münster (1544) inspirée des cartes maritimes. On lit pour le plaisir et le divertissement la description de ces monstres marins, tapis dans les abysses, ou encore celles de peuplades qu'on imagine vivre aux Antipodes, comme le raconte le *Livre des merveilles* de Marco Polo (8). Les monstres peuplent les terres inconnues, l'ailleurs...

Thème 2 : L'imaginaire du Japon

Les yōkai

Si la figure du monstre est aussi universelle qu'intemporelle, chaque culture en établit un répertoire qui lui est propre. Le folklore japonais regorge d'êtres surnaturels qu'on nomme « yōkai » ou « mononoké », à traduire tantôt comme esprit, démon ou fantôme. Ces créatures étranges ne trouvent pas d'équivalents dans la culture occidentale. Elles interviennent parfois dans des récits originels ou sont associées à des divinités. Leur

Sous le sceau du secret



Ondines des fonds des mers ou fées des neiges, les mystérieuses visiteuses les légendes japonaises recueillies par Lafcadio Hearn nous emmènent à la frontière de l'au-delà. Ceux qui les reçoivent doivent garder leur existence secrète, sous peine de briser l'enchantement...

comportement varie de l'espièglerie à la malveillance. Esprits farceurs ou esprits vengeurs, leur pouvoir de transformation est exceptionnel. Leur apparence souvent loufoque s'apparente parfois à un animal, comme un renard, une araignée, ou un serpent, mais tout objet est susceptible de prendre vie, comme les lanternes, les bouilloires ou les parapluies ! Les humains également peuvent être à tout moment transformés ou doublés d'un yōkai qui transpose leur mal-être et leur ressentiment.

Des estampes aux mangas

Les artistes prolifiques de la période d'Edo, comme Utamaro Kitagawa avec sa « Parade nocturne des cent démons » ont su puiser dans la tradition japonaise une grande variété de figures monstrueuses, des plus effrayantes aux plus bizarres. L'image de ces esprits malveillants ou juste taquins qui décorent les estampes japonaises ont influencé nombre d'artistes européens et persistent encore aujourd'hui dans la culture populaire nipponne. Dans les années 1960, le maganka Shigeru Mizuki les remet au goût du jour dans *Kitaro le repoussant*, chasseur de yōkai né sur papier puis porté sur le petit écran pour le plaisir des téléspectateurs. Plus récemment, Hayao Miyazaki intègre également de nombreux monstres de la mythologie japonaise dans ses films d'animation comme *Mon voisin Totoro* (1988), *Princesse Mononoké* (1997), ou encore *Le Château ambulante* (2004).

Étranges visiteurs

Si Benjamin Lacombe déploie une horde de yōkai par l'intermédiaire de Lafcadio Hearn, auteur japoniste peu connu dans la sphère francophone, avec son recueil *d'Histoires de fantômes du Japon*, il peut également nous plonger dans des registres poétiques, avec son adaptation de l'opéra de Puccini, *Madame Butterfly*. Emblème de la beauté féminine, le papillon s'y métamorphose en funeste présage, sinistre visiteur qui nous rappelle par nature éphémère notre condition de mortels.

Revenants



Les créations visuelles de Benjamin Lacombe sont autant de clins d'œil aux maîtres de l'estampe, comme Utagawa Kuniyoshi, dont le squelette géant est repris pour illustrer le conte « Le Mangeur de rêves ».

Thème 3 : Le monstre au féminin

Le miroir monstrueux

Comment la figure du monstre se décline-t-elle au féminin ? Indéniablement, la figure de la sorcière l'emporte. Vieille rombière ou beauté fatale, le même personnage peut osciller entre les deux pôles, comme dans le conte de Blanche Neige. Présentée devant son miroir, on la voit sous sa double nature. L'objet monstrueux par excellence, c'est peut-être justement ce miroir, ressort narratif et déclencheur d'une jalousie dévorante. Il agit comme un narrateur omniscient et sert d'œil tout puissant à la sorcière. Dans certaines versions, la mort de la sorcière se double de l'autodestruction du miroir, comme s'il contenait sa force vitale, à la manière d'un alter-ego. Au niveau symbolique, le miroir renvoie à sa vanité. Certaines réécritures féministes du conte le font retomber entre les mains de Blanche Neige, comme pour indiquer la continuité d'un cycle qui oppose les femmes en cherchant à perpétuer un idéal de beauté et de pureté, aussi éphémère et inconsistant que la neige...

Marâtres acariâtres et belles-mères déléterres



Les sorcières des contes de fées sont toujours cruelles, voire cannibales ! Les *Contes de l'enfance et du foyer* des frères Grimm, regorgent de scènes d'épouvante. La punition des sorcières est brutale : immolation, emmurement, décapitation... Brûlées vives et réduites en cendres, pas de pitié pour les sorcières ! Les héroïnes des contes modernes en viennent facilement à bout. Dans le *Magicien d'Oz*, un seau d'eau suffit à Dorothy pour régler son sort à la sorcière de l'Ouest, tandis qu'Alice détrône la Reine de Cœur avec une formule qui n'a rien de magique : « Vous n'êtes qu'un paquet de cartes ! »

Généalogies de sorcières

Au-delà des stéréotypes, les sorcières que l'histoire a brûlées vives durant les heures sombres du XVI^e siècle, étaient désignées comme telles par une société normative et patriarcale. Autrefois montrées du doigt, les veuves fortunées, les femmes savantes ou les jeunes filles rebelles refusant de se plier à l'ordre établi payaient cher le prix de leur

La pomme ne tombe jamais loin de l'arbre



De la pomme qui sème la discorde entre les déesses de l'Olympe au fruit défendu biblique, ce symbole cristallise la jalousie féminine de récit en récit, jusqu'à passer dans les mains de la sorcière du conte de Blanche Neige. La rivalité qui oppose les femmes les enferme dans un cycle sans fin. Benjamin Lacombe s'amuse à mettre en cage ces figures féminines ; au lecteur de trouver la clé qui pourra les libérer.

indépendance. Les mentalités nourries de superstitions les rendaient suspectes. Une mère qui donnait naissance à un enfant souffrant d'une difformité offrait la « démonstration » de l'intervention d'un démon. Dans un imaginaire collectif imprégné des images du Sabbat, le ventre de la femme devient une « fabrique à monstres ». Benjamin Lacombe et Sébastien Pérez réhabilitent ces « monstresses » comme des figures d'émancipation féminine dans *Grimoire de sorcières*. Cette galerie de portraits de lignée puissantes se compose de personnages historiques et légendaires et présente les aventures de ces insoumises qui, une fois réconciliées avec leur part d'ombre, arrivent à une rédemption libératrice.

Thème 4 : Monstres plus qu'humains

Des cabinets de curiosité aux « dime museums »

Qu'est-ce qu'un « *freak* » ? Ce terme anglais que l'on pourrait traduire simplement par « monstre humain » désigne une personne atteinte d'une malformation congénitale. Très tôt, on a « spectacularisé » ces physionomies sortant de l'ordinaire. Si les nains ont occupé une place de choix dans les cours royales, les spectacles de curiosités humaines ont également intégré les foires marchandes. Au XIX^{ème} siècle, les « *dime museums* », musées à dix sous, font leur apparition aux États-Unis. Ces musées d'histoire naturelle, où la vulgarisation scientifique se conjugue au boniment, s'adressent à un large public à des fins d'éducation et de divertissement. Le plus célèbre d'entre eux, l'« American Museum », fondé en 1841 par Phineas Barnum au cœur de Manhattan, agrmente ses expositions de spécimens animaux et d'objets en tout genre par des spectacles, les « *side shows* », où se succèdent démonstrations scientifiques, tours de magie, conférences, et un défilé d'hommes-squelettes, de femmes à barbe, de géants ou de nains pouvant se livrer à des numéros d'adresse. Reconvertie en cirque itinérant, la troupe compte parmi ses *freaks* des célébrités qui font fortune, comme le Capitaine Tom Thumb, un jeune homme atteint de nanisme, ou de Fedor Jeftichew, dit Jo-Jo le garçon à tête de chien. Mais bien d'autres, qui parfois n'avaient pas la pleine capacité de leurs facultés intellectuelles, étaient exploités.



Comme souvent chez Benjamin Lacombe, les *freaks* du cirque de *La Mélodie des tuyaux* affichent leur différence avec fierté. Nains et géants, homme-chien, femme-tronc, sœurs siamoises ou danseuses voluptueuses, chaque membre de la troupe se réapproprie sa singularité pour affirmer sa différence à l'ère du « *body shaming* ».

La tératologie ou le désenchantement des monstres

Au moment même où le cirque Barnum arpentait l'Amérique avec son *freak show*, à Paris, deux naturalistes, Etienne Geoffroy de St-Hilaire et son fils Isidore, fondaient la tératologie, science des anomalies anatomiques, congénitales et héréditaires. Si avant eux d'autres savants avaient approché ce sujet, le discours scientifique n'était pas parvenu jusque-là à s'émanciper de siècles de superstitions. Les progrès et les découvertes en matière d'anatomie et d'embryologie permettent aux deux savants d'étudier ces phénomènes avec méthode et rigueur. Leur nomenclature distingue les corps simples, souffrant d'anomalies touchant un membre (mains, pieds, jambes, tête), ou un dysfonctionnement (de la peau, de la pilosité, de la croissance) ; et les corps doubles ou composés, issus d'un développement gémellaire anormal, par exemple quand les individus restent attachés par une partie du corps, comme c'est le cas pour les frères dits « siamois ». Sous leur plume, chaque numéro de cirque s'explique par une

pathologie. Les spectacles de « monstres humains » qui suscitaient jusqu'alors une admiration mêlée de curiosité et d'effroi, seront dès lors vus comme choquants. On regarde désormais les *freaks* avec une certaine compassion, voire de la pitié. Leur « anormalité », considérée jusque-là comme un prodige de la nature, devient un fait du hasard, de la malchance. C'est sur ce changement de perception que joue le film de Tod Browning, *Freaks* (1934), interprété par les authentiques *freaks* d'un cirque forain qui met en évidence leur profonde humanité. Dans le même esprit, *The Elephant Man* (1980), de David Lynch, s'inspire de l'histoire vraie de Joseph Merrick, qui passe de phénomène de foire exploité dans un cirque à phénomène de science étudié dans un hôpital, où il n'est finalement pas plus heureux...

Dans l'ombre du monstre



Sur cette *lobby card*, on voit Joseph Merrick, alias Elephant Man, en ombre chinoise derrière le paravent du cabinet médical, où il se déhabille avec pudeur avant d'être osculé.

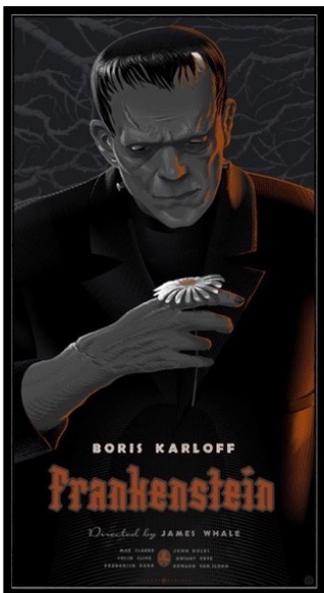
Thème 5 : Créatures et créateurs

Le monstre n'est pas celui que l'on croit

Né sous la plume de Mary Shelley, *Frankenstein, ou le Prométhée moderne*, est peut-être l'histoire de monstre la plus célèbre. Comme l'indique le double titre du roman, il trouve ses origines dans le mythe de Prométhée, qui aurait dérobé le feu sacré de l'Olympe — symbole du savoir et de la connaissance — pour le donner aux hommes, engendrant de ce fait le courroux de Zeus. Il est devenu au cours des siècles une figure symbolique de l'humain qui se rêve en démiurge, qui dérobe le feu aux dieux de l'Olympe pour le donner aux hommes et doit en conséquence payer pour sa désobéissance. Prométhée devient donc une figure symbolique de l'ambition des hommes, qui, pétris d'orgueil, aspirent à prendre la place du Créateur. Contrairement à une idée bien répandue, Frankenstein désigne non pas la créature monstrueuse, mais le savant fou qui lui donne vie et l'abandonne sans même lui donner de nom. Alors, lequel des deux est véritablement le monstre ? La créature ou le créateur ?

Portrait de monstre

Porté au sur le grand écran par James Whale en 1931, l'image de la créature de Frankenstein, géant aux membres disproportionnés, à la démarche maladroite, au visage couturé et rectangulaire, se fixe dans l'imaginaire populaire. Laurent Durieux réinterprète ce film classique avec une affiche alternative dans laquelle la créature observe une marguerite. Il nous plonge dans une scène culte du film où la créature rencontre une petite fille qui, contrairement aux adultes, ne le trouve pas laid et n'a pas peur de lui. Dans leurs jeux innocents, la fillette jette des fleurs dans le lac pour les regarder flotter. La créature a l'idée de faire de même avec l'enfant, mais, pour constater, trop tard, qu'elle ne flotte pas... Ce crime par ignorance scelle la nature monstrueuse de la créature sans nom.



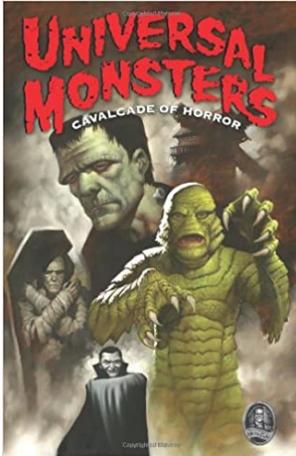
Le Golem



Imaginé ici par Hugo Steiner-Prag pour illustrer le roman de Gustav Meyrink, *Le Golem* (1915), cette sculpture d'argile aux allures de géant s'anime par l'intervention magique d'un rabbin qui incrit le mot « vie » sur son front et le charge de protéger les habitants du ghetto de Prague. Cette vieille légende juive a servi de creuset à bien des récits de science-fiction, à commencer par *Frankenstein*. Dans *À l'ombre du Golem*, Benjamin Lacombe nous présente le monstre à travers les yeux d'une petite fille.

Thème 6 : Les monstres font leur cinéma

« M » comme « monstre »



Selon l'historien Denis Gifford, la figure du monstre s'inscrit dans un carré magique : « M » comme « mythe », comme « magie », comme « métamorphose » et comme « manie » (« madness » en anglais). À ces quatre éléments, le cinéma ajoutera « M » comme « masque », ou « maquillage », essentiel à la matérialisation du monstre sur le grand écran. Dracula, Frankenstein, le loup-garou ou la momie se retrouvent volontiers dans les « mashup », films où convergent les différents personnages monstrueux formant ainsi un univers partagé.

Au panthéon des monstres

Qui dit monstres, dit films d'horreur ! Très tôt dans l'histoire du cinéma, le frisson est au rendez-vous. Les premiers films muets commencent par adapter des classiques de la littérature romantique ou gothique, à commencer par *The Hunchback of Notre Dame* (1923) et *Le Fantôme de l'Opéra* (1925), inspirés des romans de Victor Hugo et de Gaston Leroux. Voyant le succès du genre horrifique porté sur le grand écran, les studios Universal Pictures, sous l'impulsion du producteur Carl Leammle Jr., en font leur créneau. Pour en citer quelques « musts », les bien célèbres *Frankenstein* de James Whale (1931) avec Boris Karloff, et *Dracula* de Tod Browning (1931), avec Bela Lugosi, l'acteur qui fige les traits du vampire à cape jusqu'à nos jours. Les nouvelles d'Edgar Allan Poe servent également de creuset à une série de films noirs dans les années 1940, l'âge d'or des studio Universal. D'autres monstres viennent rejoindre ce panthéon, comme le loup-garou, la créature des marais ou encore la momie. Les « Universal Monsters » fonctionnent comme une franchise et partagent le même univers : tous ces personnages sont amenés à se rencontrer dans les nombreuses suites qu'on a imaginées à leurs aventures.

De l'autre côté de l'Atlantique, les studios Hammer, à Londres, tentent de rivaliser avec Hollywood en produisant des « remakes » de films de monstres qui connaissent un grand succès dans les années 1950 à 1970, comme *The Curse of Frankenstein* (Terence Fischer, 1950). Le jeu très british de Peter Cushing et Christopher Lee, ainsi que le cachet victorien des décors, mais surtout les scénarios truffés de détails « gores » (dissections, effusion de sang...), sont la marque de fabrique des films de la Hammer qui rencontrent un succès populaire auprès du public.

Bientôt, ces monstres stéréotypés, prévisibles, dont la gestuelle et l'apparence se décline en une panoplie d'objets dérivés, allant des petites voitures aux poupées articulées, en passant par les costumes et masques d'Halloween, ne font plus tressaillir. Au fil du temps, on passe de l'horreur au comique et on retrouve ces personnages-types dans des comédies, des séries télévisées comme *La Famille Addams* (1964) ou *The Munsters* (1964), ou encore des dessins animés pour enfants comme *Le Croque-monstre show* (1970), jusqu'au plus récent *Hôtel Transylvanie* (2015). Comme le disait le magazine « Famous Monsters in Filmland », les monstres sont devenus nos « friendly friends », nos démons familiers, nos ennemis préférés.

L'art de l'affiche

Une affiche de cinéma, c'est avant tout un outil promotionnel, un placard publicitaire. À l'origine, ces posters ne sont pas destinés à la vente. Aujourd'hui, ils tendent à disparaître, remplacés par des écrans numériques ; ainsi, les posters et les *lobby cards* deviennent de véritables objets de collection.

Les premières affiches qui accompagnaient les films en noir et blanc étaient peintes, puis sérigraphiées. Ce n'est qu'à partir des années 1980 qu'on utilise systématiquement la photographie comme medium. Si leurs formats varient grandement d'un pays à l'autre, certains codes demeurent : il doit y figurer le « billing block », qui comprend le titre du film, les nom des réalisateurs, producteurs et des acteurs principaux ; parfois aussi une « tag line », soit un court slogan. L'affiche officielle d'un film doit en suggérer le genre qu'il s'agisse d'une image composée à partir de plusieurs scènes ou de portraits des acteurs principaux.

La démarche de Laurent Durieux est bien différente. Ses affiches « alternatives » fonctionnent de manière « rétroactive » : elles s'adressent à un public averti, qui connaît le film et peut plonger dans le souvenir d'une scène qui souvent précède le point

culminant de l'intrigue, ou prépare à la révélation d'un secret. Ses images narratives invitent à revoir le film sous un nouvel angle. Tout en reprenant des éléments iconographiques des affiches originales, il donne une place prépondérante au décor ou aux personnages. La typographie de ses affiches, réalisée avec le concours de son frère Jack Durieux, participe également à recréer l'univers esthétique du film. Aucun détail n'est laissé au hasard.

Sérigraphie



Cette technique de reproduction vieille de mille ans utilise des écrans de tissu percés sur lesquels on applique les encres de couleur les unes après les autres. On pose ensuite les écrans sur le papier et on les applati avec un racloir. La méthode permet de faire de nombreux tirages et fonctionne également pour d'autres supports, comme le textile ou le métal. Aujourd'hui, ce procédé se réalise avec des machines industrielles. On reconnaît les affiches sérigraphiées à leurs couleurs intenses et opaques.

Ex-machina



Tout en utilisant les éléments de l'affiche originale, les créations de Durieux proposent une nouvelle « grammaire » de l'image. *Le Fantôme de l'opéra*, véritable deux ex-machina, régit sur les cintres du théâtre avec sa canne, qui évoque à la fois la marotte du fou et le brigadier qui frappe les trois coups pour que le rideau – sa cape rouge – se lève. Son corps sert d'écran à l'intrigue amoureuse. C'est bien lui qui tire les ficelles des deux marionnettes dans ce théâtre qui prend Paris pour décor.

Thème 6 : Monstres de science-fiction

Super-héros et super-vilains

En quoi les super-héros sont-ils des monstres ? Ces personnages, nés dans les *comic books* américains et devenus incontournables, se distinguent par leurs capacités hors du commun, qu'on appelle super-pouvoirs. Force physique, rapidité, résistance à la douleur, leurs talents particuliers font d'eux des surhommes. Successeurs de la figure du justicier masqué comme Zorro ou Robin des bois, les super-héros ont une double identité. Leur costume permet à la fois de les reconnaître immédiatement et de cacher leur identité secrète. Cape et masque peuvent être complétés par un équipement spécial à la technologie futuriste. Les collants moulants, qui révèlent leur extraordinaire musculature à la manière d'une seconde peau, est un héritage du *freak show* où le numéro de l'homme fort se mettait en scène avec de pareils



Kaiju



L'affiche de Laurent Durieux choisit d'éviter de représenter le monstre en train de détruire une ville, image trop attendue, et réinvestit le récit d'origine dans lequel Godzilla se réveille suite à une explosion atomique. Ici, il naît carrément du champignon nucléaire. Durieux voit en Godzilla une sorte de catharsis pour l'inconscient collectif japonais, encore traumatisé par les bombardements de la Seconde guerre mondiale. Il crée un contraste fort entre la tranquillité de la rive, avec un paysage japonais traditionnel, et le surgissement des eaux du monstre qui occupe presque la totalité de l'affiche.

atours.

Leurs antagonistes, les super-vilains ou super-méchants, comme Lex Luthor, l'ennemi juré de Superman, ou le Joker, dans l'univers de Batman, répondent aux mêmes caractéristiques à une différence près. Contrairement au super-héros, le super-vilain utilise ses pouvoirs à des fins personnelles, n'hésite pas à commettre des crimes et ambitionne de conquérir le monde. Mégalomane inspiré de dictateurs, de gangsters ou de savants fous, il est parfois animé par un désir de vengeance. Il se distingue par son intelligence qui lui permet de mettre au point des plans très élaborés. Sa monstruosité réside dans ses intentions malveillantes.

Colosses du fond des âges

De *King Kong* (1933) à *Godzilla* (1954), les mastodontes venus d'un autre temps déchirent le grand écran. Ces forces de la nature qui renvoient les humains à leur impuissance, voire à leur insignifiance, sont monstrueuses par leur taille démesurée, leur pouvoir de destruction massive, et par leur « dyschronie » : ces prédateurs qui durant la préhistoire faisaient partie de la nature, deviennent

monstrueux lorsqu'ils se penchent au-dessus d'un gratte-ciel new-yorkais. L'irruption de ces bêtes préhistoriques dans les cinémas n'est pas sans rappeler le *Voyage au centre de la terre* (1864) de Jules Verne, où les explorateurs assistent à un combat de dinosaures. Le monstre emblématique du cinéma japonais, « Godzilla », devait justement s'intituler « Le monstre venu de 20'000 lieues sous les mers ». La créature imaginée par Tomoyuki Tanaka trouve ses origines dans la peur des bombardements atomiques. Réveillé par un essai nucléaire dans le Pacifique, ce reptile préhistorique a comme particularités un souffle bleu d'une puissance atomique et des plaques dorsales qui se hérissent. Invulnérable aux armes à feu, sa capacité à se régénérer explique sa longévité. La figure emblématique de Godzilla donne lieu à une saga de plus de trente films et à un genre à part entière de film de monstres, les « kaiju eiga », qui se déclinent en autant de *comics*, mangas, animés, séries télé et jeux vidéo.

Aliens du futur

Depuis *La Guerre des mondes* (1898) de H.G. Wells, la figure de l'extraterrestre se dessine comme le monstre de temps modernes par excellence, en particulier pour les films de science-fiction. La trame récurrente imagine une colonisation extraterrestre de la Terre, voire une extermination de l'espèce humaine par une menace venue d'ailleurs. Née de l'imagination de l'artiste suisse H.R. Giger, la créature « Alien », désormais culte, a donné lieu à toute une saga, inaugurée par *Alien, le huitième passager* (Ridley Scott, 1979). Contrairement aux extraterrestres présentés dans la fiction jusque-là, Alien n'est pas une entité avancée technologiquement, mais une bête féroce, animée d'un instinct tueur, ou plutôt d'un instinct de survie, n'ayant pour armes que ses griffes, ses crocs et sa queue. Sa rapidité et son agilité en font un prédateur sans précédent. Sa spécificité la plus connue est sa méthode de reproduction : il pond un œuf sur le visage des victimes auxquelles il s'agrippe. C'est un parasite qui se sert du corps humain pour engendrer ses monstres. En somme, la monstruosité se joue – comme pour les monstres prométhéens – dans une négociation entre la vie et la mort ; elle se cristallise autour de sa naissance.



Bibliographie

Études :

- Ancet, Pierre. *Phénoménologie des corps monstrueux*. PUF, 2006.
- Atallah, Marc (dir.). *La Parade monstrueuse. La Naissance des monstres modernes*. Cernunnos, 2020.
- Bogdan, Robert & Dennehy, Myriam. *La fabrique des monstres, les États-Unis et le freak show 1840-1940*. Alama, 2013.
- Durieux, Laurent. *Mirages : tout l'art de Laurent Durieux*. Hugonnin et Munnin, 2019.
- Guéderon, Martial. *Monstres, merveilles et créatures fantastiques*. Hazan, 2011.
- Ibrahim, Anne. *Qu'est-ce qu'un monstre ?*. PUF, 2005.
- Jaccaud, Frédéric. *Universal Monsters : observation d'un panthéon monstrueux*. ActusF / Maison d'Ailleurs, « Les Collections de la Maison d'Ailleurs » n°11, 2020.
- Jouteur, Isabelle et de Chantal, Laure. *Monstres et merveilles : Créatures prodigieuses de l'Antiquité*. Belles Lettres, 2009.
- Koyama-Richard, Brigitte. *Yōkai : Fantastique art japonais*. Scala, 2017.
- Landis, John. *Créatures fantastiques et monstres au cinéma*, 2012.
- Lascault, Gilbert. *Le monstre dans l'art occidental : Un problème esthétique*. Klincksieck, 1973.
- Mallory, Michael & Sommers, Stephen. *Universal Studios Monsters: A Legacy of Horror*. Universe, 2009.
- Protais, Johann & Rousseau, Eloi. *L'Art des monstres*. Palette, 2018.
- Raphael Martin, Jean-Christophe Piot. *Les Monstres de la mythologie*. De La martinière Jeunesse, 2016.
- Roux, Olivier. *Une Histoire générale de la tératologie des origines à nos jours*. CNRS, 2008.

Littérature :

- Carroll, Lewis ; Lacombe, Benjamin (ill.). *Alice au pays des merveilles*. Soleil, Métamorphoses, 2015.
- Hearn, Lafcadio ; Lacombe, Benjamin (ill.). *Histoires de fantômes du Japon*. Soleil, Métamorphoses, 2019.
- Poe, Edgar Allan ; Lacombe, Benjamin (ill.). *Contes macabres*. Soleil, Métamorphoses, 2010.

Albums jeunesse :

- Abécassis, Eliette & Lacombe, Benjamin (ill.). *À l'ombre du Golem*. Flammarion Jeunesse, 2017.
- Baum, Lyman Frank ; Pérez, Sébastien (adaptation) & Lacombe, Benjamin (ill.). *Le Magicien d'Oz*. Albin Michel, 2018.
- Lacombe, Benjamin. *La Mélodie des tuyaux*, conte musical. Seuil Jeunesse, 2009.
- Pérez, Sébastien & Lacombe, Benjamin (ill.). *Généalogie d'une sorcière*. Seuil Jeunesse, 2013.

Pérez, Sébastien & Lacombe, Benjamin (ill.). *L'Herbier des fées*. Albin Michel, 2011.

Pérez, Sébastien & Lacombe, Benjamin. *Les Super-héros détestent les artichauts*. Albin Michel, 2017.

Filmographie

Classiques du cinéma :

Frankenstein, James Whale, 1931.

The Elephant Man, David Lynch, 1980.

Freaks, Tod Browning, 1932.

Dracula, Tod Browning, 1931.

Jeune public :

Frankenweenie, Tim Burton, 1984.

Hotel Transylvanie, Genndy Tartakovsky, 2012.

Les Valeurs de la famille Addams, Barry Sonnenfeld, 1993.

Monstres et Cie, Pete Docter, 2001.

Teen Wolf, Rod Daniel, 1985.

Webographie

Sites officiels des artistes :

<http://www.benjaminlacombe.com>

<http://www.laurentdurieux.com>

Monstres de l'Antiquité :

<https://www.science-et-vie.com/questions-reponses/cinq-monstres-de-la-mythologie-en-questions>

Monstres marins :

<http://expositions.bnf.fr/marine/albums/creatures/index.htm>

<http://mediathequedelamer.com/thematique/monstres-marins-mythes-et-legendes/>

Yokai :

<http://yokai.com/>

<https://universdujapon.com/blogs/japon/yokai>

Freak Show :

<https://www.lespressesdureel.com/PDF/932.pdf>