

LOUVRE

Lens



ANIMAUX
FANTASTIQUES

EXPOSITION

27 SEPTEMBRE 2023

15 JANVIER 2024

DOSSIER DE PRESSE

SOMMAIRE

Communiqué de presse	3
Parcours de l'exposition	5
Focus sur quelques œuvres	14
La playlist fantastique de Djubaka	18
Espaces cinéma et bibliothèque : des projets participatifs menés avec les élèves de Lens et de La Courneuve	20
Liste des prêteurs	22
Catalogue de l'exposition	23
Album jeunesse : un livre dont tu es le héros ou l'héroïne !	25
Cartographie : sur les traces des animaux fantastiques, aux frontières de la science et de l'imaginaire	26
Dispositifs de médiation : une palette d'outils de visite	28
Visites et activités autour de l'exposition	30
Spectacles, cinéma, conférences et événements	35
Pour aller plus loin : les animaux fantastiques, des phénomènes de société	45
La saison fantastique de l'Office de tourisme Lens-Liévin	46
Visuels libres de droits	47
Informations pratiques	47
Contacts presse	47

COMMUNIQUÉ DE PRESSE



Jean Gargot, *La Grand Goule*, 1677, DRAC Nouvelle-Aquitaine / CRMH - Site de Poitiers, en dépôt à Poitiers, musée Sainte-Croix © Musée de Poitiers / Christian Vignaud

Dragons, griffons, sphinx, licornes, phénix... Présents depuis l'Antiquité, les animaux fantastiques peuplent les moindres recoins de notre monde contemporain, des films et dessins animés aux objets du quotidien. Tour à tour images de terreur ou d'admiration, expression de notre inconscient camouflé ou de nos angoisses, ces créatures souvent hybrides portent en elles une ambiguïté fondamentale. Qui sont-elles ? D'où viennent-elles ? Que signifient-elles ?

Elles partagent avec la faune réelle un pouvoir de fascination sur l'être humain. On leur confère une proximité avec la nature, une sauvagerie mêlée de sagesse. Ce ne sont pas pour autant des animaux comme les autres. Ils s'en distinguent par leur apparence. Gigantesque, démesuré, difforme, leur corps adopte les caractéristiques de plusieurs animaux : corps de cheval et ailes d'oiseaux, aigle à tête de lion...

Cette physionomie extraordinaire reflète des pouvoirs surnaturels. Les animaux fantastiques incarnent les forces élémentaires de la nature : eaux tempétueuses, rafales colériques, mais aussi ruisseaux tranquilles, terre nourricière. Ils représentent leur immensité, leur violence, leur beauté et leurs éclats. Certains possèdent un visage, des mains ou des jambes, qui les rattachent au monde des humains tout en évoquant distance et dangerosité.

Riche de près de 250 œuvres - sculpture, peinture, objets d'art mais aussi cinéma et musique -, de l'Antiquité à nos jours, l'exposition propose un voyage à travers le temps et l'espace pour raconter l'histoire des plus célèbres de ces animaux à travers leurs légendes, leurs pouvoirs et leur habitat. Elle questionne nos rapports passionnés à ces êtres dont la présence irréaliste semble plus que jamais nécessaire.

Le parcours explore, de façon thématique, les différentes facettes de nos rapports aux créatures fantastiques. L'exposition démarre par un retour aux origines de ces animaux imaginaires, qui émergent dès la Préhistoire et incarnent les **terreurs sacrées** des humains face au vertige de la nature. Dès l'Antiquité, ils sont au cœur de **combats fondateurs** qui représentent, sous différentes formes, la lutte de forces opposées, notamment celles du bien contre le mal. Outre leur apparence étrange et souvent hybride, les animaux fantastiques ont souvent pour caractéristique principale d'être **magiques** : ils protègent les peuples et souverains, et veillent sur la frontière entre le monde des vivants et celui des morts. Le **dragon** occupe une place à part dans cet écosystème : son apparence fluctue selon les siècles et les civilisations, avant d'être progressivement codifiée dans l'art européen puis dans les arts visuels de la culture populaire. Vivant aux **marges du réel**, les animaux fantastiques contribuent également à incarner une autre forme de société possible. Imprégnant aujourd'hui plus que jamais la pop culture et la *fantasy*, ces monstres de la nuit des temps nous interrogent quant à nos peurs et nos aspirations, et un **besoin de ré-enchantement du monde**.

Commissaire générale :

Hélène Bouillon, conservatrice en chef, directrice de la conservation, des expositions et des éditions du Louvre-Lens

Commissaires associées :

Jeanne-Thérèse Bontinck, cheffe de Projet Patrimoine, Ville d'art et d'histoire, Périgueux

Caroline Tureck, chargée de recherches et de documentation, Louvre-Lens

Assistées de :

Yaël Pignol, médiateur Patrimoine & Jardins - Référent scientifique, Cité des Electriciens, Bruay-la-Buissière

Scénographie :

Mathis Boucher, architecte-scénographe, Louvre-Lens



Gustave Doré, *L'Énigme*, 1871, Huile sur toile, Paris, musée d'Orsay
© RMN-Grand Palais (musée d'Orsay) / Jean Schormans

PARCOURS DE L'EXPOSITION

1 TERREUR SACRÉES

Il existe déjà des images d'animaux imaginaires dans les grottes ornées du Paléolithique supérieur (entre 45000 et 12000 avant Jésus-Christ), comme l'évoque un curieux squelette de chimère, une œuvre contemporaine du Muséum national d'Histoire naturelle, qui accueille le visiteur.

Il faut cependant attendre la fin du Néolithique pour voir apparaître ceux qui nous sont familiers : **dragons et griffons**. Ils se multiplient au 4^e millénaire avant Jésus-Christ, moment de l'invention des premières Cité-États, et figurent sur des objets de prestige : palettes à fard ou sceaux-cylindres retrouvés en Iran, en Mésopotamie et en Égypte. Ceux présentés dans l'exposition témoignent du rôle occupé par le lion dans la société et l'iconographie mésopotamienne, où il est souvent associé à d'autres animaux - à l'aigle ou au serpent par exemple - pour créer des êtres hybrides, tout aussi protecteurs que menaçants. **Certains animaux ont traversé de nombreuses civilisations comme le griffon, créé au Proche Orient, qui voyage d'abord jusque dans la vallée du Nil. D'autres ont peu à peu glissé dans l'oubli, comme l'aigle à tête de lion.**

Que représentent-ils alors ? En l'absence de textes mythologiques, il est difficile de le savoir avec certitude. Plus tard, à partir du 3^e millénaire avant Jésus-Christ, les textes les associent aux grands cataclysmes cosmiques : tremblements de terre, tempêtes, inondations. **Ils incarnent la terreur sacrée que les humains éprouvent face à l'immensité et aux débordements de la nature**, et le respect qui en découle.



Moulage de la palette aux canidés de l'Ashmolean Museum d'Oxford, d'après un original daté vers 3300-3100 av. J.-C. et provenance d'Égypte, plâtre - Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes
© RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski

2 COMBATS FONDATEURS

Depuis l'Antiquité, de nombreuses légendes et traditions populaires décrivent les exploits de dieux ou jeunes héros, dont les combats contre les animaux fantastiques expliquent l'ordonnement du monde. Ces récits ont façonné un imaginaire autour de ces créatures, tout en évoluant au fil des siècles.

Premiers mythes

Les premiers textes mythologiques ont été mis par écrit au 3^e millénaire avant Jésus-Christ, en Mésopotamie (Irak actuel). Ces histoires ont inspiré les habitants des régions voisines. Les Cananéens, qui peuplaient la région levantine – actuels Syrie, Liban, Israël et Palestine – ont adopté certains monstres qui se retrouvent dans la Bible. Les Grecs ont également emprunté à la mythologie orientale. Ils ont ensuite influencé les auteurs latins, puis les artistes occidentaux.

Durant l'Antiquité, l'Orient ancien développe des récits rapidement notés sur des tablettes d'argile. Ces mythes racontent la lutte de héros divins : ce sont Ninurta, Ningirsu, plus tard Marduk, avec des créatures comme Assaku, démon qui s'accouple à la montagne, ou Tiamat, déesse représentant les eaux salées primordiales, dont la progéniture déferle sous forme de serpents monstrueux et d'hybrides hommes-animaux. À l'Ouest de la Mésopotamie se raconte le duel entre les dieux de l'orage Baal ou Teshup, et des serpents marins, comme l'évoque le décor d'une porte monumentale du palais d'Arslantepe en Turquie, au 8^e siècle avant Jésus-Christ, dont l'exposition présente un moulage. Ces récits perdurent dans la Bible sous la forme du combat de Dieu contre le Léviathan.



Moulage d'un relief figurant une scène mythologique, Moulage moderne d'après un original provenant d'Arslantepe (Turquie, daté vers 1200-1000 av. J.-C. et conservé au musée des civilisations anatoliennes à Ankara) - Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales
© Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Raphaël Chipault

Héros classiques

Les mythes grecs reprennent une partie des récits hérités du monde mésopotamien et anatolien (Turquie actuelle). Ils sont mis par écrit autour des 8^e et 7^e siècles avant Jésus-Christ. Le poète grec Hésiode raconte ainsi le combat de Zeus contre Typhon, une créature hybride aux têtes de « dragons terribles » (*deinos drakontos*). D'autres héros, comme Héraklès (Hercule pour les Romains) ou Jason, sont aussi confrontés à des dragons. L'hydre de Lerne rappelle ainsi, par ses multiples têtes, un monstre mésopotamien appelé *moush-sag-imin*, « serpent à sept têtes. » Les Grecs donnent à la Chimère l'apparence d'animaux fantastiques également d'origine levantine et sans doute inspirés du sphinx égyptien.

D'autres mythes sont redécouverts à l'époque moderne, comme celui où Thor, dieu scandinave de la foudre, tente de pêcher Jörmungand, le « serpent monde » ; un épisode illustré par Johann Heinrich Füssli.

Saints et saintes sauroctones, « tueurs de dragons »

Le développement du christianisme redéfinit le sens de ces combats, en lutte des forces du Bien contre celles du Mal.

Durant l'Antiquité, en effet, l'animal fantastique est souvent un animal attribut : il représente les pouvoirs de la divinité. Quand les récits mythologiques en font des adversaires, il s'agit surtout de les faire apparaître comme des forces cosmiques ou naturelles appelées à être domptées par des dieux anthropomorphes. Par leur victoire, les dieux et héros font advenir une nouvelle ère, dans laquelle la nature est maîtrisée.

Le christianisme change la perspective.

Avec l'Apocalypse de Saint Jean, la lutte des anges contre le Dragon et la Bête devient une lutte du bien contre le mal. Le Dragon, écrit Saint Jean, n'est autre que le serpent originel qui a précipité l'homme dans sa chute. Nombre de récits chrétiens font ainsi de certains saints des sauroctones, c'est-à-dire des « tueurs de dragons ». Ils font l'objet de cultes locaux souvent très populaires, à l'image de la Grand

Goule¹, un dragon populaire du Poitou, au Moyen Âge. Son effigie en bois, à la gueule articulée, qui associe ailes de chauve-souris, corps de reptile, serres d'aigle, queue de scorpion et langue de vipère, était promenée lors de processions, pour combattre les forces du mal.



Johann Heinrich Füssli, Thor combattant le serpent de Midgard, 1790, Huile sur toile - Royal Academy of Arts, London
© akg-images

3 CRÉATURES MAGIQUES

En contrepoint de cette dimension guerrière, la magie est au cœur des attributs liés aux animaux fantastiques. Avec des variations selon les périodes et les civilisations, ils sont associés à la guérison, la protection, la divination et l'occultisme – des pouvoirs sacrés entretenant leur part de mystère.

Éloigner la maladie et la mort

Ils peuvent contrarier le cours normal de la nature, provoquer des événements surnaturels par leur volonté, leur colère ou lorsqu'ils y sont amenés par des rituels. Ainsi l'humanité les a très tôt associés à des pratiques rituelles et médicales pour éloigner la maladie et la mort. Les créatures hybrides peuplent les amulettes, statuettes, masques, pierres et ivoires magiques. Leurs effigies sont activées pour prévenir certains maux, assurer une bonne naissance ou une bonne récolte. Leurs pouvoirs surnaturels sont dits « apotropaiques » : ils détournent le mauvais sort. Les rituels se transmettent oralement ou dans des bibliothèques savantes. Une chose est sûre, leur magie concerne tout le monde, du plus modeste paysan au plus riche souverain.

¹ Voir p. 3



Figurine du démon Pazuzu, Mésopotamie, vers 934-610 avant J.-C., Bronze - Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales © Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier

Figure célèbre de l'imaginaire mésopotamien, le **Pazuzu** devient très populaire au 1^{er} millénaire avant Jésus-Christ. Ses représentations sont souvent portées autour du cou par les personnes les plus vulnérables comme les femmes enceintes ou les bébés pour leur protection. Couvert d'écaillés et doté de quatre ailes, de serres de rapace et d'une queue de scorpion, il fait partie des démons associés aux vents mauvais réputés apporter des fléaux aux hommes. Sa puissance démoniaque pouvait être bénéfique en se retournant justement contre les démons de sa famille qu'il était le mieux à même de maîtriser et de chasser.

Protection rapprochée

Certains animaux fantastiques sont spécialisés dans la **protection rapprochée des souverains**. Sphinx et griffons gardent les trônes dans l'Antiquité proche-orientale et occidentale tandis qu'en Extrême-Orient, les dragons et les phénix protègent empereurs et impératrices.

Portées près du corps, sur les vêtements, bijoux et objets familiers, ou décorant des éléments de mobilier, les créatures bénéfiques protègent le chef et, par là même, toute la communauté.

Gardiens de l'univers

Tout comme ils protègent le souverain, son trône et sa personne, **les animaux fantastiques gardent les temples et, par extension, toute la création et l'ordre cosmique**. Placés aux portes des lieux sacrés, ils font barrage aux forces du chaos. Dans les nécropoles et sur les tombes, **ils veillent sur la frontière entre le monde des vivants et celui des morts**.

Dans l'exposition, une applique en forme de **fenghuang** - phénix chinois - évoque cette fonction. Datée de la dynastie des Han de l'Est (25-220 après J.-C.), elle provient vraisemblablement d'une tombe au sud-ouest de la Chine. Combinaison de *feng* (oiseau mâle) et *huang* (oiseau femelle), son nom est symbole d'harmonie entre le *yin* et le *yang*. Il annonce ordre et paix aux hommes vertueux et a parfois le rôle de messenger céleste.



Applique en forme de fenghuang 凤凰, Chine, Dynastie des Han de l'Est, 25-220 - Musée départemental des arts asiatiques à Nice © Musée départemental des arts asiatiques (Nice) / photographie Laurent Sully Jaulmes



Récipient avec poisson-chèvre, Assur (Asie occidentale), 1400-1200 avant J.-C. - Berlin, Vorderasiatisches Museum © BPK, Berlin, Dist. RMN-Grand Palais - Olaf M. Tessmer

Puissances occultes

Des créatures incarnent également **les secrets de la sagesse universelle**. C'est le cas du poisson-chèvre (ou capricorne) qui vit dans l'Apsû, les eaux primordiales mésopotamiennes. À partir du 1^{er} millénaire avant Jésus-Christ, son image se reflète dans les cieux en compagnie des autres **signes du zodiaque**.

D'autres créatures comme le dragon ou le griffon se retrouvent aussi dans des livres de symboles ou des traités philosophico-magiques destinés aux seuls initiés. Elles prêtent leurs formes complexes aux phénomènes censés expliquer les mystères de la vie. Elles peuvent être vues comme **autant de signes que seul un sage, un magicien ou un poète peuvent interpréter**.

4 LES DRAGONS

Au sein de cet écosystème foisonnant, il est une figure qui est parvenue à traverser les époques et les continents, sous différentes formes et appellations, investissant à la fois les sciences, les arts, les religions et les cultures populaires. Depuis l'apparition des civilisations préhistoriques, le dragon est l'animal fantastique par excellence dans l'imaginaire collectif.

Cartographie des dragons

Le mot dragon vient du terme grec *drakôn*, signifiant « celui qui regarde fixement », une caractéristique du serpent. Les serpents géants ou monstres reptiliens sont innombrables. **Ils peuplent les légendes des quatre coins du monde**. Furieux ou apaisés, bénéfiques ou malfaisants, ils incarnent le pouvoir de l'élément aquatique, les eaux dormantes, le fleuve qui serpente, la tempête, l'onde fécondante, mais aussi la pluie du ciel... En tant que serpents, ils ont également une intimité étroite avec le monde souterrain.



Walter Andrae, Dragon-serpent de la porte d'Ishtar, 1902, Aquarelle sur carton - Berlin, Vorderasiatisches Museum © BPK, Berlin, Dist. RMN-Grand Palais / Andres Kilger

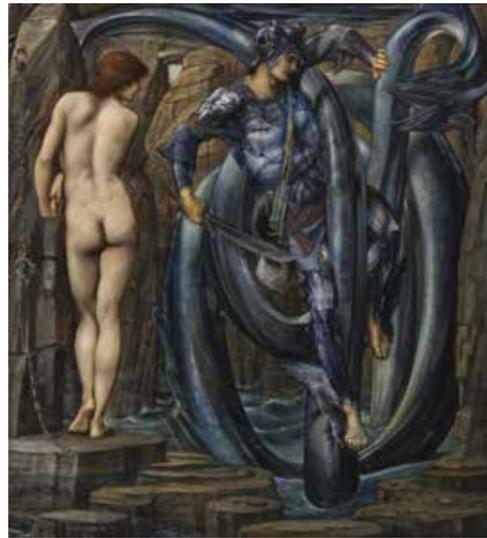
De la Chine à l'Amérique latine en passant par le Proche-Orient, **toutes les régions du monde sont habitées par des serpents monstrueux**, quel que soit le nom qui leur est donné. L'exposition présente un panel - non exhaustif - de ces étonnantes créatures, du **moushkhoushshou** (se dit « mouchrouchou ») mésopotamien, au **Serpent arc-en-ciel** de l'Afrique de l'Ouest en passant par le **Quetzalcoatl** mésoaméricain.

Représenté avec la langue apparente, la tête et la queue relevées, le *moushkhoushshou* de la porte d'Ishtar donnant accès à la ville de Babylone, représente Marduk, le plus grand dieu babylonien, et est censé assurer protection à la cité.

Des bestiaires à la fantasy

L'apparence des dragons s'est peu à peu **codifiée dans l'art européen puis dans les arts visuels de la culture populaire**. Le remplacement des ailes d'oiseau par des ailes de chauve-souris ou l'utilisation de la couleur verte, par exemple, sont des innovations de la fin du Moyen Âge. Au tournant du 20^e siècle, il se confond de plus en plus avec des créatures qu'étudie la science, ces « reptiles terriblement grands » disparus il y a 65 millions d'années : les **dinosaures**.

Aujourd'hui, le dragon est **l'un des animaux fabuleux que l'on retrouve le plus dans la fantasy**, genre artistique et littéraire caractérisé par la présence du surnaturel et de la magie.



Sir Edward Coley Burne-Jones, *Persée tuant le dragon*, 1884-1885, Techniques mixtes sur papier - Southampton City Art Gallery © Southampton City Art Gallery

5 AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

Les prismes du merveilleux des lointains, des normes alternatives et des marges de la psyché ont également constitué des modes d'appropriation des animaux fantastiques. Par leur position singulière à la frontière du réel et de l'imaginaire, ils prêtent leur image à l'incarnation de tourments intérieurs, jusqu'à l'investissement des terrains publics et politiques, en tant que symbole de lutte.

Aux confins du monde

Dans l'Antiquité, les habitants du Proche-Orient et de l'Égypte représentent des créatures effrayantes dans les zones non habitées, **à la marge de leurs civilisations**. Ces régions inhospitalières, montagnes et déserts, sont à la frange entre le monde et l'au-delà. Cet au-delà peut d'ailleurs être compris comme le monde des morts ou celui des dieux, voire les deux ensemble.

À la faveur du commerce et des échanges diplomatiques, des voyageurs décrivent licornes indiennes, griffons éthiopiens, basilics, et bien sûr, dragons en tous genres. **Les cabinets de curiosité** des 16^e et 17^e siècles en présentent les os, les dents, voire les corps entiers. Les cartographes attestent de leur présence à la surface du globe et dans les mers jusqu'au milieu du 19^e siècle.

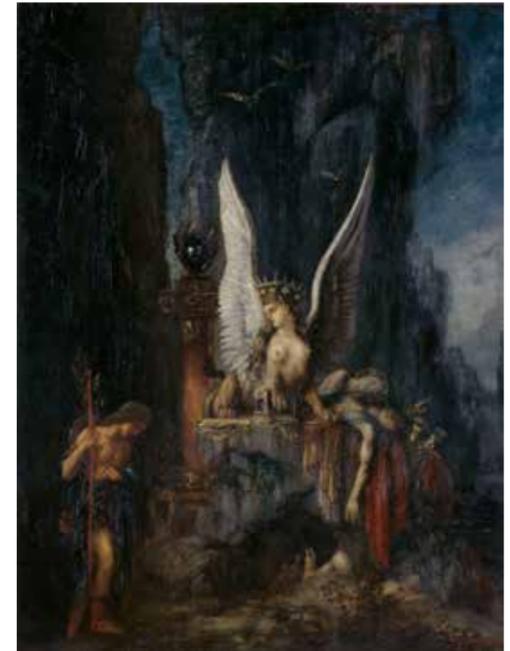
L'exposition présente des géographies de ces mondes fantasmés, des mappemondes du 16^e siècle à la *Terra Incognita* de l'artiste contemporaine Claire Fanjul. Elle évoque ces routes peuplées de créatures fantastiques, dont les **Misfits** de l'artiste Thomas Grünfeld – êtres hybrides issus d'associations d'animaux taxidermisés –, pourraient faire partie.



Thomas Grünfeld, *Misfit (flamingo/pig)*, 2005, Taxidermie - Courtesy de l'artiste et de la galerie Jousse Entreprise © Galerie Jousse / Lothar Schnepf © ADAGP, Paris, 2023

Fantasmés et cauchemars

Avec l'ère moderne, les grandes explorations et la mondialisation des connaissances effacent peu à peu licornes, dragons et griffons des cartes géographiques. **Ces animaux persistent cependant à peupler nos rêves, à incarner nos peurs et nos désirs**. Ils restent tapis dans les recoins de notre inconscient, comme pour nous signaler notre propre animalité. Certains symbolisent ces **passions violentes** que les Grecs appellent *hubris* : nos convoitises inavouables, notre orgueil et toute la sauvagerie de notre humanité. Sphinxes, dragonnes ou démons, sont autant de **représentations de la femme fatale** : une femme tentatrice destinée à causer la perte de l'homme. Le *Baiser du sphinx* de Franz Von Stuck évoque cette étreinte mortelle de la femme fatale ; **l'Œdipe voyageur**, peint par Gustave Moreau, arrive « courbé sous le poids de la vie » pour aborder cette dernière épreuve triomphante ou fatale. Avant que la psychanalyse ne soit inventée au début du 20^e siècle, ces anciens récits servent déjà de modèles pour **symboliser combats intérieurs et peur de l'autre**.



Gustave Moreau, *Le voyageur ou Œdipe voyageur*, 1888, Huile sur toile - Musée de la Cour d'Or - Eurométropole de Metz © RMN-Grand Palais / René-Gabriel Ojeda

Des normes alternatives

Par nature ambigus – à la fois étranges et familiers, dangereux et séduisants, charmants et féroces –, les animaux fantastiques **prêtent volontiers leur apparence à des représentations subversives où l'humour n'est jamais loin du questionnement politique**. Par leur faculté à dépasser l'ordinaire et penser l'extraordinaire, ils ont été investis d'idéaux, au service d'une remise en question de l'ordre établi. Licornes, dragons et minotaures sont aujourd'hui autant de symboles de courants alternatifs, mobilisés pour impulser d'autres formes de sociétés possibles.



Will Cotton, *Roping*, 2019-2020, Huile sur lin - Courtesy de l'artiste et Templon, Paris-Bruxelles-New York © Will Cotton © ADAGP, Paris 2023

6 RÉ-ENCHANTER LE MONDE

Les animaux fantastiques sont un maillon central de la pop culture aujourd'hui, de la littérature jeunesse aux mondes du spectacle, du cinéma et du jeu vidéo. Cette place prépondérante révèle la puissance narrative, symbolique et intemporelle de ces êtres fictifs, dont l'origine renvoie à celle du monde et de nos civilisations.

Transports littéraires

L'existence des animaux fantastiques est remise en cause par les grandes explorations terrestres et maritimes de l'époque moderne. À partir du 16^e siècle, les savants de la Renaissance commencent à souligner les incohérences des récits antiques et des témoignages plus récents de voyageurs qui disent avoir vu licornes et dragons. Au 18^e siècle, en réaction au courant rationaliste du siècle des Lumières, le courant artistique des Romantiques, qui exalte les sentiments de l'humain face aux mystères inexplicables, s'appuie sur ces légendes et superstitions.

L'art et la littérature redonnent vie aux anciens mythes et aux créatures fabuleuses. Renvoyées vers la fiction et la poésie, elles servent désormais la nostalgie d'un monde de magie perdue ou oubliée.



Jean-Auguste-Dominique Ingres, *Roger délivrant Angélique*, 1819, Huile sur toile - Paris, musée du Louvre, département des Peintures © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Franck Raux

Spectacle de l'étrange

Depuis la fin du 18^e siècle, un courant appelé Romantisme noir, lié à la littérature gothique née en Grande-Bretagne, explore l'étrangeté et le fantastique dans ses recoins les plus sombres. Le merveilleux peut aussi avoir un aspect horrifique. **Le public se délecte des créatures affreuses, combattues ou célébrées selon les circonstances.**

C'est dans **les arts vivants que la représentation des animaux fantastiques se fait ensuite la plus spectaculaire.** Ils prennent vie de façon flamboyante ou subtile au cœur de pièces, ballets ou opéras célèbres, comme dans la *Flûte enchantée* de Mozart, jouée en 1954 au Palais Garnier, ou la *Dame à la licorne*, pour lesquels Roger Chapelain-Midy et Jean Cocteau conçoivent respectivement les costumes. Décors de palais antiques ou costumes de monstres, les créations colorées destinées à l'opéra préfigurent celles des nouveaux médias populaires du 20^e siècle, tels que le cinéma et les films d'animation.



Costume pour *La Flûte enchantée* : le Dragon, Roger Chapelain - Atelier karinska, Opéra de Paris, 1954, Centre national du costume de scène, Opéra national de Paris © CNCS / Patrick Lorette © ADAGP 2023

Nostalgie du merveilleux

Que représentent pour nous, humains, ces animaux fantastiques que nous savons irréels ? Comme dans l'Antiquité, nous percevons en eux l'inaltérable en même temps que l'indicible : ce qui reste à jamais mais ne peut être exprimé ou expliqué. Il n'est pas étonnant que les poètes et les artistes aient célébré la **licorne**. Ils en ont fait **un symbole de leur réaction contre les progrès de la science, qui explique le monde en le privant de sa magie.** Son mythe est revisité par l'artiste français Nicolas Buffe, qui met en scène, avec *Peau de licorne*, la dépouille de l'animal. Empruntant à l'art ancien autant qu'à la culture populaire contemporaine, il la décore de motifs issus de la bande dessinée, d'images de la culture maya ou encore de références à la Renaissance italienne. Non sans une pointe d'humour, il « tue le symbole pour le régénérer. »

La fantasy, genre littéraire né des désillusions de la modernité industrielle, **questionne aujourd'hui encore les errements d'une société considérée comme trop matérialiste.** Elle y distille de nouvelles légendes et sortilèges. Elle nous plonge dans un passé à la fois collectif et personnel : celui d'un temps empreint de merveilleux, qu'il soit antique ou médiéval, et du monde de l'enfance.

L'installation vidéo *Unicorn*, de l'artiste française Maïder Fortuné, semble nous ramener vers le réel. Les artifices du cadrage et des éclairages dévoilent l'apparence trompeuse d'une licorne. L'animal légendaire s'efface peu à peu au profit d'une bête grotesque - instillant un sentiment de désillusion face à un monde qui n'existe plus ou n'a même jamais existé.

Mais **l'ubiquité de ces créatures fantastiques**, investissant, aujourd'hui encore, les fictions et imaginaires, **signale le besoin de leur présence.** Évoluant avec nos sociétés, elles personnifient ce supplément de sens sans lequel nous sommes désorientés : un besoin d'enchantement.



Tissage Atelier Tapisserie Guillot Aubusson, Nicolas Buffe, Centre de Recherche des Arts du feu et de la terre (CRAFT), *Peau de licorne*, 2011, Coton (chaîne), laine et soie (trame), porcelaine (tête, queue et sabots) - Cité internationale de la tapisserie, Aubusson © Nicolas Buffe © Cité internationale de la tapisserie, Aubusson

FOCUS SUR QUELQUES ŒUVRES

Introduction

Squelette de chimère

2006

Os

H. 70 ; L. 63 ; l. 58 cm

Paris, Muséum national d'Histoire naturelle

© MNHN / J.-C. Domenech



Accueillant le visiteur dans l'exposition, ce squelette de jeune dragon traduit l'intemporelle fascination pour les animaux fantastiques, au fil des millénaires d'existence humaine.

Fabriqué à partir d'éléments anatomiques provenant d'espèces différentes – un corps de cochon, des cornes issues d'un crustacé, des nageoires de rouget en guise d'ailes – il est à l'image des « chimères » que les collectionneurs achètent au 17^e siècle pour leurs cabinets de curiosité.

Ce squelette insolite est complété d'un système mécanique animant la créature de mouvements simples. Ils forment un ensemble propice à attiser la curiosité du spectateur.

Cette pièce est une création de la compagnie théâtrale Cendres la Rouge, réalisée à l'occasion d'une exposition organisée par le Muséum national d'Histoire naturelle en 2006, *Dragons : entre science et fiction*. Celle-ci évoquait la manière dont les dragons sont perçus et représentés dans différentes cultures au fil du temps, jusqu'à l'apparition d'une pensée scientifique critique. Les récits surnaturels deviennent de plus en plus contestables, des preuves matérielles sont requises pour alimenter le mythe.

Vestige d'une créature imaginaire côtoyant d'autres espèces hybrides au sein de l'*Ossuaire dégingandé* inventé par la compagnie, ce *Squelette de chimère* évoque le subtil alliage entre passion pour ces êtres fantastiques, et évolution de leur statut, au cours du temps et des sociétés.

Terreurs sacrées

Sceau-cylindre figurant des lions et un aigle

léontocéphale

3300-3000 avant J.-C.

Pierre

Mésopotamie (Irak)

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

© RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Franck Raux



Ce sceau en forme de cylindre est une invention mésopotamienne de l'époque dite « proto-urbaine » au 4^e millénaire avant Jésus-Christ. Cette époque est fondamentale pour les civilisations du Proche-Orient ancien, elle voit l'apparition des premières villes, de l'écriture, des divinités – ainsi que des animaux fantastiques.

Outil de scellement administratif, le sceau-cylindre sert à imprimer des motifs sur une tablette ou bulle d'argile, qui identifient son propriétaire. Il constitue de ce fait un vecteur précieux d'iconographie. Au-delà de leur dimension esthétique, il est fort probable que les sceaux-cylindres revêtent une valeur magique. Leur association à l'image d'animaux fantastiques trouve alors tout son sens.

Sur cet exemplaire sont représentés deux des plus anciens spécimens : les serpopanthers, ancêtres des dragons, aux corps de félins et cous exagérément allongés enlacés tels deux serpents ; et l'aigle léontocéphale (à tête de lion).

Le lion occupe une place importante chez les Mésopotamiens. Peuplant la steppe, il apparaît non seulement comme une menace pour les troupeaux, mais aussi comme une puissance assimilée à celle des dieux. Le rapport entre le lion et le roi offre alors de multiples significations. Le lion est fréquemment représenté dans une dimension réaliste ou symbolique, associé à d'autres animaux pour créer des êtres hybrides, tout aussi protecteurs que terrifiants.

Combats fondateurs

Tarasque et tarascaires

Claude-Michel Celse (1798 ou 1799-1865)

Entre 1861 et 1865 ?

Huile sur toile

H. 75 ; l. 95 cm

Don de la Commune libre de Jarnègues

Marseille, Mucem

© RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Michel Urtdo



Au 15^e siècle, le duc René d'Anjou (1409-1480) lance les premiers jeux de la Tarasque, en référence au monstre légendaire qui vivait dans le Rhône et terrorisait la population alentour, au 1^{er} siècle. Ceux-ci se déroulent le 28 juillet, en hommage à sainte Marthe qui parvient à le dompter. L'effigie de la bête est alors promenée dans les rues de Tarascon. Une autre fête voit le jour, « les courses de la Tarasque », durant laquelle la créature, portée de l'intérieur par des hommes, sème le chaos et frappe des gens.

Alors que la première des deux cérémonies reste annuelle au 19^e siècle, la seconde n'est plus célébrée qu'épisodiquement. C'est peut-être à la suite des fêtes de 1861 que Claude-Michel Celse peint son tableau. Il représente la bête, fuseaux dans les naseaux, sous le contrôle de six tarascaires. On distingue les pieds de ceux qui la conduisent. Le personnage à droite évoque sans doute les hommes en armes qui la tuèrent.

L'artiste a certainement introduit son interprétation personnelle ainsi que des observations de la fête telle qu'elle se déroulait à son époque. Lors des courses de la Tarasque, en l'absence de sainte Marthe, le monstre devient une figure ambivalente, incarnant à la fois le bien et le mal, dont la brutalité libère une énergie positive. Ces fêtes sont classées au Patrimoine culturel immatériel, depuis 2008.

Créatures magiques

Orthostate orné d'un sphinx barbu

Guzana, Asie occidentale (actuelle Tell Halaf)
1000-800 av. J.-C.
Basalte
H. 155 ; l. 170 ; ép. 27 cm
Cologne, fondation Max Freiherr von Oppenheim

© BPK, Vorderasiatisches Museum, SMB - Olaf M. Tessmer



La plaque en relief montre un sphinx avec sa tête humaine, une coiffure aux boucles latérales, un corps de lion, une poitrine emplumée et une longue aile d'oiseau. Au Proche-Orient, cette créature assure une protection contre le mal, car elle réunit les forces de différentes entités.

Ces figures ornaient le palais de Guzana (aujourd'hui Tell Halaf au nord de la Syrie). Elles sont sculptées en relief sur les orthostates (pierres dressées) qui soutiennent les murs de l'édifice et les protègent de l'érosion et l'affouillement. Cette plaque fait ainsi partie d'un ensemble de 187 orthostates en calcaire teinté de rouge et en basalte gris-noir, mis au jour lors des fouilles de Tell Halaf en 1911-1913. Tous les accès du palais étaient protégés par des animaux mythiques : deux hommes-oiseaux-scorpions surveillaient la montée des marches, deux sphinx se tenaient à la première entrée, deux griffons flanquaient le second passage. Ces représentations permettent de déduire les fonctions culturelles du palais.

L'exposition présente également l'orthostate d'une sphinge ailée – un corps de lion avec une tête humaine et des ailes d'oiseau –, souvent considérée comme une incarnation de la nature originelle, de la vie sauvage, en liaison avec le dieu du temps ; ainsi que l'orthostate d'un griffon – doté d'un corps de lion et d'une tête d'aigle –, auquel on associe des fonctions de protection et de fertilité.

Dragons

Saint Georges combattant le dragon

Paolo Uccello (1397-1475)
Vers 1465 (?)
Tempera sur bois
H. 62 ; l. 102 cm
Institut de France, musée Jacquemart-André, Paris

© RMN-Grand Palais



Paolo Uccello peint le combat de saint Georges contre le dragon, popularisé au 13^e siècle par *La Légende dorée* de Jacques de Voragine. L'histoire reprend le récit antique de Persée et Andromède. Georges de Lydda, un officier chrétien de l'armée romaine, vient porter secours à la princesse de la ville de Silène, en Lybie, offerte en sacrifice au monstre pour épargner son peuple. Elle symbolise la libération de l'Église opprimée, célébrée dans le tableau par un petit angelot aujourd'hui difficilement visible, sonnante de la trompette dans le ciel. Paolo Uccello mêle ici une représentation encore très médiévale à des procédés – notamment une multiplication de trois points de fuite – qui s'inscrivent dans les spéculations de la Renaissance.

La représentation de la grotte, le profil de la princesse, la riche mosaïque de couleurs vives ainsi que les attributs du dragon – queue en tire-bouchon, ailes mi-papillon, mi-chauve-souris – tout droit sortis d'un bestiaire de fantaisie, se conjuguent ainsi à un travail minutieux de la perspective, tant dans la figure du cavalier que dans le vaste paysage vu à vol d'oiseau.

L'œuvre devait certainement orner un meuble, comme un lit, ou faire partie d'un décor comme *spalliera* (panneaux d'ornement fréquemment présents dans les maisons des élites de la Renaissance italienne), placée à hauteur d'épaules, dans un ensemble de boiseries.

Aux frontières du réel

La tentation de saint Antoine

Salvador Dalí (Figueras, 1904-1989)
1946
Huile sur toile
H. 89.5 cm ; l. 119.5 cm
Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles

© Salvador Dalí, Fundació Gala-Salvador Dalí / ADAGP 2023
© Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles / Joan Geleyns



Le tableau montre Saint Antoine, agenouillé dans le désert et brandissant une croix pour repousser les tentations lui apparaissant. Celles-ci sont juchées sur des animaux aux pattes exagérément allongées. Le cheval aux sabots usés représente la volupté et le triomphe tandis que la luxure est évoquée par un voluptueux corps féminin ; l'obélisque doré symbolise la richesse, et l'orgueil est incarné par la femme prisonnière d'une cage dorée surmontée des trompettes de la renommée.

Salvador Dalí, artiste espagnol passionné de psychanalyse, offre un tableau fantasmagorique, reflet de son obsession pour les scènes sexuelles ou morbides, aux frontières entre le monde réel et l'imagination, aux marges de la folie.

Cette œuvre est exécutée en 1946, à l'occasion d'un concours organisé par le producteur Albert Lewin, pour l'adaptation cinématographique du roman *Bel-Ami* (1885) de Guy de Maupassant. Celui-ci souhaite un tableau représentant le saint ermite en proie à la tentation. Si la proposition de Dalí n'est pas retenue, elle connaît toutefois un succès immédiat auprès du public.

Ré-enchanter le monde

Conversation with Smaug

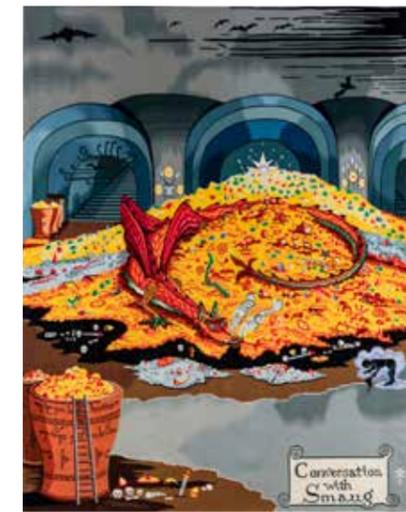
D'après une aquarelle originale de J. R. R. Tolkien pour *The Hobbit*, 1937

© The Tolkien Trust 1977
Carton Delphine Mangeret et Anne Boisseau
Tissage Atelier A2, Aubusson
2022

Coton (chaîne) ; laine et fils métalliques (trame)
H. 322,5 ; l. 249 cm
Aubusson, Cité internationale de la tapisserie

Œuvre réalisée avec le soutien de la Fondation d'entreprise AG2R LA MONDIALE pour la Vitalité Artistique, grand mécène de la tenture « Aubusson tisse Tolkien », de la Fondation des Pays du Crédit Agricole, du Tolkien Trust et avec l'aide du Fonds Européen de Développement Régional (FEDER)

© The Tolkien Trust 1977 © Tissage Atelier A2 / Aubusson 2022
© Collection Cité internationale de la tapisserie / Photo Studio Nicolas Roger



Cette tapisserie est la treizième de la campagne « Aubusson tisse Tolkien » initiée en 2017 par un accord passé entre la Cité internationale de la tapisserie et le Tolkien Estate. Une fois complète, elle sera composée de seize tissages, tous adaptés des aquarelles originales de J. R. R. Tolkien illustrant « Bilbo le Hobbit » (1937). *Conversation with Smaug* reprend les grands principes d'interprétation

retenus pour l'ensemble de la tenture : le travail s'effectue exclusivement en laine et en « couleurs pure », c'est-à-dire sans faire de mélanges pendant le tissage. Seule exception, des fils métalliques dorés et argentés ont été introduits, afin de souligner la richesse du trésor.

L'illustration représente Bilbo faisant face au dragon Smaug, allongé sur la montagne de pièces d'or dérobées aux nains, lorsqu'il s'est approprié leur royaume d'Erebor. Missionné en tant que cambrioleur par le nain Thorin et sa compagnie, Bilbo est censé subtiliser à son tour le magot au dragon pour le restituer à leurs propriétaires légitimes. Smaug a senti la présence du Hobbit, mais ne le voit pas. Le personnage est suggéré ici par une silhouette sombre dans un nuage bleuté, symbolisant l'invisibilité que lui procure l'Anneau.

J. R. R. Tolkien est l'une des figures emblématiques de la fantasy. Né à la fin du 19^e siècle, ce genre situé à la croisée du fantastique et du merveilleux entend retrouver le prestige des premiers récits, contes et légendes, en réaction à la modernité industrielle. Dans *Le Hobbit* (1937), l'auteur reprend aux légendes nordiques et germaniques un dragon gardien de trésor aux intentions malveillantes ; mais au fil de l'histoire du genre, l'impressionnante créature va connaître toutes les métamorphoses.

LA PLAYLIST FANTASTIQUE DE DJUBAKA

« Une citation de Victor Hugo me poursuit depuis longtemps : « La musique est un bruit qui pense. » J'aime explorer cette idée ; chaque être joue son propre rôle. Cette exposition permet à toutes les créatures – mythes et figures iconiques cités –, quelles que soient leurs origines, d'être évoquées sur un plan d'égalité, l'imaginaire comme point d'équilibre. Comment rendre une fonction audible et mélodique, une humeur et un sentiment intangible ? Mettre en musique. « Animaux Fantastiques », c'est *se mettre en état de curiosité excessive*. Le monde des mythes et légendes est un bien commun, mais de leur musique on ne sait rien. Je vous invite à faire quelques pas dans cet univers rêvé que les musicien.ne.s fantasment. » Djubaka²



VOYAGE MUSICAL AU FIL DE BANCS D'ÉCOUTE

Le Louvre-Lens a confié la sélection musicale de l'exposition au programmateur musical et chroniqueur de France Inter Djubaka. Au fil du parcours, quatre bancs d'écoute proposent au visiteur de le suivre dans ses vagabondages pour découvrir comment les animaux fantastiques peuplent l'histoire de la musique. D'une cantate inspirée des métamorphoses d'Ovide au Pazuzu d'Ennio Morricone et loup-garou de The Cramps, tendez- l'oreille et laissez-vous surprendre.

Pour retrouver l'univers de Djubaka, suivez @mr-djub

Djubaka © Zoé Forget

MAIS AUSSI : UN JUKEBOX MÉTAL

Léviathan, Gorgone ou sphinx : de nombreux êtres hybrides peuplent l'univers de la musique metal. Créatures mésopotamiennes et perses se dissimulent dans certains visuels, noms de groupes ou paroles de chanson, librement réinterprétées, contribuant à évoquer un Orient mythique.

Grâce à un jukebox numérique installé dans l'exposition, les visiteurs sont invités à les débusquer !

Sélection proposée par Florent Varupenne avec l'aide et les conseils de Véréne Chalendar et Aurélien Caron



Portal of Pazuzu

À lire dans le catalogue de l'exposition :

Monstres & compagnie : hybrides mésopotamiens dans la culture metal, Aurélien Caron et Véréne Chalendar

Une petite boîte à musique, Djubaka

BANCS D'ÉCOUTE : LA PLAYLIST DE DJUBAKA

Combats Fondateurs

Edvard Grieg (1843-1907)
Peer Gynt, suite no 1 op. 46 :
Dans l'ancre du roi de la montagne
Album : *Bamberg Symphony*
The first 70 years (2016, DEUTSCHE GRAMMOPHON)

Louis Nicolas Clérambault (1676-1749)
Pirame et Tisbé : Venez, monstres affreux (1713)
Album : Gerard Lesne,
Dans un bois Solitaire (1999, Virgin)

Les Tambours du Bronx
« Locomotive » (1992)
sur *Monostress 225L*

Artie Shaw (1910-2004)
Nightmare (1938)
78 tours-Bluebird Records

Créatures Magiques

Igor Stravinsky (1882-1971)
Le Sacre du Printemps : 2^e partie : Le Sacrifice / Introduction (1913)
Album : *Boulez dirige Stravinsky* (1994, SONY)

Ennio Morricone (1928-2020)
L'Exorciste II - L'Hérétique
Album : *Pazuzu* (1977, Warner Bros Records)

Natacha Atlas (née en 1964)
I put a spell on you (2001)
Album : *Ayestheni* (Mantra Recording)

YAT-KHA et Albert Kuvezin (né en 1965)
Play with Fire, 2005
Album : *Re-Covers* (Plane)

Aux confins du monde

Clara Rockmore (1911-1998)
Pièce en forme de habanera de Ravel (1977)
Album : *The Art of the Theremin* (Delos International Records)

Yma Sumac (1922-2008)
Birds (1951)
78 tours : Capitol Records

The Cramps
I was a teenage werewolf (1980)
Album : *Songs the lord though us* (IRS Records)

Claude Chalhoub (né en 1974)
Gnossienne (2001)
Album : *Claude Chalhoub* (Teldec)

Ré-enchanter le monde

Camille Saint-Saëns (1835-1921)
Le Carnaval des animaux : Aquarium
Version d'Artuan de Lierree
Album : *Aquarium* (2015, 1001 notes)

Christine Ott (née en 1963)
Chimere (2020)
Album : *Chimeres* (pour ondes Martenot) NAHAL008

Björk (née en 1965)
Gate (2017)
Album : *Utopia* (One Little Indian Records)

Sarah McCoy (née en 1985)
Boogiemans (2019)
Album : *Blood Siren* (Blue Note)

JUKEBOX MÉTAL

Sélection proposée par Florent Varupenne avec l'aide et les conseils de Véréne Chalendar et Aurélien Caron

Absu
A Song for Ea ; first movement (2011)
Album *Abzu*

Arsames
Persepolis (2020)
Album *Immortal Identity*

Black Funeral
Scourge of Lamashtu (2020)
Album *Scourge of Lamashtu*

Cradle of Filth
Intro - The Ceremony Opens (2010)
Album *Live Bait for the Dead*

Diğir Gidim
I (2022)
Album *The Celestial Macrocosmic Scale and the Shimmering Path of the Supreme Regulator*

Downcast Twilight
Wrath of the Anunnaki (2018)
Album *Wrath of the Anunnaki*

Eridu
Lugalbanda (2019)
Album *Lugalbanda*

Khanus
Womb of the Larger Self (2016)
Album *Rites of Fire*

Meleshech
Secrets Of Sumerian Sphynxology (2003)
Album *Sphynx*

Portal of Pazuzu
Invoke our Majesty - The Hideous One (2021)
Album *Portal of Pazuzu*

Serpents Gift
Ziusudra - The last sumerian king (2014)
Album *Shadows Out of Uruk*

Stones of Babylon
The Gate of Ishtar (2022)
Album *Ishtar Gate*

Titaan
Itima (2020)
Album *Itima*

Total Denial
Revival of Asag (2019)
Album *Revival of Asag*

Wyatt E
Mušhuššu (2021)
Album *Āl-Bēlūti-Dāru*

² Essai « Une petite boîte à musique », catalogue de l'exposition, pp. 402-406

ESPACES CINÉMA ET BIBLIOTHÈQUE : DES PROJETS PARTICIPATIFS



Dans l'exposition, une sélection cinéma jeunesse conçue avec des élèves © Louvre-Lens / F. Iovino

Accompagnées par des médiateurs et médiatrices du musée, **trois classes de La Courneuve** (deux classes de grande section de l'école Paul-Langevin et une classe de CE1 de l'école Charlie-Chaplin) et **quatre classes de Lens** (trois classes de grande section et une classe de CE2 de l'école Curie) ont participé à la conception des **espaces cinéma et bibliothèque jeunesse de l'exposition**.

Ils ont étudié plusieurs ouvrages de littérature portant sur les dragons et les licornes afin de sélectionner ceux mis à disposition des visiteurs. Chaque ouvrage est accompagné d'une petite fiche de lecture afin d'expliquer les choix opérés. Dragons, licornes et phénix se côtoient dans l'espace de projection jeune public, en écho aux œuvres présentées dans l'exposition. Des ateliers de pratiques plastiques ont également été menés en parallèle de ces séances. Ce parcours d'éducation artistique et culturelle a touché une centaine d'élèves de Lens et de La Courneuve.

Une sélection « art et essai » complète cet ensemble, offrant un aperçu de la richesse du « bestiaire merveilleux » qui peuple le cinéma fantastique. Elle est proposée par **Pascale Pronnier**, responsable des programmations artistiques au Fresnoy - Studio national des arts contemporains, et l'historien **Antoine de Baecque**.

LE « FAIRE ENSEMBLE », MARQUE DE FABRIQUE DU LOUVRE-LENS

La co-conception et le « faire avec » sont au cœur des démarches du Louvre-Lens : ils permettent de faire du musée un lieu ouvert à toutes les voix, qui cultive une relation du quotidien avec ses publics pour mieux s'adapter à chacun et s'inscrire au cœur de la société.

À lire dans le catalogue de l'exposition :

Le bestiaire merveilleux du cinéma fantastique américain, Antoine de Baecque

À retrouver dans la programmation :

Ciné-conférences, ciné-ateliers enfants « Les mioches au cinoche », marathon Harry Potter, un week-end pour découvrir « les secrets du maquillage de cinéma » et un temps fort autour du 41^e festival international du film sur l'art de Montréal.

ESPACE DE PROJECTION JEUNE PUBLIC

Zébulon le dragon
De Max Lang et Daniel Snaddon, 2018

Dentelles et Dragon
De Anaïs Sorrentino, 2015

La Licorne
De Rémi Durin, 2016

La chasse au Dragon
De Arnaud Demuynck, 2015

U
De Serge Elissalde et Grégoire Solotareff, 2006

Azur et Asmar
De Michel Ocelot, 2006

BIBLIOTHÈQUE



Un espace bibliothèque propose de se plonger dans la littérature jeunesse, au cœur de l'exposition © Louvre-Lens / F. Iovino

La Licorne qui n'aimait pas les paillettes
Séverine de La Croix (auteure), Pauline Roland et Joel Odone (illustrateurs), Splash éditions, 2020

Mon amie la licorne
Briony May Smith, Gallimard jeunesse, 2021

SÉLECTION ART ET ESSAI

Le Puits fantastique
Georges Méliès, 1903

Little Nemo
Winsor McCay, 1911

Les Niebelungen
Fritz Lang, 1924

Jason et les Argonautes
Don Chaffey et Ray Harryhausen, 1963

Pegasus
Raoul Servais, 1973

Jabberwocky
Terry Gilliam, 1977

Il était une fois la corne des licornes
Beatrice Blue, Little urban, 2019

Arrête de bouder ! Une histoire de Georges le dragon
Geoffrey de Pennart, L'école des loisirs, 2021

Chut ! Pas un bruit ! Dragon endormi
Bianca Schulze, Gautier-Languereau, 2021

La Petite Fille du port de Chine
Agnes Bertron-Martin (auteure), Lan Qu (auteure et illustratrice), Flammarion jeunesse, 2021

La Princesse et le dragon
Robert Munsch (auteur), Michael Martchenko (illustrateur), Talents Hauts, 2020

La Petite Dragone qui ne savait pas cracher du feu
Gemma Merino, L'école des loisirs, 2021

Le Dragon et le Phénix
Peggy Nille, Gautier-Languereau, 2017

LISTE DES PRÊTEURS

Allemagne

Berlin, Vorderasiatisches Museum
Cologne, Max Freiherr von Oppenheim-Stiftung

Angleterre

Londres, Royal Academy of Arts
Londres, Tate
Southampton, City Art Gallery

Autriche

Budapest, Szépművészeti Múzeum / Museum of Fine Arts

Belgique

Bruxelles, musées royaux des Beaux-Arts de Belgique

France

Angoulême, bibliothèque patrimoniale de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image
Arles, Museon Arlaten – musée de Provence
Aubusson, Cité internationale de la tapisserie
Bayonne, musée Bonnat-Helleu – musée des Beaux-Arts de Bayonne
Beauvais, MUDO – musée de l'Oise
Bidache, collection Christian Lehmann
Boulogne-sur-Mer, château-musée
Douai, musée de la Chartreuse
Écouen, musée national de la Renaissance – château d'Écouen
Fédération Française de jeu de rôle
Gravelines, musée du Dessin et de l'Estampes originale
Le Mans, musée de Tessé
Marseille, collection Claire Fanjul
Marseille, MuCEM
Metz, musée de la Cour d'or – Eurométropole de Metz
Mons, musée du Doudou
Montreuil, Hélène Barrier / Iconoklastes
Mougins, Musée d'art classique de Mougins (MACM)
Moulins, Centre national du costume de scène (CNCS), Opéra national de Paris
Nice, musée départemental des Arts asiatiques
Nice, musée des Beaux-Arts Jules Chéret
Paris, Bibliothèque nationale de France, bibliothèque de l' Arsenal
Paris, Bibliothèque nationale de France, département de la Musique
Paris, Bibliothèque nationale de France, département de la Musique, bibliothèque-musée de l'Opéra
Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Arts du spectacle
Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Cartes et Plans
Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Estampes et de la Photographie
Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Manuscrits

Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Monnaies, Médailles et Antiques
Paris, Bibliothèque nationale de France, département Philosophie, Histoire, Sciences de l'homme
Paris, Bibliothèque nationale de France, département Sciences et Techniques
Paris, Bibliothèque nationale de France, réserves des Livres rares
Paris, Cité de l'architecture et du patrimoine – Musée des monuments français
Paris, collection Jean-Baptiste Barbier
Paris, Collège de France
Paris, Courtesy Galerie Artima
Paris, galerie Mitterrand
Paris, Courtesy galerie Templon, Paris – New York – Bruxelles
Paris, Maïder Fortuné
Paris, musée d'Orsay
Paris, musée de la Chasse et de la Nature
Paris, musée des Arts décoratifs
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales
Paris, musée du Louvre, département des Arts de l'Islam
Paris, musée du Louvre, département des Arts graphiques
Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art
Paris, musée du Louvre, département des Peintures
Paris, musée du Louvre, département des Sculptures
Paris, musée du quai Branly – Jacques Chirac
Paris, musée Gustave-Moreau
Paris, Institut de France – musée Jacquemart-André
Paris, musée national des Arts asiatiques – Guimet
Paris, musée national du Moyen Âge – musée de Cluny
Paris, musée national Picasso-Paris
Paris, Muséum national d'histoire naturelle
Paris, Petit Palais, musée des Beaux-Arts de la Ville de Paris
Paris, Société Historique et Littéraire Polonaise – Bibliothèque polonaise de Paris
Poitiers, DRAC Nouvelle Aquitaine / CRMH – site de Poitiers
Saint-Germain-en-Laye, musée d'Archéologie nationale – domaine national de Saint-Germain-en-Laye
Strasbourg, Bibliothèque nationale et universitaire
Strasbourg, musée Tomi-Ungerer – Centre national de l'Illustration

Irlande

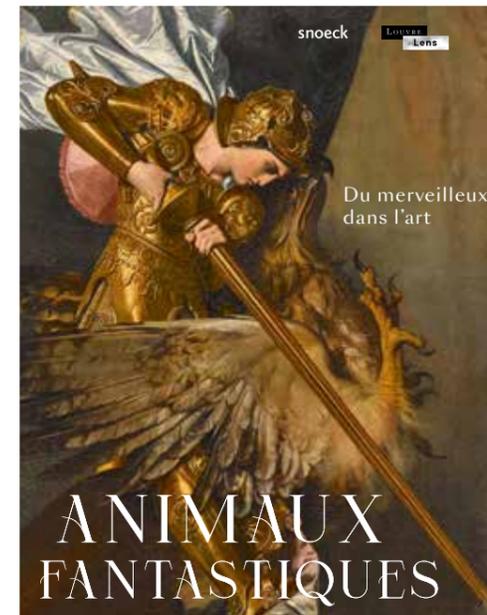
Dublin, Irish Museum of Modern Art

Pays-Bas

Rotterdam, Museum Boijmans van Beuningen

Collections particulières

CATALOGUE DE L'EXPOSITION



Catalogue de l'exposition
Animaux Fantastiques
Sous la direction d'Hélène Bouillon
Coédition Louvre-Lens / Snoeck Publisher
432 pages, environ 350 illustrations
39€

Avant-Propos

Des animaux pour rêver

Michel Pastoureau, historien, directeur d'études émérite à l'École pratique des hautes études

Les animaux fantastiques : 6000 ans d'histoire culturelle

Hélène Bouillon, conservatrice en chef, directrice de la conservation, des expositions et des éditions du Louvre-Lens

I- Terreurs sacrées

La faune de l'Orient ancien au temps des animaux fantastiques

Jwana Chahoud et Emmanuelle Vila, Archéorient, CNRS UMR 5133
(Maison de l'Orient et la Méditerranée) et Université Lyon 2

Qu'est-ce que Seth ? L'énigme zoologique de l'animal séthien

Axelle Brémont, membre scientifique à l'Institut français d'archéologie orientale

II- Combats fondateurs

Affrontement primordiaux

Vincent Blanchard, conservateur en chef, adjoint à la directrice du département des Antiquités orientales du musée du Louvre

Léviathan

Thomas Römer, professeur, titulaire de la chaire « Milieux Bibliques » au Collège de France

Ex Oriente Fabula

Vincent Blanchard, conservateur en chef, adjoint à la directrice du département des Antiquités orientales du musée du Louvre

Saintes et saints sauroctones de La Légende dorée

Clovis Maillat, chargé de cours à la Haute école d'art et de design de Genève

III- Créatures magiques

Gemmes magiques et animaux fantastiques

Gideon Bohak, professeur au département de philosophie juive et du Talmud à l'université de Tel Aviv

ALBUM JEUNESSE : UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS OU L'HÉROÏNE !

Rencontres d'hybrides à Ugarit, reflet d'une société cosmopolite nourrie d'échanges
Valérie Matoïan, directrice de recherche, CNRS - HDR, UMR 7192 - Collège de France

Les chérubins

Philippe Abrahams, Université de Lille, CNRS, ministère de la Culture, UMR 8164 - HALMA

IV- Les dragons

Le serpent à plumes, fusion de la terre et du ciel

Fabienne de Pierrebourg, responsable de collection au musée du quai Branly - Jacques Chirac

Quelques serpents mythiques et divins d'Afrique de l'Ouest

Hélène Joubert, conservatrice générale, responsable de l'Unité patrimoniale des collections Afrique au musée du quai Branly - Jacques Chirac

Les mille visages des dragons

William Blanc, historien

Le bestiaire merveilleux du cinéma fantastique américain

Antoine de Baecque, historien

V- Aux frontières du réel

L'animal fantastique et la question du genre

Clovis Maillot, chargé de cours à la Haute école d'art et de design de Genève

VI- Ré-enchanter le monde

La fantasy, réserve naturelle pour animaux fantastiques

Anne Besson, professeure en littérature comparée, UFR Lettres et Arts, Université d'Artois

Animaux imaginaires de la bande dessinée

Jean-Pierre Mercier, conseiller scientifique du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême

Monstres & compagnie : hybrides mésopotamiens dans la culture metal

Aurélien Caron, doctorant EPHE - PSL, UMR 7192, et Véréne Chalendar, postdoctorante Collège de France - PSL, UMR 7192

Donjons & Dragons, ou la nouvelle jeunesse des monstres anciens

Jean-Christophe Piot, journaliste et auteur

Dragons, nature et écologie

William Blanc, historien

Souvenirs de l'exposition

Une petite boîte à musique

Djubaka, music selector

Projets participatifs menés avec les élèves de Lens et de La Courneuve

Bibliographie générale

Index

Pour les plus jeunes, le musée édite à l'occasion de l'exposition un album à la façon des BD dont vous êtes le héros. Nés au début des années 1980, ces livres deviennent bientôt un phénomène dans les cours des écoles et des collèges, portés par le succès des jeux de rôles. Depuis quelques années, ces récits fantastiques connaissent un renouveau, allant de pair avec la vogue du rétrogaming.

Munis d'un objet - gourde, aimant, morceau de bois, bille ou même badge du RC Lens - les enfants partent à l'aventure pour porter secours à des animaux fantastiques. Ils arpentent les anciennes galeries qui courent sous le musée, où ils croiseront le chemin de ces différentes créatures.



Les monstres engloutis

Scénario et texte :

Héléne Bouillon / Jean-Christophe Piot

Dessins :

le poisson

Louvre-Lens

72 pages

12,90€

LE JEU DE RÔLE AU CŒUR DE L'EXPOSITION ET D'UN WEEK-END ÉVÉNEMENT

Depuis *Stranger things* ou encore le film *Donjons et Dragons*, le jeu de rôle connaît un regain de succès. L'exposition présente des figurines et extraits de manuels de jeux au sein du parcours.

Le Louvre-Lens organise les 25 et 26 novembre un week-end événementiel autour de cette pratique. Au menu, initiation aux jeux de rôles avec la *Fédération Française du Jeu de Rôle*, atelier de customisation de personnages et enregistrement public d'un épisode de la série *La Bonne Auberge* avec un scénario créé pour l'occasion. Les visiteurs déguisés en personnage *heroic fantasy* auront un accès exceptionnellement gratuit à l'exposition !



© Louvre-Lens / F. Iovino

CARTOGRAPHIE : SUR LES TRACES DES ANIMAUX FANTASTIQUES, AUX FRONTIÈRES DE LA SCIENCE ET DE L'IMAGINAIRE

Au fil du parcours de l'exposition, les visiteurs partent à la rencontre de nombreux animaux fantastiques. 250 œuvres qui les transportent dans des contrées lointaines... Aperçu de ce tour du monde.



Quetzalcóatl - mézoaméricain
Quetzalcoatl, le Serpent à plumes
 Culture aztèque
 Bassin de Mexico, Mexique
 1350-1521
 Roche volcanique
 Paris, musée du quai Branly-Jacques Chirac
 © musée du quai Branly - Jacques Chirac, Dist. RMN-Grand Palais / image musée du quai Branly - Jacques Chirac



Ciwara - Afrique
Masque Ciwara kum
 Mali
 Avant 1931
 Bois, pigments
 Paris, musée du quai Branly-Jacques Chirac
 © musée du quai Branly - Jacques Chirac, Dist. RMN-Grand Palais / Patrick Gries / Bruno Descoings



Mushhushshu - Mésopotamie
Dragon-serpent de la porte d'Ishtar
 Walter Andrae (1875-1956)
 1902
 Aquarelle sur carton
 Berlin, Vorderasiatisches Museum
 © BPK, Berlin, Dist. RMN-Grand Palais / Andres Kilger



Dragon européen (Grand Goule)
Grand Goule
 Jean Gargot
 1677
 Bois polychrome
 Collection Musées de la Ville de Poitiers
 © Musée de Poitiers / Christian Vignaud



Sphinx ailé - Liban
Placage de meuble : sphinx
 Lieu de découverte : Littoral syrien
 1550-1150 av. J.-C.
 Ivoire
 Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales
 © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Hervé Lewandowski



Griffon - Iran
Applique aux animaux fantastiques
 Monde iranien
 6^e - 9^e siècles
 Métal (alliage de cuivre) coulé, dorure
 Paris, musée du Louvre, département des Arts de l'Islam
 © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Franck Raux



Phénix chinois - Chine
Applique en forme de fenghuang 凤凰
 Chine
 Dynastie des Han de l'Est (25-220)
 Alliage cuivreux, traces de dorure
 Nice, musée départemental des Arts asiatiques
 © Musée départemental des arts asiatiques (Nice) / photographie Laurent Sully Jaulmes



Capricorne - Mésopotamie
Gemme magique : créature à tête de chèvre et de taureau, voyelles
 Entre le 1^{er} et le 3^e siècle apr. J.-C.
 Jaspe rouge
 Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Monnaies, Médailles et Antiques
 © BnF-CNRS-MSH Mondes / Serge Oboukhoff



Licorne - Inde, Pakistan
Roping
 Will Cotton
 2019-2020
 Huile sur lin
 Courtesy de l'artiste et Templon, Paris-Bruxelles-New York
 © Will Cotton © ADAGP, Paris 2023



Dragon-long - Chine et Asie du Sud-Est
Décor de toiture : Dragon Long
 Vietnam
 1700-1800
 Terre cuite
 Musée national des arts asiatiques - Guimet
 © RMN-Grand Palais (MNAAG, Paris) / Thierry Ollivier

DISPOSITIFS DE MÉDIATION : LES OUTILS DE VISITE



Pour chaque exposition, le Louvre-Lens conçoit une palette d'outils de visite, pour s'adapter à tous ses visiteurs et découvrir l'exposition selon ses envies © Louvre-Lens / F. Iovino

Sensible à l'accessibilité universelle et fidèle à sa démarche de laboratoire muséal, le Louvre-Lens conçoit différents outils d'accompagnement à la visite pour s'adapter à chacun de ses visiteurs et renouveler l'expérience au musée. Tour d'horizon des dispositifs de médiation.

LIVRET DE VISITE ET AUDIOGUIDE POUR TOUS

Au fil des pages, le livret accompagne les visiteurs et leur dévoile les coulisses de la préparation de l'exposition. Pour prolonger l'expérience sur le chemin du retour, il se termine par un glossaire, un jeu et un coloriage inspiré de créatures.

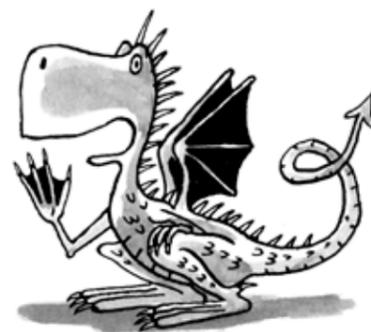
Accessible via le WiFi local et sans téléchargement, l'audioguide propose de découvrir une sélection d'œuvres commentées par les commissaires de l'exposition ainsi que d'un parcours ludique pour les enfants.

Livret gratuit, disponible auprès des équipes d'accueil ou en téléchargement sur louvrelens.fr
Audioguide gratuit, accessible depuis un smartphone (possibilité de location sur place)



LIVRET ET PARCOURS JEUNESSE

Pour les enfants, l'exposition se découvre de manière ludique. Dans un livret, des petits jeux et des défis d'observation s'offrent à eux pour mieux regarder les œuvres et tout savoir sur ces étranges créatures. Un parcours de 16 cartels illustrés les guide dans leurs aventures !
Gratuit, disponible auprès des équipes d'accueil ou en téléchargement gratuit sur louvrelens.fr



Un dragonneau accompagne les enfants dans l'exposition
© Le Poisson



PARCOURS EN FRANÇAIS FACILE

Les cartels « Facile à lire », édités à l'occasion de chaque exposition depuis 2022, offrent au visiteur les clés principales de compréhension d'une sélection d'œuvres. Reproduction de l'objet dessiné au centre du cartel, flèches, schémas et cartes, simplifient la transmission d'informations sur le sujet, son contexte de création ou la technique utilisée par l'artiste. Pour cette édition, le musée a collaboré avec une classe **d'élèves de CM2 de l'école Curie de Lens**. Six séances en classe animées par un médiateur du musée leur ont permis de découvrir les œuvres, puis de sélectionner les informations essentielles à transmettre au visiteur. Les élèves ont à la fois joué le rôle de prescripteurs et de testeurs, devenant acteurs de la préparation de l'exposition, en amont de son dévoilement au public.



BORNE DE MÉDIATION

Chaque jour, entre deux **Repérages découverte**, l'équipe du musée donne rendez-vous à la borne de médiation : sélection d'ouvrages, outils ludiques sont autant d'occasion de découvrir les créatures fantastiques qui peuplent l'exposition.

Pour tous

AU LOUVRE-LENS : GROUPES-TESTS ET CARTELS CO-ÉCRITS AVEC LES MÉDIATEURS

Le musée conçoit des outils de médiation qui aident le visiteur à repérer et décoder, pour faciliter la compréhension et éveiller sa curiosité. Au Louvre-Lens, la direction de la Médiation collabore avec les commissaires à la rédaction des cartels d'exposition. Ils doivent permettre la lisibilité et la compréhension immédiate du sujet par toute personne, quels que soient son sexe, son âge, sa situation ou son handicap. En amont de chaque exposition, le musée organise des « groupes tests » ; des visiteurs – y compris les enfants – sont invités à « tester » les textes de salles, l'affiche, les dispositifs multimédia, etc., et partager leurs avis. Les commentaires sont pris en compte par les équipes pour retravailler ces contenus.

VISITES ET ACTIVITÉS AUTOUR DE L'EXPOSITION

Chaque saison, le musée invite petits et grands, en famille ou entre amis, à découvrir les collections présentées au musée sous un angle décomplexé, original, créatif et ludique. Cette saison, place au rêve et à l'imaginaire. Rencontre au plus près des animaux fantastiques, une expérience entre frisson et émerveillement.



© Louvre-Lens / F. Iovino

VISITES

Visite guidée

Pour tous, à partir de 8 ans

En semaine à 15h et 16h15. Week-ends et jours fériés à 13h45, 15h et 16h15

1h

De 4€ à 6€ (+ droit d'entrée à l'exposition)

Repérages découvertes

Plusieurs fois par jour, les médiateurs donnent rendez-vous au public à l'entrée de l'exposition pour un voyage onirique dans l'univers des animaux fantastiques. Une découverte rapide des grandes lignes de l'exposition.

Pour tous

En semaine à 15h15, 15h45, 16h15 et 16h45. Week-end, jours fériés, et vacances scolaires (zone B) : séances supplémentaires à 10h45, 11h15 et 11h45

15 mn

Gratuit (+ droit d'entrée à l'exposition)

DES VISITES ET ACTIVITÉS ACCESSIBLES



Visite en langue des signes française

Accompagnés d'un guide-interprète (LSF) et d'un médiateur culturel, les visiteurs découvrent, à travers une sélection d'œuvres, pourquoi les animaux fantastiques fascinent autant les humains depuis l'Antiquité.

Visite adaptée pour les visiteurs sourds et malentendants. Accessible à tous, à partir de 16 ans

Dimanche 26 novembre à 11h

1h30

Gratuit (+ droit d'entrée à l'exposition)



Visite-atelier en langue des signes française

Dans cette visite-atelier, les participants parcourent l'exposition en compagnie d'un guide interprète en Langue des signes française et d'un médiateur culturel, puis en atelier, découvrent les pouvoirs fantastiques d'animaux bien réels.

Atelier adapté pour les visiteurs sourds et malentendants. Accessible à tous, à partir de 4 ans

Dimanche 10/12 à 14h45

2h

Gratuit (+ droit d'entrée à l'exposition)



Atelier main, voix, création

À partir de sons et de textures, les participants imaginent les caractéristiques d'un animal fantastique en atelier avant de découvrir la perception qu'en avaient les hommes au fil du temps.

Atelier adapté pour les visiteurs mal et non-voyants. Accessible à tous, à partir de 12 ans

Les dimanches 8/10 et 19/11 à 15h

2h

Gratuit (+ droit d'entrée à l'exposition)

Réservation en ligne sur louvrelens.fr. Renseignements : accessibilite@louvrelens.fr

ACTIVITÉS POUR LES ENFANTS ET LES FAMILLES

Bébé au musée (9-24 mois) et Le musée des tout-petits (2-3 ans) :

« Un dragon pas comme les autres »

Il n'y a pas d'âge minimum pour s'éveiller à l'art : formes, couleurs, odeurs, sonorité, textures... Découvrir une œuvre passe par la stimulation des sens et le partage. Le Louvre-Lens propose un moment d'éveil privilégié, plein de douceur, pour accompagner son tout-petit dans ses premiers émois artistiques.

Cette saison, parents et enfants partent à la rencontre de Mušhuššu, le dragon de la porte d'Ishtar - de manière ludique et sensorielle.

Enfants de 9 à 24 mois (Bébé au musée) accompagnés d'un adulte

Enfants de 2 à 3 ans (Le musée des tout-petits) accompagnés d'un adulte

Les dimanches et jours fériés, en alternance, à 10h30 et 11h30

30mn

De 2,25€ à 4,50€ (+ droit d'entrée à l'exposition)



© Louvre-Lens / F. Iovino

Atelier parents-enfants (2-4 ans) : « Animaux méli-mélo »

Se salir les doigts, jouer avec les couleurs : voici le meilleur moyen de découvrir l'univers des artistes. Les plus petits, accompagnés de leurs parents, ont aussi leur moment créatif dédié pour découvrir une œuvre et expérimenter.

Après avoir repéré sphinx, griffon et autres chimères dans l'exposition, direction l'atelier pour composer ses propres créatures d'argile.

Enfants de 2 à 4 ans accompagnés d'un adulte

Les mercredis 25/10, 1^{er}/11, 27/12 et 03/01 à 11h

45 mn

De 3,37€ à 5,25€ (+ droit d'entrée à l'exposition)

La visite dont vous êtes le héros (Visite ludique famille)

Qui dit animaux fantastiques, dit expérience unique. Accompagnés d'un médiateur, les familles explorent les salles de l'exposition en endossant le rôle d'aventuriers et découvrent des objets légendaires. Il faudra faire preuve d'ingéniosité et de coopération pour affronter les situations qui ponctuent ce chemin !

Pour tous, à partir de 4 ans

Les 1^{er} et 15/10 ; 1^{er}, 19 et 26/11 ; 3, 10, 17, 24 et 31/12 à 15h30

1h

De 3€ à 6€ (+ droit d'entrée à l'exposition)



© Louvre-Lens / F. Iovino

Visites-ateliers (4-12 ans)

Activités emblématiques du Louvre-Lens, les visites-ateliers proposent chaque semaine aux enfants un temps de découverte du musée. Après 45 minutes de visite et d'observation au milieu des œuvres, les artistes en herbe rejoignent l'atelier pour enfile un tablier et appréhender des techniques artistiques, guidés par un médiateur.

« Ils existent vraiment ! »

Le monde réel est peuplé d'animaux aux caractéristiques parfois surprenantes. En mêlant découpage, collage, peinture et tamponnage, les enfants composent le portrait de ces créatures fantastiques.

Les 7, 23, 28/10 ; 4/11 ; 27/12 et 4/01

« Les animaux fantastiques font la Une »

À la manière d'un fanzine, l'atelier propose de faire le récit des aventures extraordinaires des animaux croisés dans l'exposition.

Les 25, 30/10 ; 2, 28/12 et 5/01

« Sur la piste des animaux fantastiques »

Les animaux fantastiques sont auréolés de mystère. En atelier, les apprentis-archéologues parviennent toutefois à retrouver leur trace, en créant leurs empreintes en plâtre.

Les 14, 26/10 ; 2/11 ; 16, 29/12 et 6/01

« Animaux protecteurs »

Après s'être plongés dans les légendes et croyances liées aux animaux fantastiques, les enfants fabriquent un objet qui incarne leurs forces protectrices et fabuleuses.

Les 30/09 ; 21, 27/10 ; 3, 18/11 ; 23, 30/12 et 13/01

Enfants non accompagnés, de 4 à 7 ans et de 8 à 12 ans

À 14h45

1h30

De 1,50€ à 4,50€ la séance

Les Loulouvre (jeu d'énigme) : « Potions et dragons »

Il était une fois, dans l'exposition *Animaux Fantastiques*, un mystérieux alchimiste, désespéré par la perte de sa potion. Le Louvre-Lens propose aux familles de se lancer dans une quête passionnante, pour l'aider à en retrouver les ingrédients ! Attention à ne pas chatouiller un dragon...

Pour tous, à partir de 4 ans

Les 8, 22 et 29/10 ; 5, 11 et 12/11 ; 7 et 14/01 à partir de 14h30

Gratuit (+ droit d'entrée à l'exposition)

SE PLONGER DANS DES HISTOIRES FANTASTIQUES À LA MÉDIATHÈQUE

Toute une histoire

Avant ou après le goûter, petits et grands s'installent sur des coussins, et se laissent transporter par des histoires peuplées d'animaux fantastiques. À partir d'une sélection d'albums richement illustrés, le musée se découvre autrement grâce à la lecture à voix haute.

Enfants de 2 à 6 ans accompagnés d'un adulte

Les mercredis, dimanches et jours fériés à 16h30

30 mn

Gratuit

Ateliers créatifs en autonomie

Au cœur de la médiathèque du musée, l'espace atelier propose à petits et grands de profiter d'un temps de création et de partage, en autonomie.

« Masque de dragon »

De nombreux dragons peuplent l'exposition. Les visiteurs sont invités à créer leur propre masque, à arborer pour le reste de leur parcours !

« Grand'Goule »

Dragon légendaire tout droit venu du Poitou, la Grand'Goule s'apprête à effrayer les visiteurs de la médiathèque. L'atelier propose de revisiter cette créature, en laissant aller son imagination, pour lui redonner vie.

Pour tous, à partir de 4 ans, enfants accompagnés d'un adulte

Tous les jours de 10h à 12h30 et de 14h30 à 16h30

45 mn

Gratuit

Le Salon des lecteurs

Au Salon des lecteurs du Louvre-Lens, passionnés et curieux découvrent les thématiques d'exposition autrement ! Une médiathécaire conseille et met à disposition une sélection de romans et de bandes dessinées en lien avec l'exposition *Animaux Fantastiques*. Chaque participant choisit le livre qui l'inspire, l'emmène chez lui et vient partager ses sensations le mois suivant autour d'un café.

Pour tous

Les dimanches 8/10, 12/11, 10/12, 21/01 à 10h15

1h30

Gratuit



© Louvre-Lens / F. Iovino

ACTIVITÉS ADULTES

Ateliers d'initiation aux techniques de création

Adaptées aux débutants ou habitués des ateliers, ces séances donnent l'occasion d'expérimenter et découvrir des techniques de création, en compagnie de médiateurs et d'artistes professionnels.

« Étranges créatures »

Les participants font naître une chimère de leur esprit et lui donnent forme grâce au modelage. Sphinx, dragon, licorne et autres créatures seront leurs sources d'inspiration pour une création unique, à exposer sous cloche, à la manière des plus beaux cabinets de curiosité.

Les samedis 7/10 et 23/12

« Initiation à la pratique de la sculpture de fils de fer et plâtre »

Animé par Denis Prigent, sculpteur professionnel (SAS Sculpture de Lens)

Les participants donnent vie à leurs idées les plus loufoques en imaginant une créature imaginaire et hybride, faite de fils de fer.

Les samedis 11/11 et 9/12

À partir de 16 ans

À 10h15

2h30

De 7€ à 10,50€ (+ droit d'entrée à l'exposition)

Les apéros fantastiques

En partenariat avec Lens-Liévin Tourisme

Après le succès des *aperitivo* romains et des apéros égyptiens, l'office de tourisme de Lens-Liévin et le Louvre-Lens s'associent pour proposer un nouveau moment d'exception : une visite guidée de l'exposition *Animaux Fantastiques* après la fermeture du musée, suivie d'un apéritif concocté par les alchimistes des Vins Gourmands et du Bistrot Césarine. Une visite privative et une dégustation pleine de surprises : la promesse d'une soirée magique !

Pour adultes. L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. À consommer avec modération.

Les samedis 7/10, 18/11, 16/12 à 18h

3 h

35€. Sur réservation, dans la limite des places disponibles

SPECTACLES, CINÉMA, CONFÉRENCES ET ÉVÉNEMENTS



Bienvenue au Géant Pazuzu !

Inspiré de la petite figurine de métal néo-assyrienne représentant un démon, le Géant Pazuzu vient compléter la famille de Géants du Louvre-Lens. Elle a été inaugurée en 2022 avec *Le P'tit Scribe* à l'effigie du *Scribe accroupi*. Réalisé par Dorian Demarcq de *L'atelier des géants*, il déploie ses ailes dans le hall du musée à la rencontre des visiteurs.

Le Géant Pazuzu, en cours de conception par l'artiste Dorian Demarcq © DR

Mercredi 4 octobre à 18h

Présentation de l'exposition

Par Héléne Bouillon, commissaire de l'exposition et Djubaka, Music selector
1h15

De 3€ à 5€. Gratuit -18 ans et étudiants

La Scène

SPECTACLES ET ÉVÉNEMENTS

Vendredi 13 octobre à 14h (en présence de scolaires) et samedi 14 octobre à 15h

Conférence illustrée

Monstres de la nuit des temps

Par Héléne Bouillon (commissaire de l'exposition) avec les dessins de Lucie Castel et les créations sonores d'Elif Bleda

Les monstres qui nous effraient aujourd'hui sont-ils les mêmes que ceux d'hier ? Leurs formes, leurs couleurs, leurs caractères ont-ils évolué depuis l'Antiquité ? Du sphinx au dragon, Héléne Bouillon, commissaire de l'exposition, explore les plus anciennes civilisations et fait revivre ces mythiques créatures lors d'une conférence adaptée aux enfants et illustrée par Lucie Castel.

À partir de 7 ans

De 3€ à 5€

35 mn

La Scène



© DR

Du samedi 21 octobre au lundi 6 novembre

TEMPS FORT FABULOUVRE POUR LES VACANCES D'AUTOMNE

Des vacances fabuleuses, assurément : spectacles de théâtre, danse et musique où sont convoqués mythes et sorcières, marathon Harry Potter ou découverte du maquillage de masques pour le cinéma, c'est le programme que propose le Louvre « autrement », pour profiter de moments curieux et ludiques.

Samedi 21 octobre 2023 à 18h30

Danse

La fuite

De Lionel Bègue - Association Cabane

Dans ce solo intime et puissant, Lionel Bègue propose de relire le mythe tragique d'Actéon, ce chasseur qui, malgré lui, surprendra Diane prenant son bain. Pour le punir de cette indiscretion, la déesse le transforme progressivement en cerf. Traqué, il fuit. Cette métamorphose en mouvement est l'occasion pour le chorégraphe-interprète de questionner la transformation perpétuelle du corps humain vers un corps vieillissant, dégénéré, altéré. Par une gestuelle répétitive et frénétique, glissant de l'homme à la bête, Lionel Bègue donne à contempler l'inexorable effacement de l'être humain qui ne peut échapper à la finitude de son existence.

À partir de 15 ans

De 5€ à 10€

45 mn

La Scène



© Angélique Lyleire

Mercredi 25 octobre à 15h

Concert en famille

Kawataro

En partenariat avec le 9-9 Bis

Une production Dynamo HdF



Kawataro est un animal fantastique japonais. C'est aussi le nom d'un groupe régional qui associe littérature et musique : des chansons empreintes d'aventures, aux textes soufflés par les récits qui peuplent nos bibliothèques. Du carnaval de Dunkerque aux marais de la sorcière Marie Graulette, en passant par le kappa - être mi-singe, mi-tortue des contes japonais - ce concert familial réjouit petits et grands.

À partir de 5 ans

Gratuit

45 mn

Médiathèque



© Marianne Hell

Mercredi 25 octobre à 19h

Théâtre - Création 2023

Loin dans la mer

De Lisa Guez et la Compagnie de l'Oiseau-Mouche



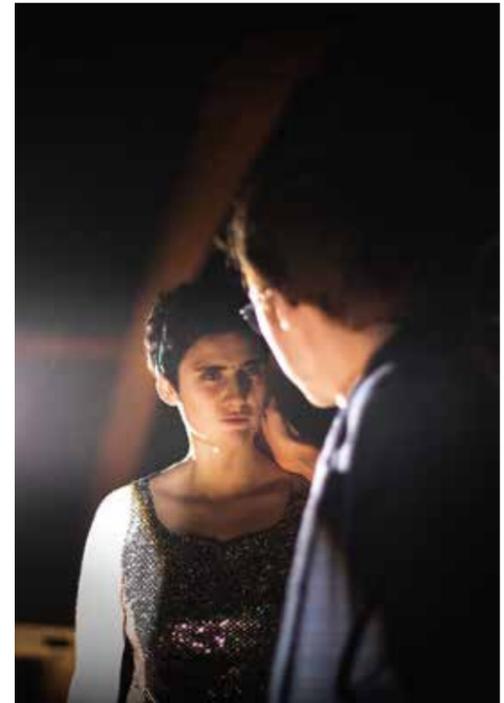
La petite sirène au fond de l'océan brûle d'une flamme impossible pour le prince qu'elle a sauvé du naufrage. Rongée par l'obsession de son visage, elle sacrifie sa voix à une sorcière pour avoir des jambes et le retrouver... Du désir d'être différent au sentiment de ne pas être compris, en passant par les sacrifices que l'on fait par amour, cette relecture du conte d'Andersen plonge tout à la fois dans le merveilleux et la cruauté qui font les destinées. Le Louvre-Lens invite pour la première fois la compagnie de l'Oiseau-Mouche dont les comédiens, en situation de handicap mental ou psychique, collaborent avec des artistes de renom pour signer des créations uniques et sensibles.

À partir de 10 ans

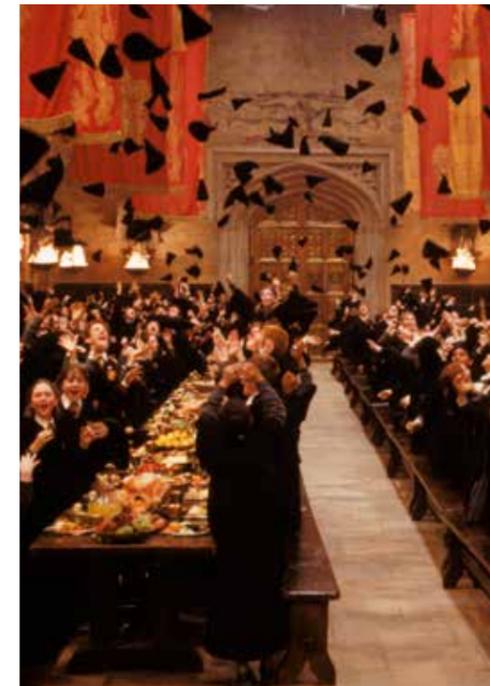
De 5€ à 10€

1h

La Scène



© Aude-Marie Boudin



© Courtesy of Warner Bros. Pictures

Samedi 28 et dimanche 29 octobre

Cinéma

Marathon Harry Potter

Le Louvre-Lens invite sorciers et moldus pour un marathon *Harry Potter* exceptionnel ! Rendez-vous face aux créatures fantastiques qui peuplent la célèbre saga : Touffu le chien à trois têtes d'Hagrid, Fumseck le phénix, Buck l'hippogriffe, les dragons du tournoi des trois sorciers, les sombrals ou le terrible basilic. L'occasion rêvée de les (re)découvrir.

Samedi 28 octobre

10h : *Harry Potter à l'école des sorciers* (2h30)

14h : *Harry Potter et la chambre des secrets* (2h40)

17h : *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* (2h20)

20h : *Harry et Potter et la coupe de feu* (2h40)

Dimanche 29 octobre

10h : *Harry Potter et l'ordre du Phénix* (2h20)

14h : *Harry Potter et le prince de sang-mêlé* (2h30)

17h : *Harry Potter et les reliques de la mort - Partie 1* (2h25) | 20h : *Partie 2* (2h10)

Films en VF

De 5€ à 10€/jour

La Scène

Du lundi 30 octobre au samedi 4 novembre

DÉCOUVREZ LES SECRETS DU MAQUILLAGE DE CINÉMA

En coordination avec *Bulldog Audiovisuel*, le Louvre-Lens accueille un stage de réalisation de masques de cinéma en lien avec l'univers fantastique de l'exposition. Quinze stagiaires accompagnés par la plasticienne Émeline Béranger créent un masque à la manière d'*Alien*, d'*Hellboy* ou d'autres créatures. Du lundi au vendredi, les visiteurs les observent travailler. Le samedi, place aux démonstrations !

Samedi 4 novembre

Démonstration de création de masques de cinéma

Toute la journée, des professionnels et apprentis du monde du maquillage fantastique proposent de montrer comment, à partir d'un croquis, un masque en relief et en couleur prend vie sur un visage.

Séances de démonstrations pédagogiques

Pour tous

De 10h à 17h30

30 mn

Gratuit

Défilé des créatures fantastiques

Les créatures fantastiques envahissent le musée ! Pour fêter la fin du stage des quinze apprentis maquilleurs de cinéma, des acteurs professionnels portent leurs masques dans le musée, pour un défilé... aussi onirique qu'effrayant.

À partir de 15h

Gratuit (+ droit d'entrée à l'exposition)



© Louvre-Lens / F. Iovino

MAIS AUSSI : OPÉRATIONS HORS-LES-MURS

Le Louvre-Lens s'invite dans la Galerie Aushopping Noyelles-Godault et à Westfield Euralille

Mobilisé pour favoriser l'accès à l'art et à la culture pour tous les publics, le Louvre-Lens profite de ces vacances pour aller à leur rencontre, y compris dans les lieux les plus inattendus. Qu'elles soient familières du musée ou qu'elles n'aient encore jamais franchi ses portes, les familles sont invitées à tester gratuitement des ateliers de création en compagnie des médiateurs du musée.
Aushopping Noyelles-Godault : du 23 au 28/10 - Westfield Euralille : du 30/10 au 4/11

Vendredi 24 novembre à 20h

Musique baroque

Arca Ostinata

Par Nino Laisné et Daniel Zapico (théorbe)

Nino Laisné crée et met en scène un opéra onirique centré sur le théorbe, instrument baroque du 16^e siècle. D'Estienne Moulinié au Beatles, en passant par Rameau, *Arca Ostinata* est un voyage musical dans lequel Daniel Zapico invite le spectateur à bord de son vaisseau de bois, sorte d'Arche de Noé fantastique, où l'on assiste à la célébration des identités hybrides, tant animales que musicales.

De 5€ à 14€

1h

La Scène



© BSN Gwladys Gurtler

Samedi 25 et dimanche 26 novembre WEEK-END JEUX DE RÔLES



© Louvre-Lens / F. Iovino

Depuis *Stranger things* ou encore le film *Donjons et Dragons*, le jeu de rôle connaît un regain de succès. En écho aux objets présentés dans l'exposition, le musée organise un week-end événementiel autour de cette pratique. Au menu, initiation aux jeux de rôles avec la *Fédération Française du Jeu de Rôle* et atelier de customisation de personnages. Événement : un épisode de la série *La Bonne Auberge* sera enregistré en public à la Scène, avec un scénario créé pour l'occasion.

Avis aux amateurs de cosplay : entrée gratuite pour les visiteurs déguisés en personnage heroic fantasy !

Samedi 9 décembre

JOURNÉE « LES CRÉATURES FANTASTIQUES AU MUSÉE »

En partenariat avec le Master Muséographie-Expographie d'Arras et l'Art de Muser



Le Louvre-Lens et le Master Expographie-Muséographie de l'Université d'Artois organisent une journée créative et festive au musée. Lectures, vidéo-projections, ateliers bruitages et déambulation festive et musicale : des surprises concoctées par les étudiants animent cette journée haute en couleur.

À cette occasion, les bénévoles de l'association Lire et faire lire viennent aussi à la rencontre du public pour frémir ensemble à l'écoute des récits de mythes et légendes (en partenariat avec Lire et faire lire, l'UDAF 62 et la Ligue de l'enseignement du Pas-de-Calais).

Gratuit, inscriptions le jour-même, dans la limite des places disponibles (+ droit d'entrée à l'exposition)

Vendredi 8 décembre à 10h et 14h
et samedi 9 décembre à 18h

Théâtre

Pister les créatures fabuleuses

Par Pauline Ringeade - Cie l'Imaginarium.

D'après Baptiste Morizot.

En partenariat avec Culture Commune - Scène nationale du bassin minier du Pas-de-Calais



Pister, c'est prêter une attention particulière aux traces que les animaux laissent dans le paysage. Comme dans un studio de bruitage, la comédienne-exploratrice utilise les sons pour apprendre à déchiffrer ces marques. Ici, nul besoin de dragons ou d'hydres fabuleuses pour s'émerveiller : loups, ours, abeilles et araignées font montre de capacités incroyables. Ce spectacle sensibilise les plus jeunes à la préservation de nos animaux bien réels car eux aussi sont « fantastiques » !

Dès 7 ans. Spectacle en Langue des Signes Française

De 5€ à 10€

1h

La Scène



© Simon Gosselin

Samedi 6 janvier

Initiation aux jeux vidéos

En partenariat avec Holiday Geek Cup

Les animaux fantastiques ont une place importante dans l'univers du jeu vidéo. Le musée propose de côtoyer dragons, licornes ou phénix lors de séances d'initiation et de jeux libres sur consoles.

Pour tous

Gratuit

Médiathèque



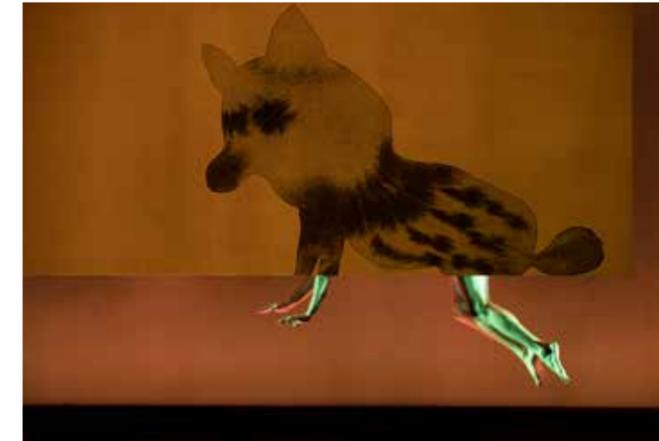
© Louvre-Lens / F. Iovino

Samedi 13 et dimanche 14 janvier

WEEK-END DE CLÔTURE :

« NOUS SOMMES TOUS DES ANIMAUX FANTASTIQUES »

Avant de laisser les animaux fantastiques regagner leurs contrées lointaines, le Louvre-Lens propose de s'émerveiller une dernière fois devant leurs apparences étranges et fascinantes. Petits et grands sont attendus dans leurs plus beaux costumes. Qui sera le plus fantastique ?



© Louvre-Lens / F. Iovino

Vendredi 12 janvier à 14h (en présence de scolaires) et samedi 13 janvier à 18h

Danse - Création 2023

Des chimères dans la tête

De Sylvain Groud, Françoise Pérovitch et Hervé Plumet

Ce spectacle invite à plonger dans l'imaginaire abyssal de l'enfance. Né de la rencontre des arts visuels et de la danse, il dévoile ce que l'enfant perçoit à l'insu des grands. Dissimulés derrière le décor, trois interprètes se jouent de la pesanteur et complètent les corps des chimères imaginées par l'artiste Françoise Pérovitch jusqu'à sortir du cadre et danser sur le plateau. Donnant une vie pleine et entière à ces étranges créatures.

Dès 8 ans

1h

De 5€ à 10€

La Scène

CONFÉRENCES

De 3€ à 5€. Gratuit -18 ans et étudiants

Un billet d'entrée à l'exposition donne droit à une entrée gratuite à une conférence

Samedi 7 octobre à 14h

Quand le heavy metal ressuscite les démons mésopotamiens

Par Véréne Chalendar, Post doctorante, Collège de France – PSL, UMR 7192 et Aurélien Caron, doctorant EPHE – PSL, UMR 7192

Le Metal est-il possédé par les démons mésopotamiens ? Traquons les créatures hybrides utilisées pour examiner les origines et conséquences de cette rencontre insolite entre Mésopotamie et Metal.

1h15

Auditorium

Samedi 21 octobre à 14h30

Table ronde

Bestiaire fantastique, chimères et métamorphes dans la littérature et les médias

Par Anne Besson, professeure de littérature comparée à l'université d'Artois, William Blanc, historien spécialiste de la fantasy et des usages contemporains et Hélène Bouillon, commissaire de l'exposition Ensemble, ils pistent les animaux fantastiques dans leurs différentes ères chronologiques et décortiquent textes et œuvres anciens et contemporains pour comprendre leurs évolutions de l'Antiquité au 21^e siècle.

Gratuit

1h30. Séance de dédicace à la boutique après la table ronde

Auditorium

Samedi 25 novembre à 14h

Qu'est-ce que l'alchimie ? Théorie(s) et pratique(s)

Par Tom Fischer, doctorant, Laboratoire d'Étude sur les Monothéismes, CNRS

Promettant à ses adeptes richesses et longévité, l'alchimie occidentale a nourri certains des rêves les plus fous de l'Humanité. Mais que fût-elle vraiment ?

1h15

Auditorium

Samedi 16 décembre à 14h

Les animaux fantastiques dans l'égypte ancienne

Par Pascal Vernus, égyptologue, directeur d'études, École Pratique des Hautes Études (Paris)

Souvent considérés comme une manifestation du divin, les animaux occupent une place essentielle dans l'Égypte ancienne. Retour sur leur histoire.

1h15

La Scène

Samedi 13 janvier à 14h

Animaux fantastiques et magie au Moyen Âge

Par Emanuèle Arioli, maître de conférences en langues et littératures médiévales, université polytechnique Hauts-de-France

Grâce aux récits de voyages réels et imaginaires ainsi que les textes scientifiques et ésotériques du Moyen Âge, découvrons les liens étroits entre les créatures fantastiques et la magie.

1h15

Auditorium

CINÉ-CONFÉRENCES

De 3 € à 5 €. Gratuit : -18 ans et étudiants

Possibilité d'arriver pour le début des projections

La Scène

Vendredi 13 octobre à 18h

Autour d'une œuvre : la figurine du démon Pazuzu du musée du Louvre

Par Ariane Thomas, directrice du département des Antiquités orientales, musée du Louvre

Pazuzu est une figure incontournable de l'imaginaire mésopotamien, connu pour apporter maladies et autres fléaux aux hommes, mais aussi chasser les démons de sa famille.

Suivi du film :

L'Exorciste

De William Friedkin (1973)

Déconseillé aux moins de 15 ans

Durée de la conférence : 1h15

Durée du film : 2h12

Samedi 18 novembre à 17h

Le cinéma des créatures

Bestiaire cinématographique de quelques « vrais » animaux fantastiques

De Thierry Cormier, conférencier

Le cinéma est plein de ces créatures mythologiques ou folkloriques. Certains récits et cinéastes ont le pouvoir de rendre fantastiques des créatures qui ne le sont pas : aux côtés des dragons il y a les dinosaures ; des loups, des oiseaux ou de simples insectes.

Suivi à 19h des projections :

41^e Festival International du Film sur l'Art de Montréal

Dans le cadre du festival organisé par le Fresnoy – Studio national et le Festival International du Film sur l'Art de Montréal (FIFA)

En écho à l'exposition *Animaux Fantastiques*, deux films invitent à une immersion au cœur du monde animal.

Projection précédée d'une discussion autour des liens entre l'exposition et les films présentés par Hélène Bouillon (commissaire de l'exposition) et Andreina Aveledo, (programmatrice du FIFA)

15mn

Pas si bêtes !

De Antonella Fenech, Laurent Védrine (FIFA - sélection officielle)

France, Italie 2022, 31 mn

Langue des oiseaux

De Erik Bullot (FIFA - sélection officielle)

France 2022, 54 mn



Extrait « Pas si bêtes ! » © DR

CINÉ-ATELIERS « LES MIOCHES AU CINOCHÉ » À LA RENCONTRE DES ANIMAUX FANTASTIQUES

Le Louvre-Lens donne rendez-vous tous les deuxièmes mercredis du mois pour découvrir une programmation cinéma destinée au jeune public. Cette saison, des animaux fantastiques en tout genre accompagnent parents et enfants dans de grandes aventures. Chaque séance est suivie d'un atelier ou d'une rencontre pour que chacun laisse libre cours à sa créativité.

En partenariat avec la Communauté d'Agglomération Lens-Liévin (CALL) et les cinémas Arc en ciel de Liévin, Le Prévert d'Harnes et le Familia d'Avion.

Séances gratuites pour tous les enfants. Accompagnateur : de 3€ à 5€. Gratuit : (- 18 ans) et étudiants. La Scène

Durée de l'atelier : 40 mn



© DR

Mercredi 11 octobre à 14h30
Zébulon le dragon

De Max Lang et Daniel Snaddon (2019)

Attachant et maladroit, Zébulon est un dragon pas comme les autres qui aspire à devenir le meilleur élève de son école. Pour y arriver, il devra traverser beaucoup d'épreuves, comme réussir à capturer une princesse... qui ne veut pas être princesse !

À partir de 3 ans, 40 mn

Mercredi 8 novembre à 14h30
L'Histoire sans fin

De Wolfgang Petersen (1984)

Depuis la mort de sa mère, Bastien, dix ans, s'est replié sur lui-même et s'est bâti un monde imaginaire nourri de romans d'aventures. Un film culte à partager en famille, sur le pouvoir incroyable de l'imaginaire qui donne la force d'affronter toutes les réalités, même les plus difficiles.

À partir de 8 ans, 1h35



© Courtesy of Warner Bros. Pictures

Mercredi 13 décembre à 14h30

U

De Serge Éliassalde et Grégoire Solotareff (2006)

U est une licorne née des pleurs de Mona, une petite fille qui vit dans un royaume désolé près de la mer. Le temps passe, Mona grandit sous la protection de U et devient une adolescente rêveuse. Un récit initiatique sur le passage à l'âge adulte, entre doutes, questionnements et découvertes.

À partir de 6 ans, 1h15



© DR

Mercredi 10 janvier à 14h30
Icare

De Carlo Vogele (2022)

Quand il ne suit pas les leçons de sculpture de son père Dédale, Icare explore chaque recoin de l'île de Crète. Un jour, il se lie d'amitié avec un garçon à tête de taureau - le mythique minotaure - menacé par le roi Minos. Pépite de l'animation européenne de ces dernières années, cette réinterprétation du mythe grec est sublimée par les dessins de Carlo Vogele.

À partir de 8 ans, 1h15



© DR

POUR ALLER PLUS LOIN : LES ANIMAUX FANTASTIQUES, DES PHÉNOMÈNES DE SOCIÉTÉ

« Tous sont le produit de notre imagination et une des sources essentielles de nos rêves. Or les rêves, comme l'imaginaire, ne sont nullement le contraire de la réalité, ils en font pleinement partie et doivent être étudiés comme tels, au même titre que les structures sociales, la culture matérielle ou la vie quotidienne. Une société qui ne rêve pas, une société sans imaginaire, une société privée d'animaux fantastiques, cela n'existe pas. » Michel Pastoureau³

L'exposition explore la manière dont les animaux fantastiques imprègnent notre monde contemporain. Icônes de la pop culture - d'*Harry Potter* au *Seigneur des Anneaux*, *Games of Thrones* ou *Donjons & Dragons* -, figures investies par des mouvements sociaux, ou incarnant nos craintes face aux enjeux de la modernité... Leur omniprésence et les symboles dont ils sont porteurs les inscrivent au cœur de la société.

Les essais du catalogue proposent d'approfondir ces thématiques foisonnantes et passionnantes.



La Licorne, Gustave Moreau (1826-1898), Paris, musée Gustave-Moreau © RMN-Grand Palais / René-Gabriel Ojeda

À lire :

L'animal fantastique et la question de genre, Clovis Maillet (pp. 312-315)

La fantasy, réserve naturelle pour animaux fantastiques, Anne Besson (pp. 338-341)

Animaux imaginaires de la bande dessinée, Jean-Pierre Mercier (pp. 362-365)

Donjons & Dragons, ou la nouvelle jeunesse des monstres anciens, Jean-Christophe Piot (pp. 374-377)

Dragons, nature et écologie, William Blanc (pp. 390-393)

³ Avant propos du catalogue de l'exposition

LA SAISON FANTASTIQUE DE L'OFFICE DE TOURISME DE LENS-LIÉVIN

Autour de l'exposition *Animaux Fantastiques*, l'Office de tourisme de Lens-Liévin programme plusieurs rendez-vous pour nourrir l'imaginaire des visiteurs, petits et grands, et les inviter à prolonger leur découverte du territoire.

LES APÉROS FANTASTIQUES

Après le succès des *aperitivo romains* et des apéros égyptiens organisés en 2022, l'Office de tourisme de Lens-Liévin et le Louvre-Lens s'associent pour proposer un nouveau moment d'exception : une visite guidée de l'exposition *Animaux Fantastiques* après la fermeture du musée, suivie d'un apéritif concocté par les alchimistes des Vins Gourmands et du Bistrot Césarine. Une visite privative et une dégustation pleine de surprises : la promesse d'une soirée magique !

Samedis 7 octobre, 18 novembre et 16 décembre de 18h à 21h au Louvre-Lens
Tarif : 35€ / pers. Infos-Réservations : louvrelens.fr



© DR

VISITE FANTASTIQUE : CONTES ET LÉGENDES DE LA MINE ET DES TERRILS

À la tombée de la nuit, pénétrez et déambulez dans un lieu fabuleux, chargé d'histoires et de mystères : sous la voix de la conteuse de la compagnie *La Création continue !*, l'ancien site minier du 11/19 à Loos-en-Gohelle devient l'antre d'une étrange créature... Une découverte entre réel et imaginaire à vivre en famille, après la visite de l'exposition *Animaux Fantastiques* au Louvre-Lens, et qui fera gentiment frissonner petits et grands !

Les samedis 28 octobre et 4 novembre
Infos-Réservations : tourisme-lenslievin.fr

RENCONTRE BIÈRE FROMAGE LUDIQUE ET FANTASTIQUE

À l'occasion de cette soirée ludique et conviviale se mêlent bières locales, fromages régionaux et jeux de société mettant en scène dragons, vampires ou encore monstres effrayants... Les Loups-garous de Thiercelieux ne sont pas les seules créatures que l'on peut croiser dans les jeux de rôles ou de plateau : découvrez-en d'autres en testant les jeux sélectionnés par notre partenaire, *l'Antre du Dragon*, tout en dégustant des bières méconnues et des fromages soigneusement choisis pour les accompagner.

Vendredi 27 octobre à 18h30
avec *l'Antre du Dragon*
Tarifs : 9,50€ / pers.
Infos-Réservations : tourisme-lenslievin.fr



© Pidz

VISUELS LIBRES DE DROITS

Une sélection de visuels presse est mise à disposition.

- Ces images sont exclusivement destinées à la promotion de l'exposition présentée au musée du Louvre-Lens du 27 septembre 2023 au 15 janvier 2024.
- L'article doit préciser au minimum le nom du musée, le titre et les dates de l'exposition.
- Les crédits et mentions obligatoires doivent figurer près de la reproduction.

Pour accéder au téléchargement de ces images, merci de contacter Camille Klein (presse régionale et presse belge) ou Laurence Belon (presse nationale et internationale).

INFORMATIONS PRATIQUES

Exposition *Animaux Fantastiques* du 27 septembre 2023 au 15 janvier 2024

Ouvert tous les jours de 10h à 18h, sauf le mardi
Gratuit pour les - de 18 ans / 18-25 ans : 6 € / tarif plein : 11 €

Louvre-Lens

99 rue Paul Bert
62300 Lens
T : +33 (0)3 21 18 62 62 / www.louvrelens.fr

Retrouvez #LouvreLens et #expoAnimauxFantastiques
sur les réseaux sociaux    

CONTACTS PRESSE

Presse régionale et presse belge

Camille Klein
T : +33 (0)3 21 18 62 06
P : +33 (0)6 79 02 10 66
camille.klein@louvrelens.fr

Presse nationale et internationale

Laurence Belon
Agence Claudine Colin Communication
P : +33 (0)6 70 55 01 54
laurence@claudinecolin.com

Directrice de la Communication, du Développement et de l'Évènementiel

Véronique Petitjean
Musée du Louvre-Lens

PROCHAINE
EXPOSITION

**MONDES
SOUTERRAINS**

27 mars 2024 - 22 juillet 2024