

FOCUS

LA BASILIQUE

SAINT-VINCENT

CHIMÈRES, MYSTÈRES ET AUTRES MONSTRES...



**Circuit
Découverte**

VILLE DE
METZ

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTO
IRE

SOMMAIRE

3 LES MONSTRES

4 LA CHIMERE

5 LA GARGUILLE

6 LES CREATURES DE LA BASILIQUE

7 LA CHASSE AUX MONSTRES



LES MONSTRES

Un monstre est un être vivant, une créature fantastique, créé par l'imagination de l'homme.

Etrange et effrayant, il peut être de formes humaine, animale ou hybride. Le monstre résulte d'une combinaison entre la réalité et l'imaginaire.

Dans l'Antiquité comme au Moyen Âge l'image du monstre est utilisée pour terroriser le peuple et incarne le Mal.



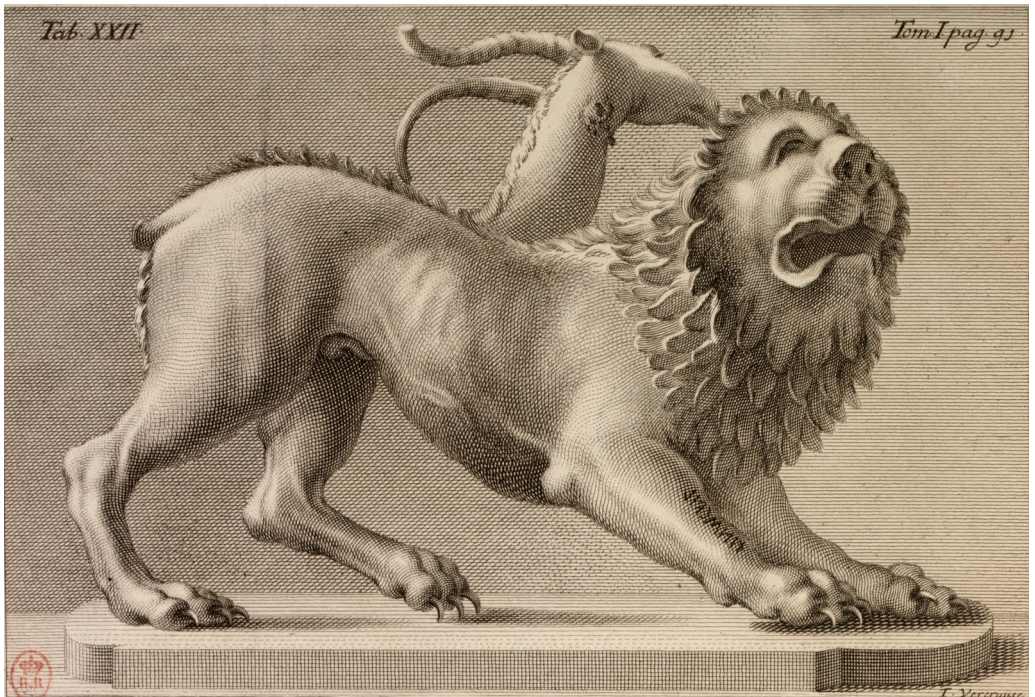
LA CHIMÈRE

La chimère antique grecque est une créature fantastique malfaisante. Être hybride constitué d'un corps de chèvre, d'une tête de lion et d'une queue de serpent, elle tue ses victimes en crachant des flammes et en utilisant sa tête et sa queue.

Au Moyen Âge, la pensée chrétienne s'approprie la figure de la chimère. Les sculpteurs inventent une faune fantastique pour raconter la bible, la vie, les péchés, les vertus et les vices.

En architecture, une chimère désigne une figure fantastique utilisée comme décoration. Au fil du temps, le terme change de sens et devient plus vague et moins précis. La chimère symbolise l'univers diabolique, qui signale la présence du mal. Elle peut se situer aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur d'un édifice religieux.

Ces animaux hybrides sont alors construits sur les cathédrales et les églises pour les protéger contre le mal. Ils sont en effet si laids qu'on considère alors que le diable lui-même en a peur.



LA GARGOUILLE

En Europe occidentale, les artistes ont repris la figure de la chimère antique et ils lui ont donné une autre portée.

Les gargouilles, créatures hybrides et laides, sont placées sur les gouttières des édifices religieux pour évacuer l'eau de pluie. Elles ont souvent la forme d'animaux fantastiques effrayants. Les gargouilles ont aussi un rôle symbolique, elles protègent la maison de Dieu et des fidèles et mettent en garde les chré-

tiens contre les tentations extérieures.

Dans la tradition chrétienne, les chimères et les gargouilles symbolisent la tentation et les désirs inassouvis, issus des profondeurs de l'inconscient et assimilés par l'Eglise à des figures monstrueuses et diaboliques. Les chimères sont plutôt utilisées comme des éléments décoratifs à l'intérieur du bâtiment tandis que les gargouilles ont une fonction plus pratique.



LES CREATURES DE LA BASILIQUE

La basilique Saint-Vincent accueille une multitude de créatures fantastiques, grotesques ou animales.

Dans un coin de la nef se cache un basilic, animal maléfique et satanique issu de l'imaginaire médiéval. La légende veut qu'il soit le résultat d'un œuf pondu par un coq, couvé durant sept ans par un serpent, ce qui lui vaut d'être représenté avec une petite tête hérissée d'une crête de coq et d'un corps boursoufflé se terminant par une queue

serpentiforme. Ailleurs, ce sont deux hybrides, à la tête humaine encapuchonnée posée sur un corps de dragon, qui se dissimulent et s'enlacent.

Les extérieurs de l'édifice offrent un abri à une véritable ménagerie et aux gargouilles les plus grotesques et effrayantes. La récente restauration du chevet a permis de les révéler, jusqu'à la plus obscène et facétieuse...



LA CHASSE AUX MONSTRES



Nous vous invitons à retrouver les chimères, monstres et personnages grotesques disséminés un peu partout dans la basilique. Les énigmes qui suivent vous aideront. Si vous ne les voyez pas, pas d'inquiétude ! Demandez de l'aide au médiateur culturel qui se trouve à l'accueil, il mettra une carte à votre disposition.

1 Trois créatures sont cachées non loin de l'entrée mais seulement l'une d'entre elles est une chimère. La deuxième est considérée comme le meilleur ami de l'homme, la dernière est un monstre messin.

2 Une autre créature est bien cachée dans un coin de l'édifice, vers la gauche quand vous marchez en direction du chœur. On dirait des frères jumeaux portant des chapeaux et se protégeant l'un l'autre.

3 De l'autre côté, non loin de la statue de Jeanne d'Arc, vous trouverez plusieurs monstres. Ils semblent se disputer pour savoir qui est le plus fort.

Si vous avez apprécié ce jeu, vous pouvez continuer la chasse aux monstres en observant le plan de la basilique. Vous y trouverez l'emplacement de toutes les figures monstrueuses. Il suffira de bien lever les yeux. N'hésitez pas à demander de l'aide aux médiateurs !





Crédits photographiques

Page 3

Monstre trouvé dans le lac de Fagua, Bibliothèque Nationale de France

Description de ce monstre unique, Bibliothèque Nationale de France

Page 4

Chimère d'Arezzo, découverte en 1553 en Toscane, Alinari Frères, Bibliothèque Nationale de France

Pages 5, 6 et 8

Fly-pixel et service Patrimoine Culturel

Conception et réalisation

Katerina Isaïa, Aurore Müller et Dorothee Rachula, service Patrimoine Culturel



Metz appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire.

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction générale des patrimoines, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides-conférenciers et des animateurs de l'architecture et du patrimoine, ainsi que la qualité de leurs actions. Des vestiges antiques à l'architecture du XXI^e siècle, les Villes et Pays d'art et d'histoire mettent en scène le patrimoine dans sa diversité.

Aujourd'hui, 186 villes vous offrent leur savoir-faire sur toute la France.

Les conventions Villes et Pays d'art et d'histoire ont fait de l'éducation des jeunes au patrimoine et à l'urbanisme une priorité. Les services éducatifs s'adressent donc à tous les jeunes grâce à une pédagogie attrayante, pour un véritable apprentissage de la citoyenneté. Il ne s'agit pas simplement de visiter le passé, mais aussi de mieux comprendre le présent pour mieux préparer l'avenir.

A proximité

Bar-le-Duc, Pays d'Epinal, Strasbourg, Châlons-en-Champagne, Reims, Langres, Val d'argent, Guebwiller, Troyes, Sedan, Charleville-Mézières, bénéficient de l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire.

Renseignements

Ville de Metz

Service Patrimoine Culturel

3 place de la Comédie

57000 Metz

Tel : 03 87 55 52 24

patrimoineculturel@mairie-metz.fr

