

citez ce document

Maxime Huot (isdaT), Les mythes et légendes, un patrimoine immatériel. Ligne : Vus à 130. La route, le graphisme, les régions. Mise en tourisme de paysages autoroutiers et de sites en France, 1972-2022, sous la direction de Sébastien Dégeilh, Olivier Huz, Problemata. Mis en ligne : le 28 juillet 2023 Url : <https://www.problemata.org/fr/articles/2194>

titre

Les mythes et légendes, un patrimoine immatériel, 2022

auteur

Maxime Huot

copyright

Maxime Huot (isdaT), Problemata

ligne

Vus à 130. La route, le graphisme, les régions. Mise en tourisme de paysages autoroutiers et de sites en France, 1972-2022

direction de la ligne

Sébastien Dégeilh, Olivier Huz

affiliation de l'auteur

isdaT Designer indépendant

discipline

Design graphique

Cet article vous est proposé en accès libre et gratuit par Problemata afin de numériser, préserver et étendre l'accès aux travaux des chercheurs.

Problemata est une plateforme de ressource et de publication open-access selon les principes de la Science Ouverte. Elle permet aux universitaires, aux chercheurs et aux étudiants de découvrir, utiliser et exploiter un éventail de contenus dans des archives numériques fiables. Nous utilisons les technologies et les outils de l'information pour augmenter et faciliter de nouvelles formes de recherche. Pour plus d'informations sur Problemata, <http://problemata.org/en/> ou contactez contact@problemata.org.

Cet article est distribué selon les termes de la licence internationale Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0), qui permet l'utilisation, la distribution et la reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition que l'auteur original, Problemata et la source soient mentionnés. Voir <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Les enjeux pictographiques permettent de transmettre un patrimoine immatériel, à condition que ce dernier trouve une matérialité. Réside dans la culture des territoires une culture immatérielle composée de divers contes et légendes qui ne se partagent pas. Si l'on considère que la folklorisation des territoires à la fin du XIX^e siècle est l'origine des spécificités culinaires, culturelles, etc. des divers territoires français, un imaginaire dans cette part de folklore est alors manquant. Par ses collages aux choix purement formels, sans prise en compte d'une géographie précise, l'auteur construit une imagination immatérielle à partir d'éléments matériels. Les formes froides des pictogrammes originaux prennent ici des formes historicisées et créent des récits locaux, à la manière des affiches polonaises du graphiste Roman Cieslewicz, reconnues pour leurs collages structurels.





CROQUE-MITAINE

Alsace, Doubs, Poitou, Valenciennes, Aveyron,
Guernesey, Castres, Parme, Eure, Drôme

Le croque-mitaine est un personnage maléfique présenté aux enfants pour leur faire peur et ainsi les rendre plus sages. Il sert souvent à marquer les interdits vis-à-vis des moments ou des lieux considérés comme dangereux, en particulier par rapport à la nuit.





GARGANTUA

Mythe national

Gargantua est dans les traditions populaires la personnalisation d'une énergie gigantesque, mais bienfaisante qui ordonne le chaos. Dans ses voyages, il modifie les paysages en laissant tomber le contenu de sa hotte. Les dépâtures de ses souliers donnent collines et buttes, ses déjections forment des aiguilles et ses mictions des rivières.



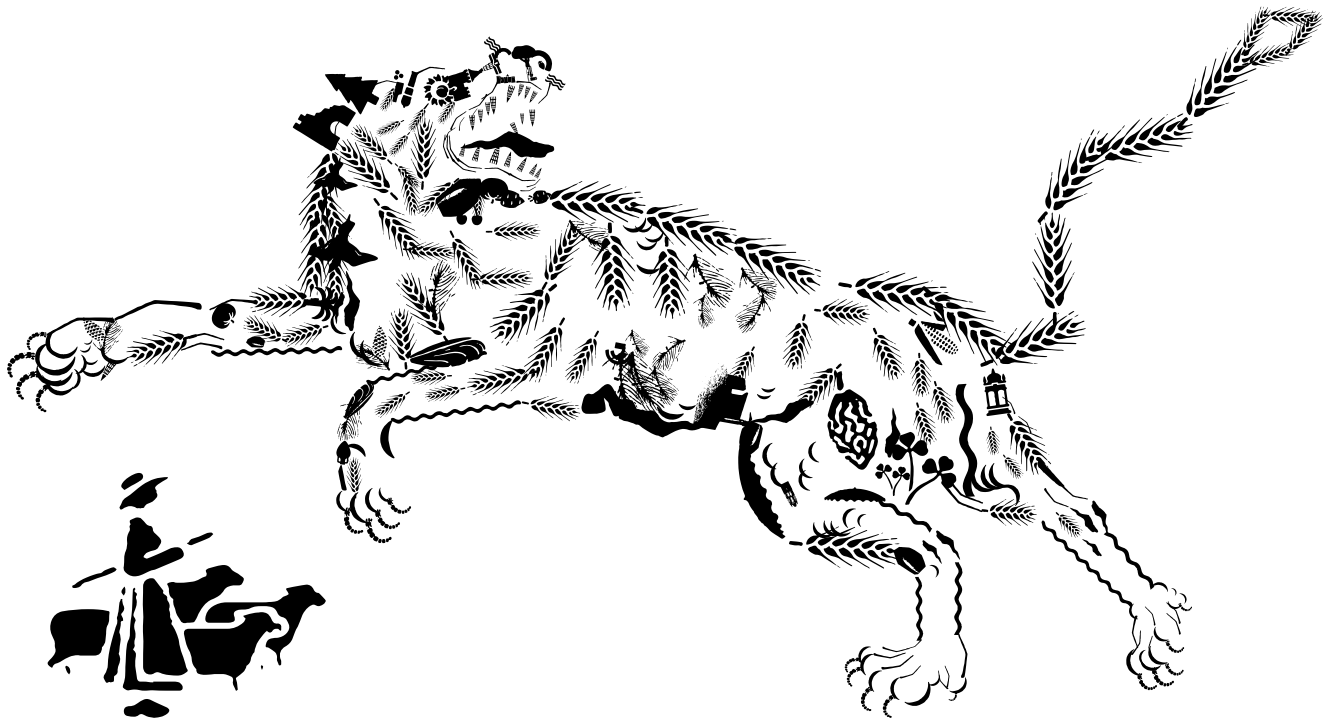


KORRIGANS

Bretagne

Le Korrigan est issu du folklore breton, une sorte de gnome ou de lutin farfelu. Le mot korrigan signifie « petit nain », du breton korr = nain, suivi du diminutif ig et du suffixe an, avec le pluriel breton ed = Korriganed. On les appelle aussi Poulpikets, Kornandons ou Ozégans. Bienveillant ou malveillant selon les cas, il peut faire preuve d'une extrême générosité, mais est capable d'horribles vengeances.





BÊTE DU GÉVAUDAN

Lozère

Dépassant rapidement le fait divers, la bête du Gévaudan mobilise de nombreuses troupes royales et donne naissance à toutes sortes de rumeurs et croyances, tant sur sa nature — perçue tour à tour par les contemporains comme un loup, un animal exotique, un « sorcier » capable de charmer les balles, voire un loup-garou.





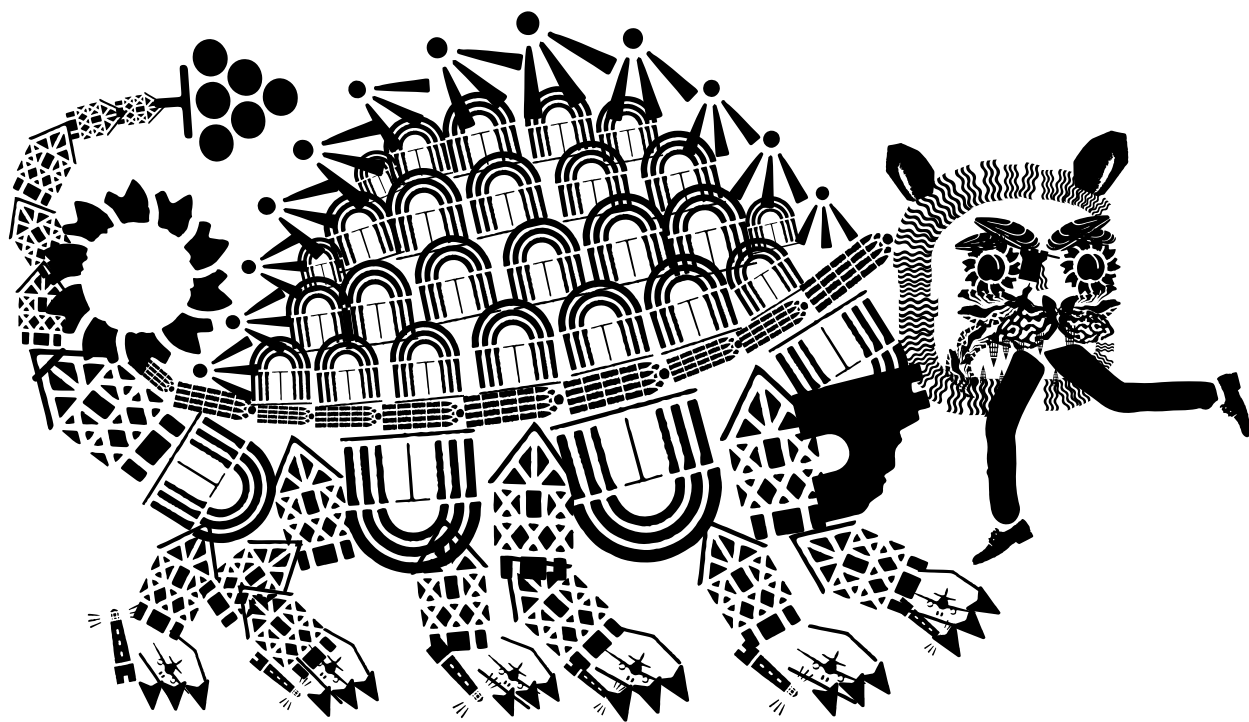
MÉLUSINE

Poitou, Alsace, Lorraine, Champagne

La fée Pressine, mère de Mélusine jeta un sort à ses trois filles pour avoir offensé leur père, Elinas, roi d'Albanie. Elle attribua à Mélusine la malédiction suivante : chaque samedi, ses longues jambes se revêtiront d'écailles et prendront l'aspect d'une queue de serpent.

Si on la surprenait dans cet état, jamais plus elle ne reprendrait forme humaine.





TARASQUE

Provence

Animal fabuleux, tenant du dragon, du crocodile et du serpent, qui sévissait dans le Rhône et ses alentours, et qui fut dompté par sainte Marthe. Cette légende fut inventée pour transmettre un message à la population, il faut se méfier du Rhône qui peut déborder, faire chavirer les bateaux et noyer les enfants.



