

La Créature de la Briantais

Une légende malouine

VILLE DE
Saint-malo

MONSTR DÉRIVE



La créature de la Briantais
L'histoire de l'histoire

Une nouvelle aire de jeux verra bientôt le jour dans le Parc de la Briantais. Imaginée et réalisée par les paysagistes du Collectif Dérive et les sculpteurs-constructeurs de MONsTR, cette aire de jeux sur-mesure et inclusive a été pensée pour les enfants de 0 à 10 ans. Conçue comme un tumulus, l'espace principal est une créature extraordinaire, La Créature de la Briantais, faite de terre, de bois et de pierres, tout droit sortie des cartes marines du XVI^e siècle. Elle est arrivée au cœur du Parc de La Briantais et s'y est paisiblement endormie...

En parallèle de la réalisation de l'aire de jeux, un atelier a été organisé par la Ville de Saint-Malo et mené par Gaëlle Hervé et Eloïse Bloit pour les collectifs MONsTR et Dérive, avec pour objectif d'écrire la mythologie de la créature de la Briantais afin qu'elle soit réinterprétée en dessins peints dans l'aire de jeux par Julien Barthélémy, artiste du collectif MONsTR.

Ce récit a été écrit et dessiné par les enfants de la maison de quartier de la Découverte et du centre de loisirs élémentaire de Bellevue à l'occasion d'un atelier le lundi 17 Avril 2023.

L'atelier s'est déroulé sur une séance d'1h30 avec 22 enfants. Gaëlle et Eloïse sont venues présenter le projet et ont proposé aux enfants d'inventer des étapes fondamentales du récit à partir d'une trame.

Crédits :

Un projet conçu et réalisé par MONsTR et Dérive,
avec la participation de La Jourdanère et de l'APAVE.
Dessins préparatoires et illustration du livret : Julien Barthélémy
Une commande de la Ville de Saint-Malo.

Inauguration : juillet 2023

La Créature de la Briantais

Une légende malouine



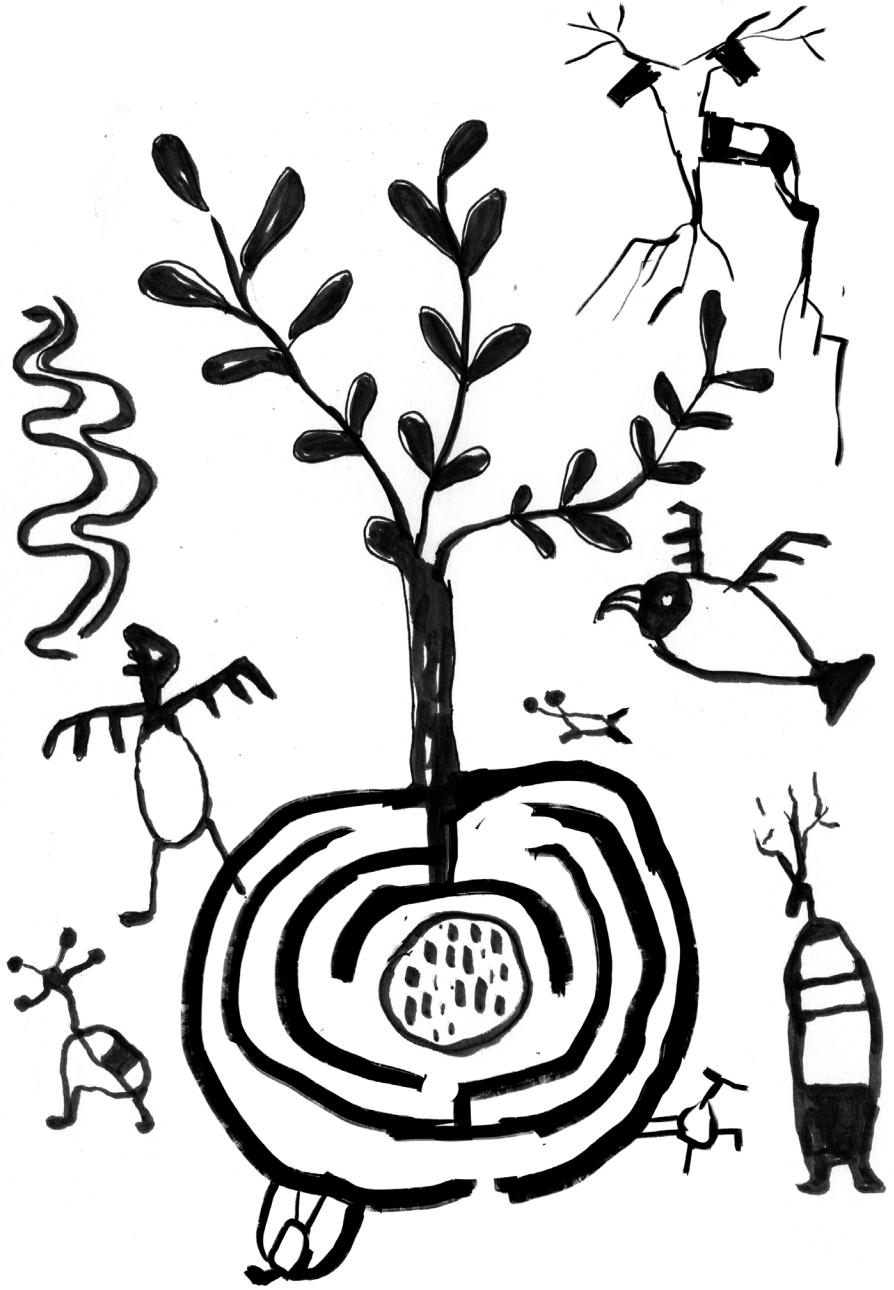
VILLE DE
Saint-malo

MONSTR **DÉRIVE**

Bien avant ta naissance, celle de tes parents et de leurs parents avant eux. Bien avant la naissance même des dinosaures, au temps des premiers balbutiements, les formes de vie n'existaient pas telles que nous les connaissons aujourd'hui. Dans ces temps anciens, les formes de vie étaient multiples, mélangées, hybrides.

Les êtres n'étaient pas si bien rangés comme aujourd'hui : animal, végétal, minéral, vivant sur terre, en mer ou dans les airs. L'arbre marchait sur ses pattes, le caillou respirait par ses branchies, l'oiseau nichait au fond des océans... Toutes ces créatures vivaient en harmonie.

C'est en ces temps reculés qu'est née la créature de la Briantais. Cette créature avait la particularité d'être de chaque essence et de pouvoir vivre aussi bien sur terre, en mer que dans les airs. Ses parents, un lézard-pissenlit et une poisson-pierre, prirent leur œuf et le placèrent à l'abri des racines d'un arbre majestueux.



Mais arriva le jour du chamboulement: le jour du Grand Rangement. Celui où un cataclysme s'abattit sur Terre. Tout se mit à trembler. Venues de l'espace, des comètes foncèrent vers le sol, plongèrent dans les mers et soulevèrent les eaux, formant un gigantesque tsunami qui recouvrit toutes les terres et les roches, emportant tout sur son passage. À l'endroit où vivait la créature, toutes formes de vie furent impactées par la catastrophe. Toutes, sauf la créature, encore dans son œuf, cachée sous les racines du grand arbre.

Après un temps, les vagues se retirèrent, la terre ne trembla plus, le cataclysme était passé. Le calme revenu, la créature sortit de sa coquille protectrice et remonta à la surface, au pied de l'arbre abattu par la tempête. Elle découvrit devant elle un monde nouveau.

Tout ce qui avait été hybride était désormais rangé, classé.

Les écailles marines dans l'eau, les plumes dans les airs, les fourrures sur terre, les végétaux sont enracinés, les pierres immobilisées... Et parmi ces nouvelles formes de vie, un étrange animal à deux pattes, sans fourrure, ni plume, une créature nue appelée humain.



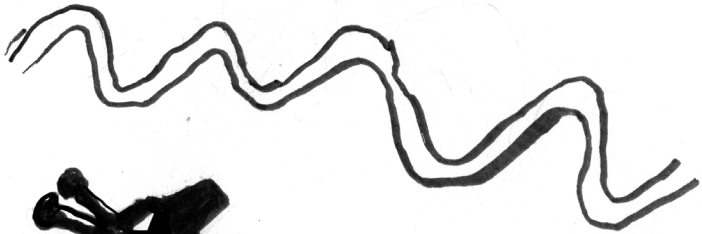
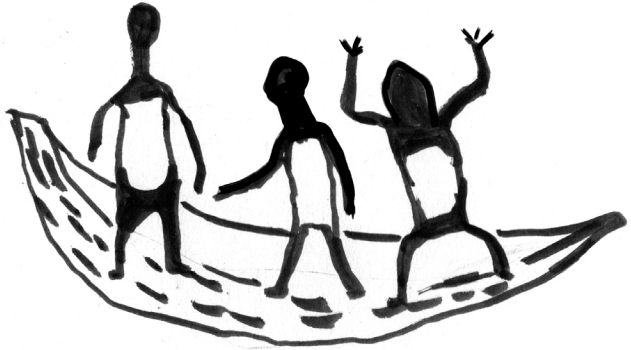
À la vue de ce nouvel ordre, la créature décida de quitter les racines protectrices qui l'avaient vu naître. Elle voyagea à la surface du globe : sur les terres et dans les mers. Des jours et des nuits, des mois et des années, elle vogua pendant des siècles, observatrice et solitaire. Désormais, la créature est aussi grande qu'un navire. Lasse de voyager, elle souhaite ardemment retrouver le sol qui a abrité son œuf. Elle s'approche prudemment vers sa terre d'origine. Les paysages ont bien changé. L'humain a construit des digues, des barrages, des remparts s'érigent autour d'une cité. La Créature hésite à s'approcher.



Par une nuit sans étoiles, elle attend le silence pour s'avancer vers une plage. Elle sort pas à pas de l'eau. C'est alors qu'un groupe d'humains la surprend. Ce sont des enfants qui sont venus se baigner à la belle étoile. A peine les a-t-elle vus, que prise par la peur, elle nage vers le large, et s'engouffre, tout près de la plage, dans une grotte sous-marine. Hélas dans sa précipitation elle ne voit pas qu'elle est prise au piège dans cette cavité. C'est à l'aube qu'elle réalise qu'elle est coincée dans les rochers. Elle n'ose d'abord pas bouger et reste là tandis que la ville s'éveille. Elle entend au dehors les voix, les rires, les jeux des enfants, dans le sable, dans la mer... L'heure où le soleil atteint son zénith arrive. Exténuée, elle lance un chant merveilleux, un appel au secours.

Le groupe d'enfants, partis pêcher en barque l'entendent. Curieux et téméraires, ils s'avancent vers les rochers et la découvrent.

Ces enfants sont les descendants des peuples premiers, des humains qui sont apparus le jour du grand rangement. Ils connaissent les êtres hybrides comme la Créature. Lors du Grand Rangement, d'autres êtres mélangés avaient été épargnés. Un groupe d'enfants avait alors trouvé un endroit, ici à Saint Malo dans le Parc de la Briantais, où les Mélangés et les êtres rangés pourraient vivre en harmonie.



À l'aide d'un filet, les enfants aident la Créature à s'extirper de la grotte. Une fois qu'elle a retrouvé sa liberté, ils la guident jusqu'au Parc. Elle ressent immédiatement l'ombre mobile d'un arbre au-dessus d'elle, gorgée de pépiements d'oisillons et de bruissement d'insectes. Les racines du tilleul la chatouillent, lui rappelant le cocon de son enfance. Elle rencontre d'autres créatures mélangées comme elles, issues du bois et des plumes, gorgées de sève, d'air et d'eau. La nuit, elles se racontent leurs histoires.

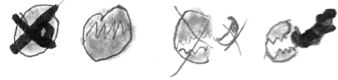
Depuis ce jour, la créature est allongée parmi ce peuple de Mélangés. Elle est bien vivante et vit au rythme des étoiles, des grands bouleversements et des balbutiements. Une chose lui importe à elle comme aux autres de son peuple : rester unis et faire battre leur cœur au rythme des jeux joyeux des enfants.

Tu peux aller la voir, tu peux jouer avec elle, et te glisser tout près d'elle. Si tu lui chuchotes tes secrets et que tu tends bien l'oreille, alors elle te murmurerà sa Grande Histoire.



Extraits des travaux de l'atelier

Recherches sur la naissance



Lézard
serpent



Lézard
oiseaux



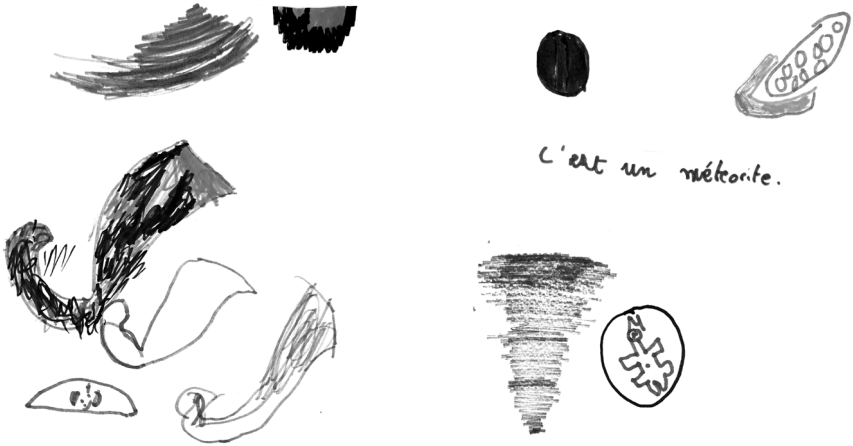
Poisson



un dragon et un dragon et un arbre



Recherches sur le cataclysme



Recherches sur la rencontre

Il y avait des enfants et un bateau
 et ils sont en une créature à
 être cominée dans des cailloux.
 Et il ont * autres aides a se
 découvrir. Et ils le trouvent au
 parce de la brionté avec un
 filet.

