

Golem ! Avatars d'une légende d'argile

8 mars – 16 juillet 2017



Paul Wegener et Carl Boese
Der Golem, Allemagne, 1920
Stiftung Deutsche Kinemathek

L'exposition « Golem ! Avatars d'une légende d'argile » explore, avec 136 œuvres provenant de 28 institutions et prêteurs privés, le riche devenir de la figure du Golem dans les arts visuels, à travers un parcours mêlant peinture, dessin, photographie, théâtre, cinéma, littérature, bande dessinée et jeu vidéo. De la présentation d'un remarquable *Sefer Yetsirah* (Livre de la création) imprimé à Mantoue en 1612 à la projection d'extraits de *Terminator 2*, en passant par des œuvres de Boris Aronson, Christian Boltanski, Gérard Garouste, Antony Gormley, Philip Guston, Amos Gitaï, R.B. Kitaj ou Anselm Kiefer, l'exposition montre comment cette légende juive médiévale opère encore aujourd'hui dans un imaginaire mondialisé.

Être d'argile animé à l'aide de lettres sacrées, le Golem est l'un des mythes juifs les plus célèbres et l'une des figures majeures de la littérature fantastique. Celui que l'on a coutume de représenter sous les traits d'un géant aux pouvoirs surhumains n'a cessé de fasciner et d'endosser de multiples significations au fil du temps.

Au Moyen Âge puis à la Renaissance, c'est une entité connue des seuls mystiques, qui débattent des opérations magiques permettant de lui donner vie. Au XIX^e siècle, le Golem devient une figure populaire : une créature destinée à soulager la communauté juive de travaux pénibles et à la protéger des persécutions. Mais nombre de récits insistent sur l'épisode où le Golem se retourne contre Rabbi Yéhoudah Loew, son créateur, et c'est à ce moment que naissent les premières images du Golem. Hugo Steiner-Prag lui donne en 1915 une physionomie mongoloïde et inquiétante dans les illustrations du célèbre roman de Gustav Meyrink, et Paul Wegener lui confère dans son film de 1920 des traits qui marqueront durablement l'imagier du XX^e siècle. Il fascine les artistes qui voient dans la création du Golem une métaphore de leur position de créateurs face à une matière inerte à laquelle « donner vie ». D'emblée, ils soulignent son ambivalence : être miraculeux et monstrueux à la fois, il oscille entre humanité et inhumanité, entre protection et menace.

La plasticité du mythe du Golem est à l'origine de la plupart des créatures artificielles, imaginaires ou réelles, et sa féconde descendance ne cesse de croître, notamment dans le domaine de la robotique et de l'informatique. Précurseur des super-héros et des avatars numériques, le Golem est aussi une figure qui permet de penser un monde où l'homme pourrait perdre le contrôle sur ses inventions.

L'exposition est accompagnée d'un important programme comprenant des films, des rencontres, une performance, des activités pédagogiques et un livret jeu. Son catalogue est édité avec les éditions Hazan.

- **Paul Salmona**, directeur
- **Corinne Bacharach**, responsable de l'auditorium et de la communication
- **Contact presse:**
Sandrine Adass
01 53 01 86 67
sandrine.adass@mahj.org

Musée d'art et d'histoire du Judaïsme
Hôtel de Saint-Aignan
71, rue du Temple 75003 Paris
www.mahj.org

Commissariat : **Ada Ackerman**, Thalim-CNRS et **Paul Salmona**, mahJ
Coordination : **Dorota Sniezek**, mahJ

L'exposition a reçu le soutien de la Fondation pour la Mémoire de la Shoah, de la fondation Pro mahJ et du Centre tchèque, Paris

En partenariat avec France Culture

