

Dossier de presse
3 juillet 2026

Le Centre des monuments nationaux présente

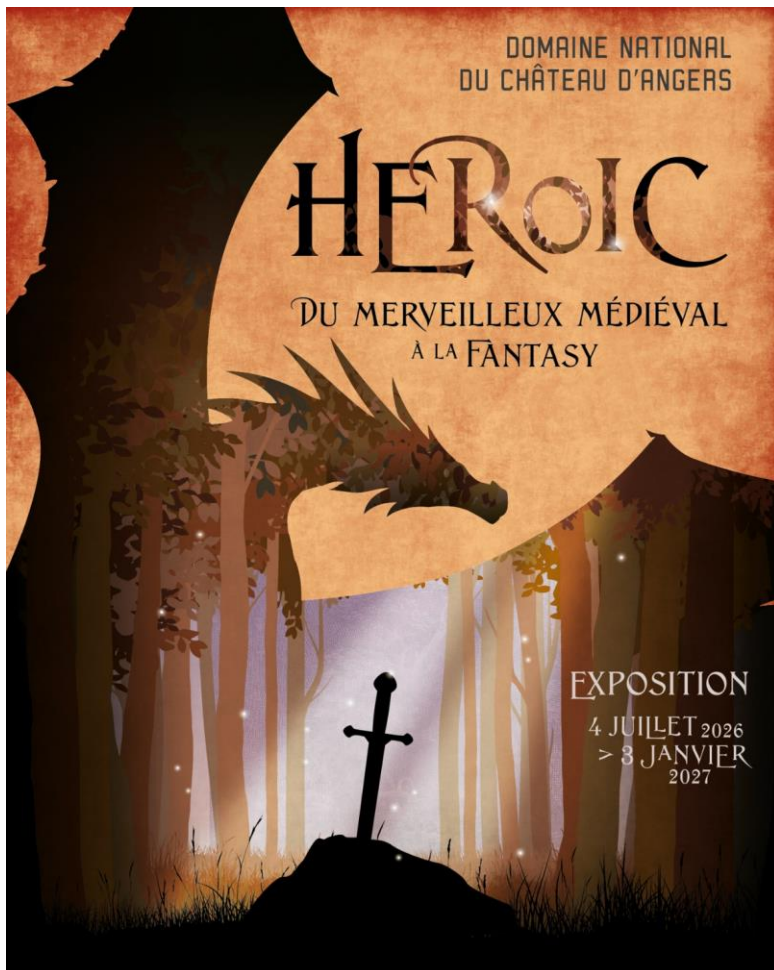
HeROIC

Du merveilleux médiéval à la Fantasy

EXPOSITION

Au Domaine national du château d'Angers

Du 4 juillet 2026 au 3 janvier 2027



Pôle presse du CMN :

Marie Roy, Su-Lian Neville et Ophélie Thiery 01 44 61 21 86 / 22 96 / 22 45

presse@monuments-nationaux.fr

Pour retrouver l'ensemble des communiqués du CMN :

www.monuments-nationaux.fr/espace-presse

Domaine national du château d'Angers

Emma Fonteneau 07 63 00 88 09

emma.fonteneau@monuments-nationaux.fr

www.chateau-angers.fr

www.monuments-nationaux.fr

Pour retrouver l'ensemble des communiqués du CMN :

presse.monuments-nationaux.fr

Communiqué de presse

À partir du 4 juillet, le Domaine national du château d'Angers invite ses visiteurs à un retour aux sources du genre de la *fantasy* avec une nouvelle exposition présentée dans son logis royal : *HeROic. Du merveilleux médiéval à la Fantasy*. Telle une quête à travers des univers peuplés de dragons, de chevaliers, de guerrières, de mages et de sorcières, l'exposition révèle l'importance du médiévalisme, cette réinvention permanente du Moyen Âge qui s'opère de la Renaissance au XIX^e siècle et qui est aujourd'hui omniprésente dans la culture populaire et geek. À quelques mètres de la Tapisserie de l'Apocalypse, une œuvre médiévale spectaculaire présentée toute l'année dans le château, récits anciens, œuvres du XIX^e siècle, grandes sagas, jeux vidéo et création artistique contemporaine se répondent pour donner à voir la fabrique du héros, entre héritage historique et imaginaires en constante métamorphose.

Le Moyen Âge occupe une place centrale dans notre imaginaire contemporain. Il est une fabuleuse source d'inspiration pour les romans, bandes dessinées et mangas, les séries, films, jeux vidéo, de rôle ou de plateau, lors des fêtes médiévales et des reconstitutions historiques ou cosplay.

Le médiévalisme, c'est-à-dire la réinvention du Moyen Âge par les époques qui lui succèdent, imprègne en effet largement nos représentations collectives. Cette fascination existe dès la Renaissance, lorsque souverains et élites rejouent les tournois chevaleresques et s'inspirent des légendes arthuriennes.

La redécouverte passionnée de l'ère médiévale au XIX^e siècle donne lieu à de multiples créations artistiques, en littérature, en architecture, en musique ainsi que dans les arts visuels. Au XX^e et XXI^e siècles, la *fantasy* transforme cet héritage en univers fictionnels autonomes, où le Moyen Âge devient une matrice imaginaire plutôt qu'une référence historique.

Comme dans les chroniques et les miniatures médiévales, cette nouvelle exposition au château d'Angers met en scène des figures stéréotypées : le souverain visionnaire, l'intrépide guerrière, le chevalier solitaire ou la communauté en quête. Traversant la forêt peuplée de créatures surnaturelles, ces héros et héroïnes, aidés ou combattus par des enchanteurs et des sorcières, affrontent de terrifiants dragons. À l'issue de leurs aventures, ils s'approchent du trésor, objet final de la quête. Le Graal, coupe de la vie éternelle, en étant la quintessence.

Sur les pas de ces héros, les visiteurs découvrent dans l'exposition des œuvres d'art et des objets issus de nos fictions contemporaines. Épées, pièces d'or, grimoires, potions, baguettes, selle de dragonnier, armures, casques, calices sont sélectionnés et analysés par les Geekstorien, deux historiens spécialistes de la *fantasy*. L'exposition a également été conçue avec Floryan Varennes, artiste plasticien et historien spécialiste du médiévalisme dans les arts visuels. Il présente, à la fin du parcours, une installation proposant une relecture inédite de l'imaginaire héroïque, à contre-courant de ses représentations traditionnelles.

Informations pratiques

Exposition « HeROic. Du merveilleux médiéval à la Fantasy ».
Dans le logis royal du Domaine national du château d'Angers

Du 4 juillet 2026 au 3 janvier 2027

Fermée le 1^{er} janvier

De 10h à 18h du 2 mai au 4 septembre

De 10h à 17h du 5 septembre au 30 avril

Tarifs

Compris dans le tarif d'entrée du monument (de 11€ à 14€ selon la date de visite ; gratuit pour : les moins de 26 ans ressortissants de l'UE, les demandeurs d'emploi, les personnes en situation de handicap + 1 accompagnateur...)

[Consultez tous les tarifs d'entrée](#)

Conditions d'accès

- > Adapté aux personnes à mobilité réduite et aux poussettes
- > Sans réservation à l'avance (sauf pour les groupes), accès libre après entrée dans le monument

Sommaire du dossier

PARCOURS DE L'EXPOSITION..... 4

Salle 1..... 4

Du merveilleux médiéval à la *Fantasy* : de l'épée de *Charlemagne* à celle de *Zelda*

Noblesse oblige

La cour, ses protagonistes et ses intrigues

Salle 2..... 8

Chevaliers et guerrières

Armures fantastiques : le corps augmenté

Salle 3..... 12

Forêt enchantée

Salle 4..... 13

Enchantresses, magiciens, fées et sorciers

Objets magiques, grimoires et potions

Salle 5..... 16

Dragons, créatures ambivalentes

Le *Graal*, trésor des trésors

Salle 6..... 18

Respawn : Floryan Varennes

SCÉNOGRAPHIE ET REMERCIEMENTS 20

AUTOUR DE L'EXPOSITION..... 22

Le Domaine national du château d'Angers..... 23

Le CMN en bref..... 25

Tous les visuels de ce dossier de presse sont disponibles sur demande auprès de :

Emma Fonteneau 07 63 00 88 09

emma.fonteneau@monuments-nationaux.fr

Crédit pour toutes les photos :

© Jérôme Pellerin-Moncler

Parcours de l'exposition

SALLE 1

DU MERVEILLEUX MÉDIÉVAL À LA FANTASY

De l'épée de Charlemagne à celle de Zelda

Fantasy [ˈfæntəsi] signifie « imagination » en anglais. Genre artistique et littéraire dans lequel l'intrigue se déroule dans un monde imaginaire peuplé d'êtres surnaturels, mythiques ou issus des légendes populaires. Il se caractérise par l'emploi de la magie, d'éléments anachroniques et de figures récurrentes.

Le Moyen Âge est fasciné par les « merveilles », ces phénomènes inexplicables interprétés comme des manifestations surnaturelles, divines ou diaboliques : miracles, animaux fantastiques, visions ou voyages dans l'Au-delà.

La tradition des héros lancés dans des aventures extraordinaires remonte à l'Antiquité, avec des figures telles qu'Ulysse, Hercule, Penthésilée, Jason ou Énée. Loin d'être oubliée, cette culture inspire les souverains de la période médiévale (c.500 - c.1500). Les chansons de geste et les romans médiévaux regorgent ainsi d'aventures dans des mondes imaginaires. Même le voyage bien réel de Marco Polo vers la Chine au XIII^e siècle est relaté dans le *Livre des merveilles*, tant les territoires et les peuples rencontrés paraissent incroyables.

Jusqu'au rationalisme du XVIII^e siècle, le surnaturel demeure une composante ordinaire des sociétés occidentales. Rien d'étonnant, dès lors, à voir des chevaliers se lancer, sur l'injonction d'un souverain possédant une épée légendaire, à la recherche d'une coupe mythique promettant la vie éternelle. Dans cette quête, ils traversent des forêts peuplées de créatures fantastiques, affrontent des dragons gardiens de trésors et rencontrent magiciens et enchantresses. Tel est le schéma narratif du roman des *chevaliers de la Table ronde*, dont les récurrences traversent les siècles.

Au XVI^e siècle, l'idéal chevaleresque conserve son prestige : François I^{er} et Henri VIII organisent des tournois inspirés de l'univers arthurien. Bien que cette fascination pour le Moyen Âge nommée « médiévalisme » existe depuis la Renaissance, c'est au XIX^e siècle qu'elle connaît un véritable âge d'or. Ce phénomène s'exprime dans plusieurs domaines : politique, avec la construction des identités nationales en Europe, technique et technologique, avec la critique de l'industrialisation, et enfin artistique, dans les courants troubadour, romantique, symboliste, préraphaélite, *Arts and Crafts* et néo-gothique. Leurs représentants sont entre-autres, en France, Jules Michelet, Eugène Viollet-le-Duc ou Victor Hugo, en Angleterre, John Ruskin, William Morris ou Arthur Rackham et enfin dans le monde germanique, Richard Wagner et les frères Grimm.

C'est dans ce contexte que se développe la *fantasy*, prolongée au XX^e siècle par les œuvres de J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard, Ursula K. Le Guin, George R. R. Martin ou J. K. Rowling, ainsi que par les univers visuels de John Bauer, Rowena Morrill, John Howe et Alan Lee. Ce genre met en scène des créatures surnaturelles au cœur de royaumes souvent imaginaires. Aujourd'hui encore, la *fantasy* irrigue jeux vidéo, séries, bandes dessinées, jeux de rôle ou pratiques de *cosplay*, prolongeant l'influence de la culture médiévale dans l'imaginaire contemporain.

NOBLESSE OBLIGE

La figure royale occupe une place centrale dans les récits merveilleux du Moyen Âge comme dans les fictions médiévalistes et fantastiques contemporaines. Au sommet des sociétés féodales hiérarchisées, ils sont les initiateurs de quêtes épiques, pour préserver le royaume, affirmer un pouvoir ou conquérir de nouveaux territoires. Les récits consacrés au roi Arthur et à la quête du Graal, notamment vers 1170-80 dans l'œuvre de Chrétien de Troyes, façonnent durablement l'imaginaire occidental.

La figure légendaire d'Arthur rejoint celles, biblique ou historiques, de David, Jules César, Alexandre le Grand ou Charlemagne au sein des « neuf preux ». Apparue à la fin du Moyen Âge, cette galerie de « super-héros » illustre des modèles de courage, de sagesse et de pouvoir particulièrement populaires jusqu'au début de la Renaissance.

Cet héritage historique se manifeste également dans les symboles du pouvoir royal, appelés *regalia*, utilisés lors de sacres. Parmi eux figurent la tunique et le manteau, le trône, le sceptre, l'orbe impérial - représentant le globe terrestre - ainsi que la couronne et l'épée, attributs emblématiques de la souveraineté.

L'histoire médiévale offre de nombreuses figures remarquables. Des souverains réputés pour leur habileté politique, comme Louis XI, aux reines régentes telles que Blanche de Castille, en passant par les destinées familiales complexes des ducs de Bourgogne, ces personnages ont contribué à façonner les représentations contemporaines du pouvoir royal dans les récits médiévalistes et la *fantasy*.

FOCUS SUR



Couronne de dame, inspirée de l'Art nouveau

Réalisation AuruminArca par @Psyché Ophiuchus

Vers 2020

Collection Association Mercurius

Inspirés par le Préraphaélisme et le Symbolisme, Psyché Ophiuchus et son compagnon Yoann Lossel sont des artistes pluridisciplinaires : illustrateurs, artisans, costumiers, photographes. Leurs créations puisent dans l'imaginaire médiéval pour en proposer une vision renouvelée et adaptée aux enjeux esthétiques contemporains.

LA COUR, SES PROTAGONISTES ET SES INTRIGUES

De tous temps, les figures royales sont entourées d'une cour composée de courtisans, officiers, conseillers, seigneurs et dames. Alliés ou rivaux, ces protagonistes s'affrontent dans des luttes d'influence entre leurs « maisons », c'est-à-dire leurs lignages élargis à leurs vassaux. Ces rivalités politiques et familiales structurent durablement l'organisation du pouvoir.

Bien qu'itinérante d'une résidence fortifiée à une autre, la cour se fixe progressivement, dès le haut Moyen Âge (IV^e- X^e siècles), dans des capitales politiques et symboliques. Les cités légendaires telles que Tintagel ou Camelot, associées au roi Arthur, trouvent des échos dans des capitales imaginaires plus récentes comme Minas Tirith, cité du Gondor dans l'œuvre de J. R. R. Tolkien, ou Cair Paravel dans le monde de C. S. Lewis. Ces lieux incarnent des centres de pouvoir où se jouent alliances, rivalités et stratégies.

Cette complexité politique inspire directement la *fantasy* contemporaine. George R. R. Martin, dans *Game of Thrones*, reprend les rivalités entre grandes « maisons » médiévales, telles que la Guerre de Cent Ans ou la Guerre des Deux-Roses. Mariages stratégiques, trahisons, empoisonnements et assassinats structurent ces récits, auxquels s'ajoutent ambitions personnelles, amitiés et conquêtes.

FOCUS SUR



Casque perdu du roi Elendil

Le Seigneur des Anneaux

Alliages ferreux et cuivreux

Vers 2010-2015

Inde et France

Collection Association Mercurius

Ce casque est une copie de *cosplay*, inspirée de la trilogie des films de Peter Jackson (2001 à 2003). Pour être fidèle à l'histoire, le *cosplayer* a donné un aspect vieilli au casque, comme s'il avait été réellement retrouvé lors d'une fouille archéologique sur un champ de bataille.



Casque du roi des morts

Le Seigneur des Anneaux

Matériaux composites, résine, peinture
2021

Acroworkshop, Barcelone

Collection Association Mercurius

Ce casque couronné est une copie de *cosplay*, inspirée de la trilogie des films de Peter Jackson (2001 à 2003). Son design est inspiré des illustrations d'Alan Lee, influencées par Albrecht Dürer, artiste allemand de la Renaissance, et par les styles né-gothique et Art nouveau.



Casque ou barbute de la garde royale de Westeros

Game of Thrones

Alliages ferreux et cuivreux, cuir, textile
2016

Inde

Collection Association Mercurius

CHEVALIERS ET GUERRIÈRES

La chevalerie constitue l'une des institutions les plus emblématiques du Moyen Âge. Symboles de bravoure et d'honneur, ces combattants prêtent allégeance à leur souverain et s'engagent à ses côtés lors des batailles. À partir du XIV^e siècle, les ordres de chevalerie apparaissent pour des raisons politiques : ils permettent de fédérer les élites militaires et de garantir leur loyauté. La fine fleur de la noblesse forme ainsi un groupe restreint qui se reconnaît à travers des signes codifiés : armoiries, emblèmes, devises, armes et symboles, constituant un langage visuel et social propre à l'univers chevaleresque.

Cette dernière fascine également les périodes postérieures. À la Renaissance, et durant toute la période moderne, souverains et militaires collectionnent les armures anciennes, prélude à l'étonnant *revival* des tournois au début du XX^e siècle. L'héritage arthurien, idéal de fraternité héroïque, se prolonge dans la *fantasy*, avec le rassemblement d'une communauté de membres d'horizons différents.

De rares femmes se distinguent dans cet univers : équivalent féminin des preux, neuf héroïnes antiques, dont la reine des amazones Penthésilée, sont représentées sur les œuvres du Moyen Âge et de la Renaissance. Une dixième preuve vient s'y ajouter : Jeanne d'Arc, éminente cheffe de guerre médiévale. Son image a été ravivée par les artistes du XIX^e siècle et par sa mobilisation au cours de la Première Guerre mondiale. Elle a donné naissance à des figures guerrières dans la *fantasy* comme Brienne de Torth (*Game of Thrones*).

FOCUS SUR



Armure et robe d'Agnès Sorel

Alliage ferreux et cuivreux, cuir, textile, dorure, pierres semi-précieuses

2020

France

Collection Association Artemis

Cette création trouve sa source dans la mention, par Valet de Viriville et Gaston Dufresne Baucourt, deux historiens du XIX^e siècle, d'une armure d'or et de gemmes portée par Agnès Sorel, la maîtresse du roi Charles VII, à l'occasion d'une fête de mariage ou d'un tournoi (véritable *cosplay* avant l'heure !).

Cette robe-armure d'apparat s'inspire des représentations de Penthésilée, reine des Amazones, sur les miniatures et les tapisseries comme celle du trésor de la cathédrale d'Angers ou du Victorian and Albert Museum dont des reproductions sont présentées dans cette salle.



Armure de Jeanne d'Arc

Copie de cascade en caoutchouc
Utilisée sur le tournage du film *Jeanne d'Arc* de Luc Besson (1999) et sur le tournage de *La Tour Montparnasse infernale* de Charles Nemes (2000)

Moulée sur une version en aluminium réalisée par Terry English 1998

Maratier, Paris
Collection particulière

ARMURES FANTASTIQUES : LE CORPS AUGMENTÉ

L'apparition de l'armure complète articulée en Occident, à la fin du Moyen Âge, transforme durablement la silhouette et la mode. Cet habit de fer devient une protection indispensable à la guerre comme aux tournois. Onéreuse et réservée aux élites, l'armure constitue également un marqueur social associé aux chevaliers et à la noblesse. Elle apparaît ainsi dans les portraits, de la fin du Moyen Âge jusqu'au XVIII^e siècle, puis dans les récits romantiques et les tableaux du XIX^e siècle.

L'équipement princier médiéval se distingue par son caractère luxueux, spectaculaire et fantastique comme en témoignent les cimiers extravagants qui surmontent les heaumes du *Livre des tournois* du roi René ou encore la représentation de Saint Maurice en guerrier antique, vêtu d'une cuirasse musculaire.

Au XX^e siècle, ces références nourrissent l'imaginaire cinématographique. Dans *Excalibur* de John Boorman, les armures brillantes, inspirées des peintures préraphaélites, participent à l'identification des personnages. Peter Jackson conçoit pour *Le Seigneur des Anneaux* une armure spectaculaire pour Sauron, absente du roman d'origine. Celle-ci s'inspire notamment de l'armure de Maximilien I^{er}, tout comme le *Chevalier doré* de Gustav Klimt. Enfin, les équipements de *Game of Thrones* mêlent références historiques et créations contemporaines, prolongeant l'héritage médiéval dans la culture populaire.



Armet d'exception

Jeff Wasson
Alliages ferreux, textiles, cuir
Recouvert de velours et ornémenté en orfèvrerie par Ugo Serrano
États-Unis
Collection association Artemis

Cet armet est inspiré d'un Saint Georges en armure figurant sur une peinture murale datée du XV^e siècle de la Chapelle San Ponzio à Castellar (Piémont, Italie).

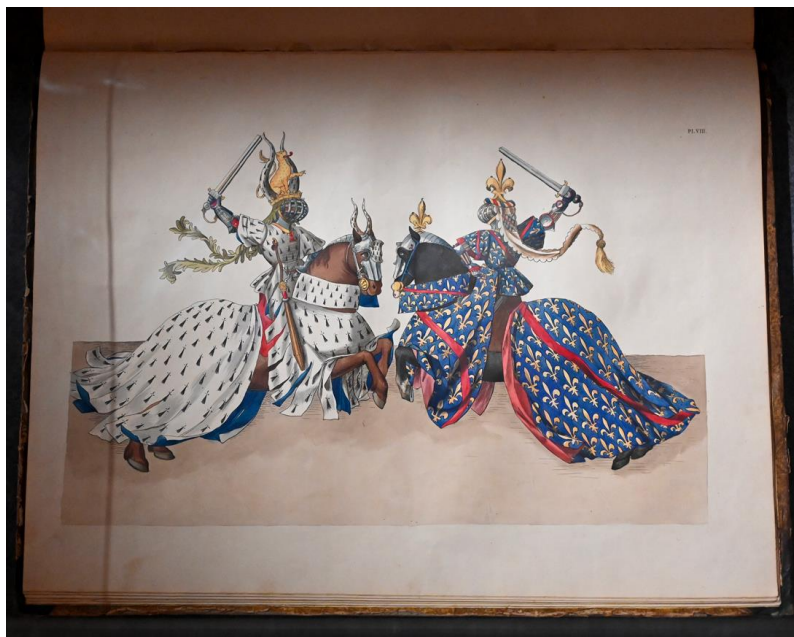


Grand bacinet de tournoi et son étui aux armes des princes de Savoie

Alliages ferreux, cuir, textiles, résine, cire d'abeille, matériaux composites
Fabriqués Per Lillejund Jensen (bacinnet) et Marquita Volken (étui)
2014-2015
Collection Association Artemis

Ce grand bacinet est la réplique d'un casque original conservé au Musée de l'Armée de Paris, daté du XV^e siècle. Il avait été fabriqué par la famille Trezzo, armuriers milanais, fournisseurs des rois de France.

Cette copie a été réalisée pour le Dr Tobias Capwell, conservateur de la Wallace collection (Londres) et joueur, à l'occasion d'un grand tournoi à Schaffhausen, en Suisse, en 2015.



Scène de tournoi

Copie du *Livre des Tournois* écrit par René d'Anjou et illustré par Barthelemy d'Eyck au XV^e siècle

1827

Éditée par Jacques-Joseph Champollion-Figeac
Bibliothèque municipale d'Angers

Le roi René a rédigé un traité pour l'organisation d'un tournoi idéal, s'appuyant sur les pratiques de différents pays, Allemagne, Flandres et France. L'objectif de cette publication est de revivifier les coutumes chevaleresques de la cour de l'Anjou. Il décrit et règle minutieusement le cérémonial, les décors et les costumes d'une joute.

L'ajout d'éléments héraldiques amène à la création d'accessoires et d'armures extraordinaires, à l'instar de celles de la *fantasy*.

FORÊT ENCHANTERESSE

Au Moyen Âge, la forêt n'est pas perçue comme un simple paysage naturel. Bien qu'on y prélève bois, eau ou plantes, elle demeure un espace en marge, à la fois exploité et redouté. Domaine des loups, des ours, des ermites et des hommes sauvages, elle est aussi peuplée de fées, d'elfes et d'êtres surnaturels. Cette ambivalence, entre isolement et menace, initiation et égarement, structure de nombreux récits médiévaux, notamment ceux liés à la Légende arthurienne, avec Perceval ou la fée Viviane (la Dame du Lac). Cette vision d'une nature mystérieuse et agissante imprègne durablement l'imaginaire occidental.

Au XIX^e siècle, face à l'industrialisation, la forêt redevient un lieu d'idéalisation. Le mouvement *Arts and Crafts* mené par William Morris valorise un retour à la nature, visible dans la reprise des motifs médiévaux des tapisseries dites Mille-fleurs. Cette sensibilité se retrouve dans la peinture féérique britannique, notamment chez Arthur Rackham, ainsi que chez les peintres Symbolistes (1870-1890 : Odilon Redon, Pierre Puvis de Chavanne, Gustave Moreau) et les Nabis français (1888-1900 : Maurice Denis, Pierre Bonnard, Paul Sérusier) nourris par les légendes bretonnes et leurs figures du « petit peuple ».



Au XX^e siècle, la forêt devient un acteur narratif majeur dans certaines œuvres de *fantasy*. Marqués par une sensibilité écologique précoce et critique envers l'industrialisation, les auteurs imaginent une nature vivante et agissante comme ces arbres, capables de se mouvoir et de se battre. Cette approche se retrouve dans *Princesse Mononoké* de Hayao Miyazaki, où la forêt devient un espace de conflit entre technologie et monde vivant.

Ces imaginaires sylvestres se perpétuent dans la culture contemporaine : la forêt enchantée de *The Legend of Zelda*, les forêts maudites de *Dark Souls*, ou encore les illustrations féériques de Brian Froud, Sandrine Gestin et Olivier Ledroit. Les romans de Andrzej Sapkowski et l'univers de *The Witcher* prolongent enfin cette tradition d'une forêt ambivalente, héritée du Moyen Âge, où se croisent magie, danger et refuge.

ENCHANTERESSES, MAGICIENS, FÉES ET SORCIERS

La magie occupe une place centrale dans les récits médiévalistes. Les légendes arthuriennes en offrent un exemple emblématique avec l'enchanteur Merlin et la fée Morgane, dont les figures traversent les siècles jusqu'aux réinterprétations contemporaines.

Au XIX^e siècle, dans un contexte marqué par l'intérêt pour la sorcellerie et le spiritisme, les enchantresses hantent les œuvres des préraphaélites tels que John Everett Millais, Edward Burne-Jones et Dante Gabriel Rossetti, contribuant à renouveler l'imaginaire médiéval.

Mages, enchanteurs, sorcières et fées possèdent des pouvoirs qui leur permettent d'influencer le destin du monde. Certains sont les ordonnateurs de la quête du héros. Bienveillants et protecteurs, ils incarnent souvent des figures de mentors, à l'image d'Albus Dumbledore ou de la Aes Sedai (sorcière) Moiraine Damodred dans *La Roue du Temps*.

À l'inverse, la magie peut représenter une menace. Des figures comme Maléfique, Bavmorda dans *Willow*, la Sorcière Blanche du *Monde de Narnia*, Vilgefortz dans *The Witcher* incarnent ce versant sombre. Ce double visage de la magie perdure dans des univers contemporains comme *Wicked* ou *Harry Potter*, où l'Ordre de Merlin constitue un clin d'œil direct aux légendes arthuriennes.

FOCUS SUR



Baguettes de filage textile ou fusaïoles

Utilisées dans des rituels de croyances populaires
XX^e siècle
Ukraine ou Russie
Collection particulière

OBJETS MAGIQUES, GRIMOIRES ET POTIONS

La notion même de magie est délicate à manier dans la civilisation chrétienne médiévale, puisque les sources ne l'évoquent le plus souvent que pour la condamner. Pourtant, les récits regorgent d'objets merveilleux et ambivalents : cornes de licorne, pierres détectant les poisons, artefacts fabuleux, mais aussi armes et épées légendaires comme Durandal ou Excalibur. Souvent liés à un territoire, une quête ou un personnage, ces objets se prolongent dans les imaginaires médiévalistes des jeux de rôle, sous forme de parchemins, clés, anneaux, amulettes ou sacs sans fond. Ainsi, Saroumane, magicien de la Terre du Milieu, est doté de son bâton d'enchanteur, rappelant la crosse épiscopale, symbole de son rôle de guide spirituel.

Au Moyen Âge, la transmission des savoirs passe par des manuscrits uniques et précieux. Ces supports trouvent un écho dans les grimoires des fictions néo-médiévales, notamment dans *Donjons & Dragons*. Ils constituent une forme de liturgie occulte, un reflet *fantasy* des pratiques religieuses médiévales.

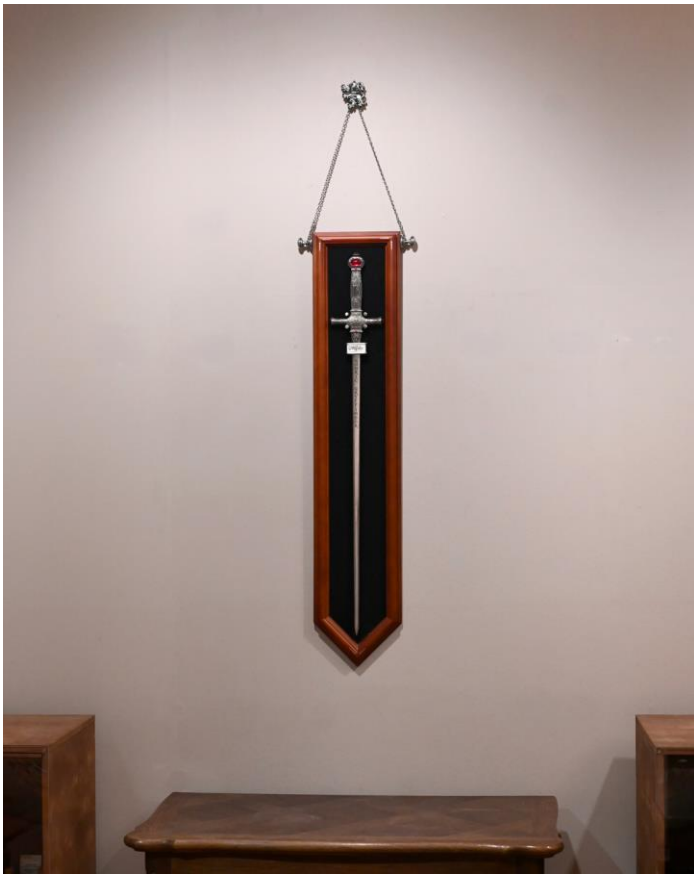
Héritiers des traditions herboristes telles que celles d'Hildegarde de Bingen, les univers de J. R. R. Tolkien montrent aussi des usages médicaux des plantes chez les Hobbits, Elrond ou Radagast. À l'inverse, les plantes peuvent devenir ingrédients de poisons ou de sortilèges, comme chez Cersei Lannister dans *Game of Thrones*. Enfin, un objet lui-même peut être maléfique, comme le chaudron dans *Taram et le Chaudron magique*.

FOCUS SUR



Artame ou athamée

Dague rituelle, à lame percée de baïonnette de chasse portugaise (XVIII^e siècle) trouvée dans la terre, associée à un manche en argent d'ombrelle (XIX^e siècle) et cerclée d'une bague de « renonciation » (bague de fiançailles rompues).
Vers 1910, Paris



Épée dite de Godric Gryffondor

Harry Potter et la Chambre des secrets (Chris Columbus, 2002)

Copie officielle © The Noble Collection

DRAGONS, CRÉATURES AMBIVALENTES

Présent dans de nombreuses civilisations, le dragon incarne plusieurs significations : figure chaotique, nature indomptable, sagesse et connaissance, pouvoir politique et religieux, gardien de trésor. Ladon protège les pommes d'or dans la mythologie grecque, tandis que Fáfnir veille sur un or maudit dans les traditions nordiques. Vers l'an mille, il est mis en scène dans le poème anglo-saxon *Beowulf*.

Cette créature composite traverse l'iconographie du Moyen Âge chrétien. Le dragon de l'*Apocalypse* à sept têtes est visible sur la tapisserie que le château abrite. Le combat de saint Michel ou saint Georges contre le dragon trouve son pendant profane dans le poème épique de la Renaissance, *Roland furieux* de l'Arioste où le chevalier Roger attaque le monstre pour délivrer la princesse Angélique. Cet épisode est illustré par des artistes du XIX^e siècle comme Jean-Dominique Ingres et Gustave Doré.

La culture contemporaine réactualise cette créature : les dragons deviennent des adversaires à affronter dans *The Elder Scrolls*, à apprivoiser dans *Dragons* et *House of the Dragon* où interviennent des dragonniers. Dans *Le Voyage de Chihiro* du japonais Miyazaki, l'ambivalent Haku, dragon et humain, aide et protège la jeune héroïne.

FOCUS SUR**Selle, harnachement et colletin d'armure d'un chevaucheur de dragon**

Collections particulières

Installation imaginaire composée d'une reconstitution de selle de guerre (vers 1440) fabriquée pour le Dr Tobias Capwell par Joram van Hessem et Jeffrey Hedgecock, et d'une série de plastrons de chevaux réalisés par les ateliers Leblanc-Granger à Paris vers 1900 pour les célébrations Johanniques. Ils sont accompagnés, d'une targe (bouclier) et d'une lance.



Casque au dragon de théâtre ou d'opéra

Ateliers Richard Gutperlé, successeur Leblanc-Granger (Paris)
C. 1900

Collections particulières

LE GRAAL, TRÉSOR DES TRÉSORS

Le trésor convoité par le héros, parfois gardé par un dragon, est constitué d'or, pièces anciennes, lingots, bijoux, pierres précieuses, objets d'art, mais aussi d'armures, reliques ou métaux rares. Au sommet de ces richesses se trouve le Graal, recherché par les chevaliers du roi Arthur. Cette coupe sacrée, réputée contenir le sang du Christ et promettre la vie éternelle, aurait été retrouvée par Galaad et ramenée à Camelot.

Toutefois les versions de cette quête sont multiples, elle peut être accomplie ou échouer.

Le Graal, parfois décrit comme une pierre incandescente, est représenté sous forme d'un calice dans les manuscrits médiévaux comme dans les peintures préraphaélites. Il trouve des échos dans la culture contemporaine, notamment sur l'affiche humoristique du film *Sacré Graal !* des Monty Python.

Pour autant cette quête est peut-être moins la recherche d'un objet concret que celle d'un accomplissement spirituel. Ce qui vaut pour les chevaliers d'Arthur vaut aussi pour les héros de *fantasy* : Conan le Cimmérien gagne sa liberté, FitzChevalerie dans *L'Assassin Royal* trouve sa place dans le monde, Geralt de Riv dans *The Witcher* prend conscience de son humanité.



Calice dit de saint Rémy

Église de la Poitevinière (Maine-et-Loire)

Favier frères

Argent doré repoussé et pierres semi-précieuses, turquoises et opales
1923

IMH depuis le 27 novembre 2000

Propriété de l'Association diocésaine

Cette magnifique pièce d'orfèvrerie s'inspire du « calice du sacre » ou « calice de saint Remi » dans son décor filigrané, les pierres en cabochon et les motifs ajourés. Sur le pied et la coupe apparaissent les noms en latin des douze apôtres.

Son illustre modèle, en or, est daté de la fin du XII^e siècle (seul le pied est d'origine). Il faisait partie des *regaliae* du royaume de France et a été utilisé lors du sacre de 25 rois. Il appartient au trésor de la cathédrale Notre-Dame de Reims et est conservé au palais du Tau.

RESPAWN

Floryan Varennes

À l'invitation du Domaine national du Château d'Angers, l'artiste plasticien Floryan Varennes a créé une œuvre originale pour la galerie du logis royal. Le titre de son installation, *Respawn*, emprunté au vocabulaire du jeu vidéo, désigne le moment où un personnage ressuscite après sa disparition, introduisant l'idée d'un recommencement cyclique.

Il propose une vision de l'héroïsme à contre-courant des grands récits. Là où ceux-ci valorisent souvent exploits, prouesses et conquêtes, il revisite ces épopées à travers un prisme contemporain, marqué par un épuisement présent, presque imposant.

Il crée des sculptures, installations et gestes qui convoquent des imaginaires post-médiévaux, en les déplaçant vers des situations de relâchement voire de répit. Inspiré par la théorie de Ursula K. Le Guin, son travail fait apparaître le corps en creux, comme s'il se retirait pour se protéger, s'apaiser et se régénérer. Les matrices et extensions corporelles conçues par l'artiste ne sont pas seulement des éléments de protection : elles deviennent des prolongements, des dispositifs sensibles qui révèlent des dynamiques de préservation.

Au travers de procédés techniques mêlant fragment, assemblage et modelage, Floryan Varennes élabore des formes en tension, vulnérables mais acérées. Pour lui, l'héroïsme ne se présente plus comme une démonstration de force, mais comme une attention incarnée ; dans cette inversion de valeur, la retenue apparaît ainsi comme une révolution.

FOCUS SUR

**XÉROPHYTES****7 sculptures****PVC opalescent, attaches en inox, rivets, muselières, tubes médicaux 2026**

Composée d'une série d'éléments modulaires suspendus, *Xérophytes* déploie dans l'espace un ensemble de formes hybrides évoquant à la fois des armures, des orthèses médicales et des corolles d'iris. Réalisées en PVC opalescent, acier inoxydable et tubulures souples, ces structures semblent dériver d'un même modèle originel qui se répète sans jamais se reproduire à l'identique. Chaque élément apparaît comme une variation d'un prototype, une tentative d'adaptation à des conditions changeantes.

Le titre emprunte son nom aux plantes capables de survivre dans des environnements extrêmes. Comme elles, ces formes développent des stratégies ambiguës de préservation : elles protègent autant qu'elles exposent, contiennent autant qu'elles s'ouvrent. Entre organisme et équipement, elles évoquent des corps absents dont ne subsisteraient que les dispositifs de maintien ou les enveloppes adaptatives. Dans ce couloir, espace resserré proche d'un niveau de jeu vidéo, l'installation compose un écosystème où chaque entité semble attendre. Les sculptures obstruent et orientent le passage, imposant une navigation lente qui engage le corps dans une lecture continue de l'espace.



AFTER-EFFECT
Porte-drapeaux en inox, ciguë séchée
 2026

Déployée en une série de trois hampes murales composées de porte-drapeaux en inox, l'installation remplace le tissu de l'étendard par des branches séchées de ciguë. Celle-ci subsiste sous une forme résiduelle. Les porte-drapeaux ne conservent que leur structure de signalisation et de représentation. Ils sont désormais occupés par une présence végétale fragile, desséchée, presque spectrale. Semblable à des éléments de décor de jeux vidéo qui participent à la construction d'un monde sans pouvoir être activés, l'installation *After-Effect* apparaît comme l'indice d'un système plus vaste dont elle ne livre ni les règles ni les usages, seulement la persistance.



YOU DIED AGAIN
 Papier vinyle iridescent
 2026

Placée à l'issue du parcours, cette œuvre emprunte son langage aux Death screen : écrans de défaite de jeux vidéo. Clin d'oeil à *Dark Souls*, où « YOU DIED » marque l'échec du joueur. Ici, l'ajout conceptuel du mot « AGAIN » déplace le sens du message : il ne souligne plus seulement la répétition de la chute, mais celle d'une variation, comme le vestige d'une expérience déjà vécue. Découpée dans un papier iridescent, l'inscription transforme une annonce brutale en objet d'attraction. Selon le point de vue et la lumière, sa surface se colore, disparaît ou réapparaît. Ce qui devrait signaler une fin prend alors l'apparence d'une promesse. La défaite devient séduisante, presque désirable.

L'œuvre agit ainsi comme une conclusion paradoxale. Dans les jeux vidéo de rôle, mourir permet de recommencer. Chaque échec devient alors la possibilité d'une nouvelle tentative, d'une autre version de soi-même, d'une autre histoire. Ce mécanisme recouvre une métaphore plus large : celle des récits qui refusent de s'achever. L'œuvre propose alors une lecture cyclique du

Scénographie et remerciements

Comité scientifique

Soline Anthore-Baptiste, docteur en histoire moderne, directrice du centre Augusta Rigal, château du Cheylard d'Aujac, Cévennes.

Nicolas P. Baptiste, docteur en histoire médiévale, conservateur des collections du château de Montfleury, Savoie.

Floryan Varennes, artiste contemporain et historien, spécialiste du médiévalisme dans les arts visuels.

Hervé Yannou, administrateur, Domaine national du château d'Angers.

Coordination générale

Catherine Leroi, chef du service culturel, Domaine national du château d'Angers

Cédric Bernardeau

Domaine national du château d'Angers

Administrateur : Hervé Yannou

Service culturel : Catherine Leroi, Damien Perdriau, Magali Decraëne, Elsa Leroy

Mission Information-Communication-Numérique : Emma Fonteneau, Nicolas Cheradame

Service jardins et maintenance : Pascal Binder, Patrick Barbier, Ludovic Giorgi, Silvère Guillot, Pierre Riobé, Baptiste Mourrain

Gestion administrative, juridique et financière : Jacqueline Wiesener

Travaux : Silvia Gawlik

Sécurité : Ronald François

Boutique : Marie-Pierre Durier, Christelle Guideau, Marie Bloch

Scénographie et montage

Graphisme : Jérôme Pellerin-Moncler

Impression et pose des panneaux : Elographic

Installations numériques : MuseoX, Matis Jouet

Soclage et montage : Sébastien Matégot

Traductions : Cédric Bernardeau, Floryan Varennes

Remerciements

Jérémy Bellanger, Casden Banque Populaire

Myriam de Vautibault, Foyer Saint-Aubin

Marc-Édouard Gautier, Sophie Renaudin, Bibliothèque municipale d'Angers

Marion Chaigne, Caroline Flahaut, Médiathèque Jacques Demy, Nantes

Anne Boumard, Guillaume Le Vern, Bibliothèque de l'UCO, Angers

Minami Shirasaya, Aichi Prefectural Museum of Art

Kisook Suh, Shirin Fozzi, Christine E. Brennan, The Metropolitan Museum of Art, New York

Romain Bourgeois, Anne Autissier, Monastère royal de Brou

Échange Rétro France

Nicolas Brault, la Caverne des Particuliers

Laurent Jactat et Joy Leclere, la Chaumière du Bout des Rêves

Association Artemis Art-Thème-Histoire (Reconstitution historique)

Association Mercurius More-Curious (Pop-culture)

M. Ars Minervae

Madame Baron

Monsieur Souday

Monsieur Ugo Serrano

Monsieur et madame Dana et Amandine Howe

Le Geekfest (Angers et Bordeaux), Lenno et le Club Arthur Dent

Rachid Tems

Axel Sylvère-Kraëmer

Amélie Rollin

François Clos

Mickaël Audirot

Céline Baës

Anne-Christine Victor et Samuel Théonas

Franck Teuma

Antoine Richard

Famille Buty

Johnny Hoche

Rémi Parmentier

Famille Percher



Floryan Varennes

Artiste visuel et historien de formation, Floryan Varennes développe une pratique à la croisée de la sculpture, de l'installation et de la recherche. Son travail explore les imaginaires post-médiévaux et leurs résonances contemporaines, interrogeant les notions d'héroïsme, de vulnérabilité et de soin. Invité dans le cadre de l'exposition *Heroic*, il y présente une nouvelle installation conçue spécialement pour le Château d'Angers. Par ailleurs, en sa qualité d'historien spécialiste du médiévalisme dans les arts visuels, il a également contribué à l'élaboration de l'exposition en tant que membre du conseil scientifique. Une double position, entre recherche et création, qui nourrit une approche sensible et contemporaine de l'héroïsme.



Les Geekstoriens

Les Geekstoriens sont deux docteurs en Histoire qui viennent vous parler des armes, armures et costumes entre Histoire et pop culture ! Dans la lignée des « *cultural studies* », au travers d'articles, de conférences, de livres et d'expositions, Soline (Docteure en Histoire moderne, spécialiste de l'histoire culturelle du vêtement et de la mode) et Nicolas (Docteur en Histoire médiévale, spécialiste des armes et armures du Moyen Âge et de la Renaissance) vous proposent de décrypter les films et séries fantastiques et la culture matérielle qui s'y dessine au travers de leurs regards d'historiens.

Autour de l'exposition

POUR LES INDIVIDUELS CET ÉTÉ

Visite commentée En quête exclusive

Tout public

De Merlin aux mages de la fantasy, d'Arthur à la figure du roi errant, du grand dragon de l'Apocalypse au dragon doré de la montagne solitaire, de la quête du Graal à la destruction d'un anneau, découvrez comment les grands récits du Moyen Âge ont inspiré les sagas contemporaines, en parcourant avec un guide l'exposition "HeROlc. Du merveilleux médiéval à la Fantasy".

TOUS LES MERCREDIS DU 15 JUILLET AU 19 AOUT
10h15 > 11h45

Réservation par l'achat de places en billetterie et e-billetterie

Animation en continu L'atelier du dragon

En famille, dès 3 ans

Avec des ailes, une queue et une langue de serpent ? Les dragons ont pris des formes diverses à travers le temps ! Avant ou après votre visite de l'exposition "HeROlc. Du merveilleux médiéval à la Fantasy", retrouvez dans la chapelle un médiateur qui vous aidera à fabriquer votre dragon idéal.

TOUS LES VENDREDIS DU 17 JUILLET AU 21 AOUT
14h > 17h

Réservation par l'achat de places en billetterie et e-billetterie

POUR LES GROUPES

Visite libre de l'exposition pour les groupes scolaires ou extrascolaires

- > Durée : 1h à 1h30
- > Dates et heures à fixer en fonction de la demande des enseignants/animateurs
- > 1 classe/groupe (35 enfants max) à la fois

Tarifs visite libre : 40€ par classe ou groupe / 20€ REP et classes adaptées, centres de loisirs ou association relevant de la politique de la Ville, de l'insertion etc.

Visite avec médiateur (collège) de l'exposition pour les groupes scolaires ou extrascolaires

- > Durée : 1h30
- > Dates et heures à fixer en fonction de la demande des enseignants/animateurs
- > 1 classe/groupe (35 enfants max) à la fois

Tarifs visite avec médiateur : 90€ par classe ou groupe / 40€ REP et classes adaptées, centres de loisirs ou association relevant de la politique de la Ville, de l'insertion etc.

EN BOUTIQUE

Romans, guide touristique, articles jeunesse, jeux de société, essais... Retrouvez à la librairie-boutique du château une sélection avec l'exposition.

Visite insolite Une nuit avec les chauves-souris

A partir de 8 ans, tout public

Elles ont donné aux dragons leurs ailes... et leur mauvaise réputation ! Si on redécouvrait, à la nuit tombée ces animaux mal-aimés ? Quatre espèces de chauves-souris occupent régulièrement le monument et à toutes les saisons. En hiver, es pipistrelles communes et les oreillards hibernent dans les fissures des remparts. En été, les chauves-souris volent dans les fossés, les jardins et dans les rues de la cité pour aller chasser les insectes. Accompagnés de Manon, éducatrice nature à la LPO-Anjou, arpentez en nocturne les recoins de la forteresse, classée « Refuge chauves-souris », et découvrez ces mammifères essentiels dans l'écosystème.

JEUDI 20 AOUT
20h30 > 22h30

Réservation par l'achat de places en billetterie et e-billetterie

Conférences, podcast en direct, animations : d'autres rendez-vous sont à venir de septembre à décembre !

Visite libre de l'exposition pour les groupes adultes ou touristiques

- > Durée : 1h30
- > Dates et heures à fixer en fonction de la demande du tour leader
- > 1 groupes (35 personnes max) à la fois maximum

Tarifs visite libre : de 9,50€ à 11,50€ par personne selon la date de visite choisie.

Le tarif d'entrée pour les groupes est appliqué à partir de 20 adultes payants, ou sans minimum d'effectif pour les groupes encadrés par un professionnel du tourisme.

Réservation obligatoire : reservations.angers@monuments-nationaux.fr

Le Domaine national du château d'Angers



Une forteresse royale imprenable

Construite au XIII^e siècle, la gigantesque forteresse de dix-sept tours de schiste et de calcaire qui s'étend sur près d'un demi-kilomètre dégage une formidable impression de puissance.

Aux XIV^e et XV^e siècles, les ducs d'Anjou, princes éclairés, redonnent à Angers le faste d'une vie de cour dont témoigne l'architecture raffinée du site.



Un chef d'œuvre unique au monde inscrit à l'Unesco

Commandée en 1375 par le duc Louis I^{er}, la tapisserie de l'Apocalypse est, par ses dimensions (100 mètres de long), son ancienneté, sa virtuosité stylistique et technique, un chef d'œuvre extraordinaire de l'art médiéval. Illustration du texte de l'Apocalypse de saint Jean, elle est aussi un formidable document sur le contexte historique, social et politique de son temps et appartient aujourd'hui au plus grand trésor de tapisseries de cathédrale d'Europe. Elle est inscrite au Registre « Mémoire du monde » de l'UNESCO depuis le 18 mai 2023.



Des jardins protecteurs de la biodiversité

Les jardins que la forteresse abrite sont nombreux et variés : jardin régulier de buis et d'ifs, vigne, potager, roseraie, jardin d'hortensias, jardin suspendu avec des plantes médicinales, tinctoriales ou maléfiques. Histoire et innovation s'associent ici dans une démarche de développement durable : le monument travaille étroitement avec la LPO-Anjou qui conseille les équipes en matière de conservation et de valorisation de la faune et de la flore vivant dans la forteresse classée « refuge » depuis 2015.

Du haut des remparts, le public peut profiter d'un **panorama unique sur la ville**.



Ma pierre à l'Edifice

En se connectant sur www.mapierrealedifice.fr, les amoureux du patrimoine peuvent faire un don pour le château d'Angers (« Mon monument préféré ») et ainsi contribuer à l'animer, l'entretenir et le préserver.

> [Ils nous soutiennent !](#)

Domaine national du château d'Angers
2, promenade du Bout du Monde
49100 Angers
angers@monuments-nationaux.fr
Suivez-nous sur Facebook [@chateau.angers](https://www.facebook.com/chateau.angers) et Instagram [@chateau_angers](https://www.instagram.com/chateau_angers)

Modalités de visite

Attention, en raison du plan Vigipirate, vous ne pourrez pas accéder au château avec trottinettes, vélos ou grosses valises et le monument ne propose pas de consignes.

Les animaux ne sont pas acceptés sauf les chiens-guides et animaux accompagnateurs de personnes en situation de handicap.

Horaires

Du 2 mai au 4 septembre

10h - 18h30

Du 5 septembre au 30 avril

10h - 17h30

Les 24 et 31 décembre : fermeture à 16h30.

À noter :

Fermeture de la billetterie et dernier accès au monument : 45 min avant la fermeture.

Fermeture des expositions temporaires et du logis royal : 30 min avant la fermeture.

Fermeture de la galerie de l'Apocalypse, de la chapelle et de la librairie-boutique : 15 min avant la fermeture

Le monument est fermé les 1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre.

Tarifs

Tarif individuel

14€ du 2 mai au 4 septembre / **11€** du 5 septembre au 30 avril

Gratuit pour :

les -18 ans (hors groupes scolaires et jeunes), les 18-25 ans (hors groupe étudiants et jeunes) ressortissants de l'UE ou résidents réguliers sur le territoire UE (sur présentation d'une pièce d'identité), les détenteurs d'un abonnement (Carte blanche, Passeport Musées/château, Passion monuments), porteurs du Pass Éducation (en cours de validité et avec photo), personnes en situation de handicap + 1 accompagnateur (sur présentation de la carte d'invalidité), les demandeurs d'emploi ou bénéficiaires des minima sociaux (sur présentation d'un justificatif de moins de 6 mois). [Voir toutes les conditions gratuites](#)

Tarifs spéciaux (partenariats)

SNCF – Intercités , SNCF – TGV Inoui , porteurs d'une carte CEZAM, 2 accompagnateurs d'un abonné Carte blanche, porteurs d'un "Passeport Privilèges" Destination Anjou, porteurs d'un "Passeport Tourisme et Loisirs" Andégave, adhérents "Angers Musées Vivants" , porteurs d'une carte d'embarquement Brittany Ferries :

11,50€ du 2 mai au 4 septembre / **9,50€** du 5 septembre au 30 avril

SNCF – Grand Voyageur (sur présentation de la carte de membre) :

10€ du 2 mai au 4 septembre / **8€** du 5 septembre au 30 avril

Abonnements

28 € : Carte blanche (abonnement annuel au Domaine national du château)

30€ : Passeport Musées-château (abonnement annuel au Domaine national du château et aux 6 musées de la Ville Angers)

45€ : Passion Monuments (abonnement annuel à plus de 90 monuments nationaux dont le Domaine national du château d'Angers)

Renseignements

angers@monuments-nationaux.fr

Retrouvez toute la programmation culturelle du monument sur www.chateau-angers.fr/agenda

Le CMN en bref

Le Centre des monuments nationaux (CMN) rassemble, depuis plus d'un siècle, le plus important réseau de sites et monuments de France, de la préhistoire à nos jours. Fort de la richesse de ce bien commun, de la diversité des lieux et savoir-faire de ses équipes, il œuvre chaque jour pour conserver, révéler et transmettre ces patrimoines naturels et culturels à tous les publics. En faisant dialoguer histoire, art et culture, il fait de ses monuments des lieux de connaissance, de création d'émotion et de partage qui contribuent à renforcer le lien social. Une programmation riche de plus de 450 manifestations et partenariats associée à des actions d'éducation artistique et culturelle anime le réseau : expositions, ateliers, concerts, spectacles sont autant d'expériences originales ouvertes à tous les publics et au service du développement des territoires.

Au sein des monuments, des équipes passionnées accueillent plus de onze millions de visiteurs chaque année et ont à cœur de faire découvrir au public l'histoire et la vie de ces sites exceptionnels ainsi que leurs parcs et jardins.

Grâce au numérique, le CMN propose également de nouvelles expériences de visite des monuments (réalité virtuelle, casque géo localisé, parcours immersif, tablette interactive, spectacles nocturnes ou immersifs...) qui satisfont petits et grands.

Pour préparer ou prolonger leur visite, les visiteurs peuvent retrouver au sein des 80 librairies-boutiques du réseau les livres d'art et d'architecture ainsi que les guides publiés par les Éditions du patrimoine.

Avec CMN Institut, le Centre des monuments nationaux accompagne, en France comme à l'international, les établissements publics du ministère de la Culture, les collectivités, les organisations, les gestionnaires et les propriétaires de sites dans le fonctionnement et le développement de leur patrimoine historique, culturel et naturel en proposant des formations professionnelles, de l'ingénierie culturelle et l'organisation de rencontres, de conférences et de journées professionnelles.

Retrouvez le CMN sur



Facebook : [@leCMN](#)



Instagram : [@leCMN](#)



YouTube : [@LeCMN](#)



LinkedIn : www.linkedin.com/company/centre-des-monuments-nationaux



TikTok : [@le_cmn](#)



Threads : [@leCMN](#)

Monuments placés sous la responsabilité du CMN pour être ouverts à la visite

Auvergne-Rhône-Alpes Château d'Aulteribe Monastère royal de Brou à Bourg-en-Bresse Château de Chareil-Cintrat Château de Voltaire à Ferney Trésor de la cathédrale de Lyon Ensemble cathédral du Puy-en-Velay Château de Villeneuve-Lembron	Hauts-de-France Tours et trésor de la cathédrale d'Amiens Domaine national du château de Coucy Villa Cavrois à Croix Château de Pierrefonds Cité Internationale de la langue française au château de Villers-Cotterêts Colonne de la Grande Armée à Wimille	Occitanie Tours et remparts d'Aigues-Mortes Château d'Assier Abbaye de Beaulieu-en-Rouergue Château et remparts de la cité de Carcassonne Château de Castelnaud-Bretenoux Site archéologique et musée d'Ensérune Château de Gramont Château de Montal Sites et musée archéologiques de Montmaurin Forteresse de Salses Fort Saint-André de Villeneuve-lez-Avignon
Bourgogne-Franche-Comté Chapelle des Moines de Berzé-la-Ville Cathédrale de Besançon et son horloge astronomique Château de Bussy-Rabutin Abbaye de Cluny	Ile-de-France Château de Champs-sur-Marne Château de Jossigny Château de Maisons Villa Savoye à Poissy Château de Rambouillet Domaine national de Saint-Cloud Basilique cathédrale de Saint-Denis Maison des Jardies à Sèvres Château de Vincennes	Paris Arc de Triomphe Chapelle expiatoire Colonne de Juillet Conciergerie Domaine national du Palais-Royal Hôtel de la Marine Hôtel de Sully Panthéon Sainte-Chapelle Tours de Notre-Dame de Paris
Centre-Val de Loire Château d'Azay-le-Rideau Château de Bouges Crypte et tour de la cathédrale de Bourges Palais Jacques Cœur à Bourges Cathédrale et trésor de Chartres Château de Châteaudun Château de Fougères-sur-Bièvre Maison de George Sand à Nohant Château de Talcy Cloître de la Psalette à Tours	Normandie Abbaye du Bec-Hellouin Château de Carrouges Abbaye du Mont-Saint-Michel	Pays de la Loire Domaine national du château d'Angers Maison de Georges Clemenceau à Saint-Vincent-sur-Jard
Grand Est Château de Haroué Château de La Motte Tilly Palais du Tau à Reims Tours de la cathédrale de Reims	Nouvelle-Aquitaine Cloître de la cathédrale de Bayonne Tour Pey-Berland à Bordeaux Château ducal de Cadillac Abbaye de Charroux Tours de la Lanterne, Saint-Nicolas et de la Chaîne à La Rochelle Abbaye de La Sauve-Majeure Sites préhistoriques de la vallée de la Vézère Site archéologique de Montcaret Château d'Oiron Grotte de Pair-non-Pair Château de Puylaugue Site gallo-romain de Sanxay	Provence-Alpes-Côte d'Azur Cloître de la cathédrale de Fréjus Site archéologique de Glanum Château d'If Trophée d'Auguste à La Turbie Place forte de Mont-Dauphin Abbaye de Montmajour Cap moderne, Eileen Gray et Le Corbusier au Cap Martin Hôtel de Sade à Saint-Rémy-de-Provence Monastère de Saorge Abbaye du Thoronet

Un programme d'abonnement annuel « Passion monuments », disponible en ligne et en caisse dans plus de 80 monuments à partir de 45 €, permet de proposer aux visiteurs un accès illimité aux sites du réseau du CMN, et de nombreux autres avantages.

passion.monuments-nationaux.fr