

# Mythes et légendes



Thésée et le Minotaure  
Classe de CM2  
école Somasco, Creil

**Hervé Hemme / François Jouin / Daniel Pelletier**

Conseillers pédagogiques départementaux en arts visuels - Oise

**Philippe Garnier**

Conseiller pédagogique départemental en éducation musicale - Oise

## À propos des mythes

À l'école, le mythe (comme le conte) est un formidable outil d'appréhension et de compréhension du Monde.

Il aide à la construction de l'enfant, en prenant en compte ses inquiétudes, en lui offrant les moyens de grandir par le biais de l'imaginaire, en renforçant la conscience d'appartenir à un groupe, en développant des connaissances, enrichissant le bagage culturel et participant à la constitution d'un patrimoine...

Les textes mythologiques permettent aux enfants d'origines ethniques et sociales variées de se questionner sur des notions fondatrices.

Un mythe est une histoire extraordinaire, qui, de façon imagée et symbolique, donne une version sur l'origine de l'humanité et essaie de répondre à des questions non formulées et complexes sur la nature humaine, ses origines et son devenir.

L'origine de l'Univers, la création de l'Homme, son voyage dans l'au-delà après la mort, ... sont quelques motifs récurrents dans tous les mythes.

Remplis de symboles expressifs et puissamment émotifs, les mythes traditionnels ont presque toujours une signification religieuse ou spirituelle.

On retrouve en traversant ces récits, des éléments forts qui correspondent aux étapes du développement de l'enfant. Ils mettent en scène des besoins du petit qui grandit : la séparation d'avec la mère, l'abandon, la jalousie, la rivalité, la quête de la maîtrise de soi...

On s'intéressera donc également à la fonction philosophique de ces textes, à l'opportunité d'échanger ses impressions sur les émotions ressenties, d'élaborer des jugements éthiques, philosophiques, de remettre en cause ses préjugés.

**Note :** pour en savoir plus, [www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/mytho-anim.htm](http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/mytho-anim.htm)

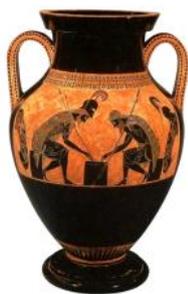
**Le mythe grec**, qui nous intéresse plus particulièrement ici, est un récit constitué d'une suite d'épisodes formant un scénario unifié, avec son commencement et sa fin.

Ce récit entre dans un ensemble plus large d'histoires, de **récits héroïques** (qui formellement s'approchent du conte), pour constituer ce que nous appelons la **mythologie grecque**.

Dans l'histoire de l'art européen, la **peinture mythologique** est le genre qui réunit les oeuvres s'inspirant du récit de la vie des dieux, héros et personnages appartenant à cette mythologie.

Notons d'emblée que le mythe est un récit de tradition orale, comme le conte. Dès lors qu'il se trouve « piégé » dans une image, que reste-t-il de lui ? Quelle narration reconstituer à partir d'une image fixe ? Quel moment du récit l'artiste a-t-il choisi d'illustrer, et comment s'y prend-il pour que l'image raconte davantage que le simple figuré ?

## La mythologie dans les fiches œuvres peinture



**Exékias**,  
Achille et Ajax jouant  
aux dés,  
fiche oeuvre n° 3



**Botticelli**,  
La naissance de Vénus,

fiche oeuvre n° 13



**Caravage**,  
Tête de Méduse,

fiche oeuvre n° 18

## Cycle 3 Un procédé d'appropriation : le détournement

**Détourner : changer de direction, dévier**

Détourner un texte, une image ou une œuvre, c'est lui donner une signification qui s'écarte du sens véritable. C'est utiliser une œuvre (re)connue pour dire autre chose, pour dire autrement, pour réactualiser le propos et dire quelque chose de notre époque.

Le détournement est très employé dans l'art contemporain (et dans la publicité) où il peut faire appel au pastiche, à la citation ou à la parodie, et très souvent à l'anachronisme. Travailler le détournement permet donc de faire une passerelle entre l'art issu du passé et notre époque.

Nous l'utiliserons ici comme procédé d'appropriation, un procédé ludique et créatif d'accès à la culture, et un moyen de porter un regard « plastique » sur le Monde qui nous entoure ...

Pour chercher à détourner une œuvre, qu'elle soit littéraire, visuelle ou sonore, il est nécessaire de bien la connaître.

Le travail débutera donc par la lecture et l'analyse des œuvres \*. Les lectures et les analyses devrait-on dire, puisque, dans le cas du mythe, et suivant l'âge des élèves, l'enseignant pourra faire appel aux textes originaux (même s'ils sont remaniés pour une meilleure compréhension), aux albums de jeunesse, aux films et aux nombreuses œuvres émaillant l'histoire de l'art.

Mais le détournement comme procédé d'appropriation fonctionne également en écho ; c'est aussi en cherchant à détourner un mythe ou une vie héroïque, que l'on prendra conscience de faits qui nous avaient échappé lors d'une première lecture.

\*Note : se référer aux fiches outils **Analyser une œuvre peinte** et **L'analyse comparative et la mise en réseau**

**Le détournement de l'image par le texte (1)**

Donner un nouveau titre à l'œuvre : en une phrase, changer la compréhension de ce que l'on perçoit.

**Le détournement de l'image par le texte (2)**

*Peinture à l'huile et au vinaigre, les grands peintres et leurs mauvais élèves.*

Jean-Louis Fournier. Ed. Documents Payot

Pour écrire, ces courts textes (voir ci-dessous), on prendra comme point de départ les premières hypothèses de lecture des enfants. On choisira alors, au regard de l'analyse terminée, celles qui ouvrent le plus à l'imaginaire, à l'incongruité, au sourire...



**Claude Gellée dit le Lorrain**

Port de mer au soleil couchant, 1639

**Le retour d'Ulysse**  
par un mauvais élève de  
**Lorrain**

*Les néons multicolores clignotent aux façades des pizzerias. Les dancing vomissent leur musique vulgaire. Dans un effet de soleil couchant sur la mer, un bateau à voiles proche du rivage fait des manœuvres. C'est Ulysse.*

*Écœuré par le décor, il préfère repartir au large dans l'infinie beauté de la mer.*

*Tant pis pour Pénélope.*

**Le détournement du mythe, ou du récit héroïque, par l'objet**

**• Le musée de l'archéologie imaginaire**

Le décalage joue ici entre les fonctions musée, lieu du rigoureux, du scientifique, du pédagogique, de la monstration et de la conservation (de la mise en scène également, n'oublions pas que le musée n'est jamais l'habitat naturel de l'œuvre...), et la nature de notre collection: l'imaginaire.

De vrais-faux objets pour un vrai-faux musée (ou cabinet de curiosités). Il conviendra alors de convoquer les artifices du musée et de sa mise en scène ; socles, vitrines, armoires, cartels, textes explicatifs, photographies des découvertes in situ, plan du site archéologiques, schémas et dessins, donations...



Là encore il conviendra de s'inspirer de réels musées archéologiques que l'on aura visités, et de revues spécialisées dans l'histoire et l'archéologie. On remarquera, par exemple, qu'il est assez rare de trouver des objets entiers. Souvent quelques rares fragments suggèrent l'ensemble...



La mise en scène des vitrines s'inspire librement de celle des musées. Les numéros renvoient à un cartel détaillé.

Ci-contre, la *harpée* d'**Héraclès**, plus vraie que nature : branche, ficelle et carton recouvert de bande plâtrée patinée.

**• Les vestiges archéologiques mythologiques**

Empreintes de sabot du Dieu Pan, grappe de raisin fossilisée et fragment d'amphore de Bacchus, fragment du bouclier de Mars, flèche d'Éros, ceinture de Vénus, plume de Mercure...



Le casque de **Persée**...



... et sa reconstitution par les archéologues.



Fragment d'un texte d'époque et sa traduction.

• **L'anachronisme :**

Les objets présentés ne sauraient être des objets bruts prélevés dans notre quotidien. Ils doivent passer par le filtre de l'imaginaire.

Le jeu du « *si j'étais...* » peut aider à cette prise de conscience: « *Si j'étais Thésée, qu'emporterais-je dans le labyrinthe?* ».

Customisés, peints, patinés, les objets portent la marque d'un pop art archaïque. La jubilation provient de la reconnaissance de l'objet d'aujourd'hui dans sa panoplie d'autrefois, d'une évolution à l'envers, du pied de nez à l'histoire...

**Thésée** entre dans le labyrinthe à la recherche du **Minotaure**, quelle arme emporte-t-il avec lui?



La lampe utilisée par **Hercule** pour sa descente aux enfers, son douzième travail...



La création des objets est d'autant plus efficace que l'on dispose dans la classe d'un réservoir d'objets de rebus : jouets abîmés, déchets, emballages, petite quincaillerie, éléments végétaux, tissus, ficelles ... Les objets assemblés gagnent à être unifiés par la couleur (peinture acrylique), puis patinés ( cirage, pigments et liant acrylique...)

On observera à cet effet les objets présentés dans les musées archéologiques réels.

• **Le jeu de mots :**

La Scie Reine, celle d'**Ulysse**?

Cette entrée nécessite une recherche lexicale préalable. On cherche à repérer dans les récits mythologiques, tous les termes et noms propres pouvant avoir une double signification.

Le travail de détournement peut être réalisé (comme pour la proposition ci-dessous) en dessin, collage ou assemblage d'objets)



• **Les objets improbables** dans la veine du **catalogue des objets introuvables** de **Jacques Carelman** (édition le livre de poche)

La encore, la réalisation de ces objets ( transpositions décalées des récits mythologiques) fait appel à des médiums multiples (dessin, objets...) et, le cas échéant, aux techniques de la communication .

- Le CD best of du chant des Sirènes
- Le bouclier de Persée avec rétroviseurs

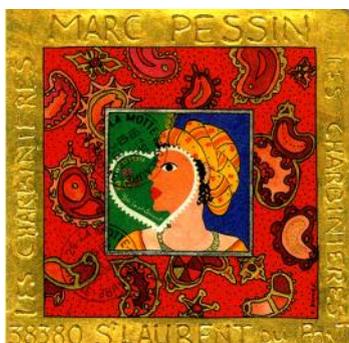


**La** lunette de **Polyphème**, le cyclope

- L'agenda de Jupiter (nécessairement complexe au vu de sa vie tumultueuse)
- Le face book de n'importe quel Dieu, Déesse ou héros
- Les échanges des héros ou des Dieux par SMS
- Jason part à la recherche de la Toison d'Or, qu'emporte-t-il dans sa valise?
- ...

Grâce à **Mercure**, le messager des Dieux, découvrir l'**art postal** en donnant forme au courrier confié au Dieu Voyageur par les différents Dieux.

Quels pourraient être le contenu et la forme d'un courrier envoyé par **Vulcain**, **Vénus** ou **Jupiter**? Les formes de ces courriers reflèteront les spécificités, les attributs, les caractères des dieux.



Un courrier de **Vénus**, donnant un rendez-vous à **Mars**...

Valérie Dumas,  
art postal, 1998

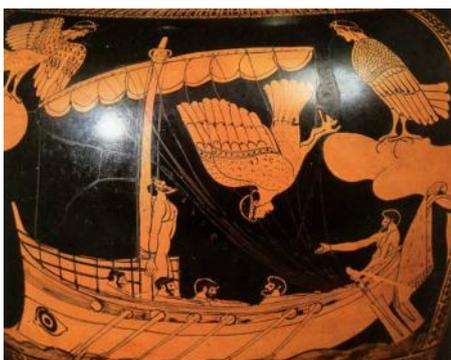


Une missive de **Vulcain**

Sylvie Cathy,  
manuel du bricoleur

## Le détournement de l'image par le son

Après avoir analysé l'image et isolé les différents éléments sonores supposés :



Ulysse et les sirènes

- Faire une collecte et un catalogue des sons possibles ; le bruit du vent, le clapot de l'eau ou le frottement du bois sur les vagues, les cordages qui claquent, les sons produits par les rameurs, les imprécations d'Ulysse, les bruits d'ailes, le chant des Sirènes...  
Il s'agit d'un travail de bruitage, les sons étant produits avec le matériel présent dans la classe ( du détournement là encore).
- Construire un « scénario sonore » agencant tous ces sons, et précisant la chronologie, la durée, l'intensité, les superpositions...
- Réaliser la bande son

**Note : voir la fiche méthodologique sur le paysage sonore**

### (extraits)

Proposer aux élèves de collecter puis de regrouper sans idées préconçues, des matériaux, des jeux vocaux explorés en classe, des extraits de musique.

Amener peu à peu les enfants à chercher les moyens de mettre en valeur les matériaux collectés, afin qu'ils deviennent des objets sonores provoquant l'imaginaire et pouvant raconter ce qui se passe dans l'œuvre étudiée.

Les sons, les musiques pourront être agencés en les superposant, en les répétant, en les dispersant, en les tuilant, en les transformant, en les contrastant.

Cette organisation et cette élaboration d'un **paysage sonore** passera par la mise en place d'un dispositif instrumental, expérimenté en direct avec tous les sons, ou par un agencement numérique en utilisant des logiciels tels qu' Audacity ou Xpress ...

**Créer plusieurs versions en partant de plusieurs images, et en profiter pour faire des analyses comparatives.**



Théodore Van Thulden  
Ulysse et ses compagnons évitent les pièges des Sirènes, 1633

S'approprier le récit héroïque par le détournement

Dédale et Icare

- À partir d'une collection d'images du mythe, recréer le « story board », la chronologie de l'action. Imaginer et créer les images manquantes par le dessin, la photographie, ou le photomontage... Chacune des images peut être légendée, comme dans un roman photo.



Charles Paul Landon,  
Dédale et Icare, 1799



Marc Chagall,  
la chute d'Icare, 1974



Pieter Bruegel l'Ancien,  
la chute d'Icare, vers 1558



Herbert James Draper  
Lamentations pour Icare  
vers 1900

- Les traces du drame (dans le musée des archéologies imaginaires)

Quelques plumes, un petit pot de cire, mais aussi un flacon de crème solaire (dont on aura créé l'étiquette), des lunettes de soleil (brisées dans la chute ?)... Tout cela à mettre en scène dans une vitrine, comme un instantané muséographique, ou dans une boîte, pour un relevé des pièces à conviction du drame.



Page du carnet de croquis de Dédale.  
Projet pour une machine volante.

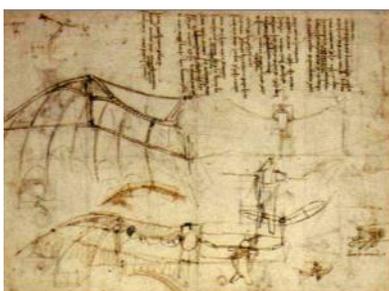
Classe de CE1 d'Adeline  
Waget  
École Marcel Philippe  
Creil



- Le plan de vol réalisé par Dédale

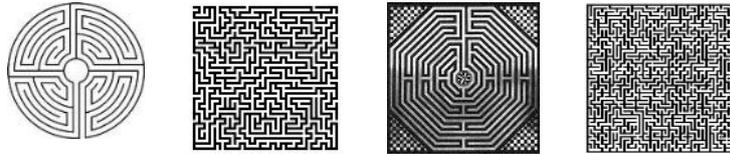
Heure de décollage, météo (il convient d'étudier un vrai bulletin météo de façon à pouvoir le détourner), un texte écrit par Dédale (l'écriture peut traduire son état d'esprit : est-il confiant, énervé, angoissé?)

- Toujours plus haut : Les différents schémas réalisés par Dédale pour la fabrication des ailes. On pourra s'inspirer des travaux de Léonard de Vinci...



...ou d'autres.

- **Les différents projets réalisés par Dédale pour la création du Labyrinthe** (avec les annotations de l'auteur). On peut travailler sur des formats très différents allant de la page de petit carnet au format raisin, ce qui permet d'utiliser des médiums variés (stylo à bille, mine de plomb, encre de Chine,



- **Tout petit déjà**, Icare était un enfant turbulent et désobéissant. Témoignages de ceux qui l'ont approché : sa gouvernante, son institutrice, ses amis... et quelques uns de ses jouets préférés.

- **Journaux et Tabloïds** : Réaliser la première page d'un journal à sensations traitant du drame. Écrire un texte dans la veine journalistique, confronter les témoignages, réaliser des photomontages. On s'inspirera pour cela des maquettes de Unes. On fera appel au collage et aux TICE.



Andy Warhol, Daily News, 1962

### Ulysse et son Odyssée

Ulysse, roi de l'île d'Ithaque, est déjà parti depuis dix ans pour participer au siège de Troie. Après la prise de la cité, son voyage de retour par la mer va être retardé par le courroux de Poséidon. Son périple est ponctué de nombreux dangers, comme sa rencontre avec le cyclope Polyphème ou la magicienne Circé, ou bien encore avec les sirènes et leur chant envoûtant ... Il mettra encore dix années pour retrouver Pénélope.



Le film de Mario Camerini 1954



TDC n° 999/ Homère

L'Odyssée d'Homère s'attache à un homme dont elle loue l'intelligence et l'humanité: c'est une épopée de l'individu qui témoigne à travers le merveilleux de toutes les facettes de l'être humain. Ce voyage d'Ulysse aux frontières du monde connu est aussi un voyage aux frontières de lui-même, à travers des expériences qui révèlent l'homme. Ulysse choisit délibérément la condition humaine, ses souffrances et sa fragilité, contre toute forme d'immortalité. Il construit cette humanité un peu plus à chaque étape, dans une fidélité à lui-même et à ses origines...

- Réaliser les carnets de voyage d'Ulysse : réunir un fonds d'images permettant de définir des critères sur le fond et sur la forme



Marco Polo

Paul Gauguin

Max Pam

Eugène Delacroix

**« Le carnet (de voyage) est une rencontre, celle du mot, de la photo, du dessin, du parfum, du souvenir. Un coquillage ramassé sur une plage, l'étiquette d'un sachet de thé, une carte postale, un timbre, une fleur d'ylang-ylang collée sur une page...**

**Le carnet, livre d'or du voyage, est un support d'éternité qui permet de faire revivre ce qui s'oublie. »**

Le Monde2, juillet/août 2002

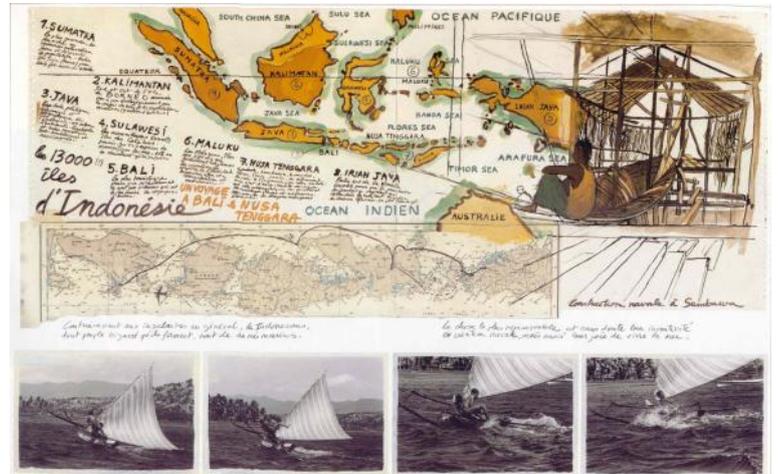
Collecter des matériaux pour raconter et réinventer les épreuves d'Ulysse et de ses compagnons : des notes, extraits, citations, légendes, textes, des images, croquis, photos, photos prises par les élèves, dessins, images documentaires scannées, photocopiées, retravaillées... avis personnels, inventaires, textes narratifs, descriptifs, argumentatifs, confessions ...

Et trouver une forme plastique servant l'intention (comment faire transparaître un certain découragement dans les carnets d'Ulysse par exemple).

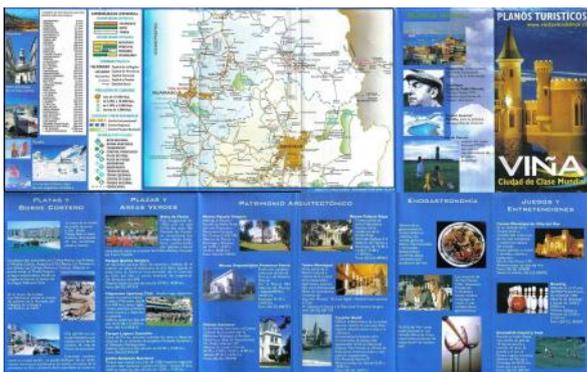
Peter Beard, Diaries



Titouan Lamazou, carnet de voyage en Indonésie, 2000



- Réaliser les dépliants touristiques des régions visitées



On cherchera ici à s'appropriier les codes de réels dépliants et guides touristiques (notamment la mise en page, le rapport texte-image, la typographie...).

On cherchera ensuite à faire entrer des fragments du texte original d'Homère dans cette forme.

- Réaliser des cartes, créer des territoires imaginaires, à mettre en parallèle avec un travail plus « géographique ».

► Les cartes comportent des écrits, des signes, des tracés. En faire un relevé, l'enrichir plastiquement, inventer de nouvelles significations ...

► Dessiner les cartes marines (d'un marin qui aurait perdu le Nord) en variant supports et médiums.



Richard Texier, territoire du petit homme, 1991

• Et encore

- la collection de cartes postales d'Ulysse
- ses lettres d'amour à Circé, Calypso, Pénélope...
- son passeport
- ses bouchons d'oreilles/casque antibruit
- un enregistrement du chant des Sirènes
- les lunettes de vue de Polyphème (le cyclope)
- ses déguisements ( en mouton, en mendiant...)
- la collection automne-hiver des tricot de Pénélope



Honoré Daumier, Le désespoir de Calypso, 1847

Du côté de la littérature



• Écrire un résumé

Écrire le résumé d'un récit héroïque « pour gens pressés ». Tailler dans le texte pour ne garder que la trame la plus fine, les quelques éléments essentiels à la compréhension. Chercher à résumer des passages par une phrase simple ou des mots clefs. Organiser ces très courts textes autour de quelques images.

Henrik Lange

90 livres cultes à l'usage des personnes pressées, éditions çà et là

- L'analyse comparative de textes et d'albums

- L'analyse comparative de mythes et de contes (voir également p 12)

## Créer le mythe ; tous des héros

## Héros, définitions

Nom formé à partir d'un mot grec :

" herôs " qui signifie " demi-dieu " ou " tout homme élevé au rang de demi-dieu " en grec.

" heros " qui signifie " demi-dieu " ou " homme de grande valeur " en latin.

D'après son étymologie, ce mot désigne donc un personnage exceptionnel, au dessus de l'humanité ordinaire.

Sens général : Personne qui se distingue par ses exploits ou un courage extraordinaire.

Sens dans le domaine littéraire :

1/ dans la mythologie , être fabuleux, la plupart du temps d'origine mi-divine, mi-humaine, divinisé après sa mort.

2/ dans le cadre de l'épopée, guerrier de valeur exceptionnelle

3/Sens général pour toute œuvre littéraire : personnage principal très longtemps, sous l'influence du sens précédent, il a été quelque'un d'exceptionnel ; mais la tendance s'est inversée au point qu'on désigne certains héros par le terme de "antihéros".

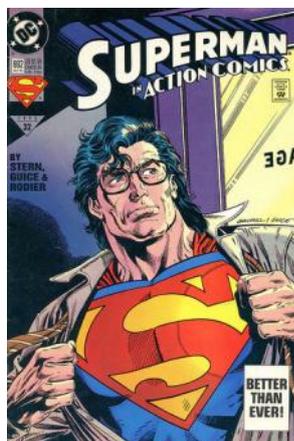
## Grille d'analyse du modèle héroïque

1. Le héros naît de parents illustres et mène une existence obscure pendant un certain temps.
2. Le héros est révélé au monde à la suite d'exploits qui signent son « épiphanie héroïque ». Il est alors reconnu comme un sauveur, un homme qui délivre un peuple.
3. Enfin, il doit affronter la mort au cours d'une apo théose héroïque qui rappelle son statut d'être humain.

C'est exactement ce qui arrive à **Clark Kent**, qui n'en finit pas de sauver le monde...



Superman, créée en 1932 par Jerry Siegel et Joe Shuster (pour DC)



**Note** : pour en savoir plus <http://classes.bnf.fr/heros/index.htm>

## Créer les fiches signalétiques, cartes d'identités de héros grecs, comprenant :

- un « **portrait** » : recadrage d'une œuvre, photographie d'identité (à partir de photos de magazines), dessin, collage
- une **biographie succincte** ; écrits du type « livret de famille »
- ses **armes et attributs (ou pouvoirs)** ; on pourra s'inspirer des visuels de jeux vidéo
- sa **collection de trophées** ; collection photographique ou dessinées d'objets réels ou re-crées
- ses **faits d'armes** ; créer des coupures de journaux, des interviews pour un journal « à sensations »
- des **témoignages de ceux qui l'ont connu** : sa nourrice, ses copains de cour de récréation, ses enseignants, un commerçant de sa rue, sa première petite amie...

**Créer un portrait robot de héros (grec) mettant en scène des objets de sa biographie**

S'inspirer des vitrines de références de **Christian Boltanski** ...



... et des portraits-robots d'**Arman**



**La boîte :**

Mettre en adéquation le contenant avec le contenu.

**Quand le héros part en voyage, qu'emporte-t-il dans sa valise?**



Les valises sont des contenants fort intéressants. « Grands tamis ouverts sur les lits, elles ne retiennent que l'utile, mieux l'indispensable, ou ce qui est supposé tel, pour survivre dans un ailleurs hostile, hanté par des objets non encore apprivoisés. Partir en voyage, c'est aussi procéder à l'évaluation du monde des objets sur lesquels nous vivons.(...) Nous tentons de faire entrer dans nos petites boîtes d'innombrables trésors dont nous seuls savons le prix, tous objets d'amour donc de première nécessité »...

Texte tiré de « Objets en dérive », atelier des enfants, MNAM..

Et **le rusé Ulysse**, en partance pour la guerre de Troie, que met-il dans son bagage?

Un chandail tricoté par Pénélope, une photo de son fils (Ménélas) et une autre de son chien, sa collection de casse-tête, un atlas maritime, une boussole?...

Et dans cette même valise, quels souvenirs rapporte-t-il de ses différentes escales?

**Faire un portrait héroïque en cinq images / la transformation de Rythmique Girl, CM2 école Somasco, Creil**



Autour de Hercule/ Héraclès



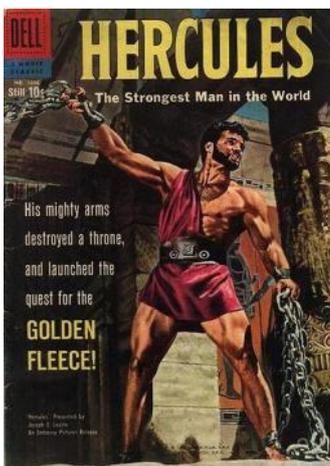
1/ le lion de Némée  
2/ l'Hydre de Lerne  
3/ la biche de Cérynie  
4/ le sanglier d'Erimanthe

5/ les écuries d'Augias  
6/ les oiseaux du lac Stymphale  
7/ le taureau de Crète  
8/ les juments de Diomède

9/ la ceinture d'Hyppolite  
10/ le troupeau de Géryon  
11/ les pommes d'or du jardin des Espérides  
12/ le Cerbère

Hercule n'en finit pas de voir augmenter la liste de ses travaux

- Inventer les titres des autres chapitres de ses aventures.
- Réaliser des affiches de cinéma illustrant ces épreuves. On pourra utiliser la photographie et le collage, ou le photomontage. Les collages peuvent être scannés puis retravaillés plastiquement. On veillera tout particulièrement à travailler le texte (le titre, un très court texte d'accroche...) et la typographie.



- D'autres monstres à combattre... Inventer les monstres et leur pedigree.
- Organiser les combats comme des matchs de catch. Écrire le texte des commentateurs sportifs... Filmer le journaliste sportif en train de commenter le combat. Créer l'affiche de la rencontre.



Asmoday, dictionnaire infernal de Colin de Plancy, 1863

- Quels trophées Hercule garde-t-il de ses victoires?  
Pour le lion de Némée, c'est sa peau, pour l'Hydre de Lerne le venin, mais pour les autres?  
(collection dessinée, photographique ou réelle d'objets mis en scène -une petite fiole à tête de mort pour le poison, quelques poils de la fourrure du lion de Némée en guise de relique ou d'amulette...)
- Et les produits dérivés?  
Le détergent surpuissant utilisé par le héros pour nettoyer les écuries d'Augias (créer l'étiquette du produit et une affiche publicitaire)...

Cycles 2 et 3 La permanence du récit ; du mythe au conte

Amour et Psyché / La Belle et la Bête

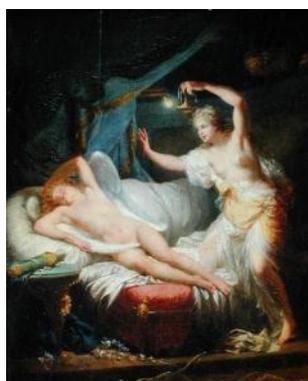
Les pistes présentées ci-après sont bâties sur l'analyse comparative de deux œuvres, les vitraux de la **galerie Psyché**, musée Condé (Chantilly), et **la Belle et la Bête**, un film de Jean Cocteau. **Voir fiche œuvre Cinéma / Cocteau**

**La galerie Psyché** : Les 44 vitraux de l'histoire de Psyché, commandés par le Connétable Anne de Montmorency pour la galerie de son château d'Ecouen, sont peints en grisaille avec des rehauts de jaune d'argent sur verre blanc. Ils racontent l'histoire de Psyché, tirée de **L'âne d'Or d'Apulée** (II<sup>ème</sup> s. av.J-C.)



8 des 44 vitraux de la galerie de Psyché au musée Condé de Chantilly.

Ils présentent le début de l'histoire: l'enlèvement de Psyché par Zéphir, son arrivée au palais merveilleux, les servantes invisibles qui la préparent à l'arrivée de l'époux, la première nuit, le premier matin (l'époux a disparu), l'arrivée des sœurs jalouses, la transgression, Psyché découvre l'Amour... et le perd. C'est le début de ses épreuves...



Jean Baptiste Regnault  
Cupidon et Psyché , 27 x 32 cm  
vers 1800

Psyché découvre l'Amour...



... et Belle découvre la Bête

**La Belle et la Bête** est un conte de Madame Leprince Beaumont (1757), dont Jean Cocteau tire un film en 1945.

Il présente par bien des aspects une version parallèle au mythe de Psyché. On y trouve de nombreuses analogies :

une histoire d'amours, un palais désert avec des serviteurs invisibles, un mari qui pourrait être un monstre, des sœurs jalouses, des transgressions de l'interdit, un baiser et des larmes salvateurs...

Dans les deux cas, Psyché et Belle perdent l'amour en le découvrant (mais le retrouvent finalement).

Mais le film est aussi une version inversée du mythe. La Bête est bien un monstre (c'est du moins ce que l'on croit), et si Psyché se lance dans une quête pour reconquérir l'Amour et se faire aimer, Belle doit, elle, le découvrir en allant au-delà des apparences.

Étudier le texte de l'arrivée de Psyché au palais, tirée du récit d'Apulée, et la séquence de l'arrivée de Belle au château de la Bête. Repérer les convergences et les différences.

« (...)Attirée par l'agrément de ces lieux, Psyché s'est approchée ; elle s'enhardit à franchir le seuil et, séduite bien-tôt par l'intérêt d'un si beau spectacle, elle examine tout en détail. De l'autre côté du palais, elle aperçoit des magasins d'une architecture grandiose, où s'entassent des trésors royaux. Rien n'existe, qui ne se trouve pas là. Mais plus que ces immenses richesses, si étonnantes soient-elles, ce qui surtout tient du prodige, c'est que ni chaîne, ni fermeture, ni gardien ne défend ce trésor venu du monde entier. Psyché contemple tout, au comble du plaisir, quand vient à elle une voix dépouillée de son corps : « Pourquoi, ma dame », lui dit-elle, « pourquoi cette stupeur à la vue de tant d'opulence ? Tout ceci t'appartient. Entre donc dans la chambre, repose sur le lit tes membres fatigués et, quand il te plaira, commande un bain. Nous, dont tu entends la voix, nous sommes tes servantes, qui nous empresserons d'exécuter tes ordres, et le soin de ta personne achevé, un festin royal t'est destiné, qui ne se fera pas attendre (...) »



On notera l'originalité des moyens de transport (portée par un doux Zéphyr ou par un cheval magique), le repas fastueux devant lequel Belle passe en courant, les voix chuchotées des objets (la porte, le miroir).

On s'interrogera sur les motivations de Belle; a-t-elle l'air effrayé, est-elle intimidée?

On cherchera dans cette séquence tout ce qui renvoie au magique et au merveilleux... et qui démontre qu'elle est déjà la maîtresse des lieux.

### Thésée, le Minotaure et le petit Poucet

On peut établir un parallèle entre le *Petit Poucet* et *Thésée et le Minotaure* avec des rapprochements possibles dans le fonctionnement entre les différentes étapes.

La forêt comme le labyrinthe représentent l'enjeu d'une épreuve initiatique. Symboliquement, le héros a grandi quand il en sort, après avoir franchi des étapes et des épreuves.

Le Petit Poucet sort de la forêt grâce aux petits cailloux / Thésée sort du labyrinthe grâce au fil d'Ariane

Le petit Poucet dépouille l'Ogre de ses bottes et de ses biens / Thésée abat le Minotaure ...

**Pour en savoir plus** [www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/mytho-anim.htm](http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/mytho-anim.htm)



Le Petit Poucet de Charles Perrault, illustration Gustave Doré

**Une récurrence, la métamorphose**

**métamorphoser**

1. faire passer un être ou une chose d'une forme à une autre, par un phénomène de métamorphose
2. (*figuré*) modifier radicalement l'aspect, le caractère d'un être ou d'une chose

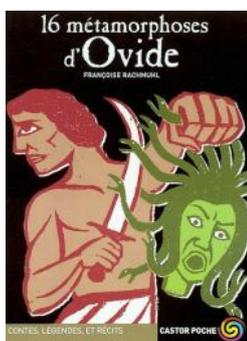
**se métamorphoser**

se transformer volontairement (par une métamorphose)

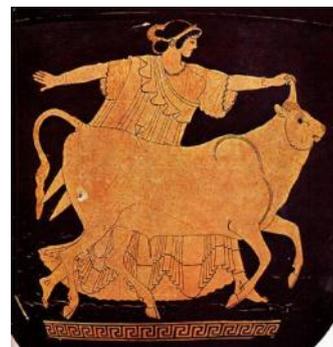
**Métamorphose**

1. changement total de forme que subit un être ou une chose (*Zeus se métamorphosant en cygne pour séduire Lédà*).
2. changement de forme que subit un être vivant au cours de son développement (les insectes en particulier)
3. changement d'aspect d'un être (ou d'une chose), qui le rend plus ou moins méconnaissable. Grande modification apportée à la situation, au caractère d'une personne...

Dans la mythologie, les métamorphoses des Dieux sont légions. Elles sont en partie consignées dans l'œuvre éponyme d'**Ovide**



**Narcisse** en mourant, se métamorphose en fleur,  
**Écho** en rocher...



**Europe**, convoitée par Zeus, est métamorphosée en génisse...

Dans **la Belle et la Bête**, on trouve également de nombreuses métamorphoses. On pourra chercher à les repérer :

La jeune fille se métamorphose en femme et en princesse, la Bête en prince, l'amoureux éconduit en Bête, la sœur en guenon, les larmes en diamants, un collier de perles en gousses d'ail, une couverture en animal, le dégoût et la peur en amour...

**Métamorphoser**

S'octroyer un moment des pouvoirs divins en transformant une chose en une autre, en (re)créant les êtres hybrides qui peuplent contes, légendes et récits mythologiques.

On pourra utiliser des objets « tout faits », des *ready made*, comme base de la transformation. On travaillera le volume en ajoutant divers éléments, en modifiant la couleur et les accessoires.



Une Barbie devenue sirène, (Élève de grande section)

On peut également métamorphoser des images en travaillant directement dessus par collage, caviardage, remise en couleurs... ou en les faisant passer par les filtres des logiciels de retouche d'image. Bien évidemment, toute métamorphose est au service d'une intention...

**Raoul Hausmann**,  
Le critique d'art, 1919-20





Ainsi, par simple *gribouillage*, peut-on transformer le plus amène des visages en monstre repoussant. On veillera à garder une trace de la métamorphose de façon à mettre en regard l'avant et l'après. Et à se rappeler ainsi que sous le monstre, un autre être sommeille (un clin d'oeil à la beauté intérieure chère à Cocteau).

**Annette Messenger collectionneuse,**  
Album-collection n°25,  
Mes jalousies, 1972

### Se métamorphoser

pour se cacher ou révéler qui on est vraiment...



### La pharmacopée des métamorphoses

Dans des bocaux et des fioles, créer les potions qui de tous temps ont permis aux Dieux de se métamorphoser. On veillera tout particulièrement à la réalisation des étiquettes (support, calligraphie ou typographie, forme, visuels). Dans un registre attenant, on consignera les recettes ainsi que les effets attendus ou espérés, en les accompagnant d'illustrations.

### Changer d'apparence : Jekyll et Hyde



**Laetitia Hotte**  
Schyzophrénia, 2003

Les élèves chercheront à transformer leur apparence par le maquillage, les expressions du visage, et éventuellement quelques accessoires. On gardera une trace photographique de ces métamorphoses. Les deux images seront présentées en diptyque, et pourront être accompagnées d'un écrit (un titre ou un texte très court) rendant compte des deux facettes de l'individu (ce à quoi il pense, ce qu'il ressent ...)



### Prendre l'identité de quelqu'un d'autre, les faux jumeaux

Il s'agit ici de s'accaparer, de copier au mieux le « physique » d'un autre (son meilleur ami dans la classe par exemple).

Ainsi cherchera-t-on à copier la coiffure, les accessoires et les vêtements, les attitudes et les tics de langage...

Garder une trace vidéo ou photographique de la rencontre des faux jumeaux.



**Michel Journiac**  
hommage à Freud,  
constat critique d'une  
mythologie  
travestie

### Transformer son image

L'élève prend la pose, mettant en scène une expression et une gestuelle. L'image photographique est ensuite retravaillée plastiquement pour parachever la transformation. Chacun peut alors devenir le plus terrible des monstres mythologiques...



**La grimace, une approche monstrueuse...**

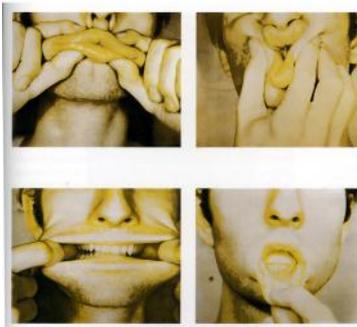
Par la grimace, on cherchera à modifier les expressions de son visage jusqu'à le rendre méconnaissable.

Il y a plusieurs degrés dans cet exercice. On essaiera tout d'abord des modifications d'expression sans s'aider des mains. On veillera à faire un relevé, puis un catalogue, de l'ensemble des possibles. Chaque grimace se verra doter d'un intitulé, d'un titre, d'une explication, d'un mode d'emploi (à quoi cette grimace peut-elle servir, dans quelles circonstances s'en servir).

Dans un deuxième temps, pour accentuer la métamorphose, on s'aidera des mains ou d'accessoires, une vitre par exemple.



**Franz Xavier Messerschmidt,**  
L'homme renfrogné,  
1771-1783



**Bruce Nauman,**  
1977

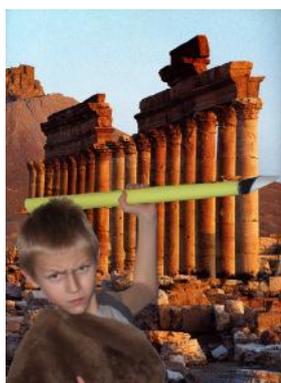


**Pippilotti Rist**

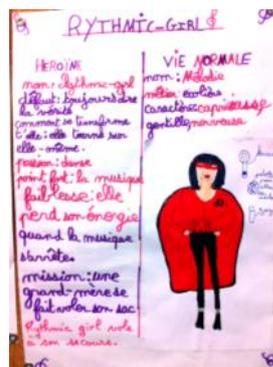
**Se transformer en (super)héros**

Après avoir créé la panoplie du héros qu'il veut incarner (un héros imaginaire), l'élève se fait photographier dans une posture le mettant en valeur (s'appuyer éventuellement sur des images de BD, films ou œuvres d'art) et exprimant un sentiment ou un trait de caractère caractéristiques du personnage.

Il réalise ensuite une mise en scène en réunissant par collage un fond approprié (image de magazine par exemple) et la découpe de la posture choisie sur la photographie imprimée, en ajoutant le cas échéant les accessoires (découpés ou dessinés) nécessaires.



Jason et la toison d'or  
CM2



CM2, école Somasco,  
Creil.  
Classe de  
Cathie Michalski



**À propos de métamorphoses, voir aussi ...**

- « Alice au pays des merveilles » de Lewis Carroll,
- « Quelque chose d'Alice », un film d'animation de Jan Svankmajer ( in « le cinéma d'animation », un dvd Scérén )
- « Fantasmagorie » un film d'animation d'Emile Cohl, 1908 (dvd Scérén)
- « Une nuit sur le Mont Chauve », un film d'animation d'Alexander Alexeïeff et Claire Parker, 1933

ANNEXES

Les Super Héros de l'école Somasco

Classe de CM2 de Cathie Michalski, Creil.  
Projet mené dans le cadre d'un CLEA avec Raphaël Trapet, photographe



La transformation de Rythmique Girl



Bonbon Girl



GluMan



Superécolo

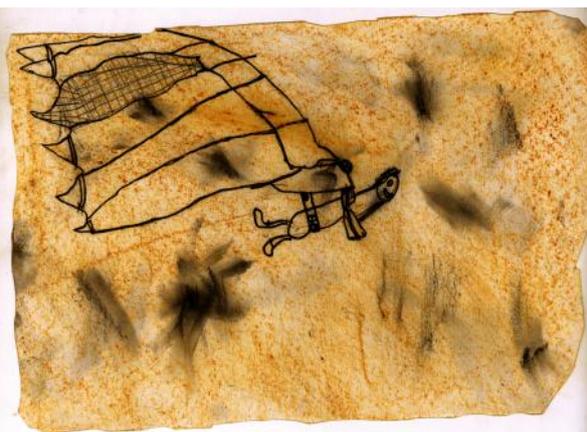
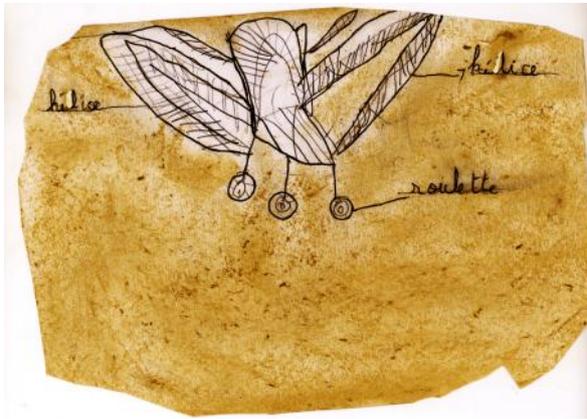
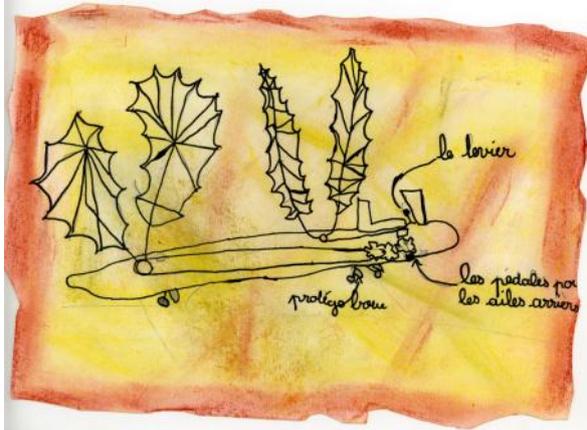


Rythmique Girl en action,

ANNEXES

Les carnets de croquis de Dédale

Classe de CE1 d'Adeline Waget,  
école Marcel Philippe. Creil



ANNEXES

Les labyrinthes de Dédale

Classe de CE1 d'Adeline Waget,  
école Marcel Philippe. Creil



*Le Minotaure est dans un lieu sombre et lugubre.  
Il y a un toit électrique.....*