

# Monstre ou métamorphose ?

Un parcours au Musée de l'œuvre Notre-Dame de Strasbourg pour nourrir une séquence sur les Métamorphoses d'Ovide en sixième.

Programme de Lettres : Les Métamorphoses d'Ovide.  
Deux domaines : Arts du langage et Arts du visuel.  
Une thématique : Arts, créations et cultures.

Dossier réalisé par Justine GRENIER, chargée de mission au service éducatif des Musées de Strasbourg.

# Pourquoi venir au musée ?

Etudier les Métamorphoses d'Ovide offre de nombreuses possibilités d'atelier d'écriture à partir d'œuvres d'art : peinture, sculpture, mosaïque, tapisserie ou films, nombreuses sont les formes artistiques qui représentent les épisodes les plus connus de cette fresque littéraire écrite par Ovide aux environs de l'an 8 avant Jésus Christ pour raconter les principales légendes de l'Antiquité gréco-romaine. Le programme de Sixièmes insiste d'ailleurs sur le caractère fondateur de ce texte dont la langue a gardé beaucoup d'expressions : « La priorité est accordée à l'Antiquité, l'étude des textes fondateurs permettant de mettre en valeur la thématique Arts, mythes et religions. C'est l'occasion de sensibiliser les élèves au fait religieux et de leur faire découvrir, en liaison avec la lecture des textes, des œuvres d'art antique et moderne, leur attention se portant principalement sur des sujets et des figures mythiques. » (B.O. du 28 août 2008).

On étudie en général quelques-unes des métamorphoses les plus connues, en cherchant un fil conducteur pour construire une séquence cohérente et parvenir plus facilement aux apprentissages langagiers. Animale, végétale ou minérale, la métamorphose est toujours saisissante et montre la colère ou la jalousie des dieux. Les élèves sont souvent sensibles au talent de conteur d'Ovide, au récit des parties du corps qui se transforment, ou encore aux sentiments divins peu avouables, mais à l'issue d'une séquence sur les Métamorphoses, on peut venir découvrir vitraux et sculptures du musée de l'Œuvre Notre-Dame de Strasbourg pour donner un sens au vocabulaire animal étudié en classe et renforcer l'imaginaire par la rencontre avec des œuvres in situ.

Il existe au service éducatif du musée une animation d'1h30 intitulée « Bestiaire fabuleux », au cours de laquelle on sensibilise le jeune public aux techniques de la statuaire et des vitraux médiévaux en leur racontant les histoires représentées et en leur faisant dessiner les différentes chimères rencontrées au détour des salles. Il est donc intéressant de s'appuyer sur cette découverte pour compléter le travail réalisé en Français pendant la séquence sur Ovide.

# Monstre ou métamorphose ?

L'art roman alsacien des premières salles du musée de l'Œuvre Notre-Dame présente essentiellement des éléments d'architecture et de sculpture religieuse qu'on situe entre 1150 et 1230 de notre ère : des chapiteaux ornés soit de scènes de la vie du Christ, soit d'animaux et de végétaux symboliques (ovins et bovins représentant la moisson, le filage de la laine, la fécondité, l'abondance ...) Mais on trouve également des animaux fabuleux comme des griffons, des sirènes, des tritons ou des dragons qu'on qualifierait plutôt de monstres ou de chimères. Ces inventions, loin de toute observation tératologique, sont une création de l'imaginaire humain et non des êtres réels destinés à être montrés comme des objets de foire au sens étymologique du terme (monstrare) : ils sont donc des assemblages de plusieurs parties d'animaux existants, et sont plutôt destinés à effrayer le chrétien qui ne suivrait pas les préceptes de l'Eglise. On retrouve ainsi des serres d'aigle associées aux pattes de lion pour le griffon, ou des ailes d'oiseau et une gueule aux crocs acérés pour le dragon ...

On est ainsi loin des descriptions d'Ovide qui montrent le processus de métamorphose d'un humain en animal, végétal ou minéral par la vengeance, la punition ou la jalousie d'un dieu. Au deuxième siècle, le texte des Métamorphoses n'est pas encore redécouvert et n'est que très peu lu et représenté dans l'art, mais le lecteur moderne ne peut que songer face à ces chimères de pierre aux créatures monstrueuses ou aux transformations décrites par Ovide. Une visite au musée n'est pas le prolongement direct d'un texte étudié en classe, et l'œuvre d'art n'a pas pour mission première d'illustrer, mais on peut, par l'intermédiaire du travail réalisé en amont, acérer le regard du jeune visiteur et favoriser ainsi la rencontre signifiante avec des œuvres pourtant éloignées de nous par le temps et les modes de représentation. Les deux premiers vers des Métamorphoses nous incitent d'ailleurs à cette découverte des chimères en précisant : « In nova fert animus mutatas dicere formas corpora » (« J'ai formé le dessein de raconter les transformations des êtres en des formes nouvelles »).

C'est pourquoi il peut être intéressant, après une séquence sur les Métamorphoses et en complément de l'animation « Bestiaire fabuleux » qui insiste davantage sur la narration et le dessin, de réaliser un atelier d'écriture qui prend appui sur les outils étudiés en classe à partir d'Ovide pour observer et découvrir d'autres monstres qui viendront nourrir l'imaginaire et le langage des élèves.

# Travail en amont, en classe

- L'étude d'un groupement de textes choisis dans les Métamorphoses d'Ovide qui évoquent les animaux présents au musée : Io transformée en génisse (livre I, 631), les paysans lyciens devenus des grenouilles (livre VI), Callisto métamorphosée en ourse (II,401), les habitants de Pithécuses (les Cercopes) prenant la forme de singes (XIV, 1-153), le triton comme trompette de Poséidon lors du Déluge initial (I, 253-415), Pégase au livre IV, le griffon (I, 82), Cadmus combattant le dragon (III, 1-137) ou encore Atalante et Hippomène changés en lions à cause de leur désir coupable (X, 560)...
- Un approfondissement des outils majeurs d'Ovide qu'on retrouve dans la plupart des métamorphoses, qui sont au programme de la progression grammaticale de sixième et qui nous serviront au musée lors de l'atelier d'écriture : le présent de narration, les attitudes et mouvements du corps, l'étendue des verbes de métamorphoses et le vocabulaire animal précis.

# Exemple 1 : Les Cercopes

Métamorphoses, XIV, 1-153

*Quippe deum genitor, fraudem et periuria quondam*

*Cercopum exosus gentisque admissa dolosae,*

*in deforme uiros animal mutauit, ut idem*

*dissimiles homini possent similesque uideri ;*

*membraque contraxit naresque a fronte resimas*

*contudit et rugis perarauit anilibus ora*

*totaque uelatos flauenti corpora uillo*

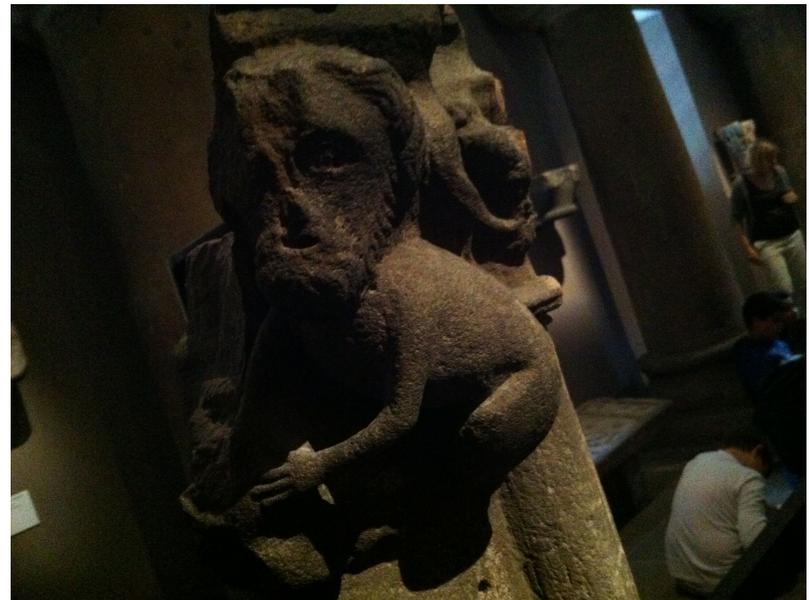
*misit in has sedes ; nec non prius abstulit usum*

*uerborum et natae dira in periuria linguae ;*

*posse queri tantum rauco stridore reliquit.*

En effet, le père des dieux avait autrefois pris en haine la duplicité, les parjures et les forfaits de cette perfide race des [Cercopes](#). Il les transforma en animaux difformes, pour qu'ils puissent paraître à la fois semblables à des hommes et différents d'eux : il contracta leurs membres, leur aplatit le nez qu'il retroussa à partir du front, sillonna leurs visages de rides de vieille femme, couvrit entièrement leurs corps de poils de couleur fauve, et les envoya occuper ces lieux. Avant cela, il leur avait enlevé aussi, l'usage de la parole et de leur langue, née pour l'odieux parjure, ne leur laissant qu'un cri rauque et strident pour se plaindre.

Ovide, Métamorphoses, traduction Boxus et Poucet, 2005.



## A étudier en classe sur les Cercopes:

- Les verbes de métamorphose extrêmement variés : mutavit, contraxit, contudit, abstulit, reliquit ...
- Les deux mots latins de la même famille qui sont plus parlants qu'en français pour montrer la ressemblance des singes avec les hommes : « dissimiles similesque homini ».
- Les parties du corps très développées (membra, nares, fronte, ora, corpora).
- Un essai de définition du cri du singe : « rauco stridore ».
- On pourra ensuite rapprocher ce passage d'Ovide du pilier de la fin du XIII<sup>e</sup> siècle présenté dans la première salle du musée (cf. photos sur la diapositive précédente), où on aperçoit un corps complet de singe s'accrochant au chapiteau avec une tête d'humain très reconnaissable (à la barbe et aux cheveux sculptés, aux yeux et au nez encore tout à fait humains...) Les élèves pourront ainsi reconnaître d'emblée une métamorphose qu'ils connaissent dès leur arrivée et s'intéresser au prolongement qu'on leur propose ensuite dans l'atelier d'écriture.

# Exemple 2 : Io transformée en génisse

Métamorphoses, I, 631

*Luce sinit pasci ; cum sol tellure sub alta est,*

*claudit et indigno circumdat uincula collo.*

*Frondebis arboreis et amara pascitur herba.*

*Proque toro terrae non semper gramen habenti*

*incubat infelix limosaque flumina potat.*

*Illa etiam supplex Argo cum bracchia uellet*

*tendere, non habuit, quae bracchia tenderet Argo,*

*conatoque queri mugitus edidit ore*

*pertimuitque sonos propriaque exterrita uoce est.*

*Venit et ad ripas, ubi ludere saepe solebat,*

*Inachidas : rictus nouaque ut conspexit in unda*

*cornua, pertimuit seque exsternata refugit.*

*Naidas ignorant, ignorat et Inachus ipse,*

*quae sit ; at illa patrem sequitur sequiturque sorores*

*et patitur tangi seque admirantibus offert.*

Le jour, il (Argos) la laisse paître ; lorsque le soleil est enfoncé sous la terre,

il l'enferme et lui entoure le cou de liens bien indignes d'elle.

Elle se nourrit de feuilles d'arbres et d'herbe amère ;

pour lit, la malheureuse a la terre, pas toujours couverte de gazon,

et pour boisson, l'eau vaseuse des cours d'eau.

Même quand, suppliante, elle voulait tendre les bras

vers Argus, elle n'avait pas de bras à tendre à Argus ;

si elle essayait de se plaindre, sa bouche mugissait,

et ces sons la terrifiaient ; sa propre voix l'effrayait.

Un jour elle parvint aux rives où souvent elle avait coutume de jouer,

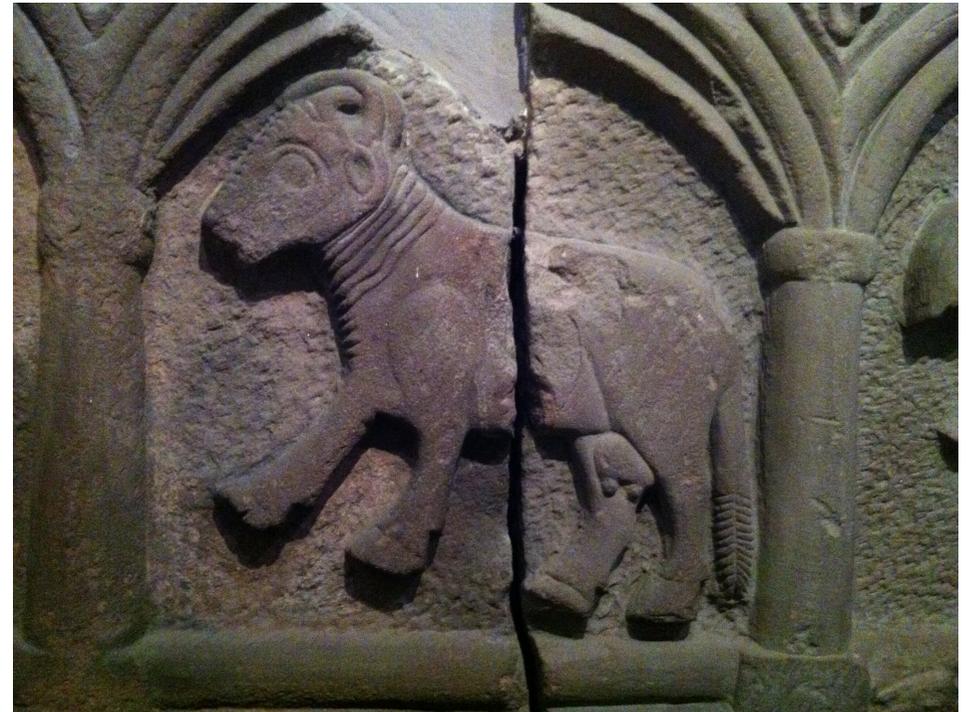
près de l'[Inachus](#) ; dès qu'elle vit dans l'eau ses cornes nouvelles,

elle prit peur et recula, consternée devant son image.

Les Naïades l'ignorent, et Inachus lui-même ignore qui elle est ;

mais elle, elle suit son père, elle suit ses sœurs,

elle se laisse toucher et s'offre à ceux qui l'admirent.



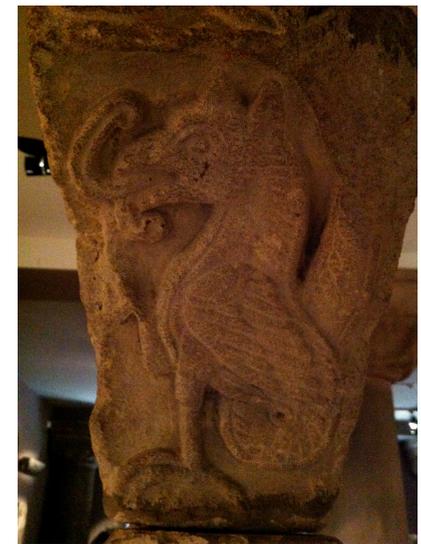
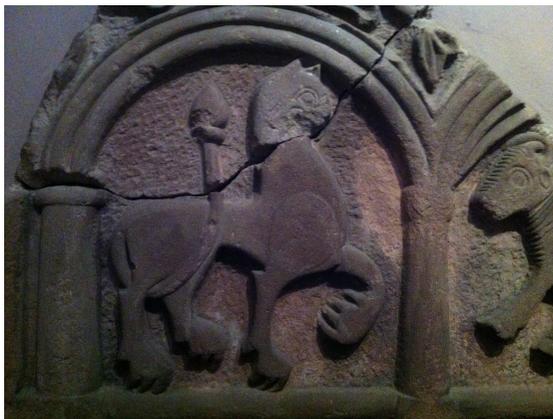
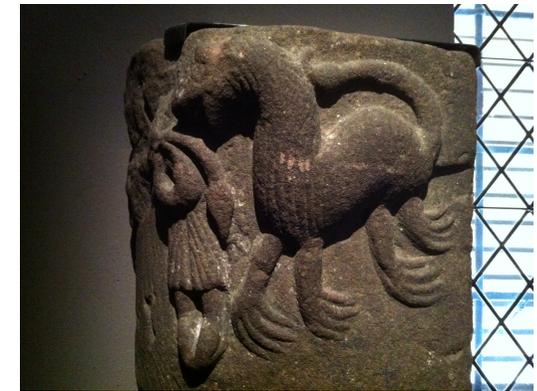
Linteau du XII<sup>e</sup> siècle, église de Bischoffsheim, mur de la première salle du musée à gauche.

- S'installer devant le linteau de la première salle : identifier les quatre animaux (griffon, vache, mouton et bouc) et faire deviner pourquoi celui de gauche avance dans le sens inverse des autres (le griffon est le seul à être un animal fabuleux).
- Faire reconnaître la génisse des Métamorphoses étudiée en classe et élargir grâce au linteau sur le vocabulaire des parties du corps : *bracchia* à opposer aux pattes, *cornua* bien visibles ici...
- On peut ajouter ensemble en les dessinant : le pis, la queue, les plis de l'encolure, les sabots, le mufle ou museau, la croupe, le flanc, le jarret, le poitrail...

# Visite et atelier d'écriture au musée

## 1. Observation dans la première salle :

- Elargir le vocabulaire du corps animal à partir du linteau du XII<sup>e</sup> siècle (faire écrire sur le carnet fourni à l'entrée).
- Relever les parties de corps d'animaux différents dans les chimères (queue de sirènes, nageoires et écailles de dragon, bec et serres de griffon, ...)
- Dessiner l'homme-singe du pilier de chapiteau.



## 2. Vocabulaire et statuaire médiévale dans la grande salle du gâble du portail central de la cathédrale :



### La chimère dans le vestibule :

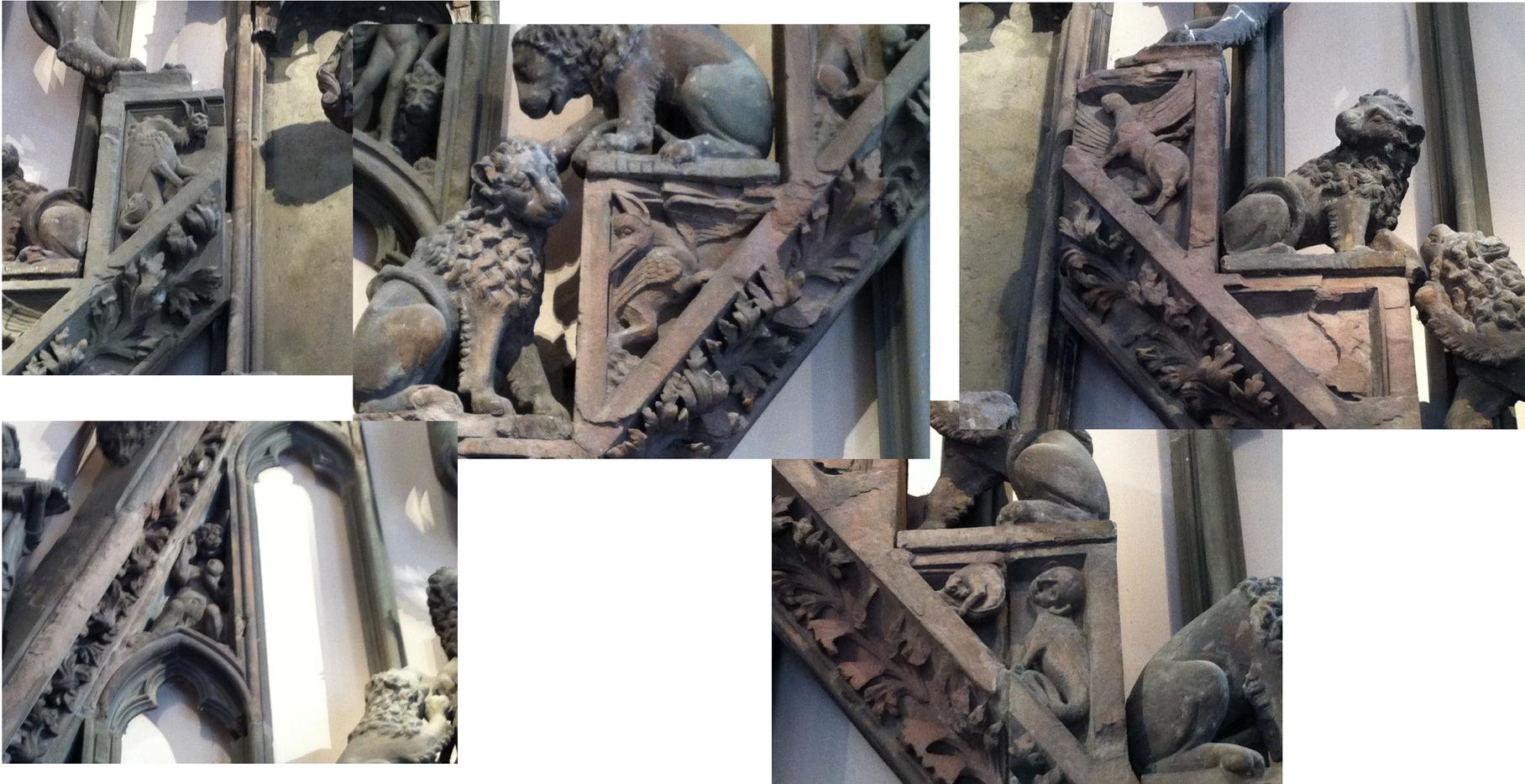
- Nommer les différentes parties de son corps (oreilles de singe, museau et pattes de chien, crocs carrés, queue de serpent, serres d'aigle ...)
- Lui attribuer quelques-uns des adjectifs suivants (valise de mots ou recherche autonome en fonction des capacités des élèves) : agressif, grand, drôle, redoutable, laid, dangereux, ridicule, inquiétant, sinistre, étrange, extraordinaire, beau, paisible, amusé, menaçant, imposant, étonné, perché, lisse, petit, angoissant, ...
- Dessiner la partie de son corps que l'on préfère.

### Le dragon de Saint-Michel à l'entrée à droite :

- Relever les parties de son corps qui ressemblent à d'autres animaux et conjuguer quelques verbes de métamorphose au présent pour imaginer leur apparition : sortir, pousser, apparaître, s'élargir, pointer, devenir, grossir, rapetisser, grandir, s'aplatir, se plier, se retourner, s'ouvrir, ...
- Pourquoi est-il tout petit par rapport à Saint Michel ? Notion d'échelle en statuaire (les personnages de la cathédrale étant destinés à être vus en contre-plongée depuis le parvis), et prédominance du Saint par rapport au monstre.

### 3. Consigne d'écriture :

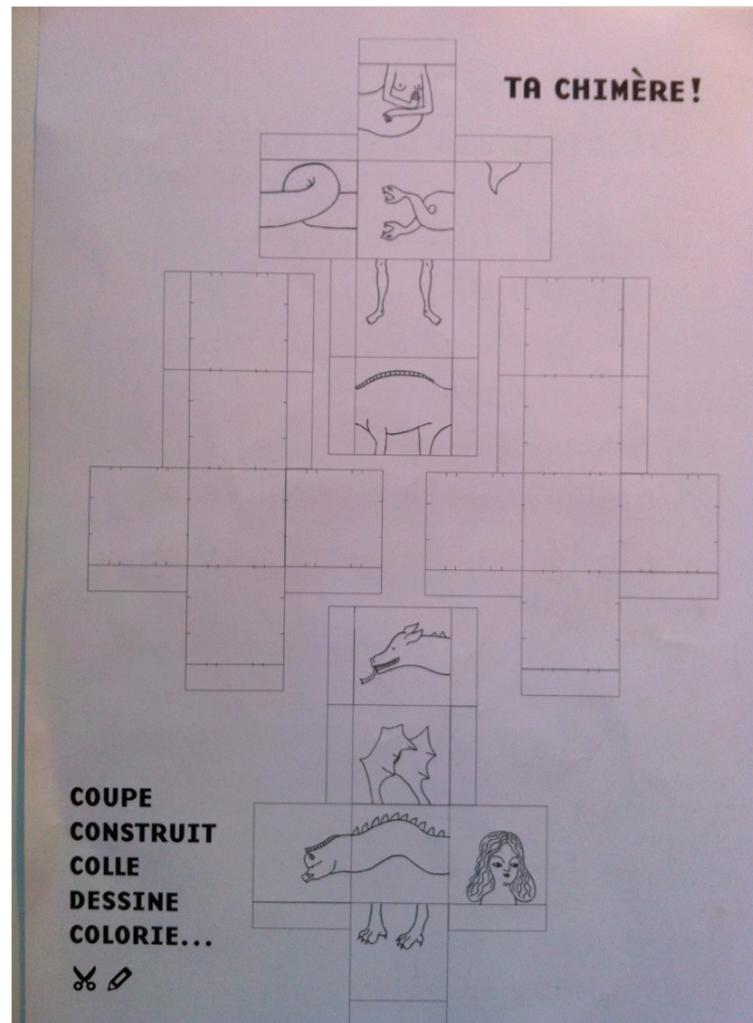
Choisir un monstre au choix dans le gâble central et écrire le résultat d'une transformation en utilisant **le présent de narration**, le vocabulaire des **parties du corps**, et des **verbes de métamorphose variés**. Le lecteur doit pouvoir imaginer la sculpture que tu utilises sans l'avoir vue, donc il faut la décrire en détails !



On peut trouver un cheval à tête humaine sonnante du cor, un monstre à tête de chien, un dragon aux oreilles pointues, un aigle aux pattes de lion, un cheval ailé ou encore une larve à tête d'homme ...

# Jeu disponible au musée

A l'issue de l'animation « Bestiaire fabuleux », chaque élève peut emporter une fiche de cubes à réaliser chez lui ou en classe pour élargir les possibilités de chimères, avec des jambes et une tête humaines !



## Quelques réalisations d'élèves de 6<sup>o</sup>7 du collège Rouget-de-Lisle

Dieu organise un concours pour recruter le fabuleux gardien du paradis. L'un d'eux s'appelle Igrare et c'est lui qui gagne le concours. Dieu lui dit : « Tu auras des pouvoirs fabuleux dont celui d'aller en Enfer et d'en revenir indemne, tu te transformeras en une bête que nul ne pourra surpasser. »

Igrare subit des transformations : une gueule pousse, ses oreilles grandissent, ses pieds deviennent des pattes d'aigle, des plumes poussent sur son corps mais pas sur sa tête ni sur sa queue. Son cou s'allonge, une queue écailleuse apparaît. Igrare veut parler mais à la place de sa voix on entend un hurlement de loup et en même temps un glatissage d'aigle. Dieu lui dit que dorénavant il s'appelle Shiro, ce qui signifie blanc et noir.



**Tidjani, Nabil, Cédric et Adrien.**

C'était un homme d'affaires important qui était très riche. Il faisait semblant de faire la comédie pour que Poséïdon lui envoie de l'argent. Son collègue, tellement jaloux, dit la vérité au dieu qui lui donna une boisson sous forme de potion.

La nuit tombe, il boit la potion et s'endort. Il se transforme : son corps rapetisse, il y a du gluant qui sort de sa peau, ses deux pieds se collent, il commence à avoir une queue glissante. Ses oreilles s'agrandissent, et enfin il se métamorphose en homme-têtard.



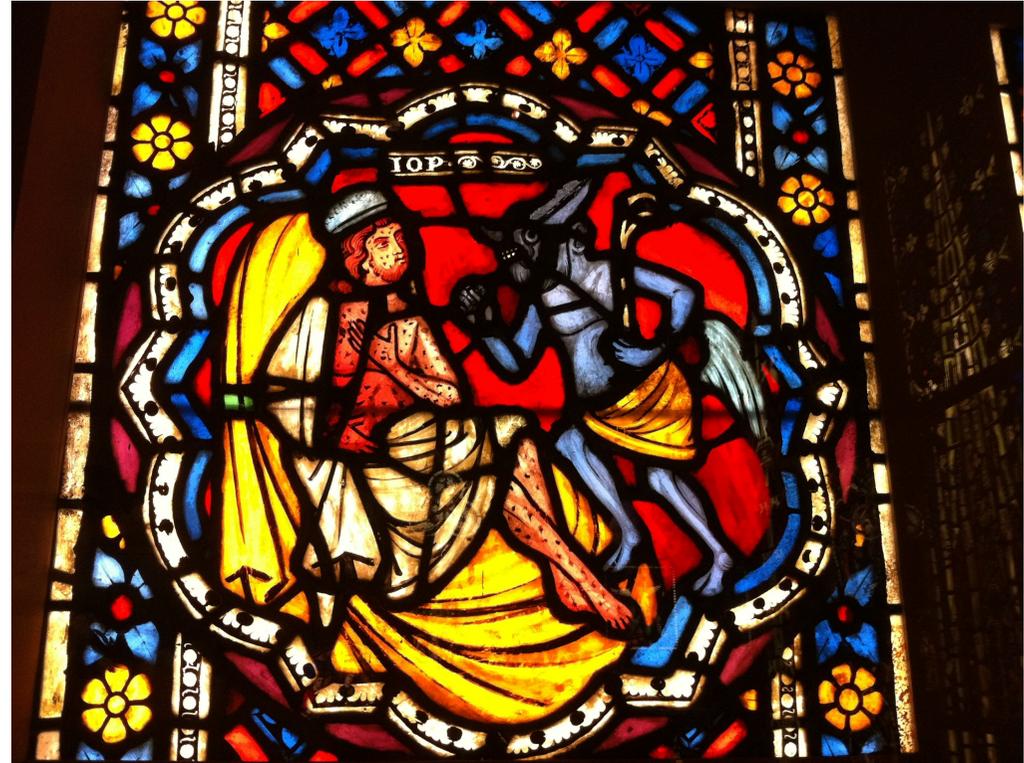
**Alla, Assya, Zohra et Fiona.**

C'est l'histoire d'un homme qui aimait voler de la nourriture et qui était agressif. Il aimait manger et un jour, il vole dans un magasin seize kilos de bananes. Il part en courant, mais un homme le suit jusqu'à son domicile et sonne à la porte du voleur qui ouvre la porte. Le sorcier qui l'avait poursuivi le métamorphose en joli petit singe, mais sa tête n'a pas changé. Son corps se couvre de poils marron et il hurle.



**Léa, Baptiste, Vanshika et Axel.**

Un démon nommé Satan a voulu essayer de prendre le pouvoir de son père Hadès alors qu'il était malade. Mais son père n'a pas voulu et l'a transformé en un monstrueux monstre : sa peau vire au bleu, des cornes poussent, ses dents deviennent des crocs, des ailes transpercent son dos. Son nez s'allonge, et ses pieds se transforment en sabots. Ses poils poussent, ses yeux globuleux rentrent et ressortent. Il est maintenant transformé en monstre. Il hurle comme un lion, il crache du feu et l'avale à nouveau. Il n'arrive plus à parler.



**Mariam, Nariné, Ludovick et  
Waël.**

Il tombe du ciel et atterrit sur le sable. Il se lève et remarque que ses pieds sont devenus des sabots. Ses jambes et tout son corps se couvrent de bleu. Ses bras s'allongent et grossissent ; quant à ses jambes, elles rapetissent un peu. Sa tête porte un air énervé, ses yeux sont rouges et très foncés. Ses oreilles sont pointues, ses dents aussi. Puis son nez et sa bouche foncent.

Tout à coup, on remarque que sa voix a changé, elle est très grasse, et fait peur parce qu'il pousse des cris. Il part à la recherche d'animaux à manger. Un peu plus tard, il trouve un renard encore en bonne forme, alors il se précipite dessus et le mange car il est devenu carnivore. Il remplit sa journée à faire peur aux enfants et pousse d'horribles hurlements.

**Lorena, José, Panola et Aryan.**



Une douleur atroce se fait sentir dans son dos, et de sa chair sortent des ailes. En tentant de crier, un bruit saisissant se fait entendre jusque de l'autre côté du pays. Des écailles rouge écarlate sortent de sa peau, créant une carapace indestructible. Une énorme envie de sang et de carnage s'empare de son âme tout entière, à la manière de Lycaon. Son visage s'aplatit et son nez grossit, ainsi que ses narines qui deviennent un museau. Ses dents s'aiguisent, poussent, et deviennent toutes des canines acérées. La pupille de ses yeux se rétracte et leur couleur change. Il est devenu un dragon.

**Sâji, Hamza, Chaïma et Samantha.**



Saint-Michel terrassant le dragon, arc boutant de la nef de la cathédrale, vers 1240 (grande salle du gâble).



Sainte Marguerite terrassant le dragon, niche d'un pinacle de la cathédrale, vers 1250 (cour intérieure du musée).

# Compétences à mobiliser

Vers un cycle commun entre les paliers 2 et 3 du socle ?

## **Compétence 1 : La maîtrise de la langue française.**

### **Palier 2 (CM2):**

Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire.

Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.

Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient.

Maîtriser l'orthographe lexicale.

### **Palier 3 (collège) :**

Manifester, par des moyens divers, sa compréhension de textes variés.

Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données.

## **Compétence 5 : La culture humaniste.**

### **Palier 2 :**

Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture).

Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques.

### **Palier 3 :**

Établir des liens entre les oeuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre.

## **Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative.**

### **Palier 2 :**

Soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.)

### **Palier 3 :**

S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.

Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.