

**L'Homme et
la métamor-
phose : des
objets aux
croyances**



Masque Vili, Yombe, bois peint,
originaire de République démocratique du Congo

Sommaire

Hommes et objets : vers une métamorphose physiquep. 3
* Le pouvoir du masquep. 3
* Armes et armures : naissance du surhommep. 5
Homme et animal : vers une métamorphose symboliquep. 6
* Croyances et mythesp. 6
* Quand l'homme devient monstrueux : l'animal en soip. 8
Axes de visites et ateliers proposésp. 9
Liens aux programmesp. 9
Support pédagogique cycle 2p. 10
*Observation et décomposition des hybridesp. 10
Support pédagogique cycles 3 et 4p. 11
*Observation d'une métamorphosep. 11
Informations pratiquesp. 12

Qu'il cherche à s'adapter au monde qui l'entoure, à l'évolution technique ou à celle de ses croyances, l'Homme n'a cessé de se transformer physiquement et intérieurement.

Masques, armures, représentations de mythes et caricatures, venez découvrir différentes approches de la métamorphose aux frontières de l'humain.

Hommes et objets : vers une métamorphose physique

Le pouvoir du masque

Masque africain : Ce masque était utilisé par le nganga, prêtre-devin. Masque médiateur, également présent dans les processus initiatiques, il servait également au féticheur au cours de rituels de guérison.



Masque Vili, Yombe, bois peint, originaire de République démocratique du Congo



Couvercle de théière orné d'un masque grimaçant inspiré du théâtre nô, Japon, époque Meiji (19^e siècle)

Masque du théâtre nô : Issu de rituels sacrés et de fêtes ancestrales, le nô, codifié à la fin du 14^e siècle est interprété par le shite, «celui qui fait, l'esprit agissant», le personnage principal, toujours masqué et arborant de somptueux costume. Expression esthétique et allusive d'une des formes du théâtre classique japonais, le nô, fortement influencé par le zen, associe la danse, le chant, le mime à la poésie, la musique et la littérature

Masque du samouraï : Le samouraï, guerrier japonais au service d'un seigneur local, est vêtu d'une armure et armé d'un sabre. Au 19^e siècle, le casque (kabuto) et le masque apparaissent sous l'influence occidentale. Le masque présente une bouche grimaçante ouverte ornée de dents, figeant une expression effrayante visant à intimider son ennemi. Sous le masque du samouraï, se trouvaient des hommes avec toutes leur richesse et leur diversité, mais aussi une élite de guerriers. Le samouraï porte avec lui des valeurs et des vertus, immortalisées dans le bushidô, la voie du guerrier, qui ont profondément imprégnées et transformées la nation japonaise.



Mempo (masque samouraï), Japon, fin de l'époque Edo (1600-1868)

Armes et armures : naissance du surhomme

L'âge du Bronze montre une montée en puissance d'une élite guerrière. La maîtrise du bronze, sa résistance et sa plasticité, vont conduire à l'amélioration de l'armement et plus particulièrement à la naissance de l'épée. Cette dernière devient le prolongement du bras et l'armure, plus résistante, vient couvrir le corps de métal afin de le protéger au combat ; c'est l'émergence de l'homme-guerrier.



Dépôt du port Ferrier, casque, épées, bracelet et faucille, alliage cuivreux, 10^e-9^e siècles avant notre ère



Celle du samouraï est un exemple d'adaptation au corps. De type lamellaire elle est constituée de petites plaques de métal ou de cuir lacées les unes aux autres de façon à nuire le moins possible à la mobilité du guerrier. L'arrivée des armes à feu impose un renforcement de l'armure et les lames sont remplacées par des plaques de fer et acier.

Homme et animal : vers une métamorphose symbolique

Croyances et mythes

Les mythes et croyances de l'Antiquité regorgent de personnages étranges et de divinités hybrides à travers lesquelles l'homme se transforme en animal. Dans la mythologie égyptienne, chaque divinité est associée à un animal choisi pour ses aptitudes ou sa forme, semblant transmettre ainsi ses spécificités à l'humain. C'est ce que l'on peut observer dans la mythologie égyptienne avec la déesse Sekhmet, femme à la tête de lionne, dont la bestialité du fauve est associée à la force guerrière. L'association de l'homme et de l'animal dans un même corps peut donc être perçue comme une condition pour d'accès au divin.



à gauche : Thouéris, pierre calcaire, 8^e-4^e siècle avant notre ère
à droite : Sekhmet, faïence, 8^e-4^e siècle avant notre ère



Lucas AUGER,
Vénus dans la forge de Vulcain, vers 1720

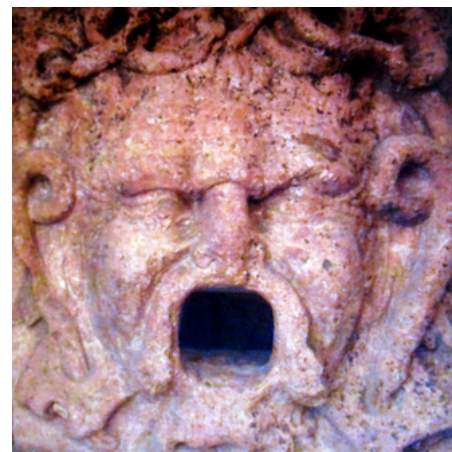
La transformation de l'Homme en un être supérieur est également visible dans les mythes greco-romains et chrétiens. En effet la figure de Cupidon, enfant ailé, peut être comparée aux anges et archanges qui peuplent les récits bibliques. L'ajout d'ailes est directement lié à un statut céleste (lié au ciel et au Ciel). L'ange est vu comme un messager, un intercesseur entre les dieux et les hommes ; il symbolise l'esprit, la pureté et la foi.



Jean NANTY,
Saint-Michel, bois gravé du 18^e siècle, tirage de Julien Renaux en 1973

A travers les mythes antiques et les *Métamorphoses* d'Ovide, nous pouvons découvrir une métamorphose monstrueuse et punitive. Fille de Phorcys et de Ceto, Méduse et ses deux sœurs sont les Gorgones. Plusieurs légendes racontent la métamorphose de Méduse. Initialement c'était une jeune fille d'une grande beauté et à la chevelure superbe. Violentée par Poséidon dans le temple d'Athéna, cette dernière s'offusque de la profanation de son temple et la punie en la transformant en monstre en changeant ses atouts en laideur. Ainsi Méduse vit son corps devenir monstrueux et ses cheveux changés en serpents. Afin de ne plus subir les assauts de

ses prétendants, son regard fut doté d'une capacité particulière : changer en pierre ceux qui les regardent. La figure de Méduse conserve un aspect fondamentalement négatif mais souvent sous une apparence séduisante. Progressivement, de l'Antiquité au romantisme, le monstre est humanisé. Méduse devient victime d'une métamorphose et incarne la femme forte, la femme-fatale.



Gargouille ou élément de fontaine figurant une Gorgone, calcaire rosâtre, 15^e siècle

Quand l'homme devient monstrueux : l'animal en soi

Dans l'œuvre *Scène de sorcellerie dans une caverne*, le peintre présente ainsi une foule agitée de créatures étranges et monstrueuses, stigmatisant les folies humaines. Le contexte s'inspire du haut Moyen Âge, lorsqu'au 15^e siècle l'Église va répandre de nombreuses histoires de sortilèges et de pactes avec le Diable pour lutter contre le paganisme ; c'est l'époque de la «chasse aux sorcières». Dès lors de nombreuses illustrations d'êtres possédés et de monstres et d'homme-animal, vont nourrir les croyances et les superstitions. De nombreuses femmes, particulièrement, seront persécutées, arbitrairement jugées et condamnées à mort au nom de la foi chrétienne. La question du «monstre» se pose alors : qui est le plus monstrueux, la sorcière ou le croyant ?



Cornelis SAFTLEVEN,
Scène de sorcellerie dans une caverne, 17^e siècle,
école hollandaise

La caricature met en avant les traits de caractères ou particularités d'un personnage et en propose une exagération dans un but humoristique ou satirique. Dans les illustrations de Denon et de Dorville, l'homme est vu sous un regard moqueur, les traits de sa personnalité (agressivité, passivité) sont transposés physiquement par des déformations (mains crochues, cheveux hérissés, corps d'animal flasque). Le monstre intérieur, moral, transparait.



Noël DORVILLE
Camille en commission, début du 20^e siècle, plume,
encre noire et aquarelle sur papier



Dominique-Vivant DENON,
Grenouille à tête d'homme, fin du 18^e siècle, plume,
encre noire et lavis

Axes de visites et ateliers proposés

Cycle 2 :

- Visite sur le thème « homme et objets : vers une métamorphose physique »
- Atelier « la main monstrueuse » : fais le contour de ta main puis décore-la afin qu'elle devienne un monstre imaginaire.

Cycles 3 et 4 :

- Visite intégrale
- Atelier cycle 3 « Collage hybride » :
En prélevant des fragments d'images d'animaux et en les assemblant sur une silhouette humaine propose ton propre monstre hybride (C3)
- Atelier cycle 4 sur le masque :
En t'inspirant des métamorphoses vues dans le musée, décore et colore le demi-masque distribué afin de pouvoir transformer partiellement ton visage.
> L'ajout de divers matériaux pourra être proposé pour enrichir la réalisation.

Liens aux programmes

Cycle 2 :

Arts plastiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Cycle 3 :

Arts plastiques

- L'hétérogénéité et la cohérence plastique.

Français (CM1-CM2)

Héros / héroïnes et personnages

- découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes, des héros / héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tels.

Se confronter au merveilleux, à l'étrange

- découvrir des contes, des albums adaptant des récits mythologiques, des pièces de théâtre mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire ou des figures surnaturelles ;
- comprendre ce qu'ils symbolisent ;
- s'interroger sur le plaisir, la peur, l'attraction ou le rejet suscités par ces personnages.

Français (6^e)

Le monstre, aux limites de l'humain

- découvrir des œuvres, textes et documents mettant en scène des figures de monstres ;
- s'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer.

Histoire (6^e)

Thème 2 - Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1^{er} millénaire avant J-C

Cycle 4 :

Français (5^e)

L'être humain est-il maître de la nature ?

- interroger le rapport de l'être humain à la nature à partir de textes et d'images empruntés aux représentations de la nature et de sa domestication à diverses époques, en relation avec l'histoire des arts.

Français (3^e)

Dénoncer les travers de la société

- découvrir des œuvres, des textes et des images à visée satirique, relevant de différents arts, genres et formes.

Arts plastiques

La représentation ; images, réalité et fiction

- La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.
- Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.

Lycée

Spécialité Humanités, littérature et philosophie (1^{ère})

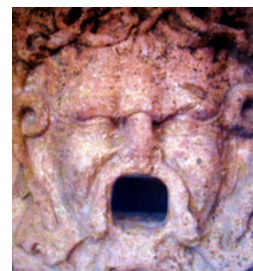
Les représentations du monde :

- Découverte du monde et pluralité des cultures
- L'homme et l'animal

Support pédago- gique cycle 2

Observation et décom- position des hybrides

Retrouve les morceaux d'animaux utilisés pour réaliser les personnages suivants et relie-les à leur symbolique.



.....
.....
.....

.....
.....
.....

.....
.....
.....

.....
.....
.....

●

●

●

●

●

●

●

●

Permet de faire le lien entre les dieux (le Ciel) et les Hommes.

Ils représentent la terreur et dissuadent de s'approcher.

Ses rondeurs font penser au ventre de la femme enceinte. C'est un symbole de fertilité.

Représente l'instinct primaire, immoral et sauvage de l'Homme.

Support
pédago-
gique
cycles 3 et 4

Observation
d'une méta-
morphose



Noël DORVILLE
Camille en commission, début du 20^e siècle, plume,
encre noire et aquarelle sur papier

Observe et décrit l'homme debout (position, posture, expression du visage, couleurs,...) :

.....

.....

.....

.....

Quels indices visuels permettent de faire penser à une bête ?

.....

.....

Pourquoi l'homme est-il comparé à une bête ? Qu'est-ce que l'illustration nous laisse supposer sur son caractère et sa personnalité ?

.....

.....

Informations pratiques

L'entrée du musée est **gratuite**.

L'ensemble des visites et ateliers réalisés dans le musée est **gratuit**.

Les enfants restent sous la responsabilité de l'enseignant et des accompagnateurs.

Les prestations sont encadrées, soit par le personnel du Service des Publics, soit par des guides-conférenciers agréés de la Ville de Chalon-sur-Saône.

Horaires d'ouverture :
musée Vivant Denon
9h30 – 12h00 / 14h00 – 17h30
place de l'hôtel de ville
71100 Chalon-sur-Saône
tél 03 85 94 74 41

Au musée Vivant Denon, les journées consacrées à l'accueil des groupes en visites / ateliers sont le lundi, mercredi, jeudi et vendredi matin et après-midi.

Réservations :
Visites commentées tous niveaux
Visites / ateliers
Visites en autonomie
Aurélie Vallot
03 85 94 79 41
aurelie.vallot@chalonsursaone.fr

Projets sur mesure :
Fiona Vianello
03 85 94 74 41
fiona.vianello@chalonsursaone.fr

Besoin d'un accompagnement pédagogique autour des collections du musée ou pour un projet ? Notre enseignant missionné, Cyril Roure, est également là pour vous aider et vous accompagner.

Sur mesure

- Visites commentées adaptées à tous âges, dès la maternelle
- Première approche d'un musée
- Visites commentées générales ou thématiques
- Visites en autonomie
- Visites et pratiques, visites / ateliers
- Ateliers ou cycle d'ateliers
- Ressources pour travaux en classe

L'équipe du service des publics est à votre écoute pour bâtir ensemble des projets sur mesure.

Site internet

www.museedenon.com

Un site de présentation du musée et des ressources : agenda, expositions en cours et à venir, présentation des collections, dossiers pédagogiques, dossiers thématiques, fiches de salles...

Réseaux sociaux

Suivez les activités du musée Vivant Denon sur Facebook, Instagram et X (@museedenon) : actualités, découvertes des collections, animations, présentation des métiers et des coulisses du musée...

Relayez vos productions en classe suite à une visite en nous taguant, nous les partagerons avec plaisir !

A-musée-vous !

<https://www.museedenon.com/in-fo-pratiques/votre-visite/enfants-familles/>

13 idées d'animations à télécharger et à réaliser à la maison, en classe ou en centres de loisirs à partir des collections du musée.