

Lecture : récits de création et mythologie

Programme du cycle 3 — BO n°31 du 30 juillet 2020

Avant d'expliquer le monde par des causes, les hommes l'ont expliqué par des **récits**. Pourquoi l'écho répète-t-il les paroles ? Pourquoi le laurier est-il l'arbre des vainqueurs ? Les mythes répondent à ces questions par des histoires — et ces histoires ont traversé trois mille ans. Ce chapitre correspond aux objets d'étude de 6^e « Récits de création et création poétique » et « Héros, héroïnes et héroïsme ».

1 Ce qu'est un mythe

DÉFINITION

Un **mythe** est un récit d'origine anonyme, transmis d'abord oralement, qui met en scène des dieux et des héros pour expliquer l'ordre du monde : la naissance de l'univers, l'apparition d'une plante, l'origine d'une coutume. Il ne prétend pas être vérifiable — il prétend être **fondateur**. Ce qui le distingue du conte : le mythe est tenu pour vrai par la communauté qui le raconte, et il est lié à une religion.

La mythologie **gréco-romaine** est la plus présente dans la littérature française, parce que Rome a repris les dieux grecs en leur donnant d'autres noms. Zeus et Jupiter sont le même personnage. C'est pourquoi les textes français emploient tantôt les uns, tantôt les autres — et pourquoi il faut connaître les deux séries.

grec	romain
Zeus	Jupiter
Héra	Junon
Poséidon	Neptune
Athéna	Minerve
Arès	Mars
Aphrodite	Vénus

mêmes dieux, deux noms : Rome a repris le panthéon grec

Six couples à connaître ; il en existe une douzaine.

2 Le schéma narratif

RÈGLE

Tout récit — mythe, conte, roman, film — se construit sur cinq temps. La **situation initiale** installe un équilibre. L'**élément déclencheur** le rompt. Les **péripéties** sont les épreuves traversées. Le **dénouement** résout le problème. La **situation finale** installe un nouvel équilibre, différent du premier. Repérer ces cinq temps, c'est comprendre l'architecture d'un texte avant même d'en interpréter le détail.

tout récit, du mythe au roman, se plie à ces cinq temps



l'élément déclencheur **rompt** l'équilibre ; la situation finale en **rétablit un autre** — jamais le même.
c'est cette différence entre le début et la fin qui fait qu'il s'est passé quelque chose.

Cinq temps, et une transformation entre le premier et le dernier.

DÉFINITION

Le **narrateur** est celui qui raconte — à distinguer de l'auteur, qui écrit. Dans les récits mythologiques, le narrateur est presque toujours **extérieur** à l'histoire : il dit *il*, sait tout des personnages, et peut passer d'un lieu à l'autre. Chez Homère, ce narrateur invoque même la Muse dès le premier vers, comme si le récit lui était dicté. Reconnaître le narrateur est la première question à se poser devant un texte : qui parle, et que sait-il ?

EXEMPLE

Appliquer le schéma narratif à l'épisode du Cyclope, dans l'*Odyssée* d'Homère.

- ① **Situation initiale** : Ulysse et ses compagnons, en route vers Ithaque, abordent une île inconnue et découvrent une grotte pleine de provisions.
 - ② **Élément déclencheur** : le géant Polyphème rentre, referme la grotte avec un rocher que nul ne peut déplacer, et dévore deux hommes.
 - ③ **Péripéties** : Ulysse dit se nommer « Personne », enivre le Cyclope, puis lui crève son œil unique avec un pieu durci au feu.
 - ④ **Dénouement** : les Grecs s'échappent accrochés sous le ventre des bœufs ; les autres Cyclopes, alertés, entendent Polyphème crier que « Personne » l'a blessé, et ne viennent pas.
 - ⑤ **Situation finale** : Ulysse reprend la mer — mais il a crié son vrai nom par orgueil, et Poséidon, père du Cyclope, le poursuivra désormais.
- l'équilibre final n'est pas le même que l'initial : le héros a gagné une victoire et un ennemi.

un épisode complet, qui contient à lui seul les cinq temps du schéma

3 Le héros et ses épreuves

DÉFINITION

Dans la mythologie, un **héros** n'est pas seulement un personnage courageux : c'est souvent un mortel de naissance exceptionnelle — fils d'un dieu et d'une mortelle — qui accomplit des exploits surhumains. Il se définit par ses **épreuves** : ce sont elles qui le révèlent. Et il porte les **valeurs** de la communauté qui le raconte : la ruse et la fidélité pour Ulysse, la force et l'endurance pour Héraclès.

Le héros mythologique n'est jamais parfait, et c'est ce qui le rend intéressant. Ulysse est rusé mais orgueilleux, et son orgueil lui coûte dix ans de voyage. Icare désobéit à son père et s'approche trop du soleil. Cette faiblesse porte un nom qui reviendra au lycée — la **démésure** — et les Grecs y voyaient la faute la plus grave : vouloir dépasser la place assignée aux hommes.

Deux œuvres reviennent constamment. L'*Odyssée* d'**Homère** (VIII^e siècle avant J.-C.) raconte le retour d'Ulysse vers Ithaque, en dix années d'épreuves. Les *Métamorphoses* d'**Ovide** (poète latin, début du I^{er} siècle) rassemblent des centaines de récits ayant tous le même ressort : un être vivant est changé en autre chose — Daphné en laurier, Narcisse en fleur, Arachné en araignée. Ces deux textes de l'**Antiquité** ont nourri toute la littérature européenne : on les retrouve cités, réécrits ou détournés du Moyen Âge jusqu'à aujourd'hui.

LE PIÈGE QUI COÛTE LE PLUS DE POINTS

Raconter l'histoire quand la question demande ce que le personnage révèle. — résumer un épisode ne montre pas qu'on l'a compris. Une question sur le héros attend qu'on nomme une qualité, une faiblesse ou une valeur, et qu'on l'appuie sur un moment précis du texte.

Le réflexe : répondre par une **qualité** suivie d'une **preuve** : « Ulysse se montre rusé : il se fait appeler Personne, ce qui empêchera les autres Cyclopes de secourir Polyphème. »

4 Les images du récit mythologique

RÈGLE

Les récits mythologiques emploient massivement quatre figures. La **comparaison** rapproche deux éléments à l'aide d'un outil — *comme, tel, semblable à*. La **métaphore** fait le même rapprochement en supprimant l'outil, ce qui la rend plus brève et plus forte. La **personnification** prête un comportement humain à une chose ou à un élément. L'**hyperbole** exagère pour frapper l'imagination.

quatre figures suffisent en 6e — mais il faut savoir les nommer ET dire leur effet

comparaison

« fort comme un lion »

un outil de comparaison : *comme, tel, semblable à*

métaphore

« ce lion se jeta dans la mêlée »

la comparaison sans l'outil : plus brève, plus forte

personnification

« la mer hurlait de rage »

on prête à une chose un comportement humain

hyperbole

« une armée innombrable »

l'exagération, pour frapper l'imagination

Nommer la figure ne suffit pas : il faut dire ce qu'elle produit.

Dans l'épopée, ces figures ne sont pas ornementales : elles **grandissent** le héros et le monde. Quand la mer « hurle de rage », ce n'est pas une jolie image — c'est Poséidon lui-même qui poursuit Ulysse. La personnification des éléments dit une croyance : la nature y est habitée par des dieux, et rien n'y arrive par hasard.

DÉFINITION

Un **récit étimologique** — du grec *aitia*, la cause — explique l'origine de quelque chose qui existe : un arbre, une constellation, une coutume, un nom de lieu. Il part toujours du présent, de ce que chacun peut observer, et remonte à une histoire qui le justifie. Les *Métamorphoses* d'Ovide en sont un recueil entier : chaque récit finit par la naissance d'un être ou d'un nom.

LIRE UN TEXTE MYTHOLOGIQUE EN QUATRE QUESTIONS

- ① **Qui raconte, et que sait-il ?** Un narrateur extérieur, qui sait tout, n'est pas un personnage qui témoigne. Cela change ce qu'on peut croire du récit.
- ② **Où en est-on du schéma narratif ?** L'extrait donné est presque toujours une péripétie : chercher ce qui la précède et ce qu'elle prépare.
- ③ **Quelle épreuve le héros affronte-t-il, et avec quelle qualité ?** Force, ruse, patience, fidélité : c'est la réponse qui donne les valeurs du texte.
un héros ne se définit jamais dans le repos, toujours dans l'épreuve.
- ④ **Quelles images grandissent la scène ?** Repérer une comparaison, une personnification ou une hyperbole, et dire ce qu'elle ajoute — la nommer seule ne vaut rien.

LE PIÈGE QUI COÛTE LE PLUS DE POINTS

Traiter le mythe comme une histoire fausse, « puisque les dieux n'existent pas ». — juger de la vérité d'un mythe fait manquer sa fonction. Il n'a jamais prétendu décrire des faits vérifiables : il explique un ordre du monde et transmet des valeurs. On ne demande pas à une fable si les animaux parlent.

Le réflexe : remplacer « est-ce vrai ? » par « qu'est-ce que cela explique, et qu'est-ce que cela valorise ? ». Ce sont les deux seules questions que le texte accepte.

À VÉRIFIER

- Ai-je repéré les **cinq temps** du récit avant de l'interpréter ?
- La situation finale diffère-t-elle de l'initiale ? Qu'est-ce qui a changé ?
- Quelles **valeurs** le héros porte-t-il, et quelle faiblesse le menace ?
- Pour une figure de style : l'ai-je **nommée**, puis ai-je dit son **effet** ?
- Ai-je cité le texte à l'appui de chacune de mes affirmations ?
- Zeus ou Jupiter : ai-je gardé la série de noms employée par le texte ?

À RETENIR

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Un mythe explique l'ordre du monde et est tenu pour vrai par ceux qui le racontent.• Rome a repris les dieux grecs : Zeus = Jupiter, Poséidon = Neptune, Athéna = Minerve.• Schéma narratif : situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale.• La situation finale n'est jamais l'initiale : c'est ce changement qui fait le récit. | <ul style="list-style-type: none">• Le héros se révèle par ses épreuves, et porte les valeurs de sa communauté.• Aucun héros n'est parfait — Ulysse est rusé et orgueilleux.• Quatre figures : comparaison (avec outil), métaphore (sans outil), personnification, hyperbole.• Nommer une figure ne suffit jamais : il faut dire son effet.• Un récit étimologique explique l'origine de ce qui existe : un arbre, un nom, une coutume. |
|---|---|