

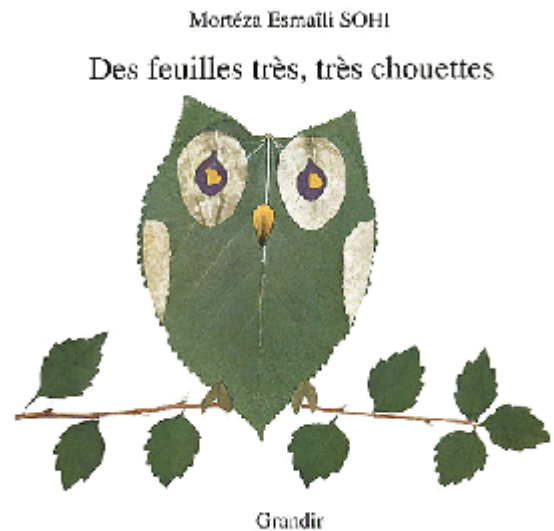
# Anthropomorphisations et autres transformations

une fiche d'accompagnement pédagogique proposée  
par Anne Guibert-Lassalle pour  
les éditions numériques [www.majuscrit.fr](http://www.majuscrit.fr)

Les transformations sont fréquentes dans les fictions pour les tout jeunes. La plus courante est l'anthropomorphisation qui consiste à modifier l'apparence et le comportement d'un animal ou d'un objet pour les faire ressembler à l'homme. La sociologie a établi depuis longtemps que le corps est un construit social, tout autant que biologique. Les représentations transformées du corps humain jouent donc un rôle crucial dans les processus de socialisation.

## Quelles transformations ?

Représenter un animal se déplaçant sur ses pattes arrières, portant des vêtements, vivant dans une maison et doté du langage humain est la transformation la plus générale. Les exemples abondent parmi les héros préférés des enfants, tel que Petit Ours brun ou Babar, pour ne citer que des classiques. Les dessins animés de Walt Disney ont exploité cette veine à outrance, mais comportent parfois des anthropomorphisations plus subtiles comme *Alice au pays des merveilles* qui fournissait un exemple cinématographique de cartes à jouer transformées en soldats. Depuis les studios Pixar, une filiale de Disney, se sont fait une spécialité de la transformation d'objets en humains (*Toy Story*, *Cars...*).



Les transformations peuvent aussi concerner le passage de l'objet à l'animal, comme dans l'album *Des feuilles très très chouettes* de Mortéza-Esmâïli Sohi, chez Grandir 1992.

Les transformations peuvent jouer sur le trajet inverse, de l'homme vers l'animal, le végétal ou l'objet, mais ce processus, plus rare, est généralement utilisé à des fins dépréciatives.

## Ces transformations ont un impact vif sur le jeune lecteur :

- rassurantes, elles rendent les objets et les animaux plus familiers à l'enfant ;
- inattendues, elles aiguissent sa curiosité ;
- amusantes, elles jouent habilement sur les formes et incitent l'enfant à redécouvrir autrement les objets et les animaux qui l'entourent ;
- abusives ou trop fréquentes, elles peuvent avoir un effet simplificateur sur la perception de l'enfant, modifier son comportement alimentaire, l'amener à sous-estimer la dangerosité de l'animal... etc.

## Les transformations sont un important vecteur pédagogique.

Elles invitent l'enfant à s'approprier les notions évoquées par le récit. Dans un deuxième temps, elles permettent l'installation de jeux de rôles jouant sur le décentrage. Elles constituent une étape importante des socialisations précoces. Dans le cadre d'une éducation à la paix, elles autorisent la sensibilisation à la violence et à la souffrance sans choquer l'enfant, comme chez *Flon-Flon et Musette* d'Elzbieta ou *Otto, autobiographie d'un ours en peluche* de Tomi Ungerer, tous deux à L'école des loisirs. Dans le cadre d'une éducation écologique, elles suggèrent l'interdépendance des espèces et des choses et suscitent chez le jeune lecteur un sens élargi de la responsabilité humaine.



## Les transformations peuvent être graduées en difficultés.

Les sciences cognitives nous ont renseignés sur le caractère premier de l'anthropomorphisation dans l'approche du sujet par l'enfant. Il peut donc être intéressant pour l'enseignant de partir de l'étude d'animaux anthropomorphisés avant d'aborder d'autres types de transformations. Travailler à terme sur des détournements de formes végétales ou d'objets permet aussi de ne pas enfermer le jeune lecteur dans un schéma d'humanisation de l'animal, à l'étendue parfois tyrannique dans la fiction pour enfant. L'inviter peu à peu à une lecture rationnelle de la transformation anthropomorphisée peut aussi aider l'enfant à mûrir.

## Les transformations permettent de multiples activités graphiques.

En invitant l'élève à reconnaître, reproduire et inventer des transformations, l'enseignant élargit sa perception des formes et le fait cheminer de l'observation à l'abstraction. Une fois que l'enfant a saisi le mécanisme de transformation qui est autant symbolique que graphique, ce jeu généralement l'enchanté et il demande à le pratiquer encore et encore.

### Quelques références :

DOLTO F, *L'image inconsciente du corps*, Seuil 1984.

GLAUDES Pierre, REUTER Yves, *Personnage et didactique du récit*, Metz, Centre d'Analyse Syntaxique de l'Université de Metz, 1996

GUILLERAULT G, *Le corps psychique*, le chapitre «Le sujet figuré», L'Harmattan 1995.

MAUSS, MARCEL (1934b), « Les techniques du corps », extrait du journal de psychologie, 32, no 3-4, 15 mars - 15 avril 1936, communication présentée à la Société de psychologie le 17 mai 1934 (accès gratuit sur [http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss\\_marcel/socio\\_et\\_anthropo/6\\_Techniques\\_corps/Techniques\\_corps.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/socio_et_anthropo/6_Techniques_corps/Techniques_corps.html))

POULAIN JP, *Sociologie de l'alimentation*, PUF, 2002

### Ressources disponibles sur Majuscrit :

en page suivante...

## Albums de Majuscrit jouant sur les transformations :

### de l'objet vers l'humain

*Bagarre entre les nuages*

(rubrique 2-5 ans)

jeu sur les formes des nuages



### du végétal vers l'humain et du végétal vers le symbolique

*L'arbre à coeur*

(rubrique 2-5 ans)

jeu sur les formes des feuilles



### de l'animal vers l'humain

*C'est lui qui a commencé*

(rubrique 5-9 ans)

jeu traditionnel sur des animaux



## Activités graphiques et narratives de suite avec les élèves :

- photographier des nuages ; imprimer les photos ; dessiner dessus des personnages créés à partir de ces formes ; inventer un scénario.

- ramasser des feuilles d'arbres dans la nature ; trouver des ressemblances avec des objets , des symboles ou des animaux ; dessiner des arbres transformés.  
exemple : de la feuille du ginkgo à la raie et de la raie à l'arbre de mer...



variantes : de la feuille de ginkgo au cerf-volant, du cerf-volant à la raie...etc

