

Séquence à distance : Mythologie et fantasy

Présentation :

Cette séquence a pour objectif principal la découverte de l'exposition de la BnF sur la fantasy <https://fantasy.bnf.fr/> afin d'entretenir la curiosité de nos latinistes, de réinvestir des éléments vus en cours et de leur faire prendre conscience de la transmission culturelle, de la Grèce à Rome ; de l'Antiquité au Moyen-Âge, à la Renaissance et à l'époque moderne. Certaines activités reprennent parfois en les développant ou les explicitant les pistes pédagogiques proposées par la BnF <https://fantasy.bnf.fr/transmettre/>. Les contenus du site de la BnF sont très riches. Il s'agit seulement d'une proposition de parcours guidé incluant des activités directement liées à l'apprentissage du latin au collège.

Activité 1 : Découvrir l'objet d'étude

Objectifs : découvrir et définir ce qu'est la fantasy

Support : texte d'introduction proposé dans le parcours « les créatures mythologiques » <https://fantasy.bnf.fr/transmettre/les-creatures-mythologiques/> (télécharger le document enseignant pour y accéder).

On pourra proposer aux élèves une définition de la fantasy :

Définition : La fantasy, est un genre littéraire et cinématographique présentant **un ou plusieurs éléments surnaturels qui relèvent souvent du mythe** et qui sont souvent incarnés par l'irruption ou **l'utilisation de la magie**. Quelques exemples de films, de livres ou de série de fantasy : *Harry Potter*, *Percy Jackson*, *Le Seigneur des anneaux*, *Game of Thrones*...

Répondez aux questions qui portent sur le texte :

1. Surlignez les noms des créatures et des héros que vous avez déjà rencontrés en cours de latin.
2. Choisissez une des créatures que vous ne connaissez pas et effectuez une courte recherche à son sujet afin de connaître son histoire.

Vous pouvez vous rendre sur le site suivant

<https://mythologica.fr/grec/index.htm>

3. Mise à part la mythologie latine et grecque, quelles sont les autres sources de la fantasy citées dans le document ?
4. Sur quels supports retrouve-t-on de nos jours les créatures de la mythologie ?

Activité 2 : Les mythologies antiques aux origines de la fantasy

Objectifs : enrichir son vocabulaire, découvrir les grands thèmes de la fantasy, prendre conscience de la transmission culturelle de l'Antiquité à l'époque moderne.

Suivez le lien et répondez aux questions sur la vidéo :

<https://vimeo.com/378280472>

1. Cherchez les définitions des termes que vous ne connaissez pas parmi ceux qu'emploie Sandra Provini : Quête/ médiéval/antique/ épopée et son adjectif épique/ uchronie/théogonie/ canon littéraire/ paralittérature.

2. Quels héros ou œuvres avez-vous reconnus ? En connaissez-vous d'autres qui s'inspirent des mythologies antiques ?

Activité 3 : les chimères

Objectifs : enrichir sa culture générale, découvrir des œuvres d'arts, prendre conscience de la transmission culturelle, de la Grèce à Rome ; de l'Antiquité au Moyen Âge, à la Renaissance et à l'époque moderne.

1. À partir de l'album « Les créatures fabuleuses » (suivez le lien ci-dessous) dressez la liste des créatures rencontrées.

<http://expositions.bnf.fr/fantasy/albums/creatures-fabuleuses/index.php>

NB : Pour faire apparaître le texte lié à l'image cliquez sur :



Pour passer à l'image suivante cliquez sur :



2. Choisissez une des créatures que vous ne connaissez pas et effectuez une courte recherche à son sujet afin de connaître son histoire.

Vous pouvez vous rendre sur le site suivant

<https://mythologica.fr>

3. Ceux qui le désirent peuvent créer leur propre chimère grâce à cette application gratuite et la renvoyer à leur professeur. Une exposition des chimères pourra être organisée à la rentrée.

<http://editions.bnf.fr/fabricabrac>

Activité 4 : les mots du merveilleux

Objectifs : travail sur l'étymologie et enrichissement du vocabulaire.

On pourra travailler à partir d'exercices tels que ceux qui se trouvent à la p. 93 du manuel *Quid Novi, latin 5^e*, Hachette, 2010 (travail sur *fabula*, *monstrum* et *prodigium* et sur les mots ayant la même racine).

Pour travailler sur les mots issus du grec, figure à la p.136 du manuel *Latin 5^e*, Magnard, 2010 un exercice sur les composés de -morphe.

On pourra également trouver des ressources dans les fiches « lexique et culture » du site Eduscol :

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Lexique_et_Culture/12/9/RA18_C3_LexCulture_Terrible_1094129.pdf

http://cache.media.education.gouv.fr/file/Lexique_et_Culture/53/5/RA18_C3_LexCulture_Monstrum_1203535.pdf

Activité 5 : les figures de la mythologie antiques

Objectifs : enrichir sa culture générale, découvrir des œuvres d'arts, prendre conscience de la transmission culturelle, de la Grèce à Rome ; de l'Antiquité au Moyen Âge, à la Renaissance et à l'époque moderne.

1. Découvrez l'album « Les figures de la mythologie antique » (suivez le lien ci-dessous) et lisez les textes liés aux images pour enrichir ou rafraîchir vos connaissances.

<https://fantasy.bnf.fr/albums/mythologie-antique/index.php>

NB : Pour faire apparaître le texte lié à l'image cliquez sur :



Pour passer à l'image suivante cliquez sur :



2. Choisissez une des créatures que vous ne connaissez pas et effectuez une courte recherche à son sujet afin de connaître plus de détails sur son histoire.

Vous pouvez vous rendre sur le site suivant <https://mythologica.fr/grec/index.htm>

Activité 6 : Retour aux sources, des textes antiques à la fantasy

Objectifs : lire des textes en latin et en grec, prendre conscience de la transmission culturelle, de la Grèce à Rome ; de l'Antiquité au Moyen-Âge, à la Renaissance et à l'époque moderne.

Texte 1 : Ulysse annonce qu'il se rend aux Enfers

Après avoir passé toute une année chez Circé, Ulysse décide de reprendre la route d'Ithaque. Mais la magicienne lui apprend qu'il doit tout d'abord aller interroger l'âme du devin Tirésias aux Enfers. Le héros grec annonce la nouvelle à ses compagnons.

560 "έρχομένοισι δὲ τοῖσιν ἐγὼ μετὰ μῦθον ἔειπον
'φάσθε νύ που οἰκόνδε φίλην ἐς πατρίδα γαῖαν
ἔρχεσθ'· ἄλλην δ' ἤμιν ὁδὸν τεκμήρατο Κίρκη,
εἰς Αἴδαο δόμους καὶ ἐπαινῆς Περσεφονείης
ψυχῇ χρησομένους Θηβαίου Τειρεσίου.
565 "ὥς ἐφάμην, τοῖσιν δὲ κατεκλάσθη φίλον ἦτορ,
ἐζόμενοι δὲ κατ' αὐθι γόων τίλλοντό τε χαίτας·
ἄλλ' οὐ γάρ τις προῆξις ἐγίγνετο μυρομένοισιν.

Homère, *L'Odyssée*, (VIII^e siècle av. J.-C.) chant X vers 560 à 565

« À mes compagnons qui parlaient j'adressai ces paroles : "Vous croyiez bien retourner au logis dans notre terre paternelle. Mais **Circé** nous a fixé un autre chemin, vers les demeures d'**Hadès** et de la terrible **Perséphone**, pour consulter l'âme du **Thébain Tirésias**. » Ainsi parlais-je, et leur cœur fut brisé. Ils restaient là, gémissaient et s'arrachaient les cheveux. Mais leurs lamentations ne servaient à rien. »

1. En vous aidant de l'alphabet grec, repérez les noms en gras dans le texte grec.

<https://eduscol.education.fr/odysseum/lire-et-ecrire-en-grec-ancien>

2. Quelle est la réaction des compagnons d'Ulysse ?

3. Lisez le texte suivant, extrait de la troisième partie du *Seigneur des anneaux*. Quels sont les points communs entre le passage de l'*Odyssée* et celui du *Retour du roi* ?

Texte en lien : Aragorn décide d'emprunter le Chemin des morts

Suivant une prophétie prononcée par le voyant Malbeth, le valeureux Aragorn décide d'emprunter le Chemin des Morts afin de rallier les défunts à sa cause et de vaincre le terrible Sauron qui veut asservir le monde.

« Dans ce cas, sire, une nouvelle résolution s'impose, pour moi-même et pour les miens, avec votre permission. Nous devons suivre notre propre route, sans plus nous cacher. Finie, pour moi, la clandestinité. Je chevaucherai dans l'Est par la voie la plus rapide, et je prendrai les Chemins des Morts. »

« Les Chemins des Morts ! s'exclama Théoden, tremblant. Pourquoi en parler ? » Éomer se retourna et dévisagea Aragorn, et Merry eut l'impression de voir pâlir les Cavaliers qui étaient assez proches pour entendre. « S'il est vrai que ces chemins existent, dit Théoden, leur entrée est à Dunhart ; mais elle est interdite aux vivants. »

J.R.R. Tolkien, *Le Retour du roi* (1955), trad. D. Lauzon

Texte 2 : Énée aux des Enfers

Guidé par la Sybille de Cumès, Énée descend aux Enfers afin de revoir son père, Anchise. Il rencontre alors le terrible gardien des lieux.

Cerberus haec ingens latratu regna trifauci
personat, aduerso recubans immanis in antro.
Cui uates, horrere uidens iam colla colubris,
melle soporatam et medicatis frugibus offam
obicit. Ille fame rabida tria guttura pandens
corripit obiectam, atque immania terga resoluit
fusus humi, totoque ingens extenditur antro.
Occupat Aeneas aditum custode sepulto,
euaditque celer ripam inremeabilis undae.

Virgile, *L'Énéide* (19 av. J.-C.) Chant VI, vers 417 à 425

« L'énorme Cerbère aboyant de ses trois gueules, monstre couché dans son antre, fait résonner au loin ce royaume. La prêtresse, voyant ses cous se hérissier déjà de couleuvres, lui jette une boulette soporifique de miel et de graines traitées. Lui, enragé par la faim, ouvre largement ses trois gueules, saisit ce qu'on lui a jeté et relâche son immense échine, s'étend sur le sol et couvre de tout son long l'antre tout entier. Le gardien étant endormi, Énée en hâte franchit l'entrée, et s'éloigne rapidement de la rive du fleuve sans retour. »

Texte en lien : Dans les couloirs de Poudlard

Lorsque Harry Potter et ses amis se promènent en pleine nuit dans le couloir interdit ils se retrouvent nez à nez avec un effrayant gardien.

Rectis **oculis** in **oculos** canis monstruosi intuebantur, qui spatium totum inter tectum et solum implebat. **Tria capita** habebat; **tria paria oculorum** volubilium et insanorum; **tres nasos**, motu subito et tremulo eis appropinquantes; **tria ora** spumantia, saliva funibus lubricis de **dentibus** flavidis pendente. Stabat immotus, omnibus **sex oculis** in eos defixis.

« Ils gardaient rivés sur du chien monstrueux, qui remplissait tout l'espace entre le plafond et le sol. Il avait étincelant d'une lueur démente, qui les flairaient en frémissant d'avidité, bavantes, hérissées de jaunâtres d'où pendaient des filets de salives épais comme des cordes. Il restait immobile, l'ensemble de ses fixés sur eux. »

J.K. Rowling, *Harry Potter et Philosopher's Stone* (1997), trad. P. Needham

Traduire : Complétez la traduction du texte précédent à l'aide du vocabulaire.

VOCABULAIRE :

oculus, oculi, m. : œil
caput, capitis, n. : la tête
nasus, nasi, m. : le nez, le museau
os, oris, n. : le visage, la bouche, la gueule
dens, dentis, m. : la dent

1. Combien de siècles séparent la parution de *l'Énéide* de celle d'*Harry Potter* ?
2. Quels sont les points communs et les différences entre Touffu et Cerbère ?
3. À l'origine, en quelle langue est écrit *Harry Potter* ?
4. Comment expliquez-vous le choix de traduire ce texte moderne en latin ?

Texte 3 : La métamorphose de Lycaon

N'ayant que mépris pour les dieux, le roi Lycaon n'est pas convaincu de la divinité de Jupiter. Il lui sert en repas de la chair humaine pour mettre à l'épreuve la perspicacité du roi de l'Olympe. Jupiter raconte aux dieux réunis en assemblée le châtement qu'il a réservé à cet homme impie.

Territus ipse **fugit** nactusque **silentia** ruris
exululat frustra que loqui conatur : ab ipso
colligit os rabiem solitaeque cupidine caedis
vertitur in pecudes et nunc quoque **sanguine** gaudet.
In villos abeunt **vestes**, in crura lacerti :
fit lupus et veteris servat **vestigia formae**,
canities eadem est, eadem **violentia** vultus,
idem **oculi** lucent, eadem feritatis imago est.

Ovide, *Les Métamorphoses*, (8 ap. J.-C.) Livre I, vers 232-239

« Lycaon s'enfuit, épouvanté. Il veut parler, mais en vain : seuls des hurlements troublent le silence de la campagne ; toute la rage qu'il avait dans le cœur se concentre dans sa bouche, et, toujours affamé de carnage, il déchaîne sa folie meurtrière contre les troupeaux. Ainsi tire-t-il toujours son plaisir du sang qu'il fait couler. Ses vêtements se changent en poils ; ses bras deviennent des jambes. C'est désormais un loup cruel, mais il a conservé quelques restes de son ancienne forme : la couleur grisonnante de ses cheveux est restée dans son poil ; le même air farouche, les mêmes yeux qui lancent des flammes : tout en lui respire cette férocité qui lui était naturelle. »

1. À l'aide de la traduction trouvez le sens des mots en gras.
2. Cherchez des mots français dérivés des mots latins en gras, c'est-à-dire des mots dans lequel on retrouve le même radical.
3. Cherchez le mot latin signifiant « loup » ? Quelle remarque, en lien avec l'étymologie, peut-on faire quant à l'orthographe du mot en français ?

Texte en lien : *Le Lai de Bisclavret*

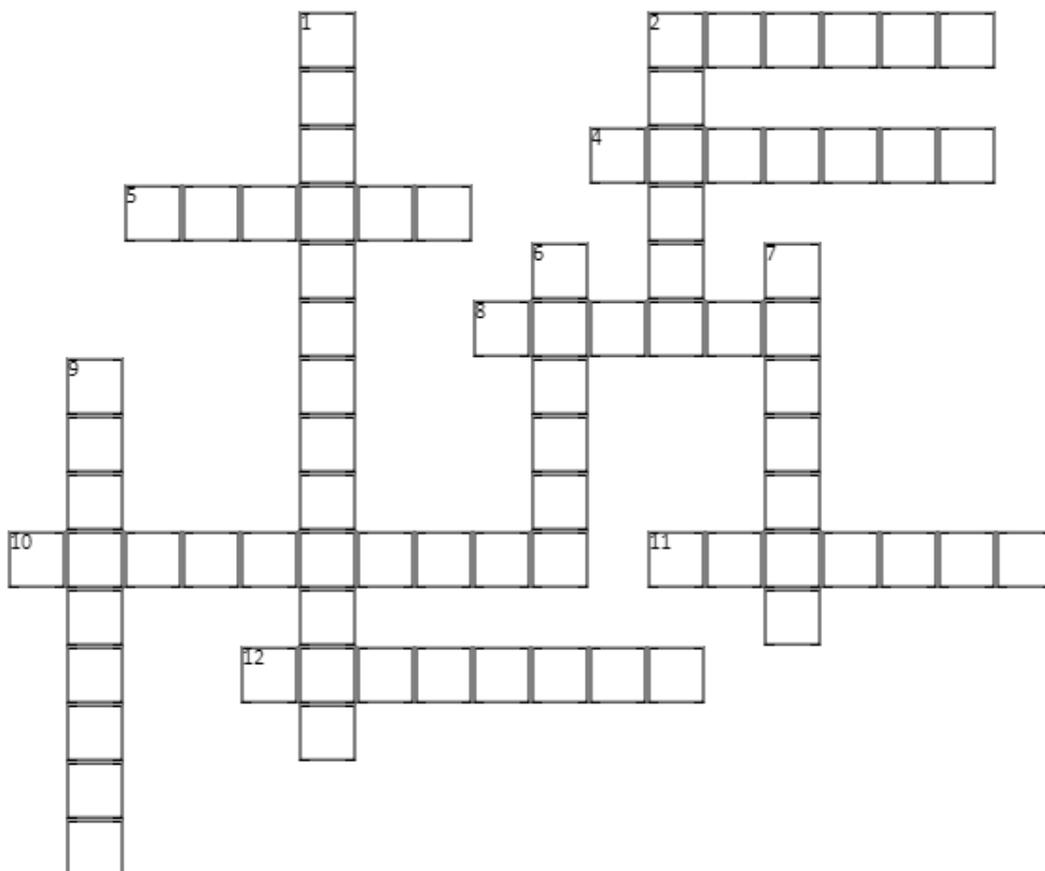
Le motif du loup-garou, populaire dans les livres contemporains relevant de la fantasy ainsi que dans les films et les séries, se retrouve également dans la littérature française du Moyen Âge. Découvrez le texte de Marie de France, Le Lai de Bisclavret (XIIe siècle) en suivant ce lien :

<http://www.monsieurtoussaintlouverture.net/Histoires/11-28-04Leelaidebisclavret.html>

Activité 7 : *Tempus est ludendi*

Objectif : Tester les connaissances acquises en autonomie.

Saurez-vous compléter ces terribles mots-croisés ? Ayez confiance en vos connaissances et aidez-vous des créatures que vous avez rencontrées dans l'exposition et des activités précédentes.



Indices :

- 1 : Œuvre d'Ovide dans laquelle on rencontre de nombreux monstres
- 2 HORIZONTAL : Répondez à son énigme !
- 2 VERTICAL : pas très loin de Charybde
- 4 : L'un d'entre eux fut aveuglé par « Personne »
- 5. Grand méchant homme-loup
- 6 : Les serpents sifflent sur sa tête
- 7 : Toutou infernal
- 8 : Monture de Persée
- 9 : Thésée dut l'affronter dans le labyrinthe
- 10 : Qui peut prendre plusieurs formes
- 11 : Ulysse a voulu entendre leur chant
- 12 : Un de ces monstres causa la mort d'Hercule

On pourra compléter ce travail par un quiz sur l'application Kahoot

<https://create.kahoot.it/share/monstres-creatures-mythologiques/bbe5224a-4680-4027-8c3e-7e1c1afba949>

Eléments de correction

Activité 1 : Découvrir l'objet d'étude

1. Vous avez dû reconnaître au moins les personnages suivants :

À compléter en fonction des connaissances de vos élèves.

2. Pas de corrigé à apporter à cette question, le personnage découvert peut faire l'objet d'un exposé à la rentrée si les élèves le souhaitent.

3. Les mythologies nordique et égyptienne sont les autres sources de la fantasy citées dans le document.

4. De nos jours, on retrouve les créatures de la mythologie dans les romans, les jeux vidéo, les séries (et même les films !)

Activité 2 : Les mythologies antiques aux origines de la fantasy

Suivez le lien et répondez aux questions sur la vidéo :

<https://vimeo.com/378280472>

1. **Quête** : Recherche d'un objet, d'une personne, d'une valeur (la vérité, le pardon...).

Médiéval : adjectif, qui vient/date du Moyen Age.

Antique : adjectif, qui vient/date de l'Antiquité.

Épopée : Long poème racontant les aventures d'un héros.

Épique : qui est relié à l'épopée, adjectif qualifiant souvent un récit qui présente des points communs avec l'épopée (vocabulaire de l'armement, du courage, actions rapides...)

Uchronie : Récit fondé sur la réécriture de l'histoire et qui permet d'imaginer le monde si un événement passé avait eu une autre issue.

Théogonie : Généalogie des dieux

Canon littéraire : textes qui font partie de ceux à avoir lus pour comprendre le reste de la littérature et des arts, car beaucoup d'œuvres s'en inspirent.

Paralittérature : littérature populaire, appréciée mais sans les grandes qualités qui font les grandes œuvres.

2. Vous pouvez connaître *Harry Potter*, *Percy Jackson* et peut-être *Game of Thrones*, les *Chroniques de Kane* et *le Seigneur des anneaux*.

Activité 3 : les chimères

1. Voici la liste des créatures que l'on rencontre dans cette exposition

-créatures hybrides ou imaginaires : Griffon (mi-aigle mi-lion), Hippogriffe (mi-aigle, mi-cheval), Cheval ailé, licorne, bête de l'apocalypse (corps de léopard, pattes d'ours, gueule de lion), sirènes, oiseau de feu, dragon ;

-animaux, objets ou végétaux anthropomorphes, c'est-à-dire à qui on prête des caractéristiques humaines : animaux qui parlent, qui se tiennent debout, cartes à jouets qui marchent et parlent, hommes-arbres ;

-créatures magiques, esprits et peuples imaginaires : fée, génie, reine des neiges, elfe, nains, djinn, esprits de la nature.

2. Pas de corrigé à apporter à cette question, la créature découverte peut faire l'objet d'un exposé à la rentrée si les élèves le souhaitent.

3. Pas de corrigé à apporter à cette question.

Ceux qui ont créé leur propre chimère peuvent la renvoyer par mail à leur professeur.

Activité 4 : les mots du merveilleux

Corrigé à créer en fonction de l'activité proposée à vos élèves.

Activité 5 : les figures de la mythologie antiques

Pas de corrigé à apporter à cette activité la créature découverte peut faire l'objet d'un exposé à la rentrée si les élèves le souhaitent.

Activité 6 : Retour aux sources, des textes antiques à la fantasy

Corrigé à créer.

Activité 7 : *Tempus est ludendi*

