

Première Bac Pro	Français : Première Séquence Du côté de l'imaginaire	Fiche Prof
-------------------------	---	-------------------

<http://lhgcostebelle.canalblog.com/>

Première partie :

- *La fable, le conte, les récits imaginaires sont-ils réservés aux jeunes lecteurs ?*
- *Le lecteur d'œuvres de fiction fuit-il la réalité ?*

Séance 1 : Le monde de la légende du Graal : le royaume du merveilleux.

- Interpréter le discours tenu sur le réel à travers le discours de l'imaginaire (en particulier romanesque et poétique).
- Contextualiser et mettre en relation des œuvres traitant, par l'imaginaire, un même aspect du réel à des époques différentes.

Document 1 : Un château merveilleux

Chrétien de Troyes (v. 1135- v. 1183) est un poète français, auteur de plusieurs romans courtois en vers. Il y raconte les exploits et les amours de chevaliers légendaires. Il recueille les légendes bretonnes relatives aux exploits du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde et écrit plusieurs romans célèbres.

- 1 Le jeune chevalier Perceval rencontre le roi Pêcheur, qui l'invite à passer la nuit chez lui. Aussitôt, le jeune homme prend la route du château, où il doit dîner avec le père du roi Pêcheur. Le chevalier pousse sa monture jusqu'au sommet de la colline, et là il regarde au loin devant, mais il ne voit rien que le ciel et la terre.
- 5 - Que suis-je venu quérir ? crie-t-il. Pêcheur qui m'a conté ces sornettes¹, tu as été bien déloyal si tu l'as fait pour me nuire.
- Il a à peine achevé ces mots qu'il voit devant lui en un vallon la cime d'une tour qui émergeait. De là jusqu'à Barut² on n'eût trouvé tour si belle ni si bien assise. À peine s'y est-il engagé qu'il voit venir à sa rencontre quatre valets. Deux lui enlèvent son armure, le troisième emmène son cheval et lui donne foin et avoine, le quatrième lui met sur les épaules un manteau d'écarlate tout neuf et frais. Des flambeaux illuminaient la salle d'une clarté telle qu'on ne pourrait trouver au monde un hôtel éclairé plus brillamment. Tandis qu'ils causent à loisir, paraît un valet qui sort d'une chambre voisine, tenant par le milieu de la hampe³ une lance éclatante de blancheur. Entre le feu et le lit où siègent les causeurs il passe, et tous voient la
- 15 lance et le fer dans leur blancheur. Une goutte de sang perlait à la pointe du fer de la lance et coulait jusqu'à la main du valet qui la portait. Le nouveau venu voit cette merveille et se raidit pour ne pas s'enquérir de ce qu'elle signifie. C'est qu'il lui souvient des enseignements de son maître de chevalerie : n'a-t-il pas appris de lui qu'il faut se garder de trop parler ? S'il pose une question, il craint qu'on ne le tienne à vilénie⁴. Il reste muet.
- 20 Alors viennent deux autres valets, deux forts beaux hommes, chacun en sa main un lustre d'or niellé⁵ dans chaque lustre brûlait dix cierges pour le moins. Puis apparaissait un Graal⁶, que tenait entre ses deux mains une belle et gente demoiselle, noblement parée, qui suivait les valets. Quand elle fut entrée avec le Graal, une si grande clarté s'épandit dans la salle que les cierges pâlirent, comme les étoiles ou la lune quand le soleil se lève. Deux valets apportent une large
- 25 table d'ivoire, toute d'une pièce, et la tiennent un moment devant le seigneur et son hôte, tandis que les autres valets apportent deux tréteaux dont le bois a un double mérite : étant d'ébène il a la durée, et on s'efforcerait en vain de le brûler ou de le faire pourrir : ce sont là deux dangers qui ne sauraient l'atteindre. Sur ces tréteaux la table est posée et sur la table on met la nappe. Un valet tranche la hanche avec un tailloir⁷ d'argent et place les morceaux sur un large gâteau.
- 30 Perceval voit repasser devant lui le Graal tout découvert, et il ne sait toujours pas qui l'on en sert. Non qu'il ne désire le savoir. Mais il sera temps de le demander, pense-t-il, à un des valets de la cour, quand il prendra congé au matin du seigneur et de tous ses gens. Ainsi il remet sa question au lendemain et en attendant fait honneur au repas.

- 35 Il dort jusqu'à l'aube du jour. Déjà la maisnie⁸ était sur pied, mais quand il ouvrit les yeux, il ne vit personne près de lui, il se lève et se chausse, puis va prendre ses armes qu'il trouve au bout de la table, où on les avait apportées. Quand il est de tout point équipé, il va par-devant les huis⁹ des chambres. Il appelle, heurte et frappe tant et plus. Rien ne s'ouvre, pas un mot de réponse.
- 40 Las d'appeler, il s'en va à l'huis de la salle, le trouve ouvert et descend les degrés jusqu'en bas. Il voit son cheval tout sellé, sa lance et son écu appuyés au mur. Il se met en selle, inspecte toutes les cours : personne, ni sergent, ni écuyer, ni valet.

Chrétien De Troyes, *Perceval le Gallois ou le Conte du Graal*, vers 1180,
Éditions Nizet, trad. Lucien Foulet, 1984.

1. Sornettes : mensonges. 2. Beyrouth 3. Hampe : manche. 4. Tenir à vilénie : juger un comportement mauvais.
5. Niellé : incrusté de dessins noirs et blancs. 6. Graal : coupe magique.
7. Tailloir : assiette en bois ou en métal sur laquelle on découpait la viande.
8. Maisnie : ensemble des habitants d'une maison. 9. Huis : porte.

Compléments : Le **Graal** est un objet mythique de la légende arthurienne, objet de la quête des chevaliers de la Table ronde. À partir du XIII^e siècle, il est assimilé au Saint Calice (la coupe qui a recueilli le sang du Christ) et prend le nom de **Saint Graal**. La nature du Graal et la thématique de la quête qui lui est associée ont donné lieu à de nombreuses interprétations symboliques ou ésotériques, ainsi qu'à de multiples illustrations artistiques.

Document 2 : Le monde merveilleux pour les hommes du XVI^{ème} siècle (voir blog)



Le **phénix** ou **phœnix** (du grec ancien φοῖνιξ / *phoinix*), est un oiseau légendaire, doué de longévité et caractérisé par son pouvoir de renaître après s'être consumé sous l'effet de sa propre chaleur. Il symbolise ainsi les cycles de mort et de résurrection. Il n'existait jamais qu'un seul phénix à la fois ; il vivait très longtemps : aucune tradition ne mentionne une existence inférieure à cinq cents ans.

N'ayant pu se reproduire, le phénix, quand il sentait sa fin venir, construisait un nid de branches aromatiques et d'encens, y mettait le feu et se consumait dans les flammes.

Des cendres de ce bûcher, surgissait un nouveau phénix, qui contrôlait le feu de mieux en mieux à chaque résurrection ; c'est aussi pour cela qu'on le nomme oiseau de feu (ses ailes se teintaient d'un rouge flamme et se réchauffaient jusqu'à ce qu'un feu ardent en sorte, tandis que son bec pouvait, s'il le voulait, embraser une forêt avec un feu presque aussi puissant que les flammes du Soleil).

I - Compétences de lecture :

A) Un monde surnaturel (documents 1 et 2)

1) Dans quel univers et à quelle époque se situe l'épisode décrit dans le document 1 ? Justifiez votre réponse à partir des champs lexicaux utilisés et des personnages et des lieux décrits.

- L'univers du récit est le monde des chevaliers du Moyen-Âge.
- On notera le champ lexical de la chevalerie (« chevalier » et « monture », ligne 1 ; « armure », ligne 9 ; « lance » (ligne 13) ; « maître de chevalerie », ligne 18 ; « armes », ligne 39 ; « cheval sellé », « lance » et « écu », ligne 43), de l'architecture médiévale (« tour », ligne 6 ; « hôtel », ligne 11), de la noblesse (« valets », lignes 7, 25, etc. ; « seigneur », ligne 35).
- Les personnages sont des chevaliers et des serviteurs qui évoluent dans un grand château aux salles magnifiques.

2) Quels sont les éléments surnaturels qui apparaissent dans le texte ? Comment qualifier le monde dans lequel vit Perceval ?

- L7 : Les éléments surnaturels qui apparaissent sont le château qui surgit subitement devant Perceval, la salle plus lumineuse qu'aucune autre, la lance qui saigne du sang et le château vide au petit matin. Il s'agit d'un monde merveilleux. (L 15)

3) Observez le document 2 et identifiez tous les éléments du merveilleux présents dans cette gravure. Comment les personnages réagissent-ils face à ces éléments merveilleux dans le texte ?

- Sur la gravure, on voit un homme avec une tête d'ours, une licorne, une créature avec une jambe unique, aigle de feu (phénix), animal marin fabuleux, exotiques (éléphant, dromadaire).
- Dans le texte, les personnages ne semblent pas étonnés par ces éléments merveilleux.

B) Une existence désenchantée (document 1)

4) Quel est l'élément perturbateur qui transforme l'univers merveilleux du château ? Comment cette aventure se termine-t-elle pour Perceval ?

- C'est l'arrivée du jeune chevalier qui va transformer l'univers du château et faire disparaître ses habitants. Perceval doit finalement s'en aller sans revoir aucun de ces personnages.

5) Quel est le point de vue de cette narration ? Justifiez votre réponse.

- Le point de vue de la narration est celui de Perceval.
- Le lecteur connaît ses pensées (« Mais il sera temps de le demander, pense-t-il, à un des valets de la cour », lignes 33 et 34), il voit apparaître le château en même temps que le jeune chevalier (ligne 5), il suit la description de la salle de banquet à travers ses yeux (lignes 10 à 17).

6) Pourquoi l'auteur situe-t-il ce passage de vie dans un monde merveilleux ? Pourquoi le merveilleux disparaît-il ?

- Le monde merveilleux permet de séduire le lecteur, de l'entraîner dans un monde de rêve où tout est possible, où les situations peuvent s'arranger grâce à une force extraordinaire.
- Le merveilleux disparaît parce que le jeune garçon n'a pas demandé qui était servi avec le Graal, puisqu'on lui avait appris à ne pas poser de question, par politesse.

7) De quoi cet épisode peut-il être la métaphore pour les jeunes lecteurs du XII^{ème} siècle ?

- Pour les lecteurs du XII^e siècle, cet épisode peut être la métaphore de la découverte du monde qu'ils devront faire par eux-mêmes, du passage à l'âge adulte où l'on quitte le monde merveilleux pour se confronter aux réalités.

Repère : Le merveilleux

Les mythes, les légendes et les contes de fées appartiennent au domaine du merveilleux, c'est-à-dire du «surnaturel accepté». Dans ces récits, tout est possible. Le lecteur n'est surpris de rien puisqu'il peut s'attendre à tout. Seuls les jeunes enfants peuvent ressentir de l'angoisse devant ces faits qui sortent de l'ordinaire. Le merveilleux est donc un surnaturel sans mystère. Les personnages le considèrent comme une partie intégrante de leur univers. Dans le merveilleux, les mondes surnaturel et naturel coexistent simplement. Le surnaturel permet juste la réalisation des désirs des personnages et la restitution du bonheur et de la paix.

Remarques :

Les récits merveilleux et fantastiques peuvent paraître très proches ; leur différence fondamentale est l'appréciation face au surnaturel :

- dans un récit merveilleux, les données du monde surnaturel sont acceptées comme allant de soi par le lecteur, on observe de sa part une confiance, une crédulité, l'auteur ayant bien ménagé l'arrivée du merveilleux pour qu'il passe inaperçu. Personne ne s'étonnera donc dans un conte de fées de l'existence de dragons ou des sorcières.
- le fantastique reste ancré dans la réalité. L'événement surnaturel n'est pas admis comme tel ; il crée une hésitation de la part du héros et du lecteur, qui peuvent soit trouver une explication rationnelle de l'événement, soit pencher pour son caractère surnaturel. Mais le fantastique prend fin dès qu'une réponse tranchée est apportée

II - Compétences d'écriture :

8) Des romanciers et des réalisateurs continuent de situer leurs actions dans des mondes dits « merveilleux ». Dans un paragraphe structuré, dites comment vous comprenez cet intérêt pour ces mondes imaginés et expliquez le succès des œuvres qui y ont trait.

Consignes d'écriture :

- Commencez votre rédaction au brouillon qui sera ensuite corrigé.
- Une vingtaine de lignes demandées.
- Exprimez-vous à la première personne.
- Appuyez votre propos sur des exemples précis (cinéma, livre, jeux, peinture...).

- On pourra avancer comme arguments la nécessité de rêver, de parler d'une manière plaisante et enjolivée de la vie quotidienne, de vivre des aventures par procuration, d'envisager des mondes où tout serait plus facile mais aussi plus dangereux pour savourer notre quotidien.
- Exemples possibles :
 - Dans le **FANTASY** : Genre littéraire qui mêle, dans une atmosphère d'épopée, les mythes, les légendes et les thèmes du fantastique et du merveilleux. (Recommandation officielle : fantasie.)
 - Seigneur des Anneaux (1954-1955) de J. R. R. Tolkien
 - 1932 nommer l'heroic fantasy ou sword and sorcery (épée et sorcellerie) : Conan le cimmérien, créé par Robert Erwin Howard, connu aussi sous le nom de Conan le Barbare et incarné au cinéma par Arnold Schwarzenegger.
 - Robin Hobb, L'Assassin Royal (1995-2006)
 - Harry Potter (1997-2007), de la Britannique J. K. Rowling.
 - À la croisée des mondes (1995-2000), du Britannique Philip Pullman
 - La **SCIENCE-FICTION** : Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes.
 - S. Kubrick, avec 2001 : l'Odyssée de l'espace (1968)
 - G. Lucas, avec sa saga de la Guerre des étoiles (1977-2005)
 - J. Cameron (Terminator, 1984 et 1991). Star Trek....