



© Bibliothèque nationale de France

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Les cités et châteaux

De Troie à Harry Potter, les cités et châteaux sont des éléments topiques de la fantasy. Poussons la porte de ces bâtiments mystérieux.

Le bien assiégé

Les cités et châteaux semblent indissociables de la fantasy. Certains sont extrêmement célèbres comme celui de Camelot, le château du roi Arthur. On peut remonter jusqu'aux épopées antiques où le siège et la chute de Troie occupent à la fois *l'Illiade* et *l'Énéide*. Le fameux cheval de Troie introduit un motif qui est celui de la prise de château fort. Si la cité ne se résume pas au château, on trouve presque toujours une forteresse ou un palais au sein des cités de fantasy. Dans la série *Game of Thrones*, la cité de Port-Réal se résume souvent au Donjon Rouge. Le cinéma et les séries se sont emparés de ces thèmes pour donner des scènes spectaculaires. Le château apparaît régulièrement comme un lieu de dernière retraite face à l'avancée des forces du Mal. Ainsi, la fin de *Harry Potter* se tient à Poudlard, dernière incarnation du château.

Un motif varié

Les cités sont également l'occasion de montrer la capacité d'invention et d'émerveillement des auteurs de fantasy.

Cela permet de rêver de villes incluses dans un milieu naturel, comme les Eryés dans *Game of Thrones*, qui se situent au sommet d'un massif inexpugnable.

Cela peut donner des châteaux grands comme des villes à la manière du *Gormenghast* de Mervyn Peake. On peut également décrire des cités sous-marines englouties comme la célèbre Atlantide ou la ville d'Ys, une cité légendaire bretonne. Les plus intéressantes descriptions de cités baroques sont à trouver dans les romans et le jeu de rôles, si l'on pense à *Abyme* de Mathieu Gaborit qui a donné lieu également à un véritable *Guide de la cité des ombres* (Mnémos). La cité devient, dans ce cas, une sorte d'univers à part entière.

ACTIVITÉ 1
TROIE, LA PREMIÈRE CITÉ ?

PARTIE 1

Le mythe d'Énée

LIRE

APPROFONDIR

- A** Cherchez la signification des mots suivants :
principat / vestale / épopée / chiasme / catabase
- B** Identifiez les personnages principaux et réunissez ces personnages dans un tableau généalogique :
Énée / Vénus / Ascagne / Anchise / Rhéa Silvia / Rémus et Romulus / Lavinia
- C** Lisez le focus "L'Énéide de Virgile, de l'importance du voyage initiatique" :
<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/leneide-de-virgile-de-limportance-du-voyage-initiatique/>
Quels éléments de l'*Énéide* retrouve-t-on chez Tolkien ? Cherchez à quoi correspondent ces éléments chez Tolkien.
- D** Quels sont les choix opérés dans les réécritures de l'*Énéide* ?

PARTIE 2

La chute de Troie

LIRE

DIRE

- A** Lisez l'*Énéide* de Virgile Livre II, vers 1 à 267. Comment le récit d'Énée est-il retardé ?
- B** Quels détails du décor sont donnés ?
- C** Quels sont les deux avis des Troyens au sujet du cheval ? Quel avis l'emporte ?
- D** Quel est le plan des Grecs pour faire pénétrer le cheval dans la cité ? En quoi sont-ils aidés par les dieux ?
- E** Quels sont les trois indices qui auraient dû arrêter les Troyens au moment de faire pénétrer le cheval dans la cité ?

ACTIVITÉ 2
CITÉS IMAGINAIRES

PARTIE 1

Les caractéristiques d'une cité de fantasy

OBSERVER

DIRE

A Dans l'album « Mondes imaginaires », observez les cités de Nightborne, Teldrassil, Inferno, Haven, Elseweyr, Babel, les Terres inondées et les Plaines de Rambert :
<https://fantasy.bnf.fr/fr/albums/mondes-imaginaires/>

B En quoi peut-on dire que l'élément naturel est toujours présent dans ces cités ? En quoi peut-on dire que ces cités sont adaptées à leur environnement ? Toutes ces cités comportent-elles un château ou un bâtiment principal qui se détache du reste ? Quels sont les éléments qui rendent ces cités difficiles à attaquer ? Que peut-on dire de la taille de ces cités ? Quels détails indiquent la présence de surnaturel et de merveilleux ?

C À partir de ces éléments, imaginez votre cité de fantasy en insistant sur l'environnement naturel, l'adaptation de l'architecture à cet environnement, des constructions de défense, un bâtiment central qui serait le siège du pouvoir, le vocabulaire du gigantisme, l'ajout d'éléments merveilleux

PARTIE 2

Une prise de château-fort

OBSERVER

A Regardez la bataille du Gouffre de Helm dans l'adaptation cinématographique du second volet du *Seigneur des Anneaux, Les Deux Tours* (version longue), réalisée par Peter Jackson.

B Regardez les scènes de 14'45 à 44'45. Reconnaissez-vous les éléments dégagés dans les cités précédentes quand vous voyez le Gouffre de Helm, Isengard et le Gué de l'Isen ? Quelles créatures sont présentes dans le Gouffre de Helm ? Quel est le point faible de la forteresse ? Quelles sont les spécificités du Gouffre de Helm ? Quelles sont les spécificités de l'architecture elfe de Fondcombe ? Quelles sont les spécificités de la cité du Gué de l'Isen ?

C Regardez les scènes de 58' à 1"28'. Comment est montrée la différence entre l'alliance humaine et les orques ? Comment les orques franchissent-ils les remparts et la porte ? Quelle arrivée providentielle met fin à la bataille ?