LE JUGEMENT DE PARIS

Dans l'ancien temps, il y avait une ville du nom de Troie.
Le roi Priam et la reine Hécube y **régnaient**.

Une nuit, la reine fit un rêve étrange : elle donnait naissance à un fils, mais lorsqu'elle voulait le prendre dans ses bras, il se transformait en une **torche ardente** qui brulait le palais et toute la ville.

Effrayée par ce **songe**, la reine s'éveilla et le raconta à son époux. Le roi **convoqua** les **augures** pour interpréter ce rêve étrange. Ceux-ci lui expliquèrent qu'un nouveau petit prince allait naitre et qu'il serait la **cause** de la **destruction** totale de la **cité** de Troie.
Si le roi voulait sauver sa vie, celle de sa femme, de ses enfants et de tous les **citoyens**, s'il voulait que sa ville soit **épargnée**, il devait tuer l'enfant. C'était choisir entre la mort d'un seul et le **trépas** de tous !

©lutinbazar.fr

Le songe d'Hécube, Giulio Romano (16ème siècle)

Lexique

régner	(v.) gouverner comme un roi, commander un royaume
torche	(n.f.) flambeau
ardent	(adj.) brulant
songe	(n.m.) rêve
convoquer	(v.) demander à quelqu'un de venir dans un lieu précis
augure	(n.m.) prêtre chargé de lire les prédictions concernant l'avenir

cause	(n.f.) origine d'un évènement
destruction	(n.f.) fait de détruire
cité	(n.f.) ville
citoyen	(n.m.) personne qui a des droits et des devoirs dans la cité dans laquelle il vit
épargner	(v.) laisser intact, ne pas détruire ou tuer
trépas	(n.m.) mort

Bientôt, en effet, Hécube mit au monde un fils. Ce fut pour elle et pour Priam une cruelle épreuve de le **condamner**, mais il ne pouvait en être autrement.
Des serviteurs emportèrent le nouveau-né dans la montagne et s'enfuirent rapidement, l'abandonnant aux bêtes sauvages.

L'enfant ne gémit pas longtemps : une ourse le trouva, le renifla, le lécha, et l'entraina **avec mille précautions** dans son **antre** où l'attendaient ses propres **rejetons**.
Le prince grandit ainsi parmi les animaux.
Il devint grand et fort, apprit à monter aux arbres, à courir, mais la seule chose qu'il ne put apprendre de ses **parents adoptifs** fut le langage humain.

Un jour, un berger recherchait un mouton **égaré**, lorsqu'il aperçut le garçon qui jouait dans une **clairière**. Il l'emmena avec lui dans sa **hutte** et désormais l'enfant partagea la vie des gardiens de troupeaux.
Il devint berger et ses **protecteurs** lui apprirent à parler.

©lutinbazar.fr

Pâris recueilli par les bergers,
David Teniers
(d'après Giorgione)
(17ème siècle)

Lexique

condamner	(v.) imposer la mort
avec mille précautions	(expression) en faisant très attention
antre	(n.f.) caverne, grotte
rejeton	(n.m., familier) enfant, fils ou fille
parents adoptifs	parents qui ont adopté un enfant, qui remplacent les parents de naissance
égaré	(adj.) perdu
clairière	(n.f.) lieu sans arbres dans une forêt
hutte	(n.f.) petite cabane
protecteur	(n.m.) celui qui protège

Pendant ce temps-là, en Olympe, on célébrait une **union**. C'était le mariage de la **nymphe** marine Thétis et du roi Pélée. Tous les dieux y furent invités sauf Éris, la déesse de la **discorde**. La fête était belle, la musique joyeuse. Pélée, Thétis et d'autres dansaient au son de la **lyre** d'Apollon.

Soudain, une pomme d'or roula sur le sol. Sur son **flanc** était écrit : « À la plus belle ». Il s'agissait d'un **présent** de la discorde qui se vengeait ainsi de l'**affront** qui lui avait été fait.
Immédiatement, Héra, Athéna et Aphrodite **revendiquèrent** la pomme. Ne voulant pas **semer la zizanie**, Zeus refusa de choisir entre les trois déesses.

Sur ordre de Zeus, Hermès partit chercher le plus beau **mortel** que la Terre eût porté. Il s'agissait de Pâris, qui selon l'avis de tous les dieux, saurait bien choisir la plus belle des trois.

©lutinbazar.fr

Les noces de Thétis et Pélée,
Hendrick de Clerck
et Jan Brueghel l'Ancien
(17ème siècle)

Lexique

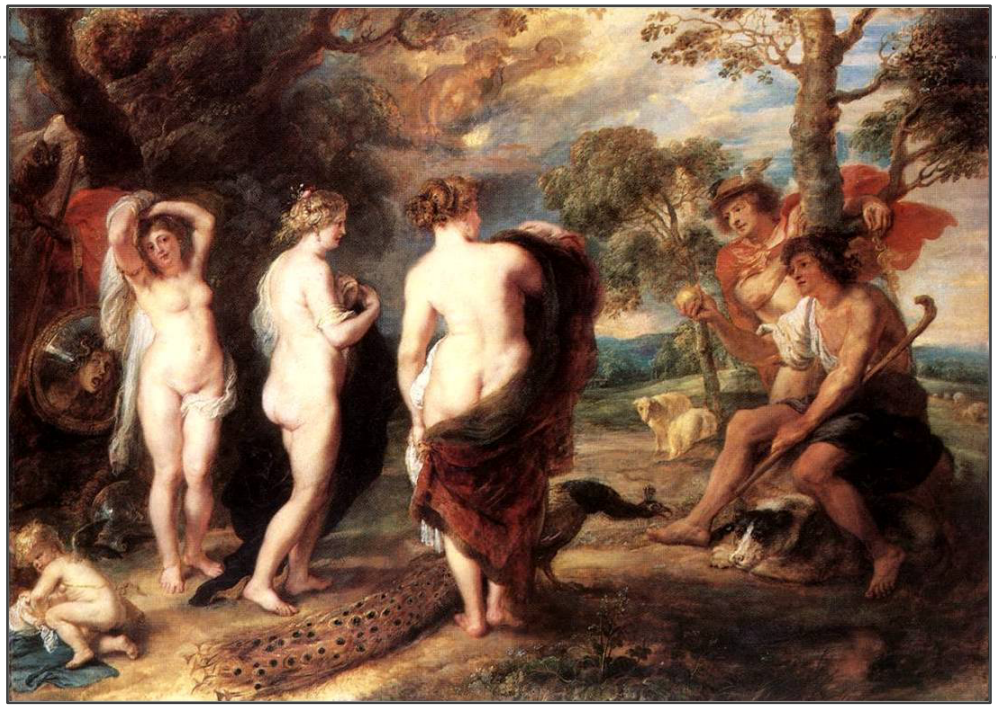
union	(n.f.) mariage
nymphe	(n.f.) déesse des eaux, des bois ou des forêts
discorde	(n.f.) désaccord entre des personnes
lyre	(n.f.) instrument de musique à cordes pincées
flanc	(n.m.) partie qui se trouve sur le côté

présent	(n.m.) cadeau, don
affront	(n.m.) injure, offence
revendiquer	(v.) réclamer quelque chose que l'on considère à soi
semer la zizanie	(expression) créer la discorde
mortel	(n.m.) être humain qui va mourir un jour

Un matin, les trois magnifiques déesses apparurent soudain devant Pâris.
Héra lui tendit la pomme d'or et lui dit :
« Pâris, sois l'**arbitre** de notre **querelle**. Chacune de nous veut avoir ce fruit merveilleux, mais il ne doit revenir qu'à la plus belle d'entre nous. Regarde-nous et dis-nous à qui appartiendra la pomme. Si tu me la donnes, tu seras le roi le plus puissant du monde. »
Athéna sourit :
« Si je reçois ce fruit, dit-elle, tu sera le plus grand commandant de tous les temps et tu gagneras toutes les guerres. »
Alors s'éleva la douce voix d'Aphrodite :
« Si grâce à toi je suis élue, je te promets de te faire épouser la plus belle femme de la Terre. »

Pâris hésita un moment, puis il tendit la pomme à la déesse Aphrodite.
Chose promise, chose due : il reçut l'amour d'Hélène de Sparte, femme du roi grec Ménélas. Ainsi, il provoqua la colère d'Héra et d'Athéna. Sans le savoir, il décida de son **sort** et de celui de la cité de Troie… car les déesses promirent de se venger de cet affront !

©lutinbazar.fr



Le jugement de Pâris,
Pierre Paul Rubens
(17ème siècle)

Lexique

arbitre	(n.m.) personne qui aide d'autres personnes à régler leur désaccord
querelle	(n.f.) conflit, dispute
sort	(n.m.) situation, destin