

23 à 37 acteurs
1 heure environ
9/11 ans

Au pays de Merlin

de Cécile Pellissier



La durée

L'histoire se déroule sur quelques jours.

Les personnages

- ◆ Arthur.
- ◆ Guenièvre.
- ◆ Blasine.
- ◆ Le héraut.
- 5 garçons troubadours :
 - ◆ Chrétien de Troyes.
 - ◆ Hector.
 - ◆ Jehan.
 - ◆ Lionel.
 - ◆ Grégoire.
- 4 filles troubadours :
 - ◆ Liselotte.
 - ◆ Javotte.
 - ◆ Prunelle.
 - ◆ Anicette.
- 2 brigands garçons :
 - ◆ Alban Latrogne.
- ◆ Martin Legoulu.
- 2 brigands filles :
 - ◆ Mauricette Courbet.
 - ◆ Jeanne la Futée.
- 3 à 5 habitants de Brocéliande :
 - ◆ Merlin l'enchanteur.
 - ◆ Viviane.
 - ◆ Siegfried.
 - ◆ Éléonor.
 - ◆ Mouchotte.
- 8 chevaliers :
 - ◆ Lancelot.
 - ◆ Tristan.
 - ◆ Galaad.
 - ◆ Gauvain.
 - ◆ Perceval.
- ◆ Yvain.
- ◆ Godefroy.
- ◆ Godechot.
- 8 dames :
 - ◆ Morgane.
 - ◆ Béatrice.
 - ◆ Yseut.
 - ◆ Clotilde.
 - ◆ Apolline.
 - ◆ Geneviève.
 - ◆ Émeline.
 - ◆ Agnès.
- Les 3 chevaliers noirs (rôles masqués, qui peuvent être tenus par les troubadours...).

N. B. : Il est tout à fait possible et facile de réduire le nombre de troubadours, de fées, de chevaliers et de dames, et de regrouper les répliques. On peut également attribuer plusieurs rôles à un même acteur (Éléonor et Blasine, Mouchette et le héraut, Siegfried et un

chevalier...), et cela d'autant plus facilement qu'on aura pris soin de masquer les habitants de Brocéliande, par exemple...

Les décors et accessoires

Acte I: Dans la forêt de Brocéliande. Des **arbres**, buissons, feuillages... Le «rôle» des arbres peut être interprété par des acteurs (ceux de la cour du roi Arthur), qui mimèrent d'abord la forêt sinistre et menaçante, puis la forêt sereine apaisée par le pouvoir des fées. Ils assumeront également les **bruitages** (hurlement du vent, puis gazouillis des oiseaux...).

On peut utiliser des **objets scintillants** (vendus à l'occasion de fêtes publiques par exemple) en guise de boules ou de baguettes magiques pour les fées.

Chrétien de Troyes doit en permanence prendre des notes sur un **gros livre**, à l'aide d'une **plume** (qu'il porte sur l'oreille ou piquée dans son chapeau...). Pour la narration, un **théâtre de marionnettes** et des **marionnettes** (Uther Pendragon, Ygerne, Goloët, Merlin, Arthur bébé puis adolescent, Antor, Keu, l'archevêque, les barons, Guenièvre...). On peut également proposer un théâtre d'ombres, une projection de diapositives dessinées, un montage de film, etc. Il est cependant préférable de proposer quelque chose «à voir» durant la narration.

Acte II: À Camaloot, dans la cour du château. On peut proposer un décor de **mur crénelé** en fond de scène, qui pourra être conservé pour l'acte III. Chaque dame doit donner à son chevalier un **objet à ses couleurs**... Ce qui nécessite une robe et des accessoires d'une couleur différente pour chaque dame.

Acte III: Dans la grande salle du château. Une **grande table** en forme de fer à cheval (planches sur tréteaux), recouverte d'une nappe blanche. Des **sièges**

(tabourets ou bancs). De la vaisselle, et particulièrement des **gobelets**.

Pour le spectacle des troubadours, prévoir les **accessoires** dont ils auront besoin (balles pour jongler, instruments de musique...).

Pour la Table ronde, on peut utiliser une **nappe ronde**, tenue d'une main par les chevaliers (de l'autre, ils doivent tenir leur verre...).

Morgane doit proposer une **bourse** et un **coffret** (rempli de pierreries) aux brigands.

Les brigands doivent pouvoir **baïllonner** et **ligoter** Guenièvre. Prévoir les accessoires nécessaires comme éléments de costume (ceinture, foulard...).

Acte IV: Dans la forêt. Des **balais «améliorés»**, ornés d'une crinière et d'une queue, peuvent faire office de destriers fougueux. Il est important de leur donner vie, de les faire réagir, trotter, galoper, se cabrer, sauter... particulièrement celui de Godechot. Une **haie**, ou un buisson, doit pouvoir cacher Guenièvre ligotée.

Les troubadours doivent être occupés à **pêcher** (dans ce cas, ils sont munis d'une canne à pêche qu'ils tendent au-dessus du public, qui deviendra alors la rivière... et de ce fait, ils peuvent de temps en temps lancer le bouchon dans la salle). Ils peuvent aussi accorder leur instrument, s'entraîner à jongler...

Les fées doivent pouvoir vêtir rapidement Godechot en chevalier, et lui passer un **heaume**, une **armure**, etc., car Godechot sera par la suite adoubé dans ce costume (l'**épée Excalibur** d'Arthur devra être disproportionnée, pour pouvoir mieux «écraser» le malheureux écuyer). Les **chevaliers noirs** doivent être effrayants et **masqués**.

Le **carrosse** de Guenièvre peut être une litière ou une brouette décorée... ou même un caddy de supermarché aménagé!

Glossaire

Adouber: faire chevalier, par l'adoubement. Lors de cette cérémonie, le nouveau chevalier reçoit ses armes et des éperons dorés.

Atours: tout ce qui sert à la parure des dames (bijoux, rubans...).

Aubade: concert donné à l'aube ou dans la matinée sous les fenêtres de quelqu'un.

Ballade: chanson à danser.

Bon aloi: de bonne qualité. L'aloï est la quantité de métal précieux utilisée pour fabriquer la pièce de monnaie. Un écu de « bon aloï » contient donc la quantité requise. Pour vérifier l'aloï, le seigneur pouvait faire « battre monnaie » pour écouter le son produit par les pièces entrechoquées. Il pouvait aussi les faire peser sur une petite balance, le « trébuchet ». D'où l'expression « les espèces sonnantes et trébuchantes ».

Brigandier: chef d'une bande armée.

Cantinière: cuisinière chargée de la cantine dans l'armée. Elle suit les troupes dans leurs déplacements. Elle a mauvaise réputation.

Chanson de geste: poème chanté qui raconte les exploits des chevaliers en les valorisant.

Civil, civile: qui connaît les usages de la bonne société, dont il fait partie.

Couard, couarde: peureux, lâche.

Courtine: tenture servant de cloison dans les grandes salles des châteaux.

Courtois, courtoise: qui parle et agit de façon raffinée.

Dame d'atour: dame chargée spécialement de la parure et de la toilette de la reine.

Damoiseau: jeune homme noble.

Damoiselle: jeune femme noble.

Déférence: grand respect.

Destrier: grand cheval de bataille. Le *rous-sin*, cheval de charge ou de chevauchée, est plutôt réservé à l'écurier. Le *bidet* est un petit cheval monté par un valet. Le *palefroi* est le cheval de marche, et de parade. La *haquenée* est une jument de taille moyenne, montée par les dames.

Écu: bouclier des chevaliers.

Écuyer: jeune homme noble au service d'un chevalier, qui fait ainsi son apprentissage en attendant d'être adoubé. Entre autres choses, il s'occupe de l'entretien des armes du chevalier, et donc de son écu, d'où son nom.

Féal, féale: fidèle, loyal.

Félon, félonne: qui agit déloyalement contre la foi donnée au seigneur.

Fin'amor: ce terme désigne l'amour profond et réel entre la dame et son amant, que l'on nomme aussi l'« amour courtois ». Dans la littérature courtoise, les poètes célébraient la soumission absolue de l'amant, en général chevalier, qui se dévouait corps et âme à sa dame, à qui il promettait une fidélité éternelle. En général, cet amour totalement désintéressé était un amour hors mariage. Le plus souvent, l'amant était d'un rang social inférieur à celui de la dame, de qui il devait faire la conquête permanente en étant bien sûr valeureux, mais aussi délicat et prévenant.

Foi: serment de fidélité fait au seigneur par son vassal.

Galant, galante: poli, délicat. Un galant homme est un homme d'honneur.

Gent, gente: beau, gracieux

Gueux, gueuse: vagabond qui mendie pour vivre. Au féminin, femme de mauvaise vie.

Hauts faits: faits héroïques, extraordinaires par leur noblesse et leur qualité.

Héraut: officier qui annonce les faits importants, les cérémonies.

Hommage: acte par lequel un vassal promettait fidélité à son seigneur. C'est aussi un acte de courtoisie, par lequel le chevalier exprime son dévouement à sa dame.

Homme lige: homme qui a rendu un hommage à son seigneur, ce qui l'engage à une fidélité absolue.

Ladrerie: avarice excessive, qui se traduit dans le comportement.

Lai: poème qui raconte des aventures, le plus souvent amoureuses.

Lieu: ancienne mesure de distance (une lieue fait environ 4 kilomètres).

Maille: petite pièce de monnaie, sans valeur.

Malpertuis: passage rétréci, ou délicat, par lequel il était dangereux de passer car on pouvait plus facilement s'y faire attaquer.

Manant: habitant d'un bourg ou d'un village qui bénéficie de la protection du seigneur.

Mander: donner ordre de venir.

Ménestrel: musicien chanteur ambulant, qui joue les œuvres composées par les troubadours.

Moutier: couvent, monastère.

Ode: poème lyrique (exprimant des sentiments) destiné à être chanté ou à être accompagné de musique.

Preux: vaillant, courageux.

Sérénade: concert exécuté de nuit, sous les