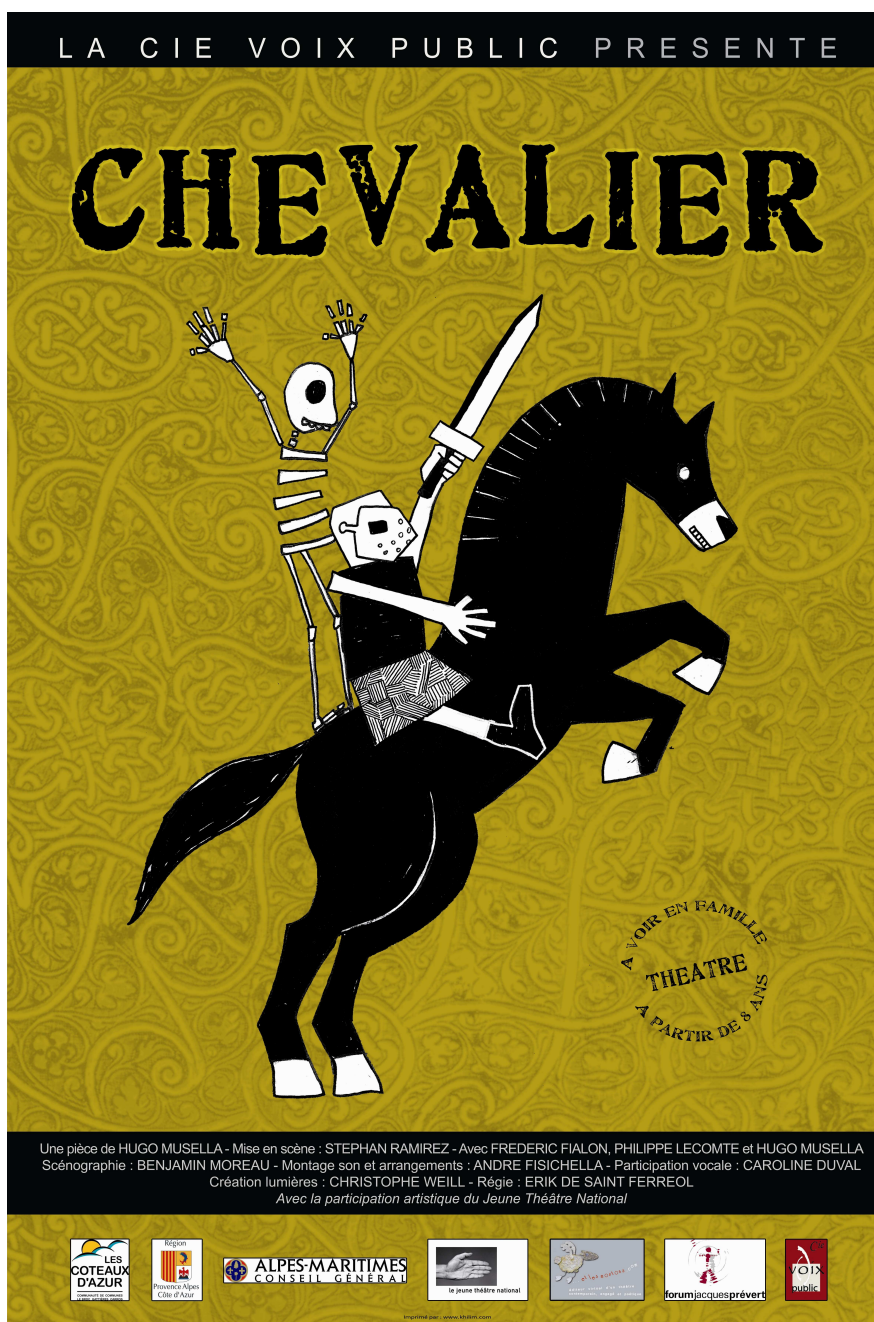


DOSSIER PEDAGOGIQUE



Cie Voix Public
2, rue de l'Espère – 06510 CARROS
04 93 08 75 39 / 09 54 51 75 39
contact@cievoixpublic.com – www.cievoixpublic.com

INTRODUCTION

Ce dictionnaire revient sur le vocabulaire, les personnages, les légendes et les inspirations médiévales qui jalonnent le spectacle CHEVALIER.

Sa lecture préalable à la représentation permettra aux plus jeunes une meilleure entrée dans le spectacle. Elle permettra aux plus grands de se rafraîchir la mémoire et pourquoi pas de découvrir certaines choses...

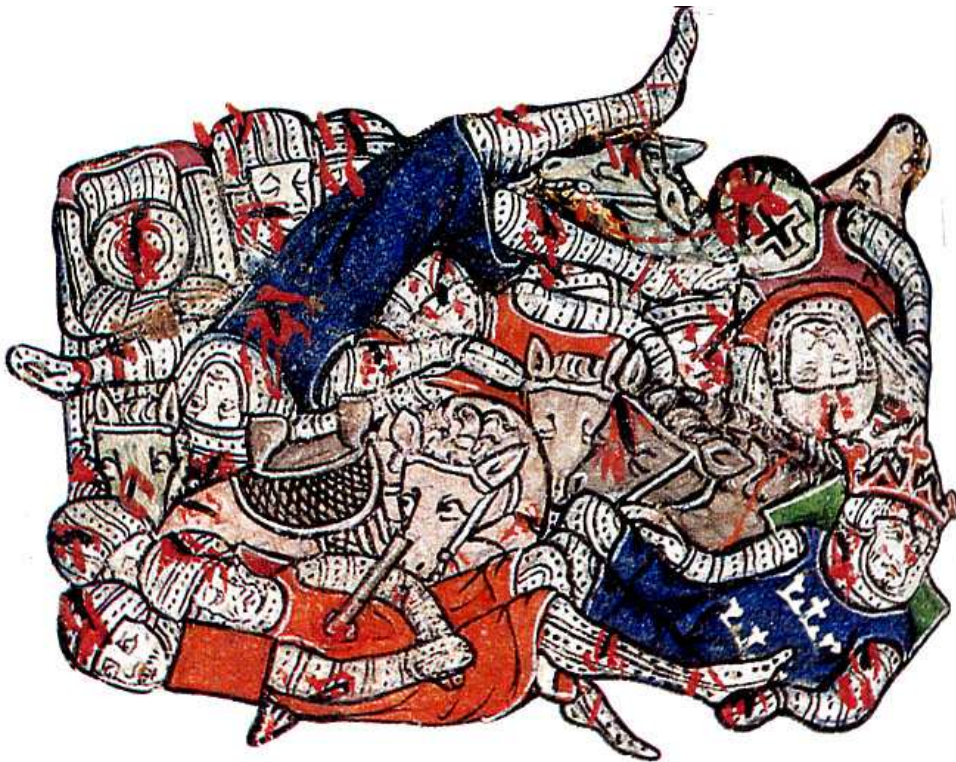
Puisque tout est parti de là, nous avons choisi d'ouvrir ces pages par le terme *chevalerie*. Ensuite, d'*adoubement* à *tissage*, la lecture se fera par ordre alphabétique. Les dernières pages sont consacrées, en annexe, à un petit dictionnaire du théâtre à l'usage des jeunes spectateurs.

CHEVALERIE

Au Moyen Âge, les hommes, en fonction de leur naissance et leur activité, appartenaient à l'une des trois grandes catégories sociales : La noblesse, le clergé et le tiers état. Le tiers état regroupait tous les paysans (plus de 80% des hommes) qui nourrissaient tout le monde. Le clergé comprenait tous les hommes d'église qui instruisaient les populations et transmettaient les valeurs religieuses. La noblesse dirigeait le pays et le défendait en cas de danger. Certains nobles portaient des armures : les chevaliers.



A l'époque on ne pouvait se marier qu'avec une personne de son rang. Un noble épousait une noble, un paysan une paysanne et un prêtre personne puis qu'il se consacrait à l'église (mais ceci est une autre histoire). Lorsque deux nobles se mariaient, la femme apportait avec elle une partie de la fortune de sa famille (une dote) et l'homme le château et la fortune de la sienne. Un seigneur sans fortune ne pouvait pas trouver de femme. Ainsi, tous les nobles dont le grand frère avait pris la fortune familiale pour se marier étaient condamnés



à demeurer célibataires. N'ayant pas de famille à charge, ils devenaient souvent chevaliers et partaient à la guerre.

Il y avait alors énormément de guerres durant lesquelles nombre de chevaliers mouraient. Pendant les périodes de paix, les chevaliers se reposaient beaucoup et s'ennuyaient énormément. Alors, pour passer le temps, il leur arrivait de se battre entre eux ou de

s'affronter lors de tournois très violents. Parfois aussi, ils s'amusaient à terroriser les populations. Globalement, les chevaliers étaient des hommes assez violents et peu recommandables.



Pour éviter qu'ils ne s'entretuent ou qu'ils ne mettent le pays sens dessus dessous, l'église inventa des règles que devaient suivre les chevaliers. Ne pas les appliquer revenait à condamner son âme aux enfers. Voilà un petit résumé de ce règlement : *Je n'envahirai jamais une église sauf pour la sauver d'une attaque. Je n'attaquerai jamais un homme désarmé qu'il soit prêtre, paysan, marchand ou voyageur. Je ne volerai ou ne détruirai jamais les récoltes des paysans qui leur servent à vivre. Je ne prendrai jamais de force les bêtes qui les aident aux champs et les nourrissent. Je n'incendierai ni ne détruirai jamais de maison. Je ne porterai pas soutien aux voleurs et criminels.*

Pour donner l'exemple et bien expliquer ces règles, on écrivit des histoires mettant en scène des chevaliers vertueux (être vertueux c'est avoir beaucoup de vertus, autrement dit beaucoup de qualités morales comme la gentillesse, la générosité, le courage...). Elles racontaient comment ces héros parcouraient le monde avec noblesse et courage sauvant les faibles, les enfants et les femmes, combattant les hommes méchants et cruels, respectant leurs adversaires et



suivant les règles de l'église. Quand nous pensons aux chevaliers aujourd'hui, c'est à eux que nous pensons. Lancelot, Yvain, Perceval, Gauvain, Galaad, Tristan et les autres regroupés autour du roi Arthur et de la table ronde. Beaucoup de livres, de films, de bandes dessinées et de dessins animés sont inspirés de ces histoires.

ADOUBEMENT

Cérémonie au cours de laquelle le jeune noble est fait chevalier. Il doit poser un genou à terre et baisser la tête en signe de respect pour son seigneur qui le frappe sur la tête et les épaules (mais doucement) du plat de l'épée. Il reçoit ensuite ses armes et son équipement de chevalier.



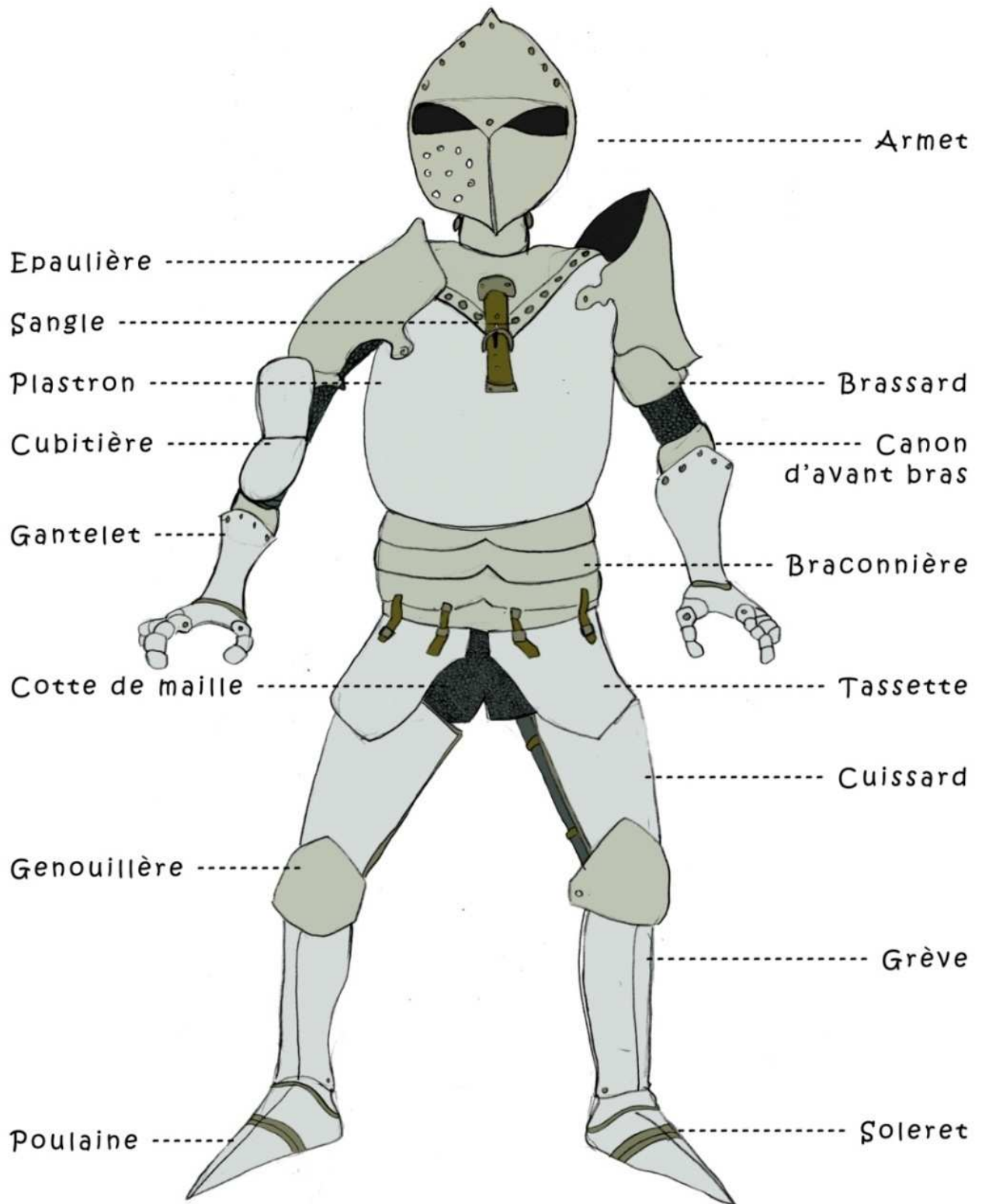
ARMES

Sous ce terme, le chevalier entend l'ensemble des armes offensives et défensives. Les armes offensives sont ses épées, ses lances, ses arcs... Les armes défensives sont ses boucliers et toutes les pièces de l'armure. Quand un chevalier reçoit ses armes lors de *l'adoubement*, il reçoit en fait tout son équipement.

ARMURE

Combinaison métallique dont le chevalier se revêt non pour ressembler à un crabe argenté mais pour protéger son corps des coups de ses ennemis. L'armure est composée de nombreuses pièces dont le casque, les épaulières, le plastron, les brassards, la tasset, la braconnière, la cotte de maille, les gantelets, les genouillères, La grève, Les solerets ou les poulaines (voir plan de l'armure). Il faut de longues minutes pour la mettre entièrement. Elle présente l'avantage de protéger son porteur des coups d'épée ou des flèches mais elle est tellement lourde qu'un chevalier qui est tombé ne peut se relever sans l'enlever.

L'ARMURE DU CHEVALIER



ARTHUR

Arthur est un personnage légendaire connu pour avoir arraché l'épée Excalibur du rocher dans lequel elle était coincée. Grâce à cet exploit, il devint roi de Bretagne (ancien nom de l'Angleterre) et gouverna autour d'une grande table ronde, symbole de justice et d'égalité. Il était entouré de magiciens comme Merlin mais surtout par de nombreux chevaliers courageux comme Lancelot, Yvain, Gauvain, Girflet, Gallaad, Méraugis, Caradoc et bien d'autres encore que l'on appela *chevaliers de la table ronde*. Une légende raconte qu'après sa mort, le fantôme du roi Arthur revint sur terre pour diriger une armée de fantômes appelé *chasse fantastique* (voir plus bas).



ARTHUR/ODIN

Dans la pièce Chevalier, Arthur/Odin est le roi de la chasse fantastique. Il est un peu Arthur et un peu Odin (voir plus bas).

BOURRASQUE DE LA MORT

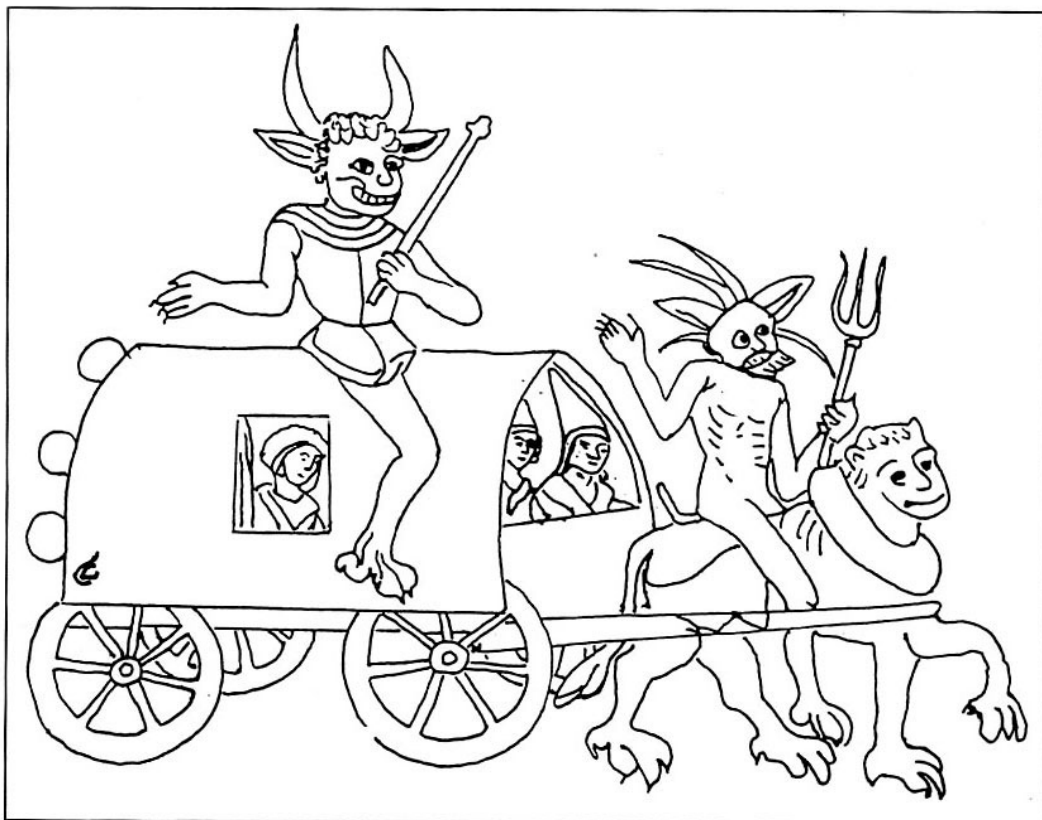
Autre nom donné à la charrette du diable (voir plus bas) dans les régions où l'on pense qu'elle passe vite et fort comme une tempête en emportant les gens.

CERCLE

Le cercle est une figure magique connue dans le Moyen Âge pour protéger des diables et des démons.

CHARRETTE DU DIABLE

Autre nom donné à la chasse Artus (voir plus bas) dans les régions où l'on pense qu'elle est debout sur une charrette tirée par le diable.



CHASSE ARTUS

Autre nom donné à la chasse fantastique (voir plus bas) dans les régions où l'on pense qu'elle est conduite par le roi Arthur. Artus est une autre façon de nommer Arthur.

CHASSE FANTASTIQUE

Les chasses fantastiques, connues dans toute l'Europe, sont l'objet d'un grand nombre de récits légendaires. Parfois, on les décrit comme des bandes de guerriers fantômes qui continueraient à se faire la guerre après leur mort. D'autres fois, elles sont composées de chasseurs condamnés à poursuivre un gibier invisible pour l'éternité. On en parle aussi comme de groupes de squelettes, d'esprits, et de fantômes qui s'amuseraient à faire peur aux vivants. Selon les légendes, elles parcourent les forêts ou explorent le ciel. Les chasses fantastiques portent autant de nom qu'il y a d'histoires différentes à leur sujet.



CHASSE HANNEQUIN

Autre nom de la chasse fantastique (voir plus haut) dans les régions où l'on pense qu'elle est conduite par le roi des enfers. Le mot *Hannequin* vient du mot *Hennequin*, qui vient du mot *helkin*, qui signifie roi des enfers.



CHASSE DU DIABLE

Autre nom donné à la chasse Hannequin (voir plus haut) dans les régions où l'on pense qu'elle est conduite par le diable lui-même.

CHASSE DU PIQUEUR NOIR

Autre nom donné à la chasse du diable (voir plus haut) dans les régions où, pour ne pas prononcer le nom du diable, on l'appelle le piqueur noir.

CHASSE GALOPINE

Autre nom donné à la chasse du piqueur noir (voir plus haut) dans les régions où l'on pense qu'elle regroupe des esprits farceurs.



CHASSE VOLANTE

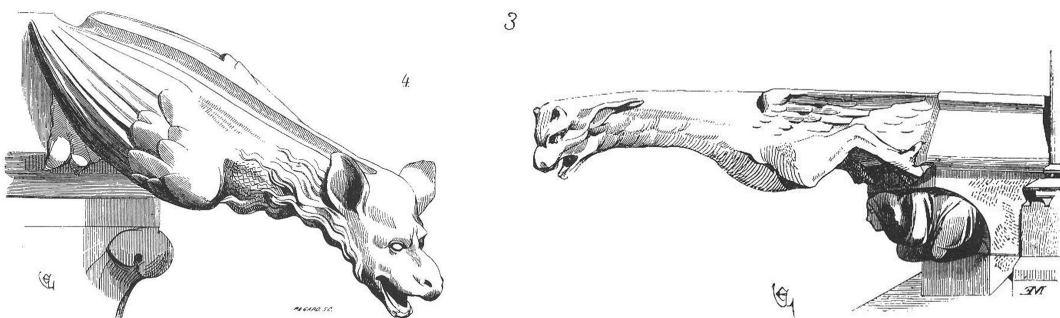
Autre nom donné à la chasse galopine (voir plus haut) dans les régions où l'on pense qu'elle vole.

CLEF

La légende raconte qu'il arrive malheur à celui qui regarde la chasse fantastique sauf si le regard passe par le trou d'une clef. La légende raconte aussi que ce stratagème ne marche pas toujours très bien. Il vaut mieux ne pas la regarder du tout.

GARGOUILLES

Petites statues placées au bout des gouttières des églises qui servent à évacuer l'eau de pluie. Elles sont sculptées en forme de démons ou d'animaux fantastiques pour faire peur aux gens qui ne vont pas à l'église. Parfois, dans les histoires, les gargouilles prennent vie.



NAVETTE A TISSER

Petit outil, pointu aux deux extrémités, à l'intérieur duquel on place une bobine de fil. Comme son nom l'indique, la navette à tisser sert à tisser.



NOM DE CHEVALIER

Nous possédons tous un prénom et un nom. Les chevaliers possèdent un prénom auquel ils accolent le nom de leur pays ou un adjectif lié à leurs aventures. Les noms des chevaliers peuvent être compliqués et très longs. Lancelot qui grandit sous un lac fut logiquement appelé Lancelot du Lac. Lorsqu'il voyagea sur une charrette (ce qui est un peu la honte pour un chevalier) on l'appela Lancelot du Lac Chevalier à la Charrette pour se moquer de lui. Yvain est le Chevalier au Lion puisqu'il se promène toujours avec un lion et Perceval, qui vient du Pays de Galle est logiquement appelé Perceval le Gallois.

ODIN

Odin est connu comme étant le dieu des dieux dans la mythologie viking. On le dit sage, courageux et généreux mais aussi sombre, sévère et fourbe. Il est souvent représenté comme un vieil homme barbu et borgne portant une lance et montant sur un cheval à huit pattes. Une légende raconte qu'Odin, comme le roi Arthur, devint le chef de l'armée de fantômes appelée chasse fantastique.



PROTECTRICE

Tout chevalier doit avoir une protectrice. Elle est souvent une princesse ou jeune comtesse. Elle donne refuge au chevalier lorsqu'il est blessé ou fatigué. Elle lui donne aussi l'inspiration et la force de partir à l'aventure. Souvent, le chevalier porte sur lui un objet qui lui rappelle sa protectrice comme un bouclier à l'intérieur duquel est peint son visage ou une manche de chemisier (à cette époque les manches se détachaient dans le cas où les jeunes filles avaient trop chaud où dans celui où elles voulaient donner un souvenir à de beaux chevaliers).



SAINT THOMAS

Un saint est fêté chaque jour dans le calendrier français. Thomas, celui qui ne croyait que ce qu'il voyait, est fêté le 3 juillet. Aujourd'hui, on désigne principalement les jours par leur numéro et leur mois. Certains ont leur anniversaire le 3 juillet par exemple. Durant le Moyen Âge, on désignait plus les jours par le nom de leur saint. Certains avaient leur anniversaire lors de la Saint Thomas par exemple.

TISSAGE

Action consistant, à l'aide d'une navette et d'un métier à tisser, à mêler des fils entre eux pour fabriquer du tissu.



Petit dictionnaire du Théâtre à l'usage des jeunes spectateurs

Acte

Traditionnellement, les pièces de théâtre sont découpées en parties d'importance à peu près égales que l'on appelle "actes". Les actes sont à leur tour découpés en scènes.

Auteur dramatique

Auteur de pièces de théâtre.

Cabotin

C'est un acteur qui veut attirer l'attention du public par tous les moyens sans se soucier des autres acteurs ou des indications du metteur en scène. Il existe des cabotins à la télévision, au cinéma et peut-être même dans ton entourage...

Chorégraphie

Ce mot est surtout utilisé pour la danse. Il désigne l'ensemble des mouvements et des déplacements que le danseur ou l'acteur doit effectuer durant la pièce ou le ballet.

Console

Appareil qui rassemble tous les appareils permettant de régler l'éclairage et le son pendant le spectacle. Elle se trouve dans la régie.

Coulisse

De chaque côté de la scène se trouvent les coulisses où l'acteur peut se cacher du public en attendant de venir jouer.

Coups (trois)

Traditionnellement, on frappait trois coups sur la scène avec un bâton appelé « brigadier » pour annoncer le début de la représentation.

Cour

Côté droit de la scène. Quand un metteur en scène demande à ses acteurs d'aller à droite, ils ne savent jamais s'il s'agit de leur droite ou de celle du metteur en scène qui est face à eux. Quand la troupe de Molière répétait ses pièces, la porte à droite de la scène donnait sur la cour. Du coup, pour se simplifier la vie, ils ont appelé ce côté le côté cour.

Décor

Le décor permet au spectateur de savoir où se passe l'action de la pièce.

Dialogue

Une pièce de théâtre est faite de dialogues, c'est-à-dire d'un échange parlé entre différents personnages.

Didascalie

Si tu lis une pièce de théâtre, tu verras que certaines parties sont écrites en italiques. Il s'agit d'indications que l'auteur donne à l'acteur pour jouer la pièce.

Distribution

Pour "monter" une pièce, le metteur en scène doit choisir des comédiens pour interpréter chacun des rôles. On appelle ce choix la distribution de la pièce.

Dramaturge

Il peut désigner l'auteur d'un texte de théâtre. Mais il s'emploie aussi pour le conseiller littéraire et artistique attaché à un théâtre, un metteur en scène ou un spectacle.

Hors-scène

Il s'agit d'actions que le public ne voit pas sur la scène mais qu'il imagine.

Indication scénique

C'est l'explication que le metteur en scène ou l'auteur donne au comédien pour jouer la scène.

Jardin

Côté gauche de la scène. Quand la troupe de Molière répétait ses pièces, la porte à gauche de la scène donnait sur le jardin...

Jeu

Pour interpréter son rôle, l'acteur doit le jouer, il doit trouver une manière de se déplacer, de parler qui permet au public de croire à son personnage. On parle alors du jeu d'un acteur.

Lecture

Avant de jouer la pièce, les acteurs et le metteur en scène se réunissent pour lire la pièce à haute voix et commencer à réfléchir à la manière dont ils vont jouer les personnages.

Metteur en scène

Le metteur en scène est celui qui organise la pièce de théâtre, qui explique à chacun des comédiens comment jouer la pièce.

Monologue

Quand un personnage parle seul pendant un long moment, on appelle cela un monologue.

Montage

Quand une troupe joue dans un théâtre, elle doit décharger son matériel, mettre son décor en place, régler ses projecteurs, placer ses accessoires... c'est le montage.

Musique de scène

Pour donner au spectateur une émotion plus grande, le metteur en scène peut choisir une musique qui accompagne et souligne l'action.

Projecteur

Phare qui éclaire la scène et dont on peut faire varier la puissance et la couleur pour changer l'ambiance de la scène.

Public

Ce sont les personnes qui vont assister à la représentation théâtrale. Comme les comédiens, le public peut se préparer à ce qu'il va voir pour en retirer le plus d'émotions et de plaisir possibles. Il va donc essayer d'apprécier la mise en scène, le jeu des comédiens, le choix des costumes et du décor, la scénographie, les jeux d'éclairage. Savoir apprécier un spectacle, c'est pouvoir dire tout ce qui t'a plu, être capable d'en faire une critique (savoir dire ce qui plaît ou déplaît). Si tu deviens spectateur de théâtre, tu auras alors l'envie de voir de plus en plus de spectacle et d'être surpris par ce que tu vois pour, à chaque fois, y trouver un plaisir et une joie nouvelle.

Régie

C'est l'endroit où se trouvent les consoles d'éclairage et de son.

Répétition

Avant de pouvoir représenter une pièce, les comédiens doivent répéter la pièce pour savoir comment ils vont la jouer, comment ils vont se placer, quelles émotions ils vont vouloir donner au public.

Réplique

C'est la réponse qu'un personnage donne à un autre personnage dans la pièce.

Reprise

Quand une compagnie rejoue la même pièce dans la même mise en scène et la même distribution, on appelle cela une reprise.

Rôle

C'est l'ensemble des répliques d'un personnage.

Scène

C'est l'espace sur lequel les comédiens jouent leur pièce. C'est aussi une partie de la pièce durant laquelle les mêmes personnages restent sur scène.

Scénographie

C'est la manière dont on occupe la scène pour la représentation (avec des décors, des objets, des costumes). La personne qui s'occupe de la scénographie s'appelle un scénographe.

Souffleur

C'est le personnage qui était chargé de souffler son rôle à un comédien en cas d'oubli. Le souffleur n'existe plus depuis très longtemps.

Table (travail de)

Avant de travailler sur scène, le metteur en scène, les acteurs et tous ceux qui participent à la création se réunissent à une table pour savoir comment ils vont organiser leur travail. Ils peuvent même faire une première lecture.

Théâtre

C'est le lieu où l'on va voir la pièce de théâtre mais cela désigne aussi les pièces qu'on y joue.

BIBLIOGRAPHIE CHEVALERESQUE

- LA LEGENDE ARTHURIENNE - Collectif aux éditions Bouquins
- GRAAL THEATRE de Florence Delay et Jacques Roubaud aux éditions Gallimard
- CHASSES FANTASTIQUES ET COHORTES NOCTURNES de Claude Lecouteux aux éditions Imago
- CROYANCES, MYTHES ET LEGENDES DES PAYS DE FRANCE de Paul Sébillot aux éditions omnibus
- GAUVAIN de Jean Markale aux éditions J'ai Lu
- ARTHUR ET LA TABLE RONDE d'Anne Berthelot aux éditions Découvertes Gallimard
- L'AN MIL de Georges Duby aux éditions Folio Histoire
- LA SOCIETE CHEVALERESQUE de Georges Duby aux éditions Flammarion
- LA DOUCE VIE DES FEES DES EAUX de Françoise Morvan aux éditions Babel
- L'ENCYCLOPEDIE DES FEES de Pierre Dubois aux éditions Hoëbeke