

LE ROMAN ARTHURIEN & LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE



HISTOIRE
DES ARTS

Site/Spectacle: Les Chevaliers de la Table Ronde

Disciplines : Français, Arts du Langage

Niveaux: cycle 3 et 5^{ème}

Mots-clés: chevalier, Roi Arthur, Lancelot, Merlin, Graal



La principale source écrite de la légende arthurienne émane de l'historien Geoffroy de Monmouth avec son **Histoire Légendaire des Rois de Bretagne (Historia regum Britanniae, 1135)** principalement destinée à glorifier le passé breton. Mais c'est au poète normand Wace qu'il revient d'avoir fondé le mythe littéraire d'Arthur avec le Roman de Brut (1155). Chrétien de Troyes enfin, a popularisé en France cet univers mythique et ses héros avec Yvain ou le chevalier au lion (vers 1176), Lancelot ou le Chevalier de la charrette (1177), Perceval le Gallois ou le Conte du Graal (vers 1180). Par ailleurs, dans les textes français, l'exaltation idéologique et politique disparaît au profit d'une célébration de la chevalerie occidentale. Au début du XIII^{ème} siècle, l'écrivain franc-comtois Robert de Boron christianisera définitivement le mythe en faisant du Graal une relique de la Passion du Christ.

A l'origine écrits en vers (octosyllabes), les romans de chevalerie, destinés à un public d'aristocrates sont chantés ou récités à haute voix dans les cours et les assemblées. A partir du XIII^{ème} siècle, la légende arthurienne se développe en prose : c'est la naissance du « roman », c'est-à-dire de l'histoire écrite en langue « romane » (la langue populaire, par opposition à la langue savante : le latin).

QUELQUES PERSONNAGES DU ROMAN ARTHURIEN

Figure centrale de la « matière de Bretagne », **Arthur** est l'archétype du personnage légendaire, accompagné par le surnaturel tout au long de sa vie : son père, Uther Pendragon, aidé de Merlin, a changé d'apparence pour s'unir à la reine Ygraine dont il était épris. Élevé dans l'ignorance de ses origines, Arthur est néanmoins propulsé sur le trône de Bretagne par le don d'une épée magique. Mortellement blessé dans un combat, il est emmené dans l'île mystérieuse d'Avalon. Symbole de légitimité, de puissance et de conquête, le personnage d'Arthur entretient chez les Bretons la fierté de leur passé - fût-il mythique - et permet aux rois d'Angleterre d'asseoir leur autorité sur une origine prestigieuse.



Enchanteur, devin et prophète, **Merlin** commande aux éléments naturels et aux animaux, connaît le passé et prédit l'avenir. Ses sortilèges ont contribué à la naissance d'Arthur et à son accession au trône. Auprès du Roi et de ses chevaliers, il joue un rôle de guide et de conseiller. A l'origine figure proche du druide, son personnage incarne progressivement la sagesse, la bonté et les puissances du rêve. Il tombe néanmoins sous le charme de Viviane, pour son plus grand malheur.

La fée **Viviane**, aussi appelée **Dame du Lac**, réside dans le palais de cristal d'un mythique royaume subaquatique. Cette fée des eaux élève le jeune Lancelot dans son château des profondeurs, et fait de lui un chevalier accompli. Mais elle séduit aussi Merlin, et après avoir été initiée à ses enchantements, elle enferme à tout jamais le vieux magicien dans un lieu magique de la forêt de Brocéliande, afin de le garder pour elle seule.



La fée **Morgane**, sœur ou demi-sœur d'Arthur selon les versions, est une séductrice maléfique et une redoutable magicienne : si elle avait à l'origine un rôle positif, au XIII^{ème} siècle, la christianisation accentuée du mythe fait évoluer négativement son personnage, jusqu'à la diabolisation, par antagonisme avec la fée Viviane. Sorcière haineuse acharnée à la perte d'Arthur, pour détrôner son frère elle est déterminée à le tuer.



Lancelot du Lac doit son nom aux événements qui entourent sa naissance : enlevé à sa mère, il est emmené dans les profondeurs d'un lac par la fée Viviane, qui l'élève comme son fils et en fait un chevalier parfait. Introduit à la cour du Roi Arthur et aussitôt adoubé, Lancelot fait la connaissance de Guenièvre, l'épouse du roi : il tombe éperdument amoureux de la reine dont il devient le chevalier servant d'une fidélité indéfectible. A cause de cet amour adultère cependant, Lancelot ne pourra pas accéder à la contemplation du Graal.

Galaad est une invention tardive consécutive à celle du Graal. C'est le fils de Lancelot et le plus jeune des chevaliers de la Table Ronde. Parmi la troupe des chevaliers partis à la recherche du Graal, il est le seul à mener à bien cette quête : sa pureté de corps et d'esprit lui vaut l'insigne faveur de contempler l'intérieur de la Coupe sacrée, image des mystères divins. Il meurt dans l'extase de cette contemplation, emporté par les anges et accompagné du Saint Vase, mettant ainsi fin aux aventures du Graal.



LES PRINCIPAUX THÈMES DU ROMAN ARTHURIEN

Quatre éléments récurrents permettent d'identifier le roman de chevalerie médiéval : l'aventure, le combat, le merveilleux et l'amour. «Chevalier errant», le héros du roman arthurien est toujours disponible pour **l'aventure**. Il mène une quête initiatique destinée à prouver sa valeur, qui le conduit à vivre des événements hors du commun. L'aventure lui permet d'acquérir ou de faire valoir des vertus physiques (la prouesse équestre, le maniement des armes, la force) ou morales (vaillance, endurance, loyauté, fidélité, générosité, sens de l'honneur). À la différence des héros des chansons de geste, lancés dans une entreprise collective, le chevalier fait valoir des qualités individuelles dans un but d'accomplissement moral personnel. Par ses exploits cependant, il rehausse le prestige de la chevalerie tout entière. Les valeurs exaltées par les romans arthuriens se fondent sur une exigence éthique faite de mesure, de charité, d'aide et de protection des faibles qui rejoint les valeurs chrétiennes de la chevalerie médiévale.

La vaillance du chevalier trouve son expression la plus concrète dans un élément clé de l'aventure : **le combat**. Qu'il s'agisse de tournois ou de rencontres singulières avec un géant ou un redoutable chevalier inconnu, le combat rythme l'action des romans, revenant quasiment à chaque chapitre. Les récits ne cherchent pas l'originalité mais la production d'effets épiques : d'un combat à l'autre reviennent les mêmes expressions hyperboliques : les cavaliers s'élancent «à bride abattue», échangent de «si rudes coups de lance» que les écus sont «mis en pièces», les lances «volent en éclats», jusqu'à ce que le héros assène le coup de grâce qui consiste à «trancher la tête» de son adversaire. Ces joutes prolongées et acharnées de combattants accomplis sont davantage propres à séduire le public médiéval des barons que nos esprits modernes.



Les légendes arthuriennes sont également imprégnées de motifs merveilleux hérités de la tradition celtique. **Le merveilleux** se décline à travers des lieux enchantés (forêt de Brocéliande, châteaux ensorcelés, fontaine magique), des animaux fabuleux (dragons ou serpents malfaisants), des personnages monstrueux (géants, nains hideux) ou dotés de pouvoirs surnaturels fascinants (enchanteur Merlin, fées Viviane et Morgane). Ces prodiges ont une double fonction : d'une part, ils renforcent la puissance dramatique du récit mais ils revêtent aussi une fonction esthétique par la poésie profonde et la coloration onirique qu'ils infusent au récit dont ils parviennent à sublimer les aspects réalistes et guerriers. Le Moyen-Âge s'efforcera de christianiser les éléments de merveilleux légués par le paganisme celtique, comme en témoigne l'évolution du motif du Graal.

Le développement de la légende arthurienne coïncide enfin avec l'émergence d'une conception originale de **l'amour** chez les nobles du XII^{ème} siècle. Les exploits du héros, les épreuves qu'il affronte, les défis qu'il relève, ne sont jamais purement gratuits ni seulement destinés à son accomplissement personnel, ils ont pour but de gagner, conserver ou reconquérir le cœur d'une dame : la prouesse est au service de l'amour. Idéalisé et spiritualisé, cet amour est absolu : caractérisé par la délicatesse, l'obéissance et une fidélité indéfectible, il reproduit le modèle féodal en faisant de la femme une suzeraine à qui le chevalier rend hommage en vassal soumis, loyal et dévoué. Inaccessible car souvent mariée et de rang social élevé, la femme acquiert une dimension nouvelle, quasi divine, comme en témoigne l'adoration respectueuse des prétendants.

LA TABLE RONDE ET LE SAINT GRAAL



L'institution de la Table Ronde participe à l'exaltation de la figure du chevalier. Comme au cours d'un festin une violente querelle avait opposé ses chevaliers jaloux de leurs préséances, le Roi Arthur, soucieux de dirimer le conflit, fit fabriquer dit-on une immense table ronde autour de laquelle tous pouvaient se réunir dans une parfaite égalité qui garantît la paix et la convivialité. C'est Wace qui le premier mentionne dans le Roman de Brut cette table conçue pour attirer l'élite des chevaliers sans établir de hiérarchie entre eux, et devenue le symbole de l'équilibre du Royaume. D'après Robert de Boron (XIII^{ème} siècle), cette Table serait plutôt une initiative de Merlin, fabriquée en souvenir de la table de la Cène du Christ. Cette version tardive manifeste la volonté de christianiser le mythe ancien, de même que le chiffre récurrent de douze chevaliers : comme les douze apôtres du Christ, ils se trouvent associés au drame de la Passion et au salut de l'Humanité.

Sur chacun des sièges de la table, le nom du chevalier qui y a pris place s'inscrit miraculeusement en lettres d'or. Un seul reste vide : le « **Siège périlleux** », ce siège vacant (qui est tantôt désigné comme celui de Judas, tantôt comme celui du Christ) est réservé au « meilleur chevalier du monde ». C'est le pur et parfait **Galaad** qui sera désigné par le Ciel pour l'occuper. Aussi la Table Ronde est-elle restée dans l'imaginaire collectif comme l'expression la plus achevée de l'idéal chevaleresque.

A la Table Ronde s'associe étroitement le thème du **Graal** : ce plat long et creux apparaît pour la première fois dans le Perceval de Chrétien de Troyes, associé à une lance au bout de laquelle perlent des gouttes de sang. Cet objet mystérieux, qui contient une hostie, est capable de combler toutes les faims et de soigner tous les maux. Par la suite, Robert de Boron l'assimile à la coupe dans laquelle Joseph d'Arimathie aurait recueilli le sang du Christ crucifié. Une version tardive du mythe prétend même que celui qui boit dans cette coupe accède à la vie éternelle. Le « Saint Graal », progressivement devenu ciboire ou calice va transformer les aventures chevaleresques en quête mystique. Au cours du XIII^{ème} siècle, le Cycle du Graal va rassembler toutes les légendes arthuriennes dans une perspective chrétienne.

Talisman pourvu de pouvoirs merveilleux et promis aux esprits les plus purs, le Graal suscite dans la confrérie de la Table Ronde une **quête fervente** hissant les chevaliers à un haut degré de perfection spirituelle. Elle trouvera son expression la plus parfaite avec Galaad. C'est en effet au plus jeune et au plus pur des chevaliers qu'il est donné de toucher le Graal et de regarder à l'intérieur avant de rendre l'esprit, subjugué par la beauté de la vision. La coupe est alors emportée au ciel par une main mystérieuse : l'objet à jamais hors d'atteinte devient le symbole de l'inaccessible infiniment désirable.

LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE AU PUY DU FOU

Avec Les Chevaliers de la Table Ronde, c'est un mythe venu du fond des âges et des forêts enchantées que le Puy du Fou entreprend de revisiter, en redonnant tout son lustre au personnage du Roi Arthur, héros incontestable du spectacle. Comme dans la légende originelle, l'accession d'Arthur au trône procède d'une élection divine : suite au désarroi populaire occasionné par la mort d'un roi sans descendance, Merlin annonce que celui qui retirera l'épée de son socle « sera le Roi choisi par la Providence ». Arthur n'est pas pour autant exempt de faiblesse : Excalibur réputée incassable par la légende, se brise au cours d'un combat car le jeune homme n'a pu se défendre d'un mouvement de vanité face aux provocations de Lancelot jaloux. Cette première erreur le prédispose fatalement à écouter les promesses fallacieuses de Morgane, la « fée des esprits mauvais » : ébloui par la tentation de l'immortalité et du pouvoir illimité, Arthur met en péril l'avenir du royaume.

Pour être sans peur, Arthur n'est donc pas sans reproche : afin de rompre le sortilège de la table ronde infernale, il lui faut faire preuve d'humilité en appelant à son secours « la bonne fée » Viviane, et renoncer aux vanités de la gloire terrestre, en jurant de consacrer sa vie à la quête du Saint Graal. Serment qui lui vaut le privilège de s'asseoir dignement à la vraie Table Ronde et de contempler le Graal, tandis que le final met en scène l'éblouissante apparition de Galaad, figure accomplie d'une chevalerie spirituelle que la fin du Moyen-Âge appelait de ses vœux. Dans le sillage de Chrétien de Troyes, l'itinéraire du chevalier prend la forme d'une quête mystique destinée à le hisser jusqu'à la contemplation du souverain Bien.

LE ROMAN ARTHURIEN & LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

Fiche élève cycle 3



HISTOIRE
DES ARTS



OBSERVATION

- Regarde, écoute, et relie les noms à la définition qui convient :

- | | | |
|-------------|---|--|
| Dame du Lac | • | • C'est l'épée du roi, brisée lors d'un combat singulier et réparée par la bonne fée |
| Lancelot | • | • Ce vieil homme très sage aux pouvoirs surnaturels est le guide du jeune roi |
| Excalibur | • | • C'est une sirène qui habite un palais de cristal |
| Arthur | • | • C'est une magicienne aux pouvoirs maléfiques redoutables |
| Merlin | • | • Ce chevalier jaloux aurait bien voulu devenir le roi |
| Morgane | • | • C'est « le roi choisi par la Providence » |

DÉCRYPTAGE

Quelle leçon Merlin enseigne-t-il aux jeunes chevaliers ? Si tu l'as oubliée, retrouve-la avec le code :

EXCALIBUR= DWBZKHATQ

« WBOJUF FU FOWJF OF TPOU QBT EF DIFWBMFSJF »

.....

PENDANT LE SPECTACLE

Parmi les événements suivants, lesquels sont des manifestations de « la fée des esprits mauvais » ? Entoure les trois bonnes réponses.

Un dragon barre la route à Arthur en crachant le feu.

L'eau de la douve se met à bouillonner.

La herse de la Cité Médiévale emprisonne Merlin.

Des créatures étranges sortent de la douve.

La sorcière enferme Arthur dans une cage de fer.

La Table Ronde s'élève et se retourne.

Une barque envoûtée sort de la douve.

PENDANT LE SPECTACLE

Quel est le nom de cet objet ? Pourquoi les chevaliers le contemplent-ils respectueusement ?



.....

.....

.....

.....