

RACONTE-MOI UNE ÎLE

Un spectacle jeune public par l'ensemble
The Kraken Consort



**DOSSIER ARTISTIQUE ET
PÉDAGOGIQUE**
à l'attention des enseignant-e-s



LE SPECTACLE

"Raconte-moi une île" est un spectacle musical à destination des jeunes publics, imaginé par l'ensemble The Kraken Consort, et inspiré des légendes de Tír na nÓg et de l'île d'Avalon. Conçu comme une mini enquête menée à Saint-Malo, il évoque à travers la découverte de mystérieux objets échoués sur la plage les mythes celtiques de la Terre de l'éternelle jeunesse, îles-paradis où le temps est aboli, où la mort et la maladie n'existent pas.

Au plateau, on retrouve 3 ou 4 musiciens-conteurs, dont une voix lyrique et des instrumentistes des répertoires traditionnels et baroques.

Le spectacle a une forte **dimension participative et interactive** grâce à des propositions collaboratives avec les classes autour du spectacle.

Sources : légendes de Tír na nÓg et de l'île d'Avalon

Calendrier : création le 10 avril 2026 à Saint-Malo et diffusion en 2026, 2027, 2028

Publics : adapté au jeune public à partir de 6 ans - primaires, collèges - classes d'arts plastiques, français, écoles Diwan.

Genre : spectacle musical et conté

Durée : 50 min + bord de scène (30 min -1 heure)

Effectif : 1 chanteur-se + 2 à 4 instrumentistes du groupe The Kraken Consort (narration et musique)

Lieux : salles de spectacle, lieux non dédiés (écoles, collèges, salles des fêtes...)

Langues : français, breton, anglais, gaélique

Répertoire : traditionnel breton, irlandais et écossais, musique baroque

Instruments : traditionnels (cornemuses, flûtes, duduk, théorbe...) et voix lyriques et oniriques.

Besoins techniques : installation lumières légère, 4 chaises



SYNOPSIS

Un soir de tempête, un voyageur faisant une halte à Saint-Malo et marchant sur la plage découvre un objet étrange et précieux s'apparentant à une grande boussole. Incapable d'en percevoir le mystère, il décide d'en trouver la provenance.

De retour en ville, il interroge, au gré de ses rencontres, les habitants de la ville (anciens, restaurateurs, marins, voyageurs venus d'autres terres des îles britanniques...) : personne ne sait vraiment d'où vient cet objet, mais chacun y voit les preuves de l'existence d'une île mythique, cachée des humains, qui sera pour certains **Tír na nÓg**, l'île de l'éternelle jeunesse; pour d'autres **l'île d'Avalon**, autrement "l'île fortunée" dans la légende du Roi Arthur.

D'autres objets apparaissent au cours de l'enquête du narrateur, trouvés aussi sur les plages et au creux des rochers battus par les vagues, comme autant de signes de l'existence de ces îles légendaires.

Plusieurs légendes tirées de ces mythes insulaires seront évoquées par les musiciens/conteurs : le voyage d'Oisín vers Tír na nÓg, la légende du roi Arthur, les amours de la fée Morgane, habitante parmi ses 8 sœurs de l'île d'Avalon, le mythe du Dieu des mers Manannan Mac Lir...

UN SPECTACLE QUI OUVRE DES HORIZONS

- Entendre les musiques à vivre, et des musiques à rêver : celles qui racontent les histoires, qui nourrissent le quotidien ; éveiller la rêverie par la musique.
- Rencontre avec les instruments anciens et traditionnels, découverte de la voix lyrique, découverte du patrimoine musical breton, celtique, découverte du chant.
- Réfléchir à la symbolique du voyage, la terre nouvelle et idéale, le paradis terrestre
- S'interroger sur la mort et ce qu'il advient de l'homme après la vie sur terre.
- Par l'évocation de la mer nourricière, ses mystères, ses dangers, et par le travail de recyclage, amener une réflexion sur l'impact des activités humaines sur les océans.



THE KRAKEN CONSORT

Ensemble implanté à Rennes, fondé en 2021 et réunissant huit musiciens issus de divers univers musicaux (musiques traditionnelles, musique baroque et classique, chant lyrique), The Kraken Consort explore des répertoires populaires du XVIII^e siècle à nos jours en touchant une grande diversité de publics, tissant ainsi des liens sensibles entre traditions orales et musiques écrites.

Le premier album du groupe, *O'er the moor*, publié en 2024 chez Alpha Classics, propose un savoureux programme, aussi nostalgique que léger et entraînant, d'airs et des danses issus de la tradition irlandaise, écossaise et bretonne.

The Kraken Consort s'est produit à de multiples occasions en Bretagne, en Bourgogne ainsi qu'au Festival de Sarrebourg, Festival de Namur, Festival baroque de Tarentaise, Festival des Grands Lacs du Morvan, à l'Atelier Lyrique de Tourcoing, à la salle Cortot à Paris ainsi qu'au Festival Classique au Large. Il s'est récemment produit à l'opéra de Rennes, au Festival des Vieilles Charrues, aux Ballades Extraordinaires et au Festival de Chaillol.

[AUDIO THE KRAKEN CONSORT](#)

PARTICIPATION DES CLASSES

Il est demandé aux classes souhaitant participer à ce projet de :

1/ Concevoir et fabriquer un objet

Chaque classe fabriquera un objet relié au spectacle et qui deviendra un accessoire utilisé par les musiciens sur scène, à partir de déchets (plastiques, filets...), coquillages, algues, morceaux de bois échoués sur les plages de Bretagne ou récupérés à la maison parmi les déchets recyclables. Le collectage aura lieu pendant une sortie de la classe dédiée ou sera réalisé individuellement par les enfants les week-ends. La réalisation se fera à l'aide de matériel secondaire (colle, peinture, feutres, papiers, tissus, rubans, pâte à modeler, plâtre, glaise...). Un concours d'objets récompensera les créations les plus audacieuses et ingénieuses qui auront su transformer et magnifier les rejets de la mer.

Dimensions :

Hauteur : de 30 cm minimum à 100 cm maximum

Largeur : de 10 cm minimum à 100 cm maximum

Matériaux:

- priorité aux matériaux trouvés sur la plage : déchets venus de la mer (bouteilles plastiques, filets, mousses, tous objets trouvés...), bois et verre polis, coquillages, algues
- Autres matériaux récupérés (cartons, emballages...)
- Colle, peinture, feutres, papiers, tissus, rubans, fils de fer, plâtre, pâte à modeler...

Liste d'objets à réaliser

Chaque classe participante choisira un objet à réaliser parmi ces propositions :

Légende de Tír na nÓg:

- Une boussole/compas qui permet de se rendre sur l'île de Tír na nÓg (grand format)
- Une statue représentant Niamh aux cheveux d'or
- Un casque du guerrier et aventurier Oisín
- Le cheval blanc magique donné par Niamh à Oisín
- Un coffre de bijoux des femmes déesses de Tír na nÓg (par ex colliers, bracelets, bagues, boucles d'oreilles, diadèmes...)
- Le trône de Manannan Mac Lir, dieu du monde transmarin

Légende d'Avalon:

- Le pommier aux fruits toujours mûrs d'Avalon
- Une coupe ciselée en or et gemmes
- Un bouclier celtique
- Maquette de la barque magique qui mène à Avalon
- Excalibur, l'épée Roi Arthur
- Le costume de la fée Morgane
- Une lyre celtique



INSPIRATIONS



Calice inspiré par la coupe du Graal



La boussole d'or, "A la Croisée de Mondes" de Philipp Pullman



Arbre aux pommes d'or



Morgan the Fay de Frederick Sandys



Barque elfique, "Le Seigneur des Anneaux", film de Peter Jackson



Épée inspirée d'Excalibur



La légende de Tir Na nÓg, illustration de Patrick Lynch



Illustration anonyme de Morskoï Tsar, équivalent slave de Manannan Mac Lir

INSPIRATIONS



Bouclier celtique



Casques d'inspiration médiévale



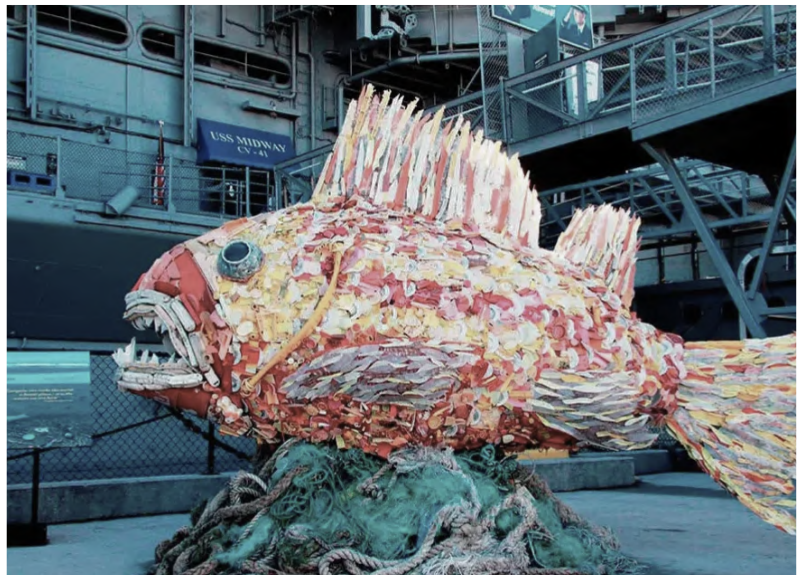
Bijoux d'inspiration celtique



Lyre celtique

INSPIRATIONS

Sculptures ou objets fabriqués à partir de déchets trouvés sur les plages



INSPIRATIONS

Sculptures ou objets fabriqués à partir de déchets trouvés sur les plages



2/ Préparer trois chansons

Trois chants (une chanson bretonne en français, une chanson en gaélique écossais et une chanson irlandaise en anglais) vont être intégrés à la narration du spectacle et seront appris aux enfants au préalable ; il les chanteront pendant le spectacle à trois instants précis. Un atelier de préparation avec la présence des musiciens du Kraken Consort sera éventuellement proposé à certaines classes.

Les marins de Groix

tonalité d'apprentissage : *mi* mineur (comme sur la version youtube)

Nous étions deux, nous étions trois
Nous étions deux, nous étions trois
Nous étions trois marins de Groix
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Mon matelot, le mousse et moi
Mon matelot, le mousse et moi
Embarqués sur le Saint-François
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Vint à venter grain de noroît
Vint à venter grain de noroît
À faire céder notre grand-mât
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Jean-Pierre, dis-je au matelot
Jean-Pierre, dis-je au matelot
Serrez la toile qu'il nous faut
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Ce failli temps n'mollira pas
Ce failli temps n'mollira pas
Je prends la barre, vas-y mon gars
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Il est allé pour prendre un ris
Il est allé pour prendre un ris
Un coup de mer l'aura surpris
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Au jour, j'ai revu son sabot
Au jour, j'ai revu son sabot
Il flottait seul, là-bas sur l'eau
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Il a laissé sur not' bateau
Il a laissé sur not' bateau
Son garde-pipe et son couteau
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re

Plaignez mon pauvre matelot
Plaignez mon pauvre matelot
Sa femme avec ses trois petiots
Tradéri tra lon lonla
Tradéri tra lonlè-è-re



AUDIO Les marins de Groix

The Fairy Hills - traditionnel irlandais

(apprendre seulement le refrain, on peut répéter le 1er refrain trois fois)

Tonalité d'apprentissage : *la* majeur, comme sur les 2 audios (pas en *ré* comme sur la partition)

Long, long ago in this ancient land
A battle took place where two hills now stand
And on the plain there lay the slain
For neither the battle was won

So the bard then was told
Of these fairy hills
Where bloom the white flowers and daffodils
Some big, some small, *Sí Bheag, Sí Mhór*
Sinn scéal is grá geal mo stór

Beneath these hills, great heroes lie
Of the Red Branch Knights
And their ancient foe
In still of night, the immortals fight
But never the battle is won

(refrain)
'Twas after the fight, the prophet foretold
No rest could be found
For these warriors bold
Till they unite and fight one common foe
And then would the battle be won

(refrain)

*Il y a très longtemps, sur cette terre ancienne,
Une bataille eut lieu là où se dressent aujourd'hui deux collines.
Et dans la plaine gisaient les morts,
Car aucun des deux camps n'avait remporté la victoire.*

*Alors le barde chanta ces collines féériques,
Où fleurissent les fleurs blanches et les jonquilles,
Une grande et une petite, *Si Bheag Si Mhor*,
Et jamais la bataille n'est gagnée.*

*Sous ces collines reposent de grands héros,
Les chevaliers de la Branche Rouge et leurs anciens ennemis.
Dans le silence de la nuit, les immortels se battent,
Mais la bataille n'est jamais gagnée.*

refrain

*C'est après la bataille que le prophète prédit
Qu'aucun repos ne serait trouvé pour ces guerriers audacieux
Tant qu'ils ne s'uniraient pas pour combattre un ennemi commun
Et alors seulement la bataille serait gagnée.*

refrain

So the bard then was told Of these fai---ry hills Where bloom the white flowers and daf--fo---dils Some big, some
small, *Sí Bheag, Sí Mhór* And ne- ver the bat---tle is won

AUDIO 1 The Fairy Hills

AUDIO 2 The Fairy Hills

Tha mi sgith - traditionnel écossais en gaélique

(apprendre seulement le refrain)

Cette chanson raconte l'histoire d'un jeune homme qui va dans les collines couper la fougère et rencontre une fée dont il tombe amoureux, mais leur histoire est impossible...

tonalité d'apprentissage: **do** comme sur les 2 audios (pas en **la** comme sur la partition)

Tha mi sgith 's mi leam fhin
Buain a rainich, buain a rainich
Tha mi sgith 's mi leam fhin
Buain a rainich daonnan

'S tric a bha mi fhìn 's mo leannan,
Anns a' ghleannan cheòthar,
'G èisteachd còisir bhinn an doire,
Seinn sa choille dhòmhail

(refrain)

O nam faicinn thu a' tighinn,
Ruithinn dhol nad chòdhail,
Ach mur tig thu 'n seo gam shireadh,
Ciamar thilleas dòchas?

(refrain)

Anns an t-sìthean, o, gur sgith mi,
'S tric mo chridhe ga leònadh,
Nuair bhios càch a' seinn nan luinneag,
Cha dèan mis' ach crònan

(refrain)

*Je suis fatigué et je suis seul,
Je coupe les fougères, je coupe les fougères,
Je suis fatigué et je suis seul,
Je coupe les fougères sans fin*

*Souvent, mon amour et moi,
Nous étions dans les vallons brumeux,
À écouter le doux cœur du bosquet,
Chanter dans la forêt luxuriante*

(refrain)

*Si je te voyais venir,
Je courrais à ta rencontre,
Mais si tu ne viens pas ici pour me chercher,
Comment l'espoir peut-il revenir ?*

(refrain)

*Sur la butte enchantée, oh, je serai fatigué,
Et souvent mon cœur sera blessé,
Quand les autres chanteront leurs chansons,
Je ne ferai rien d'autre que fredonner*

♩ = 100

Ha mi sgi s' mi leum hín Bouaïne rá--nich bouaïne ránich Ha mí sgí s'

6 mi leum hín Bouaïne ránich deu--nan

12 mi leum hín Bouaïne ránich deu--nan

Tha mi sgith en alphabet phonétique:

ha mi ski smi lum hin
BuIn na ranik buIn na ranik
ha mi ski smi lum hin
BuIn na ranik dunan

En version simplifiée:

Ha mi sgi s'mi leum hín (le H est aspiré)
Bouaïne ránich boun na ránich (le ch est prononcé comme le "ich"
en allemand de "ich liebe dich")
Ha mí sgí s'mi leum hín
Bouaïne ránich deunan

AUDIO 1 Tha mi sgith

AUDIO 2 Tha mi sgith

3/ Ressources

La légende de Tír na nÓg

Tír na nÓg est l'un des noms donnés à l'Autre Monde celtique. Il se traduit littéralement par « pays des jeunes » et est considéré soit comme l'Autre Monde celtique, soit comme une partie de celui-ci. Il est parfois considéré comme l'équivalent irlandais de l'Élysée qui, dans la mythologie grecque, est le paradis où les héros obtenaient l'immortalité après leur mort. Cependant, il existe une différence importante dans le folklore irlandais, car Tír na nÓg n'est pas l'« au-delà » en tant que tel. Il est plutôt considéré comme un lieu terrestre qui ne peut être atteint que par la magie. Dans la mythologie irlandaise, il est décrit comme un paradis terrestre – parfois une prairie fleurie, parfois une forêt luxuriante et sauvage – et contrairement à ses homologues célestes dans le folklore d'autres pays, Tír na nÓg est plutôt considéré comme un royaume surnaturel – ou « autre monde » – où tous ceux qui y vivent jouissent d'une jeunesse, d'une santé, d'une beauté et d'une joie éternelles. Les habitants de l'île de Tír na nÓg sont les Tuatha Dé Danann, qui se traduit par « le peuple de la déesse Danu », bien qu'ils soient parfois également connus sous leur ancien nom « Tuath Dé », qui se traduit par « tribu des dieux ».

Les Tuatha sont une race surnaturelle qui vit dans l'Autre Monde, mais qui interagit avec les humains et passe du temps dans le monde humain. Ce groupe est généralement considéré comme les dieux de l'Irlande préchrétienne, et le dieu qui règne sur Tír na nÓg – généralement appelé Manannán mac Lir – serait le premier ancêtre de la race humaine et le dieu des morts.

Selon la légende, les habitants de Tír na nÓg invitent souvent les humains dans leur royaume, et c'est de ces invitations que découlent de nombreux contes populaires irlandais célèbres. Ces contes sont connus sous le nom d'*echtraí* (aventures) ou *bailí*, qui se traduit par « visions » ou « extases ». Les visiteurs atteignent Tír na nÓg de différentes manières, qu'il s'agisse de traverser les mers au cours d'un périlleux voyage de plusieurs jours ou d'entrer par d'anciens cimetières.

Si Tír na nÓg est un lieu de joie pour ceux qui y vivent, il peut être dangereux pour les humains, en particulier ceux qui y restent pendant une période multiple de trois, comme trois jours ou trois ans. Alors pourquoi des humains visiteraient-ils un tel endroit ? Eh bien, ils étaient souvent tentés par les belles femmes de l'île de Tír na nÓg. Dans les contes folkloriques, les femmes Tuatha quittaient souvent Tír na nÓg et y ramenaient des hommes.

Oisín et Niamh

Tír na nÓg est surtout connu pour l'histoire d'Oisín et Niamh. Oisín était le fils du légendaire Fionn Mac Cumhaill. Fionn était le chef des Fianna, et Oisín était, tout comme son père, un grand guerrier, mais aussi un grand poète. On raconte que les grandes histoires des batailles de Fionn, que nous connaissons aujourd'hui comme une partie essentielle du folklore irlandais, ont été transmises à travers la poésie d'Oisín.

Un jour, alors que Fionn et Oisín chassaient près du Ring of Kerry, ils s'arrêtèrent pour se reposer sur une colline surplombant l'océan Atlantique, gardant un œil ouvert pour repérer d'éventuels envahisseurs. Bientôt, au loin, ils virent un cheval blanc s'approcher d'eux, avec sur son dos la plus belle femme qu'Oisín ait jamais vue, aux longs cheveux dorés qui flottaient derrière elle tandis qu'elle chevauchait.

Cette femme était bien sûr Niamh, un nom qui signifie « rayonnement » ou « éclat ». Elle observait Fionn et Oisín depuis un certain temps et était venue sur terre pour faire d'Oisín son mari et le ramener dans l'Autre Monde. Oisín tomba immédiatement amoureux de Niamh et, bien qu'il fût triste de quitter son père et le reste des Fianna, il était enthousiaste à l'idée d'épouser Niamh, qui incarnait parfaitement son nom.

Ils partirent ensemble sur le cheval de Niamh vers Tír na nÓg, où ils passèrent plusieurs mois magiques ensemble. Niamh lui promit que Tír na nÓg était un pays où régnait le bonheur, où tout le monde vivait éternellement et ne connaissait pas la tristesse. Même si cela était en grande partie vrai, Oisín regrettait son pays natal et son père, et aspirait à les revoir.

Après ce qui sembla être trois années passées ensemble dans l'Autre Monde, Oisín supplia Niamh de le laisser retourner en Irlande pour voir Fionn. Elle accepta et lui permit d'emprunter son cheval blanc magique pour retourner sur terre voir sa famille. Cependant, elle le supplia de ne pas descendre du cheval et de ne jamais poser les pieds sur le sol, sinon il ne pourrait pas retourner à Tír na nÓg.

Quand Oisín revint en Irlande, il ne reconnut ni le lieu, ni aucun des habitants. Il croisa quelques hommes qui peinaient à déplacer un rocher et s'arrêta pour leur demander où il pouvait trouver Fionn et les Fianna.

Les hommes répondirent qu'autrefois, on racontait des histoires sur le grand guerrier Fionn, son puissant fils Oisín et les redoutables Fianna, mais que cela remontait à très longtemps et que plus personne ne racontait ces histoires. C'est alors qu'Oisín comprit que le temps s'écoulait plus lentement à Tír na nÓg et qu'au lieu de trois ans, cela faisait en réalité trois cents ans qu'il n'avait pas vu son père.

Pour prouver que les histoires que les hommes avaient entendues n'étaient pas que des contes, Oisín affirma que n'importe lequel des Fianna aurait pu soulever le rocher d'une seule main. Se souvenant de l'avertissement de Niamh lui recommandant de ne pas descendre de cheval, il se pencha pour ramasser le rocher tout en restant sur le cheval blanc... et tomba.

Ses pieds touchèrent le sol et il vieillit immédiatement de 300 ans, devenant un vieil homme frêle. Le cheval de Niamh s'éloigna au galop, sachant qu'Oisín ne pourrait jamais retourner à Tír na nÓg et retrouver son amour, et Oisín mourut peu après.

Même aujourd'hui, les pêcheurs et les gardiens de phare racontent encore qu'il arrive, lors des nuits brumeuses de pleine lune, qu'ils aperçoivent un cheval blanc scintillant danser dans les vagues le long des côtes irlandaises. Certains disent que la jeune fille aux cheveux blonds qui chevauche ce cheval est toujours à la recherche d'Oisín.



Niamh, princesse et déesse de Tír na nÓg

Niamh était la fille de Manannán mac Lir, une divinité marine, roi de Tir na nÓg. Sa mère était peut-être Fand, une déesse marine qui fut plus tard décrite comme la « reine des fées ». Fand et Niamh partageaient de nombreuses caractéristiques, telles que leurs longues boucles dorées, ce qui laisse penser à beaucoup qu'elles étaient apparentées.

Manannan Mac Lir

Dans la mythologie celtique irlandaise, Manannan Mac Lir (littéralement le Mannois fils de Ler ; Ler au nominatif, Lir au génitif, étant l'Océan), est un dieu souverain d'un aspect de l'Autre Monde celtique, le Sidh. Il en est le régisseur et maître, et à ce titre, il fournit aux autres dieux les cochons fabuleux servis au Festin d'immortalité. Il est avant tout une ancienne puissance de la cosmologie. Sa fonction est celle d'un souverain bienveillant et lumineux de l'Autre Monde transmarin.

Au nombre de ses pouvoirs, il faut insister sur les dons de métamorphose et d'ubiquité. Il possède l'art du féth fiada, le don ou voile d'invisibilité. Il est le père de nombreux enfants divins ou humains, dont Niamh.

L'île d'Avalon

L'île d'Avalon, ce qui signifie en breton « l'île aux pommes » ou « la pommeraie », est un lieu légendaire appartenant à l'Autre monde, ou le Sidh de la mythologie celtique. Avalon serait également le lieu de résidence des grandes prêtresses de l'ancienne religion et le dernier refuge de la magie celtique au centre duquel se dresse une montagne avec un cercle de pierre au sommet. Dans la littérature arthurienne, l'île d'Avalon est avant tout le lieu où le corps du roi Arthur fut emmené par Morgane après sa blessure mortelle lors de la bataille de Camlann face à Mordred. C'est également, selon certaines sources, l'endroit où fut forgée l'épée d'Arthur, Excalibur et dans lequel la fée Morgane y serait est la grande prêtresse, accompagnée de ses huit sœurs.

L'île ne se révèle pas aux yeux des profanes, il faut être initié aux sciences magiques pour voir la réalité qui se cache derrière la barrière magique. Avalon est décrit comme une île perdue, et est invisible pour le commun des mortels. On ignore si elle se trouve au milieu d'un grand lac ou en mer, loin au large des côtes de Bretagne. Il faut noter que dans la pensée celtique, une île n'est pas nécessairement entourée d'eau, il s'agit de manière plus générale d'un endroit isolé, ou séparé du reste du monde. Ainsi, seules des magiciennes comme la fée Morgane ou des êtres féeriques comme Merlin, ou la fée Viviane, en connaissent le chemin. Les simples mortels ne peuvent s'y rendre que s'ils y sont conduits par un initié et la plupart du temps, cela se produit lorsqu'ils sont au seuil de la mort. En effet, une fois arrivé au bord du lac, il faut prononcer des incantations magiques pour faire apparaître la barque qui conduit à travers les brumes de l'île cachée.

Lieu de fertilité, d'abondance, de jeunesse éternelle et de magie omniprésente, l'île d'Avalon est présentée à travers les textes du Moyen âge à la fois comme le séjour des morts et l'île des fées. Il s'agit d'un lieu où règnent l'harmonie et la prospérité et où le cours du temps est aboli. Avalon apparaît ainsi comme une sorte de paradis éternel où les défunts peuvent reposer en paix, mais aussi comme un lieu régi par la magie, une sorte de refuge hors du monde où les êtres féeriques puisent la source de leur pouvoir. Ainsi, dans la tradition celtique, on dit que les prêtresses de Ceridwen ont élu domicile sur cette île sacrée.

Selon la tradition mythologique et littéraire, l'île d'Avalon est décrite comme un pays couvert de pommiers magnifiques qui donnent deux récoltes par an ; la pomme est un symbole universel de sagesse et de connaissance. Le fait que ce fruit soit l'emblème de l'île prouve qu'Avalon est le sanctuaire d'une sagesse originelle et ancestrale. L'île abrite tout le savoir du monde et tous les secrets de la magie. Cela explique pourquoi beaucoup d'objets magiques aux pouvoirs extraordinaires ont été fabriqués en Avalon comme Excalibur.



La fée Morgane

Dans le livre Vita Merlini de Geoffroy de Monmouth, il est dit que l'île d'Avalon est habitée par la fée Morgane et huit autres magiciennes présentées comme ses "sœurs", probablement huit sœurs spirituelles liées à Morgane par leur engagement spirituel et tout le savoir qu'elles partagent. Les neuf sœurs d'Avalon s'apparentent à une communauté de prêtresses, gardiennes d'une magie ancestrale et de secrets universels qu'il faut protéger. Toutes ont des pouvoirs magiques, mais Morgane est de loin la plus puissante de toutes.

Morgane a en effet le pouvoir de guérir et connaît les vertus de toutes les plantes du monde. Elle sait aussi se métamorphoser et a l'habitude de s'envoler à travers toute la Bretagne sous la forme d'un corbeau. Morgane aurait aussi enseigné à ses sœurs la science des mathématiques, tandis que les autres gardiennes d'Avalon tirent leur pouvoir des forces de la Nature. À ce titre, ces dernières savent aussi dominer les éléments et sont ainsi capables de déchaîner les mers et les vents. On dit même que certaines d'entre elles savent prédire l'avenir.

Dans la légende arthurienne, on évoque Avalon comme un lieu mythique et merveilleux, un lieu connu pour sa richesse et sa douceur de vivre, pourtant, ce n'est pas un endroit où l'on cherche à se rendre, peut-être parce qu'on le sait inaccessible et sacré. Seul le roi Arthur aura le privilège d'y être emmené à la fin de sa vie, recueilli par sa sœur Morgane. Au seuil de sa mort et alors que son univers s'effondre, le roi Arthur se retire du monde des hommes. Il est conduit dans ce refuge de l'Autre Monde où perdurent les anciennes traditions et où des prêtresses dévouées prennent soin de veiller sur les secrets de la nature.

À l'abri de ce sanctuaire, on ne sait pas vraiment si Arthur va être soigné par Morgane ou s'il va reposer en paix aux côtés des autres défunts sous la protection bienveillantes des fées et des magiciennes. Toutefois, étant soumise aux croyances des hommes, l'île d'Avalon aurait ainsi disparu, avec ses personnages et ses êtres légendaires, à mesure que la foi des traditions celtiques faiblissait avec la venue du christianisme.

Symbolique

Ce site légendaire a donné lieu à toute sorte d'interprétations en littérature et dans le folklore et les hypothèses de son existence réelle, ou de son inspiration, ne sont clairement pas définies. Si l'on se réfère à la tradition mythologique celtique et plus largement, indo-européenne, l'île d'Avalon fait figure d'une sorte de pays des morts, comme les Champs Élysées, ou tout du moins de l'Autre Monde. Le séjour d'Arthur en son sein n'est en effet pas définitif, le monde attendant le retour du roi qui doit intervenir tôt ou tard. Elle n'a donc pas nécessairement d'emplacement correspondant au monde réel, encore que son entrée puisse se situer à un endroit connu.

De fait, Arthur y est conduit sur une barque par trois sœurs, et la référence aux pommes (aval dans les langues celtiques) dans le nom d'Avalon rappelle sa dimension d'immortalité, qui n'est une vie éternelle que par défaut : les blessures d'Arthur ne s'y soignent pas. La tradition mythologique grecque donne des éléments parallèles avec la barque de Charon et les pommes d'or du jardin des Hespérides, qui se trouvent également au bout du monde dans un jardin, c'est-à-dire un lieu clos.

Plus la tradition celtique légendaire disparaît, plus Avalon s'éloigne de la terre. Quand Galaad a retrouvé le Graal, la religion chrétienne a supplanté les croyances celtiques et l'île d'Avalon a disparu aux yeux du monde. La fée Morgane est devenue reine d'Avalon et d'autres créatures fantastiques telles que les elfes, les fées.



Die Toteninsel, Arnold Böcklin

thekrakenconsort.com

CONTACT

Chantal Santon Jeffery

Directrice déléguée

association.krakenconsort@gmail.com

06 69 02 40 28

Louise Migné

Administratrice de production

production.thekrakenconsort@gmail.com

06 95 45 64 46



The Kraken Consort, 27 avril 2025, Classique au large
© Laurent Guizard