

Le Conte du Lyréal

"Chrétien résume et fait sens
d'un roman qu'il commente"

L'initiation

le départ

Le "fils de la Veuve Dame" rencontre, au printemps, des chevaliers dans la forêt. Il ~~pose~~ ~~plén~~ des questions. C'est Arthur qui fait les chevaliers, lui répondant. Il annonce son départ à sa mère. Elle lui a parlé de sa lignée, de chevaliers.

l'annonce

Elle l'enseigne : aider les dames, aller avec les hommes d'honneur, aller dans les églises. Quand il part, elle meurt de chagrin, mais il ne le sait pas.

Dans une tente merveilleuse, il prend de force à une demoiselle un baiser et son anneau, croyant bien faire. Quand son ami revient, il promet de la punir.

Chez le roi Arthur, le jeune homme demande d'être fait chevalier,

le sénéchal Ken ironise : qu'il aille prendre les armes du Chevalier Vermeil.

le Chevalier Vermeil

Il y va. Une jeune fille lui rit, un fofa prédit un grand avenir pour lui. Ken gille la jeune fille pour son rire, qu'on dit prophétique.

Le jeune homme bat le Chevalier Vermeil. Ivaret l'aide à prendre ses armes.

le gentilhomme

Dans un château au-dessus de la mer, un gentilhomme, qui "tenait une baguette à la main", lui ~~livre~~ ~~ses~~ armes et lui donne des conseils, après

l'avoir fait chevalier : faire grâce quand il en viendra et ne pas trop parler.

Le jeune chevalier repart pour voir sa mère et il trouve un pays dévasté et une ville en ruines. Il promet protection à la nièce du gentilhomme.

Gornemant de Goort, qui passe la nuit avec lui : "Telle ~~la~~ ~~lui~~ mettait

Beurrepaire

la ~~clef~~ ~~des~~ ~~francs~~ ~~l'insigne~~ ~~seigneur~~ du cœur." Il bat successivement

Aguingheron et Clamadieu et les envoie chez Arthur avec ce message

pour la jeune fille qu'il la vengera de l'affront fait par Ken. Le siège

devant Beau Repaire, le château de Blanchefleur est levé et le

jeune chevalier est fêté. Il repart. Une rivière lui barre

la route. Il voit une barque, deux hommes dedans, l'un pêche.

Le pêcheur lui indique le chemin de sa demeure. Un roi infirme

l'accueille dans son château, ~~lui~~ lui offre une épée ne pouvant

Le château du Lyréal

le roi pêcheur

l'épée se briser, "sauf en un unique péril." Le jeune homme voit passer une
la Lance Lance dont la pointe saigne, mais il ne demande pas d'explication.
le Graal Puis il voit passer, dans une grande clarté, une demoiselle portant
un graal, mais il ne demande pas qui l'en sert. "On peut aussi
le silence bien trop se taire que trop parler à l'occasion." Pendant le festin, le graal
se passe plusieurs fois, le jeune homme se dit qu'il faudra qu'il demande
qu'il en sert. Mais le lendemain matin il trouve le château désert
et ses questions demeurent sans réponses. Dans la forêt, il rencontre
sa cousine, il a "l'inspiration" de son propre nom, qu'il ne savait pas:
Perceval le Gallois. Elle lui apprend son malheur, de n'avoir pas
les malheurs demandé quand il a vu le Graal, il aurait guéri le Roi Pêcheur
et assuré le bonheur de son royaume, c'est que le péché lui a "tranché
la langue": la mort de sa mère. Elle lui dit aussi que son épée se
brisera et le nom du forgeron qui l'a faite et pourra la retremper: Trébuchet.

La Cour d'Arthur

l'anneau

Puis il rencontre une demoiselle maltraitée, celle à qui il a
pris son anneau au début de l'histoire: il bat l'Orgueilleux qui
la tenait en pénitence, et rétablit leur union et les envoie chez Arthur.

la cour en
quête de Perceval

La cour du roi entend ce nouveau récit à la gloire de Perceval, et
part à sa recherche. Les chemins se croisent: Perceval, près du campement
du roi, est fasciné par trois gouttes de sang sur la neige, qui lui
font penser au teint de son amie; deux chevaliers, Sagremor et Ken
veulent le tirer de force de sa rêverie, il les défait; Gauvain,
par d'amicales paroles, l'amène au roi; réjouissances à Carlion.

prophétie

Une demoiselle hideuse annonce les malheurs qui seront causés par
le silence de Perceval au château du Roi Pêcheur. Gauvain part
rendre secours à une demoiselle assiégée. Perceval part en quête de
la Lance et du Graal: il veut savoir. Gauvain remporte un tournoi.

La quête

Ventures de Gauvain

Assiégé dans une tour, ^{Escalibour} il doit promettre de retrouver la Lance.

Tintagel

Il défait les enchantements d'un château et passe l'épreuve du Gueulelles.

Escalibour

Il fixe à deux sept jours son combat avec Guisamelant. Il demande à Arthur
de le rejoindre. Perceval, après avoir erré cinq ans et oublié

Château en châte
Pénitence de Perceval

Dieu, fait pénitence chez un ermite: "Celui qu'en sert est ma propre frère".
L'oncle de Perceval est celui que l'on sert du Graal.

l'ermite
la famille du Graal