



AHU, AR BUGEL MOUGN

Ahu, l'enfant manchot

Goulc'han Kervella

DIVERRAÑ SOMMAIRE

AHU, AR BUGEL MOUGN	3
AHU, L'ENFANT MANCHOT	
DIVERRAÑ	4
RÉSUMÉ	
EUS PETRA ZO KAOZ	6
DE QUOI PARLE LA PIÈCE	
DIWAR UL LEVR	7
LE ROMAN	
MONT E-DAREMPRED	9
CONTACT	

AHU, AR BUGEL MOUGN

Da vare ar ragistor, war-dro 20 000 vloaz 'zo, e c'hoarvez an istor-mañ.

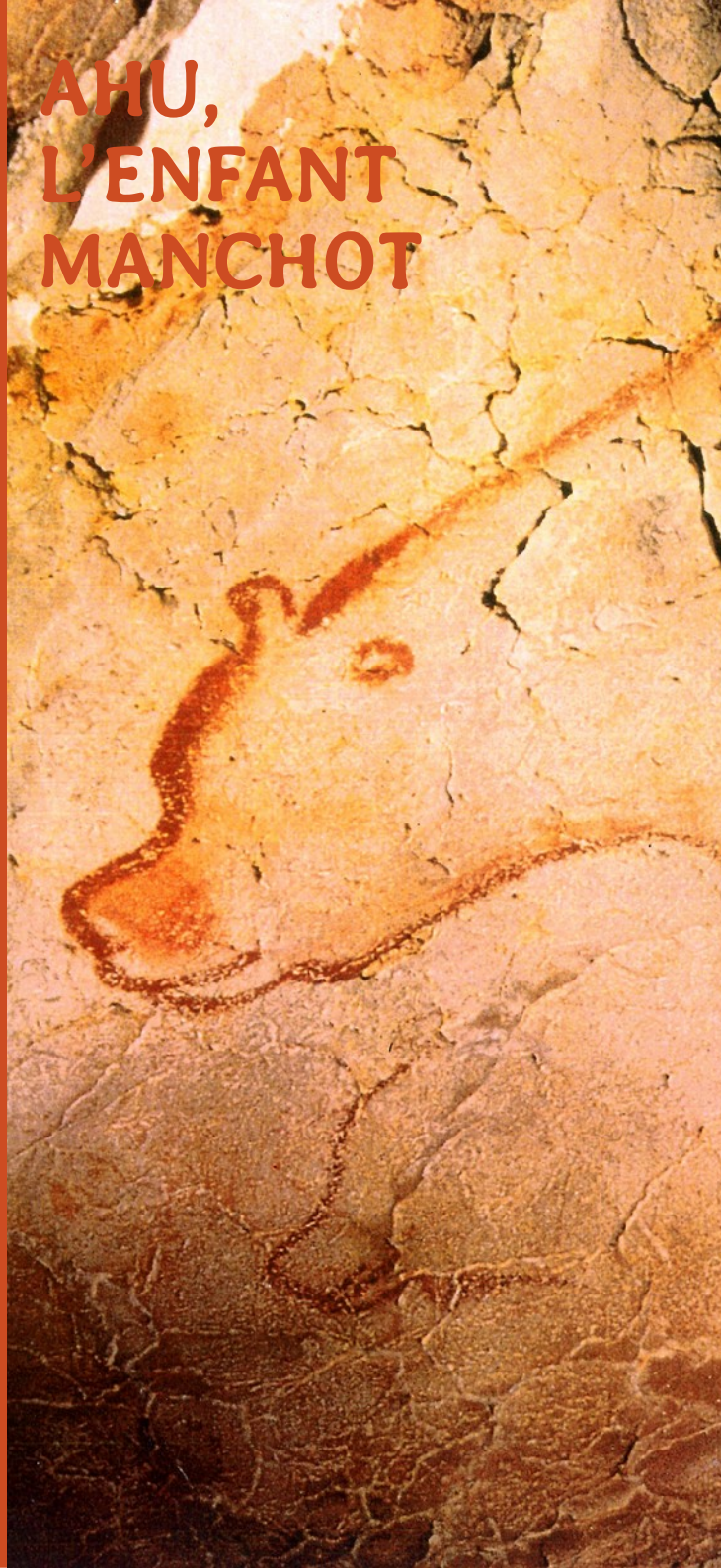
Ur meuriad chaseourien a zo o chom war ribl ar mor bras, en tu bennak e Bro Arvorig (a zeuio da vezañ Breizh kalz diwezhatoc'h). Renet eo ar meuriad gant an **Ozac'h-Meur**. E vab **Iha** a zo ur chaseour hag ur brezelour dispar. **Ahu**, ur c'hennard, a zo bet ganet mogn, da lavaret eo n'en deus nemet ur vrec'h vat. Digemeret e oa bet ez-vihan gant **Rana**, ur vaouez ha ne oa ket gouest da gaout bugale. Lakaet eo **Ahu** a-gostez gant ar baotred all dre ma ne c'hell ket chaseal na brezeliñ evelto; goapaet, mezhekaet. Glac'haret bras eo dre se ar paotr yaouank.

Gant skoazell e vamm hag e **Spered-Meur** e kavo e lec'h er meuriad, doujet gant ar re all. Dizoloet en deus dre zegouezh arz al livouriezh. Dont a raio da vezañ un arzour o livañ war mogerioù ur c'hev; buhez, istor ha mojennoù ar meuriad. 3

L'histoire d'**Ahu**, l'enfant manchot, se déroule au cours de la Préhistoire, il y a environ 20 000 ans.

Quelque part en Armorique (qui deviendra bien plus tard la Bretagne), au bord de la mer, une tribu de chasseurs a établi son camp. Le Chef de la Tribu a un fils **Iha**, redoutable chasseur et courageux guerrier. **Ahu**, un adolescent né manchot, avait été adopté par **Rana**, une femme qui ne pouvait pas avoir d'enfant. Du fait de son infirmité il est moqué et rejeté par les garçons de son âge. Jamais il ne sera un bon chasseur ni un grand guerrier. Il en souffre beaucoup. Grâce à sa mère et au **Grand-Esprit** il finira par trouver sa place dans la société, être reconnu et respecté des autres. Il a en effet découvert par hasard l'art de la peinture pariétale et peindra ainsi pour la postérité la vie quotidienne, l'histoire et les légendes de la tribu.

AHU, L'ENFANT MANCHOT



DIVERRAÑ

RÉSUMÉ



I Diouzh ar mintin, emañ ar chaseourien o kempenn o binviajoù (gwareg, banner-saezhennoù...) evit mont d'an hemolc'h. Ahu a garfe mont ivez, met n'eo ket gouest gant e vrec'h voughn. E labour eo mont davit dour, ober war-dro ur bugelig nevez-ganet, eveshaat an tan, aozañ boued. Labour ar merc'hed, na petra 'ta. E-se e ra goap Iha outañ en ur vont gant e dad (ha tud all ne weler ket) da chaseal. N'eo ket eürus Ahu. Graet e labour gantañ, e c'houlenn digant Rana, e vamm, kontañ dezhañ adarre penaos e oa bet kavet ganti. Hag hi da danevelliñ. Diouzh ar pardaez, erru Iha hag e dad, gant un heizez.

II Embannet eo bet gant an Ozac'h Meur e vo lakaet ar grennarded da vrezelourien. Un nebeud kurioù o devo ar baotred yaouank da seveniñ avat, a-benn mont da c'hour: redadeg, neuñv, tennañ gant ur gwareg war laboused, gouren ha pignat gant ur roc'h uhel. Lakaet en deus Ahu e anv ivez, en desped da Rana ha da Iha. Diskouez a ra ar Spered Meur peseurt louzeier zo mat, dreist-holl ar stankerez-wad. Dastum a ra Ahu diouto. Diouzh ar pardaez ez eus gouel bras er Meuriad. Lakaet eo ar baotred yaouank da Vrezelourien, Iha da gentañ penn. E vamm Rana a glask frealziñ anezhañ.

III Brezel a zo. Ur rummad tud all a zo deut er vro. O laerezh o bevañs ha c'hoant dezho bezañ mistri war ar vro. Ret eo da veuriad Iha kas anezho kuit. Setu loc'het ar Meuriad. Ahu en em gav gant un enebour. N'eo ket evitañ. O vont da vezañ lazhet emañ, pa zifoup Iha. En em gannañ a ra a-enep an enebour, evit diwall Ahu. Gwallaozet eo Iha. Ober a ra Ahu war-dro ar re c'hloazet gant al louzaouennoù en deus bet desket digant ar Spered Meur. Ar sklañvac'h, na pa ve ken. Da lod e ra vad -da Iha avat ne ra ket. War e dremenvan emañ.

Les chasseurs se préparent pour la chasse, le Grand Chef et Iha à leur tête. Ahu les regarde partir avec envie, car avec un seul bras il ne peut ni chasser ni se battre. Il reste donc aider aux menus travaux auprès de sa mère qui lui raconte une fois de plus comment elle l'avait adopté tout petit, l'arrachant des griffes d'un ours qui voulait le dévorer. Il tente alors de chasser du petit gibier avec maladresse. En fin de journée, on assiste au retour des chasseurs portant une belle biche.

Le lendemain ont lieu des épreuves permettant aux adolescents d'accéder à l'âge adulte : course à pied, natation, tir à l'arc, escalade, lutte... Ahu a été autorisé à y participer mais malheureusement l'échoue à chaque épreuve sous les moqueries de ses « camarades ». Le Grand Esprit lui enseigne les vertus de quelques plantes. Le soir, une grande fête est organisée en l'honneur des nouveaux guerriers tel que Iha. Rana tente une nouvelle fois de consoler son fils.

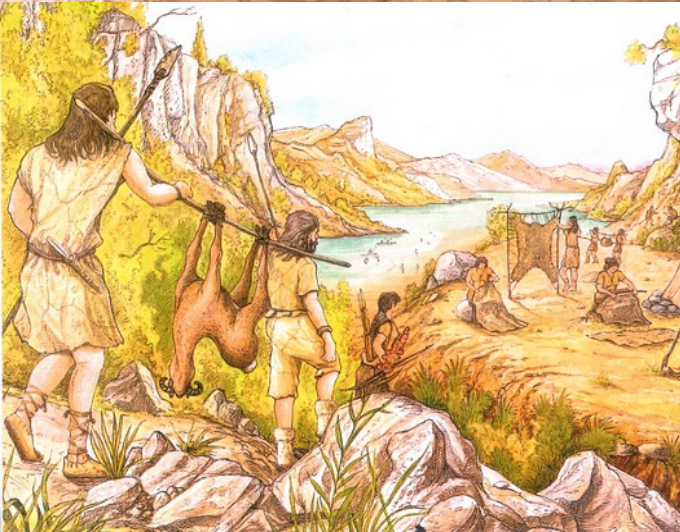
Quelques jours plus tard alors que les hommes sont à la chasse, des guerriers d'une tribu ennemi viennent incendier le camp et s'emparer de Rana. Ahu tente de délivrer sa mère. Iha accoure, le sauve mais est lui-même grièvement blessé. Ahu tente de le soigner avec les plantes dont le Grand Esprit lui a appris les vertus médicinales, en vain. Le jeune guerrier est à l'article de la mort.



IV En dervezh war-lerc'h 'ta ez a Ahu da draoñienn ar Wern, etre Lizenn Wenn ha Lizenn Zu. Kavout a ra un aneval ha ne oa ket dioutañ kentoc'h. "C'hwirin" e ra Ahu dioutañ, ul loan eo e gwirionez. Gouez eo, nemet e teu ar paotr yaouank a-benn da zoñvaat anezhañ. Pa ya C'hwirin kuit, ec'h en em gav Ahu gant un arzhez a zo o reiñ da zenañ d'he c'hrouadur. O welet Ahu e sav kounnar enni, evit difenn he bugel, ha redek war-lerc'h ar paotr yaouank. Gloazet eo ganti, met kuzhat a ra en ur roc'h toull. Harpañ a ra Ahu e zourn gloazet ouzh ar roc'h ; souezhet eo o welet roud e zorn hag e bemp biz. C'hoari a ra lakaat roudoù all war ar roc'h gant e zourn gloazet. Ober a ra un dresadenn livet ha livañ traoù all, laouen. Kavout a ra ludu du, douar melen evit ober e livadurioù.



V Bemdez ez a d'ar c'hev. Kas a ra livajoù gantañ (ludu, gwad anevaled, douar melen,,). Un dervezh ez a Rana, dre guzh, d'e heul. Dizeleñ a ra an tresadennoù war ar roc'h. Ahu a zispleg dezhi an taolennoù : ar chase, ar brezel, al labour. Erru eo an dud all eus ar Meuriad. Sebezet hag holet int gant al livadurioù. Stad a reont da Ahu. An Ozac'h-Meur a ra dioutañ "Livour ar Meuriad" an hini a zanevello dre e dresadennoù troioù-kaer ar Meuriad ; hag a gaso an eñvor anezho a rumm da rumm. Gouel en enor da Ahu, Livour ar Meuriad !



Le lendemain Ahu s'en va dans la vallée du Gwenn sur les conseils du Grand Esprit. Il y aura une révélation. Il voit d'abord un animal inconnu de lui jusque là : un cheval qu'il nommera C'hwirin. Puis il se fait attaqué par une ourse protégeant sa progéniture. Il se réfugie alors dans une grotte. En posant sa main sanglante sur la paroi rocheuse, il remarque l'empreinte laissée par celle-ci. C'est la découverte de la peinture pariétale. Ahu, heureux de son invention, s'amuse à peindre et ajoute à sa palette de la cendre, de la terre, de l'argile, etc.

Tous les jours, il se rend en cachette à la grotte. Il utilise différents pigments naturels afin de peindre les animaux, les plantes mais aussi des scènes de vie, de travail, de chasse et de guerre des membres de sa tribu jusqu'au jour où sa mère le découvre. Ébahis par son talent et la beauté de ses peintures, hommes et femmes de la tribu l'acclament et l'honorent. Il en devient l'artiste qui contera et transmettra par le dessin et la peinture l'histoire et la légende de son peuple pour les générations à venir.

EUS PETRA ZO KAOZ ER PEZH-C'HOARI ?

DE QUOI PARLE LA PIÈCE ?

Gant Ahu, ar bugel mogn e vo diskouezet penaos e veve an dud da vare ar Ragistor (chase, buhez ar meuriad, etc.). Un doare e vo ivez da c'houzout hiroc'h diwar-benn penn-kentañ an arzoù kaer ha da zizoleiñ penaos e veze graet d'ar mare-se.

Ouzhpenn bezañ un istor farsus ha faltazius, leun a vuhez gant sonerezh, dañsoù ha kanaouennoù, ez eo ar pezh-c'hoari ur preder diwar-benn buhez an dud nammet er gevredigezh; ur gudenn eus an amzer a-vremañ ivez.

Ar pezh a c'hell bezañ studiet er skol a-raok pe war-lerc'h ar pezh-c'hoari.

Avec Ahu, l'enfant manchot les spectateurs pourront voir comment vivaient les gens durant la Préhistoire (la chasse, la vie de la tribu, etc.). Ce sera aussi l'occasion d'en apprendre davantage sur la découverte et les techniques de l'art pariétal.

En plus d'être un spectacle touchant, mais aussi drôle mêlant théâtre, musique et danse, l'histoire d'Ahu sera l'occasion de s'interroger sur la place et l'intégration des handicapés dans la société, un sujet actuel.

Tous ces aspects pourront être étudiés en classe avant ou après la représentation.

UR PEZH-C'HOARI DIWAR UL LEVR

skrivet gant Goulc'han Kervella

LE ROMAN

écrit par Goulc'han Kervella

Penaos e raio Ahu evit en em zibab hag eñ gwall nammet p'eo ganet mogn ?

Goap a vez graet outañ ha ne c'hell ket mont da c'hoari na da chaseal gant ar re all a-oad gantañ.

Ur paotrig e-unan eo met desket eo war ar plant ha gouzout a ra lakaat lasoù-kroug ha labouseta a oar ober ivez. Ha daoust hag un donezon all en defe c'hoazh ?

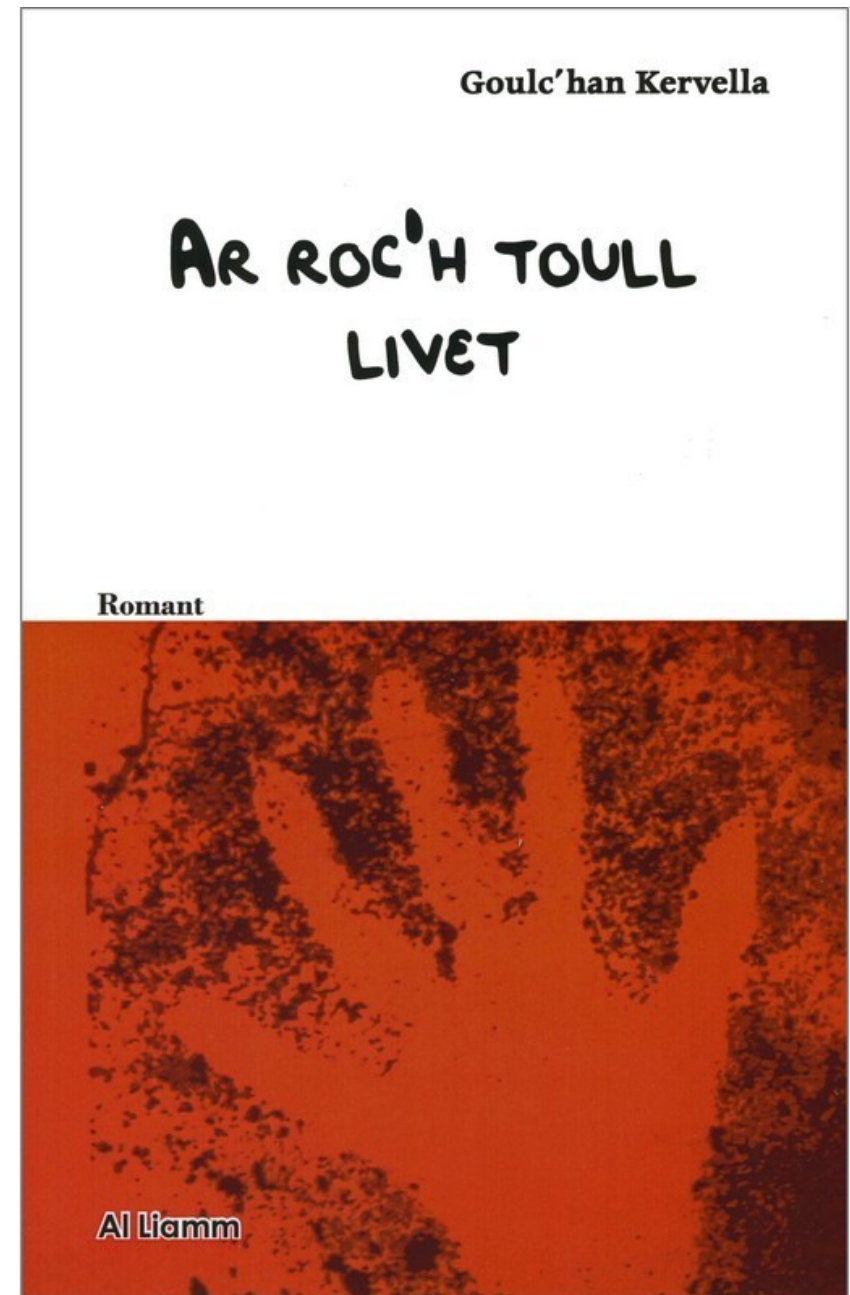
Un donezon hep e bar ha n'eus hini all ebet er meuriad a vije gouest da c'hoari par-ouzh-par gantañ.

Comment Ahu, jeune garçon né manchot, réussira-t-il a trouvé sa place dans la tribu ?

Il ne peut ni jouer ni chasser avec les jeunes de son âge ce qui provoque les moqueries de ses semblables. C'est garçon solitaire mais instruit qui connaît la science des plantes et est capable d'attraper des oiseaux.

Mais Ahu n'aurait-il pas une autre aptitude particulière ? Un talent dont lui seul aurait le secret.

Da lenn ivez : L'indien qui ne savait pas courir – skrivet gant Leigh Sauerwein



SKRIVET GANT
écrit par

Goulc'han KERVELLA

GWISKAMAÑTOÙ
costumes

Nolwenn CASTEL

SONEREZH
musique

Jakez AR BORGN
Christian LOAEC
Noah ROUDAUT

GOULOÙ
lumières

Egareg KERVELLA

VIDÉO

Sarah MALÉSIEUX

KINKLADURIOÙ
décors

Nathan QUENAULT
Didier PORCHEL
Jean-Claude MERDY
René KEROUANTON
Pascal BARAIS
Pascal ROUDAUT
Jacques HELARY
Catherine COZ

TRESADENNOÙ
dessins

Anna DUVAL-GUENNOC

SKEUDOÙ
ombres

Antonin LEBRUN

EMGANNOÙ
combats

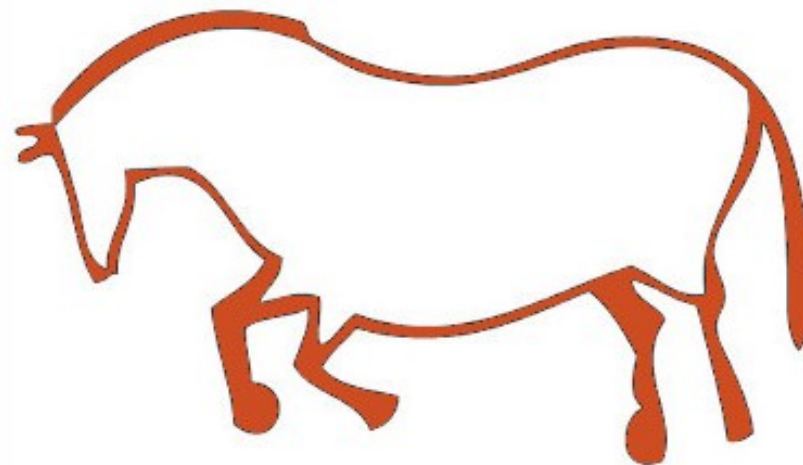
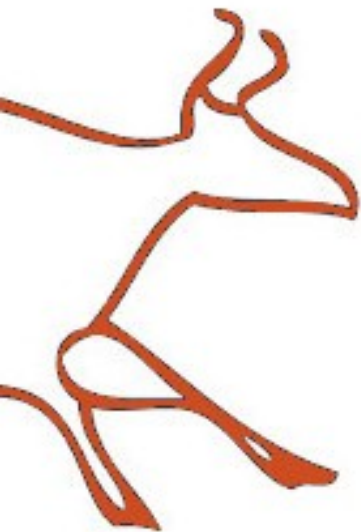
Tanguy LE VOURC'H
Goulc'hen AN OSTIZ

SEKRETOURVA
secrétariat

Véronique CHALM

C'HOARIET GANT
joué par

AHU.....Anna MORVAN
RANA.....Typhaine CORRE
IHA.....Maxime L'Hostis
OZAC'H-MEUR.....Goulc'han KERVELLA
SPERED-MEUR.....Nicole AR VOURC'H





95, Hellez Tosta
29880 PLOUGERNE

02 98 04 50 06
arvrobagan@orange.fr

www.arvrobagan.bzh

