



# Le joueur de flûte de Hamelin

**Par Adrienne ALLEGOT**

**d'après la légende allemande transcrite par les frères Grimm**

**AVANT PROPOS**

*Il faut, pour mener à bien la préparation d'une pièce de quelque importance, avec des acteurs enfants, il faut non seulement beaucoup de patience, mais encore un grand amour de la poésie et une parfaite connaissance du théâtre et de ses lois. Il faut aussi, cela va sans dire, aimer les enfants, mais les aimer sans faiblesse. »*

*Georges DUHAMEL*

Les enfants sont des comédiens nés. Naturels et crédibles avec très peu d'outils. Il suffit de les observer dans leurs jeux. À la vitesse de l'imaginaire, ils plongent dans des univers de fictions qui non rien à envier aux mondes virtuels de l'informatique. Ils créent spontanément des personnages, des dialogues, des situations, des décors avec rien, sans contraintes, sans limites cartésiennes. Ils sont tour à tour acteurs à multiples facettes et metteurs en scène. Seuls ou en groupe, les jeunes enfants sont capables, d'instinct —et c'est une des règles d'or du théâtre !— de *s'identifier à leurs personnages*. Ils les font vivre sans tabous, sans crainte du ridicule, sans retenue.

Au fil des ans, ça se gâte un peu et ils s'éloignent de Peter Pan et Alice.

Sauf quelques uns...

Il serait regrettable de ne pas profiter de ces capacités merveilleuses pour les initier à cet art formidable du théâtre —apprentissage de la vie— et les entraîner dans une aventure, une œuvre collective : la création d'une pièce.

C'est magique !

**Chancerel en a défini les objectifs principaux :**

- Débarrasser de la timidité
- Rabaisser les prétentions injustifiées
- Combattre l'individualisme
- Éprouver la patience
- Libérer l'imagination
- Forcer la nonchalance

**Auxquels, en pédagogues avertis nous pouvons ajouter les avantages suivants :**

- Assurer une aisance orale
- Enrichir le vocabulaire et les connaissances
- Motiver et faciliter la scolarité par l'initiative
- Progresser vers un but collectif
- Épanouir, affirmer, consolider la personnalité

- Respecter, les autres, les lieux et une échéance
- Assumer coûte que coûte ses responsabilités.

Ces objectifs pourraient, à première vue, paraître ambitieux. Pourtant, par la volonté, l'enthousiasme et la rigueur, ils sont faciles à atteindre.

« **Les théâtronautes** » **proposent des outils adaptés qui facilitent la réalisation :**

- Des textes de qualité littéraire éprouvés
- Un soutien pédagogique à la mise en chantier du projet avec le « pilote pédago »
- Un dialogue avec l'auteur (voir une rencontre)
- La possibilité de poser des questions à des spécialistes du théâtre jeunesse
- Solliciter l'aide ponctuel d'un metteur en scène du théâtre jeunesse

Il n'y a pas à hésiter, **le cadre scolaire doit être le creuset de cet atelier d'alchimie**. Les enfants, les jeunes et moins jeunes qui ont goûté à cette expérience en sortent **métamorphosés**.

Après trente-six ans d'expérience, personnellement, je ne vois toujours pas les désavantages et trouve toujours autant de bonheur à monter des spectacles. Bien sûr, il faut braver des tempêtes, mais « à vaincre sans péril... » et le jeu en vaut vraiment, vraiment la chandelle !... et tous les feux de la rampe.

Alors, frappons les trois coups...

**Gérard HUBERT-RICHOU**

Président des theatronautes.com

**CODE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

**Article L121 et suivants dont art 122-4 :**

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droits ou ayant cause est **illicite**. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou procédé quelconque.

**TOUT SPECTACLE DOIT FAIRE L'OBJET D'UNE DÉCLARATION AUPRÈS DE  
LA SACD (SACD.fr ou 11bis rue Ballu ; 75442 Paris cedex 09)**

**PIÈCE EN TROIS ACTES**

**DISTRIBUTION**

**Par ordre d'entrée en scène**

**Le conteur (ou conteuse)**

**4 Femmes du village**

**3 hommes**

**Le maire**

**Les deux échevins**

**Le joueur de flûte**

**Les enfants (Justine—la fille du maire— Sarah, Lucie, Julien, Mathieu, Stanley.)**

**Le jumeau du joueur de flûte**

**COSTUMES**

Costumes qui peuvent ressembler à ceux du Moyen-âge avec une touche de fantaisie.

**DÉCORS**

Le village avec maisons à colombages, de simples façades ou des pendrillons peints. Une fontaine. Un banc.

La grotte : de grandes draperies en camaïeu de gris.

Quelques plots.

**ACTE 1- SCÈNE PREMIÈRE**

**CONTEUR** : Il n'y avait pas longtemps de cela, un trois-mâts s'était échoué une nuit à l'embouchure de la Weser. On aurait dit un vaisseau fantôme. Des lambeaux de toile pendaient aux mâts brisés. Le pont et les cales étaient déserts. L'équipage en avait mystérieusement disparu, peut-être pendant une tempête.

C'est alors qu'un petit animal à museau pointu et longue queue s'échappa du navire échoué et gagna la berge. Puis un deuxième, un troisième. Et ainsi des centaines de rats se répandirent dans le pays.

Ces rats envahirent notre ville : Hamelin.

On en trouvait partout : dans les buffets, sous les lits, dans les tonneaux, les terrines, les saloirs. On en trouvait de la cave au grenier. C'était une invasion !

*(Il sort.)*

**SCÈNE 2**

***Les femmes et les hommes du village.***

**FEMME 1** (*jaillissant de chez elle, balai en main*) : Saletés ! Saletés de bestioles !

*(Elle poursuit des rats se faufilent par tous les trous.)*

**FEMME 2** : Je t'aurai, vermine ! Je t'aurai.

**FEMME 3** (*sort de chez elle à reculons*) : Ce n'est pas possible, je vais devenir folle !

**FEMME 4** (*traverse la scène en courant*) : Je le tuerai, il m'a mangé tout mon fromage !

*(Deux autres passent dans l'autre sens en hurlant.)*

**FEMME 1** (*revenant*) : Ca ne peut plus durer, la vie est devenue impossible.

*(Un homme se présente à son tour, un bâton à la main. Puis son voisin.)*

**FEMME 3** : Vous avez raison, il faut faire quelque chose !

**FEMME 2** : Ces rats nous rendent la vie impossible.

**FEMME 4** : Appelons tout le monde !

**HOMME 1** : Rassemblons-nous sur la place du village.

*(Tous les gens se présentent en parlant fort et en gesticulant.)*

**HOMME 2** : Il faut prévenir le maire pour qu'il agisse sérieusement. Viens avec moi, Hans, nous allons le chercher.

*(Ils sortent.)*

**FEMME 3** : Depuis que ce navire s'est échoué, c'est un véritable cauchemar.

**FEMME 1** : Je tremble que mes enfants ne soient mordus.

**FEMME 4** : C'est un miracle que la peste ne se soit pas déclarée.

**HOMME 3** : On a beau les chasser, ils sont sans cesse plus nombreux.

**FEMME 2** : Ah ! Ils reviennent en compagnie du maire et des échevins.

### SCÈNE 3

*Les mêmes, le maire, les échevins.*

**MAIRE** : Mes chers amis, je comprends votre inquiétude. Ces rats sont une calamité. Ils nous envahissent et détruisent tout. Mais comment nous en débarrasser ? Qui a une idée à proposer ?

**HOMME 1** : Construisons des pièges, des nasses.

**MAIRE** : D'accord, mais nous n'en attraperons que quelques uns. Ils sont des centaines, peut-être des milliers.

**HOMME 3** : Armons-nous !

**HOMME 2** : Empoisonnons-les !

**MAIRE** : Propositions acceptées, mais encore ?

**1<sup>ER</sup> ÉCHEVIN** : Assommons-les à coups de bâtons.

**2<sup>ND</sup> ÉCHEVIN** : Lâchons les chats et les chiens.

**HOMME 3** : Les pauvres se font mordre et dévorer par la horde grouillante.

**FEMME 2** : Mettons le feu aux immondices.

**MAIRE** : Tout cela, nous l'avons utilisé depuis des jours sans grand résultat. Il faudrait une solution radicale et définitive.

SCÈNE 4

*Les mêmes- le joueur de flûte.*

*(À cet instant, on entend résonner les notes grêles d'une flûte. La musique s'arrête. Apparaît un étranger vêtu de façon bizarre. Il tient à la main une longue perche où sont pendus des rats morts. Il le passe dans l'anneau d'un mur et s'avance vers le groupe.)*

**JOUEUR DE FLÛTE** : Habitants de Hamelin, je vous souhaite le bonjour.

**TOUS** : Bonjour étranger.

**MAIRE** : Ton enseigne nous apprend que tu traques les rongeurs.

**JOUEUR** : Parfaitement. Je suis chasseur de rats. J'ai appris votre malheur et suis venu vous proposer mes services.

**1<sup>ER</sup> ÉCHEVIN** : Tout ce que nous avons tenté jusqu'à aujourd'hui a été sans résultat.

**2<sup>ND</sup> ÉCHEVIN** : Dis-nous : comment vas-tu t'y prendre si nous t'engageons ?

**JOUEUR** (*sort sa flûte de sa besace*) : Grâce à cet instrument.

**TOUS** : Une simple flûte ? Par quelle magie ?

**JOUEUR** : Je connais des airs qui enchantent et fascinent. Je les entraînerai loin d'ici et vous retrouverez votre tranquillité d'autrefois.

**TOUS** : Est-ce possible ?

**JOUEUR** : Employez-moi, vous ne risquez rien.

**MAIRE** : Combien nous demandes-tu pour débarrasser la ville de toutes ces sales bestioles ?

**JOUEUR** : Un thaler<sup>1</sup> me suffira.

**TOUS** : Pas davantage ?

**JOUEUR** : Non, juste un thaler.

**MAIRE** : Nous sommes tombés d'accord pour t'accorder ce que tu demandes. Que devons-nous faire ?

**JOUEUR** : Rentrez chez vous en laissant portes et fenêtres ouvertes, je me charge du reste.

**TOUS** : Est-ce tout ?

---

<sup>1</sup> Monnaie d'argent frappée au XVI<sup>ème</sup> siècle en Allemagne.

**JOUEUR** : Absolument tout.

*(Les villageois se dispersent et rentrent dans leurs maisons.)*

**SCÈNE 5**

*Le joueur, le conteur.*

*(Le joueur se met à jouer en passant de maison en maison. Par un habile trucage, il entraîne des rats en peluche bien loin dans la campagne. Sur cette action, le conteur revient :)*

**CONTEUR** : Les rats écoutaient la musique et, envoûtés suivaient le joueur. Il en vint de partout. Ils le suivirent hors de la petite ville jusqu'à la Weser.

Il sauta dans une barque, se laissa dériver tout en continuant à jouer cette étrange mélodie. Les rats s'engagèrent dans la rivière et se noyèrent tous. Pas un n'en réchappa.

Le joueur de flûte rangea son instrument, aborda sur l'autre rive et revint par le petit pont de bois.

La vie avait repris son cours dans Hamelin. Les femmes s'occupaient de leurs foyers. Les hommes étaient au travail, les enfants s'amusaient.

*(Quelqu'un fait disparaître le bâton où sont pendus les rats morts.)*

Mais je vous laisse apprécier la suite.

*(Il se retire.)*



SCÈNE 6

*Les villageois, le joueur, le maire, les échevins, les enfants, le conteur.*

*(Le village est très animé. Quelqu'un aperçoit le joueur de flûte. Tout le monde disparaît. Le maire et les échevins restent seuls. Le joueur de flûte survient.)*

**JOUEUR** : Bonjour, monsieur le maire, bonjour, messieurs. Hamelin est bien calme désormais.

**TOUS TROIS** : Bonjour.

**JOUEUR** : Voilà, le travail est fait et bien fait, n'est-ce pas ? Je voudrais qu'on me paye.

**TOUS TROIS** : Te payer ?

**JOUEUR** : Oui, me payer un thaler, c'est ce qui était convenu.

**TOUS TROIS** : Il n'en est pas question.

**JOUEUR** : Je vous ai débarrassé des rats qui vous gâchaient la vie depuis des mois et c'est ainsi que vous me recevez ? Donnez-moi mon salaire.

**TOUS TROIS** : Va au diable !

**JOUEUR** : Ce n'est pas très honnête de votre part. Vous me devez un thaler.

**TOUS TROIS** : Comment faut-il te le dire ?

**JOUEUR** : Puisque c'est ainsi, vous l'aurez voulu...

*(Il sort sa flûte et commence à jouer. Apparaissent de toute part, les visages intrigués des enfants. Ils sortent des maisons, se regroupent autour du joueur de flûte qui les entraîne. Ils passent en dansant devant les autorités.)*

**MAIRE** : Que signifie ce manège ?

**1<sup>ER</sup> ÉCHEVIN** : Que voulez-vous démontrer ?

**2<sup>ND</sup> ÉCHEVIN** : Rentrez chez vous les enfants ?

**MAIRE** : Venez tous ! accourez ! Il se passe quelque chose d'inquiétant, d'incroyable.

*(Les parents sortent à leur tour. Après un dernier tour, le joueur sort, suivi par les enfants.)*

**MAIRE** : Vite, il faut les rattraper.

**HOMME 1** : Ou emmène-t-il nos enfants ?

**FEMMES** : Grand Dieu ! Tout cela pour un seul thaler !

*(Ils se jettent tous à la poursuite du cortège.)*

**CONTEUR** : Le flûtiste dansa jusqu'aux remparts de la ville, franchit le pont-levis, suivi par tous les gamins de la ville comme l'avaient fait les rats, et même la fille du maire ! Il prit le chemin de la forêt qui s'élève sur le versant sud. Le cortège parvint devant une grande roche qui s'ouvrit soudain. L'homme et les enfants entrèrent dans la colline qui se referma derrière eux. Les parents arrivèrent trop tard.

Jamais on ne revit les enfants d'Hamelin.

*(Tête basse, les parents rentrent dans leurs maisons.)*

C'est ainsi que se termine ce récit rapporté par les frères Grimm.

*(Il sort.)* MUSIQUE

## ACTE II - SCÈNE 1

### Le conteur

*(Tandis que l'on change le décor qui représente l'intérieur de la grotte où ont disparu les enfants de Hamelin, le conteur reparait à l'avant-scène.)*

**CONTEUR** : L'aventure se termine étrangement, vous en conviendrez...

C'est l'histoire du non-respect d'une promesse et d'une vengeance. Quelle morale en tirer ? Chacun se fera son opinion.

Seulement, moi, je n'ai pas voulu en rester là.

J'ai interrogé nombre de jeunes de votre âge. Je leur ai demandé ce qu'ils en pensaient et ce qu'étaient devenus selon eux les enfants d'Hamelin. Ils m'ont fourni des versions très diverses et intéressantes. Je ne peux pas toutes les raconter, mais j'en ai sélectionné une que je vous propose à présent.

*(Il sort.)*

SCÈNE 2

**Les enfants.**

*(Les enfants reprennent leurs esprits dans une grotte totalement obscure.)*

**JUSTINE** *(la fille du maire)* : Où suis-je ?

**SARAH** : Dans le noir complet.

**JUSTINE** : Ah ! C'est toi Sarah ?

**SARAH** : Oui, et je sens quelqu'un bouger tout près de moi.

**JULIEN** : C'est moi, Julien. Je crois que nous sommes tous là. Qui aurait une bougie ?

**MATHIEU** : J'ai faim !

**LUCIE** : Ce n'est pas le moment, Mathieu.

**MATHIEU** : Comment tu m'as reconnu, Lucie ?

**LUCIE** : Comme toi à la voix, mais personne ne peut se tromper, tu as toujours faim.

**STANLEY** : Ah ! Merci, de la lumière. Je savais bien que quelqu'un en avait une.

**LUCIE** : Ce n'est pas moi.

**TOUS LES AUTRES** : Ni moi !

**MATHIEU** : Qui alors ?

**JUSTINE** : Cette lueur, là-bas, ce n'est pas la flamme d'une bougie.

*(D'un coup, tout s'éclaire. Ils découvrent leur environnement.)*

**SARAH** : La lumière est venue toute seule. C'est magique !

**JULIEN** : Il ne faut s'étonner de rien.

**JUSTINE** : Cherchons une issue.

**MATHIEU** : D'accord, moi, j'escalade ces rochers.

**LUCIE** : Moi, j'explore le fond de la grotte de ce côté.

**STANLEY** : Moi, je vais voir par là.

**SARAH** : Moi, de l'autre côté.

*(Ils explorent la grotte. Ils doivent bientôt se rendre à l'évidence : il n'y a aucun moyen de sortir.)*

**JUSTINE** : Rien de rien, aucune issue. Et vous ?

*(Les autres répondent de même.)*

**STANLEY** : Oh ! Regardez ce qui est écrit par terre...

**TOUS** : « Choisissez le bon chemin. »

**JULIEN** : C'est malin, il n'y a aucune fissure, aucune sortie.

**JUSTINE** : Nous sommes bien entrés par une ouverture qui s'est refermée.

**MATHIEU** : Nous devons retrouver l'endroit et le moyen de l'ouvrir à nouveau.

**JUSTINE** : Bonne idée. Au travail, ne nous décourageons pas.

**STANLEY** : Il doit bien y avoir un passage secret...

**SARAH** : Oh ! Vous n'entendez rien ?

**LUCIE** : On dirait... une flûte !

**JUSTINE** : C'est le chasseur de rats, celui qui nous a attirés dans ce piège.

**LUCIE** : Que va-t-il se passer ?

**JUSTINE** : Nous le verrons bien.

*(Ils se regroupent, dos à dos tandis que la musique emplit la grotte.)*

**JULIEN** : Regardez, un boyau s'est ouvert de ce côté.

**MATHIEU** : Je vois la même chose par ici.

**JUSTINE** : Deux passages ?... Lequel choisir ?

**SARAH** : On dirait que le joueur de flûte s'amuse avec nous.

**STANLEY** : Je n'ai pas confiance... Qu'est-ce qu'on fait ?

**LUCIE** : Et si c'était un piège ?

**JUSTINE** : Si on ne décide rien, il n'y a pas de raison pour que nous en sortions.

**LUCIE** : Si nous partons d'un côté et qu'il fallait aller de l'autre ?

**JULIEN** : Choisir, voilà la difficulté parce qu'il n'y a aucune piste, aucun signe pour nous guider.

**STANLEY** : La musique semble venir des deux côtés à la fois.

**MATHIEU** : Il faudrait peut-être constituer deux groupes.

**JUSTINE** : C'est la solution la plus évidente. Celui qui trouve quelque chose appelle les autres.

**JULIEN** : Les garçons à droite, les filles à gauche ?

**TOUS** : D'accord !

**JUSTINE** : Bonne chance !

*(Ils disparaissent en coulisses. La lumière s'éteint, mais la musique continue.)*

SCÈNE 3

*Les mêmes.*

*(La lumière revient. Ils rentrent à l'opposé, les filles à droite, les garçons à gauche. C'est toujours une grotte, mais des détails montrent qu'il s'agit d'une autre salle.)*

**MATHIEU** : Tiens, comme on se retrouve !

**SARAH** : J'ai l'impression que nous tournons en rond.

**JULIEN** : Oui, on dirait la même salle.

**JUSTINE** : Pas tout à fait. Les rochers ne sont exactement les mêmes.

**STANLEY** : Tu as raison. Mais alors...

**MATHIEU** : J'ai encore plus faim.

**LUCIE** : Tu n'es pas drôle.

**MATHIEU** : J'y peux rien.

**JUSTINE** : Écoutez ! ...

**JULIEN** : C'est le joueur de flûte.

**SARAH** : Si nous promettons de lui donner son thaler d'argent, peut-être nous rendra-t-il la liberté ?

**STANLEY** : On pourrait même lui en donner deux.

**JULIEN** : Encore faut-il trouver cet argent et que le joueur de flûte se montre.

**LUCIE** : Je crois que ça vient de par là.

**JULIEN** : Non, plutôt de ce côté.

**JUSTINE** : Ce n'est pas possible.

**MATHIEU** : À moins que ce soit l'écho.

**TOUS** : Ooooh !

SCÈNE 4

*Les mêmes, les deux joueurs de flûte.*

*(Un joueur de flûte apparaît par chaque issue. Ils se ressemblent comme des jumeaux, mais l'un a un chapeau vert et l'autre un rouge.)*

**JULIEN** : Quel est le bon ?

*(La musique s'arrête.)*

**JOUEUR VERT** : Le bon, le mauvais ? Est-ce aussi tranché ?

**JOUEUR ROUGE** : L'un est peut-être bon le matin, l'autre l'après-midi ?

**JOUEUR VERT** : Le premier est peut-être mauvais la nuit et le second le jour ?

**2 JOUEURS** : Sommes-nous bons ou mauvais ?

Où ne sommes-nous que les facettes

D'un individu à deux têtes

Unique et imparfait ?

**MATHIEU** : Je n'y comprends rien.

**LES 5 AUTRES** : Chuuut !

**2 JOUEURS** : Qui a raison, qui a tort ?

Qui a menti, qui a trahi ?

Les rats sont partis

Qui a rompu l'accord ?

**JUSTINE** : Nous, on n'y était pour rien. Pourquoi nous avez-vous enlevés au lieu de punir les adultes ?

**2 JOUEURS** : La leçon ne peut porter ses fruits

Que si le prix est à la hauteur

Des dommages à leur cœur

Un peu trop endurci.

**STANLEY** : Si je comprends bien : les parents trichent, les enfants trinquent.

**ENFANTS** : C'est injuste !

**2 JOUEURS** : On ne se rend pas toujours compte du mal qu'on fait aux autres.

**SARAH** : Alors que proposez-vous ?

**JOUEUR ROUGE** : Nous allons nous battre en duel.

**ENFANTS** : Avec des épées ?

**JOUEUR VERT** : Non, en jouant de la flûte. Celui qui gagnera décidera de votre sort.

**JUSTINE** : Si vous nous disiez quel est le bon, on pourrait l'encourager.

**LUCIE** : On pourrait l'aider.

**JOUEUR ROUGE** : Et nuire à l'autre.

**JOUEUR VERT** : Ce ne serait pas équitable.

**MATHIEU** : Et croyez-vous que ce soit équitable ce qui nous arrive ?

**ENFANTS** : Nous ne sommes que des victimes !

*(Les deux joueurs ne les écoutent plus. Ils se sont placés face à face, ont embouché leurs flûtes et se mettent à jouer l'un après l'autre. Les enfants soudain se mettent à danser. Les joueurs dansent aussi. Les enfants chantent :)*

« Celui qui trompe les autres  
N'est pas un bon apôtre.  
Celui qui trompe les autres  
Se trompe lui-même  
Et ne mérite pas qu'on l'aime. »

*(Les filles suivent le joueur au chapeau rouge vers la gauche, les garçons partent à l'opposé derrière le joueur vert. NOIR.)*

ACTE III- SCÈNE 1

*Les parents, le maire, les échevins.*

*(On retrouve le village.)*

**FEMME 1** : Depuis que les enfants ont disparu dans cette maudite colline, je ne dors plus.

**FEMME 2** : Crois-tu que ce soit différent pour nous ?

**FEMME 3** : Je n'ai plus le goût à rien.

**HOMME 2** : Le maire nous a fait demander de nous rassembler sur la place. Ah ! Voilà les autres.

*(Homme 1 et 3, puis la femme 4 arrivent à leur tour, enfin le maire et les échevins.)*

**MAIRE** : Voilà trop longtemps que nous tournons autour de cette colline à essayer d'en découvrir le mystère. Pour délivrer nos enfants, nous allons percer un tunnel à l'endroit où ils ont disparu.

**HOMME 1** : C'est une bonne idée, mais mènera-t-elle à quelque chose.

**1<sup>ER</sup> ÉCHEVIN** : C'est l'inaction qui est la pire des choses et ne mène à rien.

**2<sup>ND</sup> ÉCHEVIN** : Il faut le tenter, ainsi nous n'aurons rien à regretter.

**MAIRE** : Apportez vos pelles et vos pioches.

**HOMME 1** : Et des brouettes !

**FEMME 4** : Je me charge de préparer des paniers de nourriture.

**HOMME 3** : Dépêchons-nous, nous n'avons que trop tardé !

**MAIRE** : Retrouvons-nous à la sortie du village.

*(à suivre)*

**POUR OBTENIR L'INTÉGRALITÉ DE  
LA PIÈCE, VEUILLEZ VOUS  
ADRESSER À :**  
[www.theatronautes.com](http://www.theatronautes.com)