

PIFFERDAJ 2016

BLANCHE DE RIBEAUPIERRE ET LA PERLE DE LUMIERE

Notre directeur artistique Antoine HELBERT, avait pour habitude de s'appuyer sur des histoires ou contes existants pour mettre en scène les tableaux des éditions précédentes. Le 4 septembre prochain, le spectacle que vous découvrirez sera une œuvre 100% « maison ». En effet pour l'édition 2016, Antoine s'est transformé en auteur, compositeur et metteur en scène car l'histoire qui vous sera présentée est totalement issue de son imagination. Cette histoire, en voici les grandes lignes....



Il était une fois, jadis dans le comté de Ribeaupierre, une petite fille qui fêtait ses trois printemps dans le cadre bucolique d'une petite ville blottie au pied de trois merveilleux châteaux. Ses parents, le comte et la comtesse de Ribeaupierre lui avaient offert le plus beau spectacle qui soit pour une petite fille, des saltimbanques et des jongleurs, des musiciens et des personnages burlesques. Une invitée de marque, la fée Bleue, lui offrit un cadeau magique « La Perle de Lumière ». Cette perle avait le pouvoir de préserver la bonne humeur, et d'apporter la richesse et la prospérité dans tout le comté.

L'impératrice Ida, qui gouvernait l'empire des Hohenstaufen, convoitait la Perle magique qui devait lui assurer une puissance incomparable. Elle assiégea avec son fidèle bras droit, le redoutable et effroyable général Darkstein, le Palais où vivaient le comte et la comtesse ainsi que la petite Blanche.



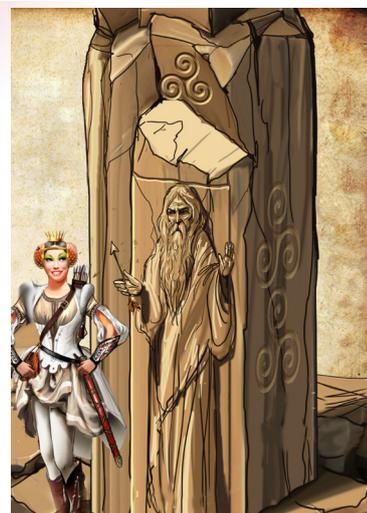
Le comte et la comtesse disparurent de façon cruelle sous les yeux de leur petite fille. Sa nourrice réussit à s'enfuir en l'emportant sous sa cape. Elle courut nuit et jour, sans relâche, jusqu'à la lisière d'une frontière mystérieuse où elle confia Blanche aux esprits de la forêt d'émeraude. Elle savait que Blanche était entre de bonnes mains et serait sous la protection des grands sapins régnants de la forêt.

Cette forêt sombre et dense était considérée comme une muraille infranchissable, protégeant ainsi les différents peuples. L'escorte conduisit Blanche aux portes du Royaume des Tatoufs ; elle rencontra une tribu formée d'êtres d'une bonhomie illimitée, à l'allure débonnaire, toujours riieuse et prête à faire la fête. Elle se familiarisa très vite avec un Tatouf nommé Erwan et cette complicité ne les quittera plus.



L'horrible Impératrice Ida avait fait main basse sur les biens, les villes et les villages du comté. Car, hélas, la Perle de bonté et de générosité, une fois tombée entre ses mains, se transforma en une redoutable arme de guerre. L'Impératrice Ida ordonna aussitôt à Darkstein de s'en servir de façon machiavélique. Il fit construire une armée de robots d'acier et une machine infernale qui lui permirent de faire régner la terreur dans tout l'empire.

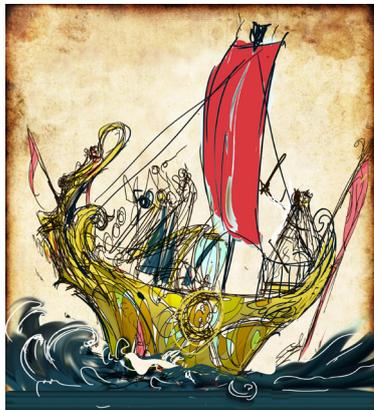
Pendant ce temps-là, Blanche grandit en compagnie de sa nouvelle famille. Elle devint une fort belle jeune femme aux allures de princesse rebelle. Elle se rendait régulièrement sur un vaste plateau rocheux appelé le Taennchel pour s'entraîner. Elle dut passer des épreuves initiatiques, à savoir, maîtriser l'eau, le feu, l'air et le fer, s'en sortit avec succès, et devint l'Elue et l'héritière des valeurs des Ribeaupierre. Elle sauverait le monde des forces du mal.





L'Impératrice Ida s'inquiétait d'être sans nouvelles de Blanche et décida de faire consulter l'oracle par Darkstein, qui se rendit aux portes des trois fées de la forêt des âmes perdues. Ces vilaines fées étaient l'image même du chaos, sombres, lugubres, sinistres et magnifiquement belles à la fois. C'est par ruse, que Darkstein obtint les renseignements, car le portrait de Blanche apparut sur un tableau et une voix d'outre tombe lui indiqua le lieu où se trouvait désormais la jeune héritière des comtes de Ribeaupierre.

Pendant ce temps, Blanche cherchait à faire alliance avec les rares forces du bien qui résistaient à l'avancée des forces du mal. Elle rencontra le Peuple des Cordes, un peuple très étrange qui avait la réputation d'avoir les meilleurs lanceurs de lasso. Leurs villes étaient emplies de cathédrales faites de cordes et de ficelles. Dès que le vent des hauts plateaux soufflait, une douce et mélodieuse musique envoutait les sens.



Cordon, l'intrépide, nouvel allié de Blanche et d'Erwan, proposa d'embarquer sur un bateau qui les mènerait sur les rivages du monde des Elfes. Il fallait traverser la mer des Mystères, un océan large et profond avec des créatures dangereuses ; des Léviathans, tritons des mers, cachalots monstrueux, des sirènes

aux voix enchanteresses.. Après quelques jours de tempête, le navire s'échoua sur un îlot rocheux, domaine du Léviathan et des Tritons.

Ils s'en sortirent in-extremis, grâce à l'aide inespérée de Dauphinor, dauphin surmonté d'une sirène à deux queues qui les escorta jusqu'au bateau amiral du Roi des Elfes. C'était le navire le plus fabuleux que les océans aient porté. Le Roi des Elfes s'y trouvait et décida de sacrer nos trois compères chevaliers d'honneur du Royaume des Elfes. Cela leur donnera force et courage.



Darkstein apprit que l'héritière était toujours vivante, connut sa cachette et décida de la capturer. Il s'arrêta dans une auberge dont le lieu et la cachette avaient été révélés par l'oracle. Erwan le Tatouf s'y retrouva aussi. Ivre mort, il fut emporté dans l'arrière-boutique ligoté et servit d'appât. Blanche apprit par lettre anonyme qu'Erwan le Tatouf était prisonnier d'une abominable femme, Baba the up. Blanche et Cordon l'intrépide se rendirent à l'auberge et libérèrent Erwan. Nos trois héros étaient à nouveau réunis.



Après ces retrouvailles inespérées, nos héros décidèrent de faire la fête. C'était la période des vendanges, le vin nouveau coulait à flots. C'était un monde de nymphes aux longs



cheveux parées de couronnes d'or. Elles étaient toutes accompagnées par leurs amants, les faunes joyeux, êtres mi-hommes mi-boucs, des joueurs de flûte. L'ambiance était follement joyeuse...



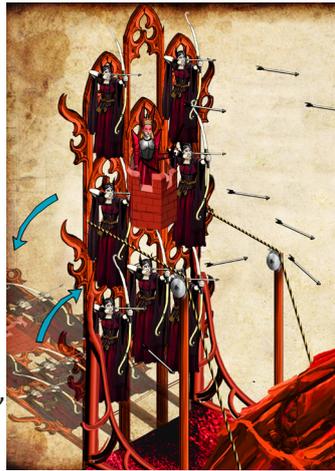
L'impératrice Ida ne rêvait que de vengeance. C'était l'heure des représailles. Elle décida de frapper un grand coup avec une machine de guerre : une crève muraille (bélière) qui crachait du feu, perçait des murailles et des portes de bronze. Blanche participait à la défense, ainsi que ses fidèles alliés. La bataille faisait rage, les troupes de l'Empire enfoncèrent les portes et entrèrent dans la forteresse. C'en était fait ! Il fallut battre en retraite mais Darkstein les surprit et les fit prisonniers.



Nos trois héros, Blanche, Erwan et Cordon étaient prisonniers après le siège de la base rebelle. On les retrouva ligotés, suspendus au-dessus du vide. Erwan se trouvait dans un bain de poisse, de vers, et d'asticots ; de petits monstres gluants. Cordon se fit grignoter par des croque-chauves, croisement entre mites et humains. Blanche se retrouva en première loge, elle subit le supplice des lécheurs à la langue râpeuse. Le spectacle était insupportable, ab-

ject, une torture pour les yeux et l'esprit. Soudain, surgissant de nulle part, un homme maître du feu anéantit l'ennemi d'un souffle brûlant et libéra nos trois captifs. Ce libérateur se nommait Vulcain, le roi du feu.

Dorénavant plus rien n'arrêterait l'escalade de la guerre. La terre entière fut mise sous une seule et même bannière, celle de la Liberté ! L'impératrice, en armure d'acier vermeil et son fidèle Darkstein contemplaient, du haut de leur char, leur impitoyable et féroce puissance. Dans ce chaos de bois et de fer entremêlés, de feu et de pierres, la victoire eut peine à crier son nom. Un ultime assaut des rebelles surgit. Puis on aperçut, dans un fracas terrifiant, la bannière de la Liberté, plantée par Blanche dans le dos de la bête, incarnant le mal vaincu pour mille ans.



C'était la fin des temps funestes. Après la victoire on reconstruisit un nouvel avenir sur les ruines du passé. La Perle de lumière retrouvée, tous les royaumes du monde retrouvèrent leur bonheur d'antan. Partout on célébrait cet heureux événement.

Les villes et les villages furent repeuplés et Ribeauvillé ainsi que les trois châteaux furent restaurés et retrouvèrent une nouvelle splendeur. Dans la lumière protectrice et rassurante de la Perle, tout un peuple se créa sous une seule et unique bannière : « Liberté ».

Vendredi 26 août au dimanche 11 septembre

Illumination des châteaux

Samedi 27 août au dimanche 11 septembre

Fête Foraine au Jardin de Ville

Samedi 3 septembre

Marché Médiéval dans la cour de l'ancienne École des Filles

Animation de rue par la Dancerie des Ribeaupierre (15h à 18h30)

20h30 : Retraite aux flambeaux / départ Place de la République en direction du Chapiteau du Jardin de Ville

Bal et restauration au Chapiteau du Jardin de Ville dès 19h

Dimanche 4 septembre

9h : Réveil par les Ménestrels de l'Harmonie Municipale VOGESIA à la Tour des Bouchers

10h : Animations musicales dans la Grand'rue et sur toutes les places jusqu'à l'arrivée du cortège

12h30 : Repas Médiéval dans la Cour du Grand Bailli par le Groupe des Ménestriers du Club Vosgien

Marché Médiéval dans la cour de l'ancienne École des Filles

15h : GRAND CORTÈGE HISTORIQUE

Départ Place de la République (Haute Ville)

Après le cortège :

Vin gratuit à la fontaine Place de l'Hôtel de Ville

Bal et restauration au Chapiteau du Jardin de Ville

Lundi 5 septembre

Aubade musicale et remise du traditionnel pain d'épices au premier Magistrat de la Ville

Proclamation des résultats et remise des Diplômes

Place de l'Hôtel de Ville en fin d'après midi

Dimanche 11 septembre

9h : **Procession au Pèlerinage Notre Dame de Dusenbach**

Départ Place de la Sinne avec la participation de l'Harmonie Municipale VOGESIA.

ATTENTION !

Les billets d'entrées ne donnent pas droit à une place en tribune.

Le Comité des Fêtes invite les **habitants de Ribeauvillé, munis de leur Carte d'Identité** à emprunter prioritairement les accès suivants pour accéder à la manifestation le dimanche 4 septembre :

→ Rue des Cigognes

→ Rue du pont de la Couronne

→ Parking Streng