

6 - LES PERSONNAGES

Les personnages d'un conte sont simples, soit bons, soit mauvais. Les gentils sont beaux, courageux et loyaux. Les méchants sont laids, jaloux et vaniteux.

Souvent, on les désigne simplement par un surnom qui définit leur rôle dans l'histoire : la belle, le prince, la marâtre, le bûcheron. La psychologie des personnages n'a pas d'importance, car l'intérêt du récit réside dans le caractère merveilleux du conte.

Dans un conte, chaque personnage, événement ou objet a un rôle spécifique : celui de participer à la construction du récit. Ainsi, le héros est le personnage auquel s'identifie le lecteur. La plupart du temps, il est gentil, sympathique, jeune et innocent voire sans défense.

C'est à lui que revient la tâche de résoudre une quête, réparer une injustice... À la fin de l'histoire, comme récompense pour son courage et son bon cœur, il peut se voir attribuer un inversement de situation : de faible il devient fort, de pauvre il devient riche...

AUX CÔTÉS DE CE HÉROS, ON PEUT TROUVER TOUTE UNE TYPOLOGIE D'AUTRES FIGURES.

L'ADVERSAIRE

Celui qui produit le méfait : le géant, l'ogre, la mauvaise sorcière... C'est le personnage malfaisant qui doit être vaincu par le héros. C'est un personnage essentiel à l'histoire car c'est grâce à lui, aux obstacles qu'il dresse sur le chemin du héros, que celui-ci « grandit » et évolue. Plus l'adversaire est puissant, plus l'histoire sera palpitante et le héros aura du mérite !

L'AUXILLIAIRE

Il est l'allié, humain ou non, qui aide le héros dans son combat contre le méchant.

LE FAUX HÉROS

Le faux héros est aussi un rival du héros. Dans l'incapacité de réussir les épreuves accomplies par le héros, il cherche à s'en approprier le mérite.

LA PRINCESSE

Elle symbolise ce qui est à la fois menacé par l'adversaire et convoité par le héros, l'enjeu de l'histoire. À travers elle, se joue la quête de tout héros : l'amour.

LE DONATEUR

C'est un être en apparence sans défense : un vieillard, un lutin ou un animal blessé. Le héros le rencontre par hasard et lui rend service. Pour le remercier, le donateur lui remet un objet magique qui aidera le héros dans sa mission : une potion, une cape d'invisibilité ou un simple conseil.

LE MANDATEUR

Il est le personnage qui propose une quête au héros. Le mandateur peut être le roi, un parent, mais aussi un message ou un songe qui incitent le héros à quitter son contexte familial et partir dans son périple.

Dans un conte plus court, certains personnages peuvent assumer plusieurs fonctions à la fois. Par exemple, le héros peut aussi être son propre mandateur. Plusieurs personnages peuvent se partager une même fonction, c'est ce que nous rencontrons le plus fréquemment dans les contes et légendes d'Alsace.

7 LES CRÉATURES

Le personnage principal du conte incarne généralement le bien. Il porte des valeurs louables : le courage, l'amitié, l'honnêteté... Face à lui, des « monstres » ! Ceux-ci, cruels et manipulateurs, incarnent le mal. Ils évoluent dans des lieux dangereux et interdits aux enfants : forêts, marais, grottes... Les ogres, les loups et autres sorcières sont l'incarnation des dangers qui guettent les enfants. Ils appartiennent au monde des adultes et représentent la violence, la sexualité ou bien encore le mensonge.

Dans les contes, le bien se confronte au mal. Il y a toujours une dimension morale.

N'oublions pas que les monstres des contes sont à l'image de l'Homme. L'humain se cache en eux. Cependant, le conte utilise le merveilleux pour mettre à distance la face obscure de l'humanité.

Les contes qui se transmettent de génération en génération, ont la vertu de divertir et d'instruire. En effet, sous une forme plaisante, ils aident les enfants à grandir en leur permettant d'explorer leurs angoisses et leurs peurs.

Les thématiques abordées, au premier plan ou en fond, sont souvent lourdes : la mort, la maladie, la pauvreté, l'abandon...

Mais la plupart de ces contes mettent en avant la vie comme un parcours initiatique.

Le conte montre ainsi aux enfants que grandir est une chose difficile et que le dénouement heureux de nos vies est incertain.

LES NAINS

Le nain s'oppose à l'ogre, par la taille bien sûr, mais aussi par son rôle auprès du héros. À la différence de l'ogre qui est toujours un adversaire à combattre, le nain peut être sympathique et aider le personnage principal à surmonter les épreuves.

Ils vivent dans les rochers, des lieux géographiquement connus et toujours difficiles d'accès comme au sud de Ferrette, dans un endroit nommé la Gorge-aux-loups, qui s'enfonce profondément dans la montagne.

LES MORTS ET AUTRES FANTÔMES

La frontière entre le monde des vivants et celui des morts n'était pas aussi nette qu'aujourd'hui. Les morts venaient visiter la société des vivants et la hanter. Ils venaient un ou plusieurs jours, essentiellement entre la Toussaint et le carnaval. Mais ceux qui avaient commis un crime restaient liés au lieu de leur méfait et étaient condamnés à y errer jusqu'à la fin des temps.

LES DAMES BLANCHES

On qualifie de Dame blanche, des apparitions de natures diverses. Il peut s'agir soit d'entités surnaturelles, telles des fées, des sorcières, soit des fantômes de femmes hantant des lieux.

Les apparitions de Dames blanches ont longtemps annoncé des morts prochaines et plus particulièrement celles d'aristocrates. Mais bien qu'elles aient cessé ces annonces funèbres, elles restent présentes comme fantômes, le plus souvent dans des châteaux, où elles sont les gardiennes d'un trésor.



**La Dame blanche
du Greifenstein**

Légendes d'Alsace. D'André DORNY
Illustrées par Pierre Probst
1929

La Dame blanche du château de Reichenstein

Il n'y a pas si longtemps de cela, par une nuit sans lune, un forestier qui rentrait chez lui, croisa une belle dame aux cheveux longs et vêtue de blanc. Il admira son doux visage et eut le courage de lui parler.

- Êtes-vous perdue gentille dame ?
- Non, pas du tout, j'ai besoin d'un peu d'aide, dit-elle.
- Avec grand plaisir, répondit le forestier - Dites-moi...
- Demain, tu viendras en ce lieu à minuit, avec deux torches que tu allumeras, et nous irons au château, lui répond la dame.
- Pourquoi devrais-je me rendre si tard dans cette ruine ? s'interroge le forestier
- Pour quérir un immense trésor. Il sera à toi, mais à une seule condition, lui répond la dame.
- Ho!, quelle épreuve devrais-je passer ? s'inquiète le forestier
- Aucune véritable épreuve, il te faudra simplement me tenir la main. Quoiqu'il arrive, et quelques soient les bruits que tu entendras, rassure la Dame.
- Simplement tenir votre petite main si blanche ?
- Oui, ne me lâche pas, serre jusqu'au sang s'il le faut, mais rien ne devra te distraire. Le trésor sera à toi en échange.

Convaincu par cette blanche dame, et ne voyant pas la difficulté de la tâche, le forestier était présent le lendemain, avec ses deux torches devant la porte du château. La dame le conduisit devant l'immense coffre rempli de trésors. Là, il n'y avait qu'un chien, certes imposant, mais assez passif. Le forestier tenant toujours dans ses grosses paluches cagneuses la frêle main de notre blanche dame s'avança vers le coffre. Et là un terrible hurlement de chien se fit entendre. Les mains se séparèrent, le forestier s'enfuit et la dame poussa un profond soupir.

- Il me faut, à nouveau, attendre quatre-vingt-dix-neuf années la pousse d'un nouveau chêne, puis retrouver un homme qui coupera l'arbre devant servir de berceau, pour coucher mon futur enfant qui me délivrera de ce sort.
- Puis la blanche dame repartit dans les souterrains du château.

. La Dame de la mort

D'une grande beauté qui foudroie d'amour et de mort tous ceux qui la regarde. Elle fut un jour capturée et on constata effrayé, que son cœur ne battait plus depuis fort longtemps.

. La Dame noire

Dans la région de Sarre-Union, on dit qu'elle gifle, de ses mains invisibles, tout ceux qui osent l'interpeller sans égards.

. La Dame verte

Il semble que les Dames vertes ne diffèrent pas des Dames blanches, qu'elles soient fées ou spectres, que par la couleur de leur vêtement. les fées sont alors habillées de vert afin de mieux se cacher dans les feuillages.


LE DIABLE

On sait que le diable a mauvaise réputation, mais ce que l'on sait moins c'est que l'une de ses grand-mères était alsacienne. Ce qui explique que régulièrement ce dernier nous rende de petites visites.

On le retrouve ainsi dans plus d'une centaine de légendes. Il y est tour à tour créateur de villages, adversaire malheureux, séducteur et chose forte importante, propriétaire exclusif de tous les trésors contenus dans les profondeurs de la terre. Il ne s'en défait que difficilement ou moyennant certaines conditions.

Les légendes du diable en Alsace, illustrent aussi à merveille l'expression : à malin, malin et demi ! En effet, de nombreux récits évoquent des jeux de ruse dont le diable ne sort pas gagnant à tous les coups.

Prenez ce médecin qui en cherchant des plantes tombe sur un bouchon agrafé aux racines d'un chêne. Le médecin tire sur le bouchon et malchance, le diable sort du trou. Bien sûr le Malin marchand. Mais l'homme de sciences ne se laisse pas attraper. Sachant le diable plein d'orgueil, il le met au défi de retrouver une si petite taille qu'il puisse encore être prisonnier d'un si petit trou... Le diable sans réfléchir rétrécit d'un coup, se précipite dans le petit trou et le docteur n'a plus qu'à remettre le bouchon.



Les deux tristes sires et le diable

Il y a fort longtemps de cela, vivaient dans le château du Hugstein deux frères, chevaliers pillards, qui y menaient une vie de débauche. Ils s'étaient donnés au diable corps et âme.

Guettant les marchands et les voyageurs qui se rendaient de France en Allemagne, ils se saisissaient d'eux et exigeaient de grosses sommes d'argent, et, si les marchands et voyageurs n'étaient pas assez riches pour les satisfaire, ils les enfermaient dans une fosse et les y laissaient mourir de faim.

Un soir, les deux sires de Hugstein aperçurent au loin une voiture lourdement chargée. Ils se mirent en embuscade derrière une haie et s'emparèrent facilement du pauvre marchand qu'ils enfermèrent dans une des pièces les plus noires de leur château, en attendant que fut fixée sa rançon. Les richesses que contenait la voiture étaient si nombreuses que les deux frères passèrent la nuit à les dénombrer.

Au matin, un valet vint leur dire :

- Le voyageur ne veut ni manger le pain sec que je lui porte, ni boire l'eau. Il dit qu'il est assez riche pour mieux manger, et qu'il est prêt à vous donner dix fois plus que ce que vous lui demanderez, à condition qu'il dîne et soupe avec vous.

Les deux frères acceptèrent. Le voyageur entra et, jovialement, il embrassa les deux sires. Il avait un visage tout rose et se mit à chanter de si bon train que tout le monde au château en était réjoui. On dressa la table et l'on but tous les vins que contenait sa voiture, vins de France, d'Espagne et d'Italie. Puis, il fit mille bons tours, changeant en eau le vin des buveurs, prenant les dents de l'un pour les placer dans la bouche d'un autre, faisant pousser de la barbe au menton d'une servante, enfin mille plaisanteries qui firent plaisir à tous. La nuit tomba et le festin continuait encore. Il déballa de riches manteaux, des soies merveilleuses, des fleurs qui ne se fanent jamais, des vases précieux, des pierreries qui jetaient des feux aveuglants.

Minuit sonna dans la nuit calme. Le voyageur sortit alors d'une petite caisse une bouteille qu'il agita en riant plus fort. Dans la fumée des vins, les deux frères crurent voir des cornes lui pousser sur le front et son corps flamboyer. Il déboucha le flacon d'où s'échappa une petite flamme. Dans une détonation formidable le château vola en éclats.

Ce voyageur était le diable qui venait prendre ses proies.

LES GÉANTS

Figure terrifiante, destinée à faire peur, le géant, l'ogre qui se nourrit de la chair fraîche des petits enfants, est un personnage incontournable des contes et des légendes. Souvent décrit comme voyant mal mais possédant un flair solide, il fait penser au cyclope qu'Ulysse a combattu. De même, parmi les Titans de la mythologie grecque, le plus jeune fils d'Ouranos, Cronos, dévorait ses enfants à leur naissance pour éviter d'être détrôné par l'un d'entre eux, comme cela lui avait été prédit. En cela, le géant et l'ogre apparaissent comme le complément, en négatif, des fées.

Ils ont été les premiers habitants de l'Alsace, élevant de leurs mains la barrière montagneuse des Vosges, pour y laisser la place aux Hommes. Dans la vallée d'Oberhaslach, habitaient plusieurs familles de géants qui occupaient différents châteaux, dont celui du Nideck.



Géante

Carl Jordan

Bibliothèque des Musées de Strasbourg
© Photo Jules Marquis, 1912



Les géants du château du Nideck

C'est en 1808 qu'un forestier conta l'histoire qui finit par arriver aux oreilles de Jacques Grimm, alors de passage en Alsace en 1814. Cette légende des géants du Nideck apparaît dans un livre et inspire un poète allemand, Adalbert von Chassimo qui compose *Das Riesenfräulein, la fille du géant*, en 1816.

Il y a bien longtemps de cela, vivait dans le château du Nideck un couple de géants et leur « petite » fille.

Un jour qu'elle s'ennuyait dans les immenses salles de ce château, elle décida de découvrir les alentours. Elle s'habilla de bleu du ciel, noua ses cheveux pour être belle et partit découvrir le monde du dehors. En quelques enjambés, elle franchit les collines et arriva dans une vaste plaine qui semblait déserte, mais tout en bas, près de ses pieds, elle vit des choses qui bougeaient. Cela ressemblait à de minuscules poupées, il y avait là une poupée garçon, avec une moustache et un grand chapeau ainsi qu'une poupée bœuf qui tirait une charrette.

Emerveillée par ces poupées qui bougent et font du bruit, elle se dit que :

- *Ces jouets seront sûrement très amusants les jours de pluie !*

Elle les prit délicatement entre ses doigts et les mit dans le creux de son tablier. Arrivée au château, son père était attablé dans le grand salon.

Elle lui dit :

- *Bonjour père.*

- *Bonjour ma fille, as-tu passé une bonne matinée ?*

- *Oui père, je suis sortie me promener.*

- *Que caches-tu dans ton joli tablier ?*

- *Ceux sont des jouets que j'ai trouvés dans la plaine.*

Evidemment, son père, roi des territoires, fut surpris qu'en ses lieux, des jouets pour géant puissent être ramassés dans les plaines.

Il demanda :

- *Peux-tu me montrer ces merveilles ?*

- *Oui père. Tu verras, elles bougent et font du bruit, c'est rigolo !*

Et là, le roi comprit la méprise de sa fille. Il fallait qu'il lui explique l'erreur et tout de suite réparer cette bêtise.

- *Ces choses ne sont pas des jouets mais des hommes.*

- *Ah !!??*

- *Ces hommes sont des paysans qui cultivent nos terres.*

- *Cultivent ??*

- *Tout ce que nous mangeons est produit pas ces cultivateurs.*

- *Haaa ! Je comprends !*

- *Tu dois tout de suite les ramener dans le champ, sinon, nous n'aurons plus rien à manger dans quelques jours.*

La petite s'exécuta, et plus jamais il n'y eut de disparition dans la région.

« On a toujours besoin d'un plus petit que soi ! »

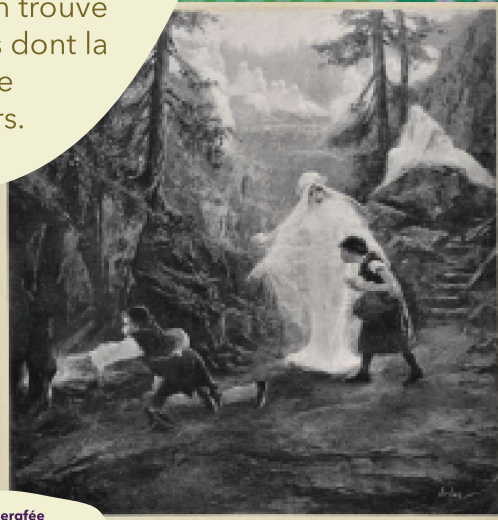
LES FÉES

Au sommet de la hiérarchie des personnages merveilleux se trouve la fée, c'est elle qui donne son nom au genre littéraire du « conte de fées » qui se développe en Europe à partir du 17^{ème} siècle.

Attesté depuis le 13^{ème} siècle, le terme latin *fata* est employé couramment pour désigner les Parques romaines ou les Moires grecques, ces divinités de l'enfer et maîtresses du destin des Hommes.

À la fois fées et sorcières, elles sont les garantes du respect des rites qu'elles transmettent aux enfants, un peu comme des conteuses auxquelles elles peuvent être facilement comparées.

Il existe peu de personnage masculin parmi ces gardiennes du temps et de la mémoire. Jeter des sorts, enseigner un rituel, transmettre un don ou initier au passage d'un âge à un autre, sont les rôles de personnages plutôt féminins. Mais les princes ont parfois également besoin d'un parrain. On trouve alors quelques magiciens et enchanteurs dont la fonction est souvent de combattre ou de déjouer les pouvoirs de leurs consœurs.



Bergfée

Carl Jordan

Bibliothèque des Musées de Strasbourg
© Photo-Jules Marais, 1912



La fée et le château invisible

Dans la région de Lapoutroie, une fée offrit un jour un château invisible à un jeune homme, Hans, afin qu'il puisse vivre avec son épouse à l'abri du diable.

Les fées du rocher de Mutzig

À 831 m d'altitude se trouve l'enceinte du Jardin des Fées, un curieux alignement de pierres où selon la légende, les fées venaient danser la nuit.

L'histoire raconte qu'elles auraient entrepris la construction d'un pont gigantesque pour enjamber la vallée. Mais cet ouvrage ne put être mené à bien car la puissance magique des fées s'arrêta trop tôt.

Une seconde légende raconte que certaines nuits, les fées se rassemblent dans le Jardin des Fées pour y danser. Lors d'une de ces nuits, apparut dans le ciel nocturne, un char de lumière tiré par des chevaux de feu. Ce char se mit à décrire des cercles autour du Jardin des Fées. À l'apparition du char, la plus jeune des fées quitta la danse et alla prier dans la collégiale de Niederhaslach. Lorsque le premier rayon de soleil frappa les vitraux de la collégiale, la fée retourna au Jardin des Fées et ordonna au char de lumière de se fondre dans le ciel.

La fée qui va prier à l'église serait le symbole du triomphe du christianisme qui fait fuir le char, symbole des divinités païennes.

LES ANIMAUX

Le bestiaire fantastique est à l'origine de nombreux contes. Animal à comportement humain, animal messager, animal monstrueux et destructeur que le héros doit vaincre. Tous contribuent par leur présence à renforcer la part du merveilleux et à donner au conte ses principales caractéristiques.

De ces animaux fantastiques, il en est un incontournable, **le dragon.**

Bon ou méchant !

La frontière entre bon et mauvais est souvent très mince.

C'est souvent les deux à la fois comme avec **le Veau-fantôme de Bouxwiller**, qui le samedi soir attend patiemment les fêtards pour sauter sur leurs dos, dans le seul but de les taquiner et de se faire porter.

De même, les créatures les plus repoussantes ne sont pas forcément les plus méchantes ou les plus dangereuses :

Le dragon du Vieux-Ferrette est extrêmement poli, il éclaire à l'aide de son rubis, le chemin des passants.

Le géant Schrat, déblaye quant à lui, la plaine d'Alsace pour la rendre plus fertile.

Le nain de la Schwarzenburg, soigne et couvre d'or les plus pauvres et les plus courageux.

La Dame blanche aux pantoufles vertes de la région de Riedisheim, se contente elle, de saluer les gens d'un air mélancolique tout en prononçant des mots que nul ne comprend.



LES DRAGONS

Le dragon-serpent de Strasbourg

À l'époque de cette légende, au 4^{ème} siècle, dragon et serpent n'étaient pas encore bien distingués et étaient souvent confondus. Ils étaient considérés comme deux émanations du mal, symboles du tentateur.

On raconte ainsi qu'un dragon rôdait et blasphémait perpétuellement autour des remparts de la ville de Strasbourg. Alors Amand, premier évêque de Strasbourg, tua la bête, non sans lui avoir ordonné au préalable, de se laisser faire.

Le dragon de Ferrette

C'était un dragon a priori aimable. Il n'aurait massacré aucune population, enlevé aucune princesse, pas même dévoré un petit enfant. On dit même qu'il se servait de la lumière de son précieux rubis pour éclairer le chemin des promeneurs la nuit.

À une seule condition : qu'on ne lui adresse jamais la parole ! Au risque de voir déferler sa colère.

LE CRAPAUD

À Saverne, vivait encore en 1858 un vitrier qui, depuis de longues années, avait l'habitude de s'en aller tous les dimanches matin au château de Greifenstein, à l'ouest de la ville, à l'entrée de la belle vallée de la Zorn. Là, il s'asseyait sur un rocher, prenait son flageolet et jouait un petit air. Or, plusieurs fois, en face de lui, sur une tour en ruine, était apparue une dame vêtue de blanc qui dansait au son de sa flûte. Au début le vitrier fut surpris par cette étrange apparition ; mais il s'y habitua peu à peu, si bien qu'une fois, apercevant la dame sur le rebord vertigineux de la tour, il s'enhardit et l'interpella :

- Prenez garde de tomber !

- Plut à Dieu que je pusse me précipiter au fond de cette vallée pour mettre fin à mon tourment, soupira la dame.

- Êtes-vous donc si malheureuse ? Demanda le vitrier, ému de pitié.

- Plus que vous ne pouvez l'imaginer, répondit l'apparition ; je ne trouve point de repos dans la tombe. Du temps où je vivais sur la terre, j'étais pleine de vanité et d'avarice ; j'entassais trésor sur trésor et les cachais dans ce château ; ainsi j'ai injustement acquis cette prairie qu'on appelle encore maintenant Helematt d'après mon nom Helen. Mais mes souffrances ne peuvent prendre fin. La malédiction du ciel, en raison de mes péchés, me change chaque vendredi en un hideux crapaud. Je serai rachetée par celui qui aura le courage de m'embrasser sous cet aspect et de prendre la clé d'or que j'ai dans la bouche ; il aura pour lui un tiers des riches trésors cachés dans les cavernes de ces rochers ; il devra employer les deux autres tiers en bonnes œuvres.

Ces paroles, avec le regard angoissé et suppliant que la dame lui jetait, décidèrent le vitrier à lui promettre qu'il essaierait le vendredi suivant de la racheter.

Il vint en effet à l'heure convenue, mais quand il aperçut sur le rocher l'immense et hideux crapaud avec ses gros yeux ronds qui luisaient, il perdit tout son courage et prit sa course jusqu'au bas de la montagne. Depuis ce jour, il ne retourna plus au château de Greifenstein et ne joua plus de son instrument favori.

L'OURS

L'ours d'Echery

Au fond du vallon du Petit-Rombach se trouvait le château d'Echery. L'un de ses seigneurs, un homme barbare et cruel, partit un jour à la chasse, malgré les supplications de sa fille inquiète. Il se moqua du prieur de Lièpvre, combattit un chevalier qui s'opposait à lui et le tua. Puis il trouva un ours qui se défendit vaillamment et, sur le point de succomber, cria que Dieu allait le changer en pierre pour le sauver : ainsi se forma la Roche de l'Ours. Le seigneur retourna, terrifié, au château où il trouva sa fille morte ; lui-même fut assassiné pendant la nuit.





LE COQ

Le coq de Westhoffen

On raconte qu'autrefois, à Westhoffen, se dressait un couvent où les moines menaient une vie indigne.

Un vendredi, ils firent l'affront d'acheter de la viande, alors que dans la religion chrétienne seul le poisson est permis ce jour là.

Aussitôt, le couvent fut englouti par la terre et on n'entendit alors plus que le chant du coq monter des profondeurs de la terre.



LE MOUTON

Les moutons de Marlenheim

Il ne faut jamais suivre les moutons de Marlenheim, car ils vous entraineront vers la rivière, où vous vous noierez.



LE CHEVAL

À Strasbourg, on parle d'un petit cheval à trois pattes qui trotte sur les ponts de l'Ill et qui doit être le diable.

À Rossfelden c'est un cheval blanc qui, si on le rencontre à minuit en passant par la forêt, est signe que l'on s'est égaré.

On dit aussi que l'argent du diable se change souvent en crottin de cheval.



LE BOUC

Le diable sous cette forme va chercher les sorcières lorsqu'elles se rendent au sabbat. Et s'il n'en a pas la forme, il en a les attributs, avec ses cornes et ses pieds fourchus.

Il lui arrive aussi de rouler en voiture tirée par deux boucs noirs

Une croyance confère au diable l'habitude de prendre toutes sortes de formes animales afin d'égarer, d'effrayer ou encore de torturer les êtres humains.

Parfois ce sont des sorciers ou des sorcières qui se glissent dans le corps d'un animal pour apparaître sous sa forme méchante et fantomatique.

Sans oublier, les âmes bannies et enfermées dans les corps d'animaux afin de les punir de leurs péchés, obligées alors d'errer jusqu'à leur délivrance.

L'ANIMAL FANTÔME

Le Nàchttier de Colmar

À Colmar, le *Nàchttier*, hante de sa présence les environs de la collégiale Saint-Martin et du Koifhüs.

On raconte, qu'un nouvel habitant, récemment arrivé à Colmar, et logeant dans une mansarde près de la collégiale, avait entendu parler du fameux *Nàchttier*, et du fait que tout nouveau Colmarien, se devait de le voir. On lui avait confié qu'il était possible de bien le voir lors des nuits de pleine lune, car à ce moment-là, il était un peu moins farouche et il oubliait sa timidité naturelle.

C'est ainsi que lors d'une superbe nuit de pleine lune, le Colmarien s'installa à sa fenêtre, donnant sur le point de rencontre de plusieurs ruelles, et se mit à l'affût du célèbre *Nàchttier* de Colmar. Au bout d'une demi-heure d'attente, il entendit soudain un bruit ressemblant à une respiration bruyante et difficile, c'est semble-t-il par ce signe curieux qu'on sait de manière sûre que le *Nàchttier* n'est plus très loin. Bientôt le *Nàchttier* entra dans son champ de vision, il se déplaçait très lentement, s'arrêtant de temps à autre, comme pour mieux percevoir un bruit de pas ou des éclats de voix lui indiquant la proximité de passants attardés. Soudain, d'un mouvement brusque, il disparut dans la nuit, puis au bout d'un moment réapparut, non sans avoir provoqué çà et là, dans des ruelles proches, des cris d'angoisse et des appels au secours.

Pour mieux observer les allées et les venues du *Nàchttier*, l'homme piqué par la curiosité, pencha sa tête hors de la fenêtre et après deux heures d'observation intensive, il commença à ressentir de la fatigue et esquissa un mouvement afin de rentrer la tête mais constata un peu tard, qu'elle avait tellement enflé, qu'elle débordait largement du cadre et qu'il lui était devenu impossible de la retirer. Il ne lui resta pas d'autre choix que d'attendre que sa tête veuille bien reprendre sa forme normale, et pour cela il dut passer toute la nuit, dans une position inconfortable, manquant de tomber de fatigue et dormant à moitié. Un moment il lui sembla même que le *Nàchttier* le regarda d'un air narquois, et lui lança un clin d'œil.

Enfin, l'horizon s'éclaira, le soleil se leva, et il sentit sa tête redevenir telle qu'elle est d'habitude. C'est titubant de sommeil et épuisé par son aventure nocturne, qu'il se jeta sur son lit, se promettant bien qu'à l'avenir, il ne tomberait plus dans les filets du *Nàchttier* et de la lune, sa complice.

8 TRÉSORS ET ARTÉFACTS

Dans l'univers des contes et légendes, les objets sont investis d'une intensité particulière, comme si l'anonymat imposé aux personnages profitait aux objets : ces derniers apparaissent vivants et dotés d'une âme.

Ces objets sont aussi variés qu'ils sont nombreux. Dans les contes et légendes d'Alsace, ces objets sont le plus souvent le cœur de l'histoire, l'objet de la quête.



Le coffre d'or du château de Dreistein

Il y a quelques temps de cela, une jeune femme, convolant en justes noces, se promenait seule dans la forêt à la recherche de quelques champignons pour agrémenter sa pauvre soupe bien maigre. Ses yeux fatigués peinaient à discerner dans les hautes herbes, le peu de champignons comestibles. Mais au détour d'une petite haie, elle fut surprise de voir un bel homme, vêtu comme un prince, marcher dans cette dense forêt.

- *Ce doit être mes yeux trop fatigués qui me jouent des tours*, se dit-elle. Elle dut sûrement prononcer sa phrase à haute voix, car le prince se retourna vers elle. Mais comme elle était mince comme une brindille, il fut impossible au prince de la voir. Il continua alors son chemin.

- *Ce serait amusant de le suivre, cela me ferait une histoire à raconter en rentrant*, pensa-t-elle sans faire de bruit.

Ce beau damoiseau semblait, non pas marcher, mais survoler le sol, tant il était gracieux dans ses gestes. La damoiselle le suivait toujours mais à bonne distance pour ne pas attirer son attention. Et chemin faisant, elle s'éloignait de plus en plus de sa mesure tandis qu'elle arrivait aux pieds des ruines du château de Dreistein. C'est à ce moment-là, qu'elle vit briller de mille feux un coffre rempli d'or. En se redressant pour mieux le voir, elle marcha sur une branche morte dont le craquement fit se retourner le prince. Confuse, elle levait les yeux sur le gentilhomme qui ne put se fâcher, bien au contraire, il lui fit signe d'avancer pour voir le trésor de plus près. Mais curieusement, plus elle avançait et plus le prince lui reculait s'enfonçant dans la grotte sous la ruine du château. Mais cela ne l'inquiétait pas car elle était hypnotisée par le coffre et le damoiseau. Au moment où la jeune femme fut proche du coffre, un gigantesque et féroce animal surgit du néant. Les yeux du monstre étaient menaçants et sa mâchoire gigantesque. Elle comprit rapidement que le monstre d'outre-tombe protégeait le trésor, et n'en voulait pas à sa chair. Elle comprit aussi que malheureusement, le beau prince ne viendrait jamais à son secours. Elle décida alors de retourner dans le village pour en parler à son promis. Lorsqu'elle eut fini son récit, son futur mari lui dit :

- *Comment as-tu pu être aussi lâche ?*

- *Mais...* balbutia la demoiselle.

- *Quelques pièces de ce coffre n'auraient pas été une perte pour son propriétaire, mais pour nous, cela aurait été le changement de notre vie*, hurla-t-il !

- *Tu sais, je...* continua à balbutier la demoiselle.

- *Et puis, qui te dit que ce chien était vraiment le gardien du coffre ? Pesta-t-il !*

- *Toi qui es si fort et si courageux, je t'accompagne et te montre l'endroit, et seul tu iras quérir quelques piécettes*, finit par lui répondre sa promise.

Ils partirent, lui d'un pas rapide, elle pleine de prudence. Mais arrivés sur place, la déception du promis fut grande.

En effet, point de gentilhomme, point de chien, et point de coffre. Même pas un écu sur le sol...

9 EX-VOTO ET OBJETS DE PROTECTION

La tradition de l'ex-voto consiste en une offrande au divin d'un objet magique pour la réalisation d'un vœu. On peut également en disposer dans le foyer. L'utilisation de tels objets de protection avait pour objectif, de faire peur aux esprits malfaisants.

Pour combattre les maléfices du diable ou d'un sorcier, il faut être plus fort que lui, avoir assez de force de caractère et de ruse pour résister à ses sorts.



Les haches du tonnerre

Il existe une croyance fort répandue selon laquelle les haches de combat en pierre, en bronze, protégeraient de la foudre les demeures qui en conservent.

Cela explique leur présence en grand nombre chez des particuliers qui peinent à s'en séparer.

Elles sont également vénérées car elles sont un remède infallible contre le *Hinsch*, c'est-à-dire l'inflammation des mamelles de vaches.

LE CONTE
FINIT LÀ

Les manipulations

À chacun son histoire...



Qui est-ce ?

Quel

HÉROS

 es-tu ?

Mélange
-monstres

QUI SE CACHE SOUS TON LIT ?

Raconte-moi une histoire...

