

les ateliers de la

Seigneurie 

Centre d'interprétation du patrimoine

ANDLAU

IL ÉTAIT UNE FOIS... EN ALSACE



Centres
d'interprétation
du Patrimoine



Donnez
du sens
ou
Patrimoine

un réseau européen pour



IL ÉTAIT UNE FOIS..
EN ALSACE

REMERCIEMENTS

Commissariat de l'exposition
Il était une fois... en Alsace.

Franck BURCKEL, Directeur des ateliers de la Seigneurie
Aurélie HOUILLON, Médiatrice culturelle aux ateliers de la Seigneurie
Christian COURIVAUD, Médiateur culturel aux ateliers de la Seigneurie

Réalisation et conception graphique-scénographie : Les ateliers de la Seigneurie

Impression : Centre Alsace Repro, Point Carré

Les ateliers de la Seigneurie remercient pour leurs prêts :

Le Cabinet des Estampes et des Dessins, le Fonds patrimonial de la Médiathèque André Malraux, l'Opéra national du Rhin et le Musée alsacien de la Ville de Strasbourg, Le Musée René Lalique, le Musée historique de Haguenau, la Bibliothèque des Dominicains et le Musée d'Histoire Naturelle et d'Ethnologie de Colmar, le Château du Haut-Koenigsbourg, l'Association ASEPAM, la Bibliothèque de Mulhouse, le FRAC Alsace, ainsi que Monsieur Olivier Badermann et Monsieur Gérard Leser.

Un grand merci enfin, à Mmes Maryline Bootz, Marine Schmitt et Léa Vogel, agents d'accueil et de développement aux ateliers de la Seigneurie, ainsi que l'ensemble des agents de la Communauté de Communes du Pays de Barr qui ont contribué à la réalisation de cette exposition.



Autrefois, dans les campagnes françaises, on avait l'habitude de se réunir à la tombée de la nuit pour la veillée. C'est à cette occasion que les plus jeunes étaient initiés, par des conteurs, aux histoires locales et aux récits légendaires.

L'Alsace est souvent présentée comme une terre de contes et de légendes, auxquels elle offre de magnifiques décors. L'imaginaire alsacien est d'ailleurs l'un des plus riches de France. La toponymie des lieux elle-même, a conservé d'innombrables traces de cette culture populaire, c'est ainsi qu'à l'occasion d'une promenade, on peut se retrouver près du chaudron des sorcières, le *Hexenkessel*, dans le jardin des fées ou encore tomber nez à nez avec le géant Sletto, accompagné de son lion, qui aurait donné son nom à la ville de Schlettstadt, Sélestat.

Cet imaginaire est marqué par le passé germanique du territoire. En effet, après la chute de l'Empire romain, Alamans et Francs qui ont conquis la région, ont apporté avec eux leurs dieux et une kyrielle de personnages issus de leur mythologie, et cela, malgré les efforts de l'Église pour en effacer les traces. L'Église médiévale joue un rôle considérable dans la constitution de ces récits. Pour elle, l'enjeu de ces contes et légendes est celui de la supériorité du christianisme sur les anciennes croyances.

C'est ce qu'illustre, parmi d'autres, la légende du dragon du Bastberg.

Un soir, des agriculteurs rentrent des champs en compagnie d'un prêtre, quand, tout à coup, éclate un orage. Les hommes se réfugient dans une auberge, puis, le calme revenu, reprennent la route. C'est alors qu'un dragon se dresse devant eux. Affolés, les paysans s'enfuient tandis que l'homme de Dieu dessine un signe de croix et parvient ainsi à repousser le monstre.

Le message est clair : la vraie foi l'emporte sur le paganisme.

1 CONTE OU LÉGENDE ?

On emploie souvent indifféremment ces deux termes pour désigner le même genre de récits. Ce sont, en effet, tous deux des histoires, le plus souvent inventées, orales ou écrites, et où se mêlent l'in vraisemblable et le merveilleux. Cela permet d'y associer toutes les autres formes de narration que sont la fable ou le mythe...

La différence la plus notable entre le conte et la légende tient dans l'origine du récit. Dans un conte, l'histoire est purement imaginaire alors que la légende repose sur un fait historique, vérifiable, mais transformé au fil du temps. De plus, le conte comporte fréquemment une morale que l'on ne retrouve pas forcément dans la légende. Mais quelque soit la forme choisie, toutes impliquent un prérequis : que le conteur comme l'auditeur puissent y croire.

Conte :

Du latin « *computare* », signifiant : dénombrer, tenir une liste. *Das Märchen, d's Marle.*

Au Moyen Âge, le verbe « conter » avait à la fois le sens de « calculer » et celui de « narrer, relater ». Au 17^{ème} siècle, pour distinguer ces deux sens, on a généralisé l'orthographe étymologique « compter » pour « calculer », et on a laissé à l'orthographe « conter » le sens de « narrer ». On utilisait d'abord le mot conte pour parler d'une histoire vraie, que l'on raconte pour se divertir. Puis, au 16^{ème} siècle, son sens change pour celui d'un « récit ayant pour but de tromper les autres ». L'idée de divertissement grâce à une histoire, fait que le conte change à nouveau de sens au 17^{ème} siècle pour désigner un court récit, relatant des faits imaginaires et dans lequel les lieux et les dates ne sont pas clairement établis. Il commence habituellement par la célèbre formule « il était une fois, dans un pays lointain ... », (*es war einmal, es isch emol gsé, once upon a time...*). Une formule « magique », qui permet d'entrer dans un monde imaginaire. Jusqu'au 18^{ème} siècle, on lui associe une notion de morale qui tend à disparaître à l'approche du 20^{ème} siècle.

Le conte est de tradition orale et repose sur la mémoire collective. Il faut donc bien distinguer les contes populaires, issus de cette oralité, comme ceux recueillis par Charles Perrault et les frères Grimm, des contes littéraires ou « récits » qui sont l'œuvre d'un auteur, comme ceux de Hans Christian Andersen.

Croyance :

Du latin « *credere* », signifiant : croire.

Les croyances concernent avant tout le domaine des religions et de la foi. Mais lorsque la croyance intègre des récits évoquant, esprits, magie, merveilleux et imaginaire, elle quitte alors le domaine de la foi pour entrer dans celui de la superstition.

Fable :

Du latin « *fabula* », signifiant : propos, récit, et de « *fari* », signifiant : parler.

La fable est un court récit de fiction, le plus souvent en vers, qui sert d'illustration à une morale. Les personnages y sont principalement des animaux aux attributs humains qui discutent et débattent. Comme le conte, la fable est un récit imaginaire, oral ou écrit, mais qui se distingue par son format, sa simplicité et sa finalité.

Les plus connues sont les Fables de Jean de La Fontaine.

Légende :

Issu du latin « *legenda* », signifiant : les choses qui doivent être lues. *Die Legende, d'Sàj, ou Sage.*

Le terme de légende fait référence originellement aux vies des saints et des martyrs. C'est dans ce sens que Jacques de Voragine l'utilise, au cours du 13^{ème} siècle, dans son recueil de récits de la vie des saints intitulé « La légende dorée ».

À partir du 16^{ème} siècle, le terme évolue pour désigner une histoire populaire, traditionnelle, plus ou moins fabuleuse. Au cours du 19^{ème} siècle, le terme perd peu à peu son sens religieux pour désigner un récit relatant des faits historiques, bien que transformés par l'imagination. La légende, à la différence du conte, s'enracine donc dans un espace géographique et dans le temps historique. Elle est ce qu'on appelle un récit, « topique » c'est à dire, lié à un lieu : un rocher, un lac, une source, une chapelle, un château fort... et ne demande qu'à être crue.

Mythe :

Du latin « *mythus* », lui-même issu du grec « *muthos* », signifiant : récit, fable.

Le mythe est un récit sur l'origine de l'humanité faisant intervenir des puissances surnaturelles qui façonnent les sociétés et leur environnement, tels les dieux et les titans de la mythologie grecque.

2 COLLECTES ET COLLECTEURS

Les premières enquêtes ethnographiques, qui s'intéressent à ce patrimoine immatériel sont la conséquence du développement, partout en France, des mouvements folkloristes dans les années 1860.

Ces enquêtes se poursuivent jusqu'à la Première Guerre mondiale, facilitées par les sociétés littéraires et historiques, nationales ou locales. Elles sont diffusées en France, grâce à la *Revue des traditions populaires* fondée par Paul Sébillot.

Depuis le 19^{ème} siècle, quelques 1 600 légendes ont ainsi été fixées à l'écrit en Alsace. Tout d'abord par Auguste Stoeber (1808 -1884), qui le premier recense et transcrit les contes et légendes de la région, en suivant le modèle des frères Grimm, afin de les conserver et de les faire connaître. Puis par l'abbé Charles Braun qui dès 1866, collecte les légendes de sa vallée natale, le Florival, et les publie dans *Légendes du Florival*.

Paul SÉBILLOT (1843-1918)

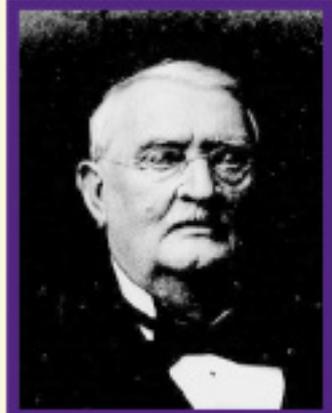
Peintre paysagiste dans les Côtes d'Armor, il collecte dès les années 1860 les légendes du territoire suivant les principes méthodologiques de François-Marie Luzel (1821-1895) c'est-à-dire avec rigueur et « sans embellissements ». C'est ainsi qu'en 1880, il publie les *Contes populaires de la Haute-Bretagne*. Cet intérêt pour les contes et la littérature orale, lui donne l'occasion de publier des outils à destination des futurs collecteurs (bibliographie, questionnaires, synthèses).

Adolphe ORAIN (1834-1918)

Fonctionnaire à la préfecture de Rennes, il est unanimement considéré comme le plus grand folkloriste et collecteur de contes, chansons et traditions populaires de la fin du 19^{ème} siècle en Bretagne.

« C'est Souvestre, et plus tard Sébillot, qui me donnèrent l'idée d'écrire à mon tour les récits des bonnes gens qui venaient travailler en journée chez ma mère, couturiers et couturières qui charmaient nos veillées à mon frère et à moi. Qu'ils étaient drôles et amusants les contes du père Constant Tual, de Nenotte Jumel, de la mère Chevalier, de Marguerite Courtillon, de Marie Niobé et de tant d'autres ! Les uns de ces récits nous faisaient rire aux larmes et les autres nous glaçaient de terreur. Nous en rêvions la nuit. Ce sont eux qui, racontés par moi, m'ont valu d'être lauréat de l'Académie Française. »

Adolphe Orain, 1906



**Auguste
STOEBER**
(1808 -1884)

Aidé de son frère Adolf (1810-1892), Auguste Stoeber est le fondateur de l'étude des légendes en Alsace. Il est profondément marqué par l'œuvre des frères Grimm, qui font paraître en 1812 - 1814 *Kinder und Hausmärchen*, les *Deutsche Sagen* en 1816 - 1818 et la *Deutsche Mythologie* en 1835. Ils publient un premier recueil de légendes intitulé *Elsässisches Sagenbuch*, une anthologie dans laquelle, les légendes sont retranscrites sous forme de poèmes.

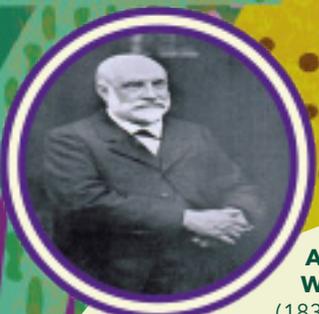
C'est après sa rencontre avec les frères Grimm, en octobre 1846, à Frankfort-sur-le-Main, que Stoeber change de méthode de travail en reprenant la recommandation des Grimm : « *Das erste was wir bei der Sammlung der Sagen, nicht aus den Augen gelassen haben, ist Treue und Wahrheit* » (La première chose que nous n'avons pas perdu de vue lors de la collecte des légendes est la loyauté et la vérité). Dès lors, il étudie et collecte les légendes d'Alsace, en notant scrupuleusement le récit tel qu'il lui est raconté et sans y ajouter ou retrancher quoi que ce soit.

En 1850, il fonde la revue *Alsatia* qui durera jusqu'à sa mort en 1884.

En 1852, paraît l'ouvrage qui devient une référence *Die Sagen des Elsasses*, avec une carte dessinée par le pasteur Jean Ringel.

En 1858, l'ouvrage est réédité et comporte à présent : 111 légendes de la Haute-Alsace et 226 de la Basse-Alsace. C'est la dernière édition publiée par Stoeber. Il faut attendre Curt Mündel, un immigré allemand, amoureux de l'Alsace et auteur d'un guide renommé de randonnée dans les Vosges, pour qu'une nouvelle version soit publiée entre 1892 et 1896.

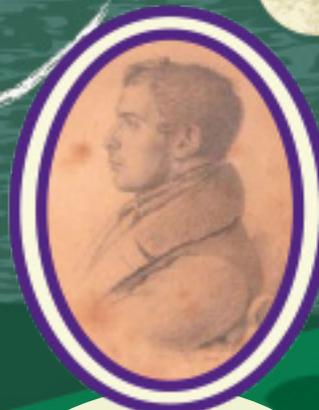
Auguste Stoeber a de nombreux et dignes successeurs.



**André
WALTZ**
(1837-1923)

Conservateur du musée Unterlinden de Colmar et père du célèbre Jean-Jacques Waltz dit Hansi, André Waltz refait tous les itinéraires d'Auguste Stoeber et traduit son ouvrage en français, en y ajoutant un certain nombre de récits inédits.

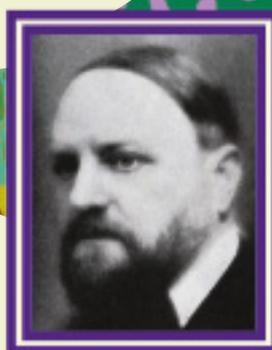
En 1919, il publie *Légendes et traditions orales d'Alsace*, en trois volumes, et en 1936 paraît *Contes populaires et traditions orales de l'Alsace*.



**Jean
BRESCH**
(1816 -1900)

Il entre à l'âge de quatorze ans à l'atelier de toiles peintes des manufactures Hartmann à Munster.

S'intéressant tout d'abord aux sciences descriptives, aux littératures françaises et allemandes et surtout à l'histoire, l'épanouissement de son talent poétique arrive plus tard, vers 1845, sous l'impulsion du poète Auguste Stoeber. Celui-ci publie dans les *Neujahrsblätter* de Mulhouse, l'une des poésies de Bresch : *Die Zwerge am Kerbholz*, plus tard *Die Ziekh, Die Drud und die Bluaess*. L'œuvre marquante de sa vie littéraire est la publication des *Vogesenklänge*, recueil poétique de légendes, de souvenirs historiques, de traditions populaires, d'anecdotes et d'éléments autobiographiques. Ce succès lui ouvre la porte du monde scientifique et littéraire haut-rhinois.



**Jean
VARIOT**
(1881-1962)

Érudit alsacien et écrivain français, il tente, entre 1905 et 1914, de retrouver chez les alsaciens, le souvenir de contes et légendes collectées par Auguste Stoeber. Mais il constate que cette mémoire a quelque peu disparu.

En 1919 et 1920, il publie trois volumes intitulés *Légendes et traditions orales d'Alsace*, afin que les travaux de Auguste Stoeber et des nombreux folkloristes alsaciens soient mis à la portée du public français.

Il recueille également des légendes alsaciennes qu'il regroupe, en 1927, dans *Chroniques et légendes des villes alsaciennes*. En 1936, il publie *Contes populaires et traditions orales de l'Alsace*, dans lequel il présente les contes et traditions de façon thématique et non géographique.



**Joseph
LEFFTZ**
(1888 -1977)

Alfred Pflieger, son professeur, éveille en lui l'intérêt pour la littérature et le folklore alsaciens. Joseph Lefftz ne se consacre pas pour autant uniquement à la littérature alsacienne. L'étude du patrimoine folklorique régional devient l'objet essentiel de ses recherches et de ses publications. Elles paraissent notamment dans la revue mensuelle *Elsassland-Lothringer Heimat* (1920-1939), qu'il fonde en 1920 avec Alfred Pflieger devenu entre-temps son ami. Ensemble, ils publient, en 1931, *Elsässische Weihnacht. Ein Buch unserer Landes Art und Brauch-Noël alsacien*, un livre sur les coutumes de notre région, dont une deuxième édition paraît en 1941.



**Paul
STINTZI**
(1898 -1988)

Professeur d'histoire, il consacre près de soixante ans de sa vie à l'histoire de l'Alsace, plus particulièrement du Sundgau. Il collecte de nombreuses légendes inédites entre les deux guerres mondiales et les publie sous la forme de trois volumes intitulés *Die Sagen des Elsasses*, parus entre 1928 et 1940.



**Gabriel
GRAVIER**
(1928 -1996)

Ce passionné de légendes, poète et chercheur belfortain, va reprendre l'ensemble des travaux publiés, depuis les recherches pionnières d'Auguste Stoeber, sur les légendes d'Alsace, le pays de son épouse. Il fait paraître entre 1986 et 1989, quatre volumes très documentés, rassemblant 1420 légendes alsaciennes, qu'il complète par une bibliographie et des cartes intitulées *Légendes d'Alsace*.



**Gérard
LESER**
(1951)

Il enquête depuis des années sur les légendes de la vallée de Munster en collectant le patrimoine et les traditions folkloriques d'Alsace.

Ainsi, en 2005, il a recueilli les souvenirs des résidents de la Maison Saint-Jacques de Rouffach, pour en faire un livre.

Avec l'Office pour la langue et la culture d'Alsace (OLCA), il conduit le projet *Sàmmle*, qui sauvegarde les traditions par le biais de reportages vidéo.

3 DE L'ORAL À L'ÉCRIT

Les collecteurs de notre région se sont surtout intéressés aux légendes. Très peu de contes ont été retranscrits en dehors de ceux qui se retrouvent dans l'œuvre des frères Grimm ou ceux que Joseph Lefftz compile en 1931 dans son ouvrage intitulé *Elsässische Volksmärchen*.

À partir de la fin du 19^{ème} siècle, les collecteurs Paul Sébillot et Adolphe Orain, mettent en place une méthodologie rigoureuse et scientifique, à l'image de l'anthropologie et de l'ethnologie. Mais la collecte reste avant tout une affaire de sensibilité, donc de subjectivité. De ce fait, il ne faut pas négliger les partis-pris des collecteurs.

L'utilisation, après la Seconde Guerre mondiale, de systèmes d'enregistrements sonores vient en partie pallier à ce problème.

4 UN TERRITOIRE ET DES ÊTRES

L'Alsace regorge d'histoires merveilleuses, effrayantes, moralisatrices ou éducatives. Chacune d'elle se fait l'écho d'un élément remarquable du paysage, naturel ou monumental, permettant la localisation de ces lieux empreints de magie.

Les chercheurs du 19^{ème} siècle, ont vu dans les sommets vosgiens un territoire propice aux récits légendaires. En effet, durant des siècles les montagnes ont été le pays des morts, des nains - *Zwarigele* -, des géants et des fantômes - *Gschpenschter* - inspirant la crainte, de sorte que, sauf nécessité absolue, les humains habitant la plaine et les vallées ne s'y risquent pas.

Dans ce pays de contes, résonne toujours :

« *Il était une fois... ou, il y a longtemps...* »

MAIS OÙ SE PASSENT CES HISTOIRES ?

5 - LES LIEUX

Lorsqu'on lit un conte, qu'il soit de Charles Perrault ou des frères Grimm, tout commence dans un lieu. Mais ce lieu est le plus souvent imaginaire. En Alsace, nous évoquons des contes et légendes où les lieux sont bien ancrés sur le territoire et localisables. Ainsi le récit se déroule très souvent soit dans une chaumière, près d'une fontaine, dans un lac, une forêt ou un château bien connus. Ils permettent de placer le conte dans un endroit identifié par le lecteur.

Parmi ces lieux, il en est un incontournable :

LE CHÂTEAU

Les châteaux forts ont toujours fortement inspiré l'imagination populaire. Un imaginaire qui repose pour l'essentiel sur l'idée que ce sont des lieux d'abondance et de richesses. On y trouve de l'or et de l'argent, des pierres précieuses, des tapisseries et des miroirs, sans oublier les nombreux festins organisés. Ils sont alors les lieux propices et privilégiés des seigneurs, brigands, bêtes fantastiques, diables, fantômes, trésors ou encore de l'amour et des malédictions.





IL PEUT ÊTRE HANTÉ

La Dame blanche du Haut-Koenigsbourg

La légende dit que, toujours vêtue de blanc mais coupable d'une faute aussi grave qu'inconnue, elle vient hanter le château. La nuit de la Saint Sylvestre, elle en fait trois fois le tour et monte au donjon où elle contemple la plaine ; elle rit si l'Alsace connaît des jours heureux, pleure quand elle voit son pays dans le malheur et appelle sur lui la bénédiction divine.

IL PEUT ÊTRE MAUDIT

La malédiction du château de Scharrachbergheim

On raconte une terrible nuit de justice à laquelle aurait assisté involontairement un jeune comte de Deux-Ponts qui venait d'hériter du château de Scharrachbergheim. Fou de chasse, il voulut qu'on lui serve ses prises à table, malgré l'avertissement du jardinier de ne pas rester là. Alors qu'il s'installait à la grande table, où, mystérieusement, six couverts étaient dressés, les majordomes arrivèrent, et en gardant le silence, lui servirent le potage.

Quand le seigneur eut fini, il réclama la suite, mais personne ne bougea. Et là, rentrèrent dans la pièce quatre enfants, puis une femme au visage pâle et enfin, un homme habillé comme un seigneur d'autrefois, avec sa garde. Ils s'assirent à table, et les majordomes leur servirent du potage, sous le regard interloqué du jeune seigneur de la famille de Deux-Ponts. Après quelques lampées, les enfants se mirent à se tordre de douleur. La femme cria. Alors, le seigneur ordonna qu'on l'attache à la chaise, pour qu'elle regarde ses enfants mourir puis tua un de ses officiers, qui était en fait l'amant de son épouse et qui lui avait donné ses quatre enfants.

Et, tandis que la femme hurlait en voyant les cadavres de ses enfants et de son amant, l'homme se tourna vers le jeune seigneur et lui dit :

- Maintenant, monsieur, dînons tranquillement. Je fais justice ici chaque nuit. Cette femme m'a trompé avec un rustre durant mes voyages ; elle mérite un châtement exemplaire.

Et, durant toute la nuit, le seigneur se gointra, sa femme cria, et le jeune seigneur les regarda, épouvanté. Au chant du coq, cadavres, femme et seigneur disparurent. Le jeune seigneur prit ses jambes à son cou, abandonnant le château et le laissant tomber en ruine.



IL PEUT ÊTRE PEUPLÉ D'ÉTRANGES CRÉATURES

Les géants du Haut-Koenigsbourg

Trois géants habitaient, dit-on, le Haut-Koenigsbourg. Un jour, un tailleur de pierre, égaré dans la forêt, fut capturé par l'un d'eux qui se promet de le manger après qu'il leur eut taillé des habits, tout en le menaçant d'autres représailles s'il ne travaillait pas bien.

Mais les autres refusant de partager le produit de leur chasse, le géant revint voir le tailleur pour le manger finalement, mais ne le trouva plus. Ce dernier s'était bien caché près de la fenêtre.

Il attendit que le géant s'approcha et lui trancha la gorge avant de le jeter dans le vide.

Entendant du bruit, un des géants s'approcha et subit le même sort que le premier. Épouvanté, le troisième s'enfuit et nul ne le revit jamais.

IL PEUT ÊTRE LE THÉÂTRE D'AMOURS CONTRARIÉES

La belle sarrasine de Ribeaupierre

On raconte qu'un seigneur de Ribeaupierre, parti à la Croisade, fut fait prisonnier, et malgré ses promesses de fidélité au départ, tomba sous le charme d'une indigène. Elle le fit évader, non sans lui avoir fait promettre de revenir la chercher... Ce qu'il ne fit pas.

Revenu depuis sur ses terres, il rêva une nuit que l'Alsace était envahie par la mer et qu'un vaisseau fantôme arrivait aux portes de son château. On dit qu'il devint alors très malade et disparut peu après, au cours d'une partie de chasse.

Le bateau revient parfois avec à son bord, la belle sarrasine qui débarque alors et erre à la recherche du bien-aimé volage.

IL PEUT S'Y CACHER DES TRÉSORS

La demoiselle jaune

Une légende raconte qu'en plus de sa Dame blanche, le Haut-Koenigsbourg abrite une demoiselle vêtue d'une longue robe jaune.

Elle vient au château vers midi mais seuls peuvent la voir les enfants nés un dimanche. Ainsi, lorsqu'elle coïse un des ces enfants devenu adulte, elle choisit une clé de son grand trousseau avec laquelle, elle ouvre une porte et lui montre les trésors du château.

Celui qui le voudra, pourra se servir librement et par la même occasion délivrer la demoiselle mais à une condition, celle d'observer le silence le plus total.

À ce jour, personne n'a pu éviter un cri d'émerveillement en découvrant le trésor. Le charme n'ayant été rompu, la demoiselle hante toujours le château aujourd'hui.



5 LES LIEUX

LACS, RIVIERES,
CASCADÉS,
FONTAINES...

De tout temps, l'eau est au cœur de nombreux rites, croyances, mythes et légendes.

L'eau peut être fontaine, source, rivière, fleuve, torrent... Elle est par essence, un élément de purification et de renouveau. Que ce soit à travers le fleuve Styx, le Déluge ou encore le passage de la mer Morte, notre imaginaire interprète la symbolique de l'eau comme l'élément permettant le passage vers un autre monde pour mieux renaître.

Si l'eau inquiète par la noirceur de ses profondeurs, par l'ignorance de ce qu'elles cachent, sa surface fascine lorsqu'elle reflète, tel un miroir, le ciel nocturne et étoilé.

Il en va ainsi dans l'histoire du **lac des Perches**, sur les hauteurs de la vallée de Masevaux. De part son altitude, il reflète de nuit le ciel étoilé, d'où son surnom de lac aux étoiles. Une légende raconte que le fils du comte Maso, fondateur de la ville de Masevaux, s'y promena et fut surpris par la nuit. Hypnotisé par les étoiles se reflétant dans le miroir du lac, il perdit l'équilibre et se noya dans ses eaux profondes. On raconte que son âme hante toujours ces eaux.

IL PEUT S'Y CACHER DES TRÉSORS

De nombreux trésors sont liés aux lacs de la région. Ainsi on raconte qu'un mystérieux carrosse richement décoré d'or et de diamants sortirait des profondeurs du lac du Ballon ou encore que le char qu'Attila en personne aurait abandonné en 451 dans le lac de Lauch, refléterait les rayons de la première pleine lune du printemps. Ce char en or attise la convoitise, et la légende précise que seuls sept frères pourraient extraire le lourd char des eaux, à la condition de ne prononcer aucun mot. Les frères Linthal de Guebwiller faillirent y parvenir, mais au dernier moment, l'un d'eux s'écria « Je n'en peux plus ! » - Le char disparu aussitôt...

On trouve des trésors pour toujours inaccessibles et destinés aux plus crédules comme au petit lac du Lachtelweiher à Kirchberg. On raconte que jadis, un vieil homme rôdait aux alentours du lac sans que personne ne s'intéresse jamais à lui. Un beau jour, un villageois s'adressa à lui pour lui demander ce qu'il faisait par ici, il fut directement transporté à Venise, où le vieillard lui montra un coffre rempli de pierres précieuses multicolores : les pierres du Lachtelweiher. Fou de joie, l'homme revint à Kirchberg pour y trouver les fameuses pierres qui feraient sa bonne fortune... Malheureusement, il n'y trouva que des cailloux... On raconte que cet esprit maudit erre parfois autour du lac et dupe encore les plus crédules.



ELLES PEUVENT ÊTRE LE LIEU D'AMOURS MALHEUREUSES

Le récit raconte qu'il y a fort longtemps, un jeune homme appelé Rémi, qui habitait un vieux château près du Scharrach, était follement amoureux d'une belle wasselonnaise.

Une nuit, il monta sur son cheval blanc et partit la rejoindre. Mais son rival l'attendait pour lui tendre un piège. Il tua Rémi, lesta son corps de pierres avant de le jeter dans la Mossig.

Depuis, chaque nuit, le cheval blanc de Rémi revient hennir sur les lieux du crime, là où le cadavre de son maître n'a jamais été retrouvé.





ELLES PEUVENT ÊTRE PEUPLÉES DE CRÉATURES FANTASTIQUES

Le terrifiant Hockemann

C'est un lutin emblématique de la région du Ried, qui avec son crochet, attrape les enfants s'aventurant trop près des berges et les emmène avec lui au fond de la forêt.

Autrefois, quand les paysans étaient affairés dans les champs, pour éviter aux enfants de tomber dans les eaux et de s'y noyer, on leur racontait les histoires de ce Hockemann.

IL FAUT SE MÉFIER DE L'EAU QUI DORT...

Parmi ces créatures fabuleuses, les plus connues sont les ondines. Elles sont présentes dans beaucoup de légendes à travers le monde. C'est donc tout naturellement que nous les retrouvons dans presque chaque cours d'eau d'Alsace. Ce sont de jeunes et très belles femmes. Tantôt tentatrices, ingénues et mangeuses d'hommes, tantôt protectrices telle des fées. À la fois guérisseuses ou cause de folie.

Le terme « ondine » vient du mot « onde », qui désigne l'eau d'un lac ou d'une rivière, son dérivé, « l'ondée » désigne quant à lui, la pluie. Elles sont souvent confondues avec les sirènes qui sont des créatures vivant dans les mers et dotées d'une queue de poisson, ce que n'ont pas les ondines. En effet, une ondine n'est pas une créature hybride, mais belle et bien une très belle femme vivant dans les eaux.

De même, si les ondines et les naïades (version grecque) ne vivent qu'en eau douce, ce n'est pas le cas de toutes les nymphes. En effet, il existe des nymphes des eaux salées, appelées « Océanides » ou « Néréides », mais aussi des nymphes de la nature, nommées « Dryades » ou encore « Hamadryades » liées aux arbres et tout particulièrement aux chênes.

L'alimentation en eau des fontaines est souvent attribuée aux larmes des ondines. Et si la fontaine se tarit, c'est que l'une d'elle s'est sentie offensée. C'est pour cela qu'il est de coutume de laisser diverses offrandes près des fontaines : des guirlandes de fleurs, des épingles ou des tessons de bouteilles. Pour les ondines, tout ce qui miroite et scintille dans l'eau est un trésor. C'est également pour cela que dans les histoires, c'est souvent en s'arrêtant pour boire et y faire s'abreuver son cheval que le chevalier rencontre une ondine et en tombe follement amoureux.

Dans la mythologie germanique et nordique, une ondine est une divinité ou génie des eaux, qui prend une forme féminine.

Ondine est le féminin de « ondin » qui est beaucoup moins utilisé. En effet, les hommes sont très peu présents dans ces histoires, et lorsque cela est le cas, ils sont les protecteurs du trésor des ondines.

ONDINE, HÉROÏNE ALSACIENNE

À l'origine, Ondine était le personnage central d'une légende alsacienne.

L'histoire raconte qu'à la naissance d'Ondine, toutes les fées se sont réunies autour de son berceau pour lui offrir des qualités en cadeaux. Une des fées qui est également sa marraine, lui offre comme qualité : une constance exceptionnelle.

Un jour, la jeune fille se fait enlever par un jeune seigneur qui réussit à se faire aimer d'elle au point qu'elle refuse de le quitter pour aller voir sa mère malade. En punition, sa marraine la condamne à toujours aimer le seigneur quoi qu'il fasse.

Celui-ci, fatigué d'elle, fait semblant de la croire infidèle et dit qu'il ne la croira que si elle revient avec un énorme vase qu'elle aura rempli de la source du Nideck. Elle s'exécute et, après trois jours de marche en portant ce poids sur le chemin du retour, Ondine, épuisée, tombe dans l'eau d'une rivière dans laquelle elle perd le vase. Sa fée-marraine arrive alors à son secours et, pour lui éviter de continuer à souffrir à cause du châtelain, la transforme en nymphe protectrice des eaux du Nideck.

Depuis, les jours d'orage, on la voit apparaître dans les vapeurs des eaux de la cascade.

Dans une autre version de cette légende, Ondine est déjà une nymphe.

Un jour qu'elle se peignait sur la margelle d'une fontaine, elle tomba amoureuse d'un beau chevalier. Elle fut autorisée à vivre avec lui, mais si le beau chevalier lui était infidèle, elle devait lui ôter la possibilité de respirer sans avoir besoin d'y réfléchir. Ce qui malheureusement arriva. Quand Ondine le découvrit, elle s'exécuta et le chevalier, incapable de respirer sans avoir à y penser, oublia de respirer lorsqu'il s'endormit et mourut.

D'AUTRES CRÉATURES HABITENT CES EAUX...

La Lorelei

(Ou Lore Lay, Loreley)
qu'on appelle à tort « La sirène du Rhin ».

On raconte qu'elle était si belle, que les marins en oubliaient de diriger leurs navires et s'écrasaient contre les rochers.

Son nom lui vient d'un rocher (Loreley) qui culmine à 132 mètres au-dessus du Rhin, à proximité de Sankt Goarshausen, là où son histoire est née. Il est question dans cette histoire, d'une jeune femme qui pleure la disparition de son époux et qui attend son retour, en chantant d'une voix enchanteresse. Un jour, désespérée à l'idée de ne plus le revoir, elle saute dans le Rhin et se noie, devenant une nymphe. Plus tard, un jeune seigneur tombe amoureux d'elle et en perd la raison, avant de la retrouver et de vivre heureux à ses côtés.

LA MONTAGNE

Les contes et légendes renvoient, des montagnes, rochers et sommets, une image de lieux abritant des forces énigmatiques et peuplés d'êtres surnaturels. Dans l'Antiquité, la montagne, divinisée, faisait l'objet de rituels et des temples y étaient érigés à cette fin. Quant aux grottes et aux cavernes, elles pouvaient abriter des créatures mystérieuses.

Aux temples ont succédé les châteaux dans les histoires, mais ces lieux ont conservé leur image de vie et de mort. Mais c'est surtout sa position dans les nuages, loin du monde des hommes, qui confère à la montagne cette image d'une frontière entre le naturel et le divin.



LA FORÊT

La forêt est décrite comme un lieu de refuge et de mystère, jouant un rôle essentiel dans les contes et légendes populaires. Initiatique, maléfique ou protectrice, la forêt est présente dans quasiment tous les contes. Les forêts et les bois servent ainsi de décors à de nombreux récits comme ceux de Blanche Neige, du Petit Chaperon rouge, de Hansel et Gretel ou du Petit Poucet, pour ne citer que les plus connus. Les habitants de la forêt peuvent à la fois être hostiles aux personnages comme les loups et les ogres ; ou bienveillants à l'image des bûcherons, des chasseurs ou de certains animaux.



LA VILLE

Étonnamment, la ville, espace façonné par la main de l'Homme et donc très éloigné du monde magique de la nature, n'est pas exclue des contes et légendes. Enfermés dans leurs enceintes, les citadins se retrouvent face à leur propre nature et leurs vices : avares, malhonnêtes et envieux. Ce faisant, ils contribuent à la naissance d'histoires, de contes et de légendes d'où se dégagent souvent une même condamnation de la tromperie, de la malhonnêteté, faisant de ceux qui sont pris, des êtres voués à errer pour l'éternité.



Le rocher de Dabo et la légende du Prince Noir

En 1677, une nouvelle guerre plonge l'Alsace dans le chaos, la guerre de Hollande. Profitant que le gros des troupes françaises était parti guerroyer en direction des Flandres, un mercenaire allemand s'installa au château du Dabo et se mit à piller et rançonner le comté. Il faisait torturer et même pendre au premier arbre venu ceux qui refusaient de lui donner leur argent. Toute la région, de Wasselonne à Lutzelbourg, était alors plongée dans l'angoisse. La peur régnait et partout l'on craignait que ne surgisse le Prince Noir, titre que l'on donna dès lors à ce monstre.

Sa terrible réputation arriva aux oreilles du prince Guillaume d'Orange, le chef des troupes se battant pour les Pays-Bas libres. Ses émissaires entrèrent en contact avec le Prince Noir et lui proposèrent un marché lucratif. S'il acceptait de harceler les arrières des troupes françaises, il serait grassement payé ! Dès lors, on vit les mercenaires du Prince Noir s'attaquer aux soldats isolés et aux patrouilles. Très vite l'insécurité dans le pays fut totale. L'armée royale mit sur pied une véritable expédition punitive pour s'emparer du château de Dabo et punir le coupable. L'offensive fut couronnée de succès, le condottiere tomba aux mains des Français.

On savait qu'il avait amassé quelque part un véritable butin, mais notre homme resta silencieux jusqu'à sa fin, pendu à un arbre.

Le boulanger de la rue Saint-Marc

Il fabriquait un pain pourri, avec de la farine mélangée à d'autres produits. Son fantôme aurait été condamné à errer autour de son fournil, portant des sacs de farine à n'en plus finir. Sa maison, pourtant située en plein cœur du quartier, fut abandonnée et finalement détruite durant la Révolution française.

Tout le monde autour du pays de Dabo savait que le trésor du Prince Noir devait être caché quelque part à l'intérieur ou autour du rocher de Dabo. Des témoins affirmaient que des apparitions du Prince Noir ponctuaient cette chasse au trésor. Une forme humaine, très grande, se serait dressée à plusieurs reprises autour de la chapelle St Léon qui couronne le rocher. Jusqu'à ce jour, le trésor demeure introuvable.

En 1960, le fantôme du Prince Noir aurait fait une dernière apparition.

LIEU D'AMOURS SINCÈRES

La Schlossbliemel du château du Landsberg

Près du château du Landsberg pousse une fleur très rare. Dès les premiers rayons du soleil de printemps, lorsque la neige commence à fondre, un bouton de fleur traverse la surface blanche et illumine le paysage par ses multiples couleurs. Il n'en fallait pas plus pour qu'un conte naisse sur l'*eranthis hielalis*, plus familièrement appelée crinoline.

L'histoire se passe au temps des croisades. Un chevalier de Landsberg grand, beau, fort et intelligent, sachant le retour proche dans son château d'Alsace, voulait faire un merveilleux cadeau à sa belle qui attendait sagement depuis deux ans le retour de son promis.

- *Que puis-je offrir d'extraordinaire à une femme exceptionnelle ?*, pensait-il.

Une vieille dame qui passait par là compris dans quelle difficulté ce seigneur était. Elle lui dit :
- *Beau chevalier, si ta « fleur » est exceptionnelle en ton cœur, offre lui une fleur exceptionnelle, tout simplement !* Et elle lui tendit un bouton sans forme au bout d'une tige un peu molle.

- *Que veux-tu que je fasse d'une fleur non ouverte ?* pouffa t-il.

- *Bien ignare, tu es en amour, pauvre guerrier. Cette fleur s'ouvrira à la chaleur de votre feu amoureux.*

Dubitatif, notre chevalier mit cette herbe dans son sac et prit la direction du retour. En chemin, il se mit à préparer une prose à déclamer à sa belle. Lorsqu'il revint dans son pays, c'était la fin d'un hiver de neige terrible. Malgré le froid, à la porte de son château attendait une princesse d'une immense beauté. Lorsqu'il la vit, son cœur se mit à battre comme jamais, ses yeux s'illuminèrent, ses jambes flageolèrent, et ce qui est pire, les mots merveilleux qu'il avait préparés durant son long retour furent oubliés. C'est alors qu'il repensa à la vieille femme. Il sortit de son sac le cadeau si insignifiant à ses yeux. Evidemment, le miracle se produisit. Un feu d'artifice de couleurs s'échappa de la fleur éclose. La belle fut charmée par ce présent si simple et si original. Elle effeuilla un à un les pétales qui s'envolaient au vent devant le château.

Et c'est depuis ce jour, que cette fleur pousse dans la neige pour raviver la flamme des futurs amants. Il suffit, dit-on, de la cueillir ensemble, et les cœurs s'entremêleront à jamais.

Strasbourg, le quartier du Finkwiller

Le quartier résonne toujours des bruits terrifiants des légions romaines qui regagnaient leur campement ou encore de la présence du monstrueux cheval à trois pattes qui piétine tous ceux qui croisent son chemin...

Mais il existe aussi toute une série de légendes concernant les anciennes corporations de ce quartier à la fois populaire et très industriel. Tout y était concentré rendant l'atmosphère très vivante.



Ruelle de la Cuiller-à-Pot.
Strasbourg

Lucien BLUMER (1871-1947)

Archives de la Ville et de l'Eurométropole de Strasbourg

L'histoire des fantômes du Finkwiller

Le souvenir de l'existence de ces revenants perdura sur une période particulièrement longue, du Moyen-Âge jusqu'à la Renaissance.

Ces revenants sont les vétérans de la VIII^{ème} légion qui hantent encore le pavé de l'ancienne Argentoratum, le nom latin de Strasbourg qui n'était alors qu'un camp romain. En l'an 451 de notre ère, la VIII^{ème} légion fut massacrée par l'arrivée des Huns. L'histoire dit que, même morts jusqu'aux derniers, ils n'ont jamais quitté la ville.

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 maléfisant 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 Manias, 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 Riesenfraülein, 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 par 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 Manias, 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 entraîneront 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 coffret 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...

