

# VOYAGE AUX SOURCES DES LEGENDES

Pierre COLIN

(Article paru dans Dialogue N° 53)

Récits, contes, légendes... un patrimoine culturel considérable est encore là, vivace, dans presque toutes les régions françaises, d'autant plus présent que des chercheurs passionnés, des conteurs populaires en maintiennent la tradition à travers des fêtes locales, des brochures spécialisées, des études "savantes"...

Alors, pratiques désuètes, aux relents primitivistes, ou recherche des origines, tentative pour rapprocher, réconcilier, la pensée rationnelle et la « pensée mythique », pour un dévoilement neuf du Réel par la recherche d'un nouveau "bassin sémantique", une redéfinition de la présence de l'homme au monde, une anthropologie qui tienne compte des structures archétypales de l'imaginaire.<sup>1</sup>

Quoi qu'il en soit, une valeur essentielle de ces récits est d'exprimer "la situation conflictuelle de la psyché humaine". Les combats entre forces antagonistes tels que les légendes, les contes, les mythes, nous les disent, rendent compte de la dualité de notre réalité partagée entre des tendances contradictoires : en donnant tour à

tour l'occasion à chacun de se vivre en héros, en adjuvant, en opposant, ami ou ennemi, amoureux ou meurtrier, les mythes favorisent une mise en jeu symbolique de nos désirs et de nos peurs ; l'imaginaire des mythes permet une « dramaturgie de notre vie intérieure ». C'est leur fonction symbolique majeure, régulatrice<sup>2</sup>. Cependant, toutes ces formes culturelles de récits à caractère merveilleux, traduisent aussi de grandes généralités historiques. Ils véhiculent des mythes qui permettent à l'homme de se situer dans le temps, de se rattacher au passé et au futur. Les légendes contiennent souvent "des faits historiques déformés par l'imagination populaire ou l'invention poétique". Et une voie d'éveil à l'histoire peut se fonder sur ces récits merveilleux par la recherche des événements du passé, vie quotidienne, personnages plus ou moins authentiques, mis en œuvre dans la tradition populaire. Cette ouverture "à partir de documents simples, de récits, de légendes" - qui ne saurait être la seule voie d'éveil à l'histoire - a fait l'objet d'un P.A.E. (Projet d'Action Educa-

tive)- dans un CP et un CE2 - dont nous voudrions à présent montrer quelques-unes des grandes pistes de recherche.

**\*NAISSANCE du PROJET :** une démarche classique (au GFEN).

L'enquête : après plusieurs réunions de travail entre les trois maîtres, une enquête générale est décidée dans les deux classes, à partir des questions qui suivent :

1) tes parents vivaient-ils comme toi quand ils étaient enfants ? Pourquoi ?

2) même question pour tes grands-parents.

3) encore avant eux, est-ce que les hommes et les femmes vivaient de la même façon ?

4) Est-ce que tu connais des hommes et des femmes qui ont vécu il y a très longtemps ? Lesquels ?

5) Est-ce que l'on peut trouver des choses, des objets, des endroits, des documents (choses écrites), des histoires... qui nous parlent de tout cela ? Lesquels ?

6) Est-ce que tu sais comme autrefois on voyageait ? on faisait la guerre ? on travaillait ? quels outils on employait ?

7) Est-ce que tu te poses des questions sur quelque chose qui s'est passé il y a longtemps, sur les hommes qui ont vécu il y a longtemps ?

8) Aurais-tu aimé vivre à une époque d'autrefois ?

**Dépouillement de l'enquête :**

Les réponses des enfants font apparaître des questionnements sur un certain nombre de points bien précis - les lieux de naissance (origines différentes, pays, ville), l'habitat, les lieux de vie (type : appartements, maisons particulières, opposition ville-campagne, l'ameublement, le confort), l'habillement - l'alimentation - le travail - les outils - les transports (invention et fabrication) - le mode de vie en général - l'enseignement (le contenu, les "conditions") - la guerre, les armes - les inventions (téléphone, électricité, télévision, etc...) - la pauvreté - la famille - **les traces écrites** - l'hygiène - les loisirs, les jeux, les vacances - les modes de gouvernement - les événements - les animaux - l'origine de l'homme - etc...

- A la question 5, il est répondu : des objets (pierres, vases, **images, livres, armes**) - **des histoires (contes, fables)** - **des lieux, des monuments (grottes, châteaux, pyramides)** - **des chansons**, etc...

**C'est cette série de réponses qui justifiera la proposition faite aux enfants :** rencontrer des conteurs de Bigorre (plaine de l'Adour) ; lire des contes et des

récits de notre région (collectés dans un périmètre de 10 à 20 kms autour de la ville) ; à partir de ces légendes, se familiariser avec la recherche sur la documentation en histoire (et en géographie) à propos de la vie quotidienne au cours des âges ; les activités humaines ; les conflits. Inventer à partir de cette documentation, des récits de fiction mettant en jeu des personnages, lieux, événements rencontrés (dialectique lire écrire) - Socialiser ces productions dans des brochures, journaux, lettres aux correspondants, etc... Enfin, effectuer 2 ou 3 "voyages aux sources des légendes" : aller sur les lieux mêmes de leur invention avec, pour guides, les conteurs locaux sollicités précédemment.

### Notes par parenthèses :

Il va de soi :

- 1) que ces pistes, servant d'activité locomotive, ne constituent pas la totalité d'approche en éveil à l'histoire.
- 2) que des démarches de construction du savoir ont leur place à toutes les étapes de ce processus global.
- 3) que les activités de création sont seulement un "réinvestissement créatif" de notions acquises par ailleurs (cf. invention de contes en Français en utilisant le schéma actantiel de Greimas).

4) tous les aspects de la vie coopérative sur la gestion du projet demeurent essentiels (voir bibliographie).

5) au-delà de cette initiation à l'histoire, l'aspect régulateur de cette activité symbolique constitue aussi un objectif majeur.

6) un dernier objectif : cette formation-recherche des enfants place les formateurs eux-mêmes en situation-recherche, seule condition pour innover en inventant des pratiques de réussite pour tous.<sup>3.4.5.</sup>

De la légende à l'histoire : les conteurs, donc, nous rendent visite. Ils apportent quelques-uns des récits les plus connus des occitanistes de Bigorre. Les légendes des Pépis d'Ibos, village qui possède une imposante cathédrale fortifiée, témoin de la guerre entre Catholiques et Huguenots. L'histoire du Bos de Bénac, petit hobereau de la plaine parti pour la croisade, laissant dame et château, et qui revint par magie noire, des années plus tard, assister aux noces sacrilèges de son ex-épouse ! Les récits sanguinaires de "la lande maurine" marqués du souvenir des conquérants arabes qui envahirent la Bigorre au Moyen-Age. Et les innombrables légendes attachées aux châteaux forts de Lourdes, de Mauvezin

("le château du mauvais voisin" repaire, si l'on en croit les textes, de brigands gentilshommes). Tous ces récits portent trace ou s'originent de faits historiques. La création originale des conteurs y ajoute les rêves et l'imagination de leurs temps.

Cette imprégnation donnera plusieurs idées aux enfants. Ainsi, le "secrétaire" de la réunion des enfants (réunion de régulation interclasse, sans adulte) du mardi 22 janvier notera en substance, parmi d'autres projets :

- Ecrire une nouvelle histoire à partir des (différents) personnages (héros) de toutes les légendes qu'on nous a racontés.
- Faire un jeu de l'oie : chaque case portant l'histoire d'un des personnages rencontrés, et répartis sur la spirale du jeu comme échelle des temps.
- Faire un jeu des 7 familles : chacun des "héros" rencontrés étant fondateur d'une famille "légendaire" représentant telle ou telle époque de l'histoire (une

famille gallo-romaine, une famille moyenâgeuse, etc...). Autant de pistes fructueuses pour partir à la recherche d'un passé "historique" moins imprégné de l'imaginaire des légendes.

C'est à cette étape du travail que nous en sommes aujourd'hui. L'imprégnation par les légendes continue, mais l'exigence d'une recherche rigoureuse se fait jour, pour donner corps (et voix) aux héros de nos nouvelles fictions. Bientôt aussi, nous irons voir (de nos yeux voir) les murailles d'Ibos, les oubliettes de Mauvezin, la Prade de St Jean de Payolle, la Tour du Bos et la Lande Maurine : "Voyage aux sources des légendes", pour réconcilier la pensée archétypale des mythes et la recherche rigoureuse de l'histoire d'une petite vallée merveilleuse des Pyrénées... Car c'est bien simple, « seul ce que nous rêvons peut devenir réalité. »<sup>6</sup>

**P. Colin**

1. Cf « les structures anthropologiques de l'imaginaire » G. Durand
2. « Psychanalyse des contes de fées » Bettelheim
3. « Agir ensemble à l'école » GFEN Casterman
4. « Quelles pratiques pour une autre école » GFEN Casterman
5. Revue « Cahiers de Poèmes » GFEN (nombreux numéros sur la pédagogie du conte et du récit)
6. « Sciences et société » Piet Hein (Dossier de Sèvre : le Réel et l'Imaginaire)

### **Une légende sur "La guerre des limites" dans les Vallées (1740).**

Au fond de la vallée de Campan, la plus grande partie du vallon de Payolle est la propriété du syndicat des Quatre Véziaux ; la montagne qui le ferme au sud porte le même nom. Ces "Quatre Véziaux" (les "Quatre voisins") sont les communes de Cadéac, Ancizan, Guchen et Grézian en Aure, et le nom de Camp Batailhé, donné à une partie du pâturage, rappelle le légendaire combat singulier qui leur attribua ce fond de vallée, arraché à Campan. Depuis toujours, ces villages avaient décidé de s'emparer de cette montagne aux prairies trop grasses, aux bois trop épais, à l'accès trop facile par la Hourquette d'Ancizan. Pendant des années, on s'y battit avec rage ; il n'y avait pas de printemps qu'on ne découvrit quelque cadavre dans les ravins et qu'il n'y eut une maison en deuil de part ou d'autre de la montagne. Pour mettre fin à cette guerre, les jurats des paroisses ennemies s'en remirent au "jugement de Dieu". Le combat se tiendrait au sommet de la montagne. Chaque vallée choisirait un champion et la borne frontière serait plantée là où le vaincu rendrait l'âme. La riche vallée de Campan nourrit de poulets pendant trois mois un hercule qu'on nommait avec respect "le Dogue". Les gens d'Aure ne trouvèrent que Fréchou, un berger laid, sec, noir et petit. Le jour dit, au rendez-vous de la montagne, voyant arriver l'avorton des Aurois, le champion de Campan éclata de rire et dit aux jurats de sa vallée : "Ecrivez, Messieurs de Campan, la montagne est à nous". Mais au premier choc, ce fut une stupeur générale : le berger aurois ceintura le "Dogue" et le laissa retomber, les reins cassés. Alors commença une scène hallucinante ; Fréchou lia les pieds du "Dogue" encore plein de vie mais incapable de se relever, et, sans pitié, commença de le traîner sur le chemin qui descendait vers la vallée de l'Adour. Les femmes de Campan lapidaient leur champion en hurlant : "Crève, mais crève donc", tandis que les femmes d'Aure étendaient leurs tabliers, leurs capes, leurs pelisses sur les cailloux du chemin et disaient à Fréchou : "Doucement petit ne le tue pas trop vite". Le malheureux champion de Campan fut ainsi traîné jusqu'à la Prade de Saint-Jean en amont de Payolle, où sont plantées aujourd'hui les pancartes des Quatre Véziaux. Voilà comment les splendides sapinières de Coumelade appartiennent à la vallée d'Aure.