

art·en·ciel  
ISABELLE MEYER



Le joueur  
de flûte

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

*Il y a bien des années, les gens de Hamelin furent tourmentés par une multitude innombrable de rats qui venaient du Nord, par troupes si épaisses que la terre en était toute noire. S'il n'était venu remède à ce fléau par l'arrivée du joueur de flûte, pas un grain de blé ne fût resté dans Hamelin, et tous les habitants seraient morts de faim.*

La légende du joueur de flûte de Hamelin, qui narre les événements de l'an 1284, a fait le tour du monde au cours des siècles pour gagner sa place entière dans le patrimoine culturel. Symbolisant le pouvoir libérateur de l'art par le personnage énigmatique du joueur de flûte, la légende comprend de nombreuses adaptations littéraires dont les dénouements multiples ont suscité la controverse.

Abordant à travers le regard des enfants le sujet actuel des épidémies et les implications qu'elles peuvent avoir sur leur vie, le spectacle *Le joueur de Flûte* raconte par le slam de Narcisse et le violon d'Isabelle Meyer comment les enfants de la ville de Hamelin ont survécu à une épidémie de peste et comment ils ont trouvé astucieusement le moyen de débarrasser la ville des rats grâce à la musique.

Au-delà du plaisir de redécouvrir un célèbre conte et ses nombreuses versions historiques, le spectacle *Le joueur de Flûte* fait la part belle à des chefs d'œuvre musicaux et invite parents et enfants à réfléchir à la place accordée aux plus jeunes dans la société ainsi qu'au pouvoir de l'imagination face aux enjeux de notre monde.

## DISTRIBUTION

**Isabelle Meyer** «Lady Vivaldi» création et violon

**Ensemble Art-en-Ciel** musiciens

**Marilyne Musy** percussion

**Luis Semeniuk** piano

**Tobias Noss** alto

**Pascal Michel** violoncelle

Une création Art-en-Ciel – Isabelle Meyer

## PROGRAMME MUSICAL

**Prokofiev** *Marche des 3 Oranges*

**Camille Saint-Saëns** *Danse macabre*

**Schubert** trio op. 100 *Andante con moto*

**William's** *Danse du diable*

**Ysaÿe** *Ballade*

**Morris** *Berceuse transylvanienne*

**Maurice Ravel** *Tzigane*

**Schumann** *Rêverie et L'Oiseau prophète*

**Massenet** *Méditation*

**Monti** *Czardas*

# Introduction

Le joueur de Flûte a laissé une empreinte forte dans ma mémoire d'enfant, restée au fond de ma mémoire jusqu'à un certain jour...

Ce jour-là, le mot épidémie a commencé à occuper toutes nos pensées... 2020, bien évidemment. Le monde de l'enfance perdait de sa légèreté, quelques droits aussi.

Dans une salle de classe, des enfants paisibles, couchés au sol, les yeux fermés. Je zigzague entre eux, mon violon les berçant au son de la mélodie du Cygne de Saint-Saëns, mélodie peut-être aussi belle que celle improvisée par le joueur de flûte de Hamelin... Écoute recueillie, rêverie partagée, la musique semble avoir emmené les enfants vers un monde réconcilié avec les épreuves traversées.

Je pense alors au joueur de flûte de Hamelin. Sa musique, tout en beauté, avait dû faire rêver les enfants de Hamelin à un avenir meilleur, et c'est pour cela qu'ils l'avaient suivie...

# La légende

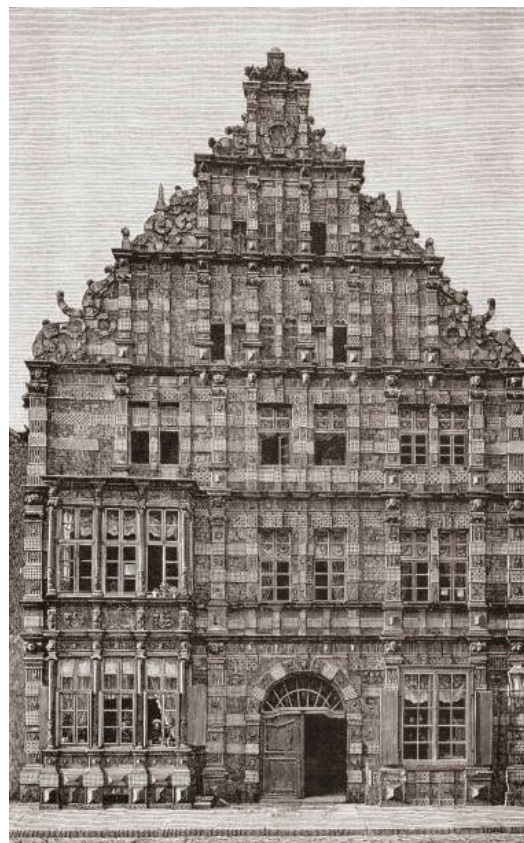
Un jour, un joueur de flûte se présente comme étant un exterminateur de rats. Habillé d'un long manteau multicolore, il propose de débarrasser la ville des rats, moyennant finances. Le maire et les habitants de la ville acceptèrent sa proposition avec joie.

L'homme sort sa flûte et à peine se met-il à jouer que les rats sortent des maisons, enchantés par cette musique. Il les entraîne ainsi en dehors de la ville, jusqu'au Weser, dans lequel ils plongent en masse et se noient. Sa tâche accomplie, l'homme retourne à la ville toucher son salaire mais les bourgeois refusent de le payer. Le flûtiste quitta la ville, le cœur plein d'amertume.

Il y revint cependant un 26 juin, sous les traits d'un chasseur à l'allure effrayante, portant un chapeau rouge et étrange; pendant que tout le monde était à l'église, il sortit sa flûte de nouveau et commença à jouer dans les ruelles de la ville. Mais cette fois, ce sont les enfants qui arrivent en courant, ensorcelés par sa musique. Il les conduisit par la porte de l'est en continuant de jouer, et ils allèrent jusqu'à la montagne Koppelberg, où il disparut avec eux à jamais.

Seuls deux enfants revinrent, car ils s'étaient attardés en chemin. L'un d'eux étant aveugle ne pu montrer l'endroit où les enfants étaient, l'autre étant muet ne put dire un seul mot. Un petit garçon étant revenu chercher sa redingote échappa lui aussi au malheur. Certains disent que les enfants avaient été conduits à une grotte d'où ils ressortirent dans la région de Siebenbuergen.

Selon la légende, ce jour-là, 130 enfants disparurent ainsi à jamais.



# La légende du joueur de flûte de Hamelin, mythe ou réalité ?

Quelles sources pour comprendre les fondements historiques de la légende ?

La légende du joueur de flûte de Hamelin est un amalgame étrange de mythe et de réalité. Le récit original a dû prendre de l'importance pour les gens de la ville de Hamelin à mesure que leurs enfants disparaissaient pour une raison ou une autre.

Ce conte tire son origine d'une légende évoquant le désastre que connut la ville allemande de Hamelin le 26 juin 1284. La ville était envahie de rats, un dératiseur aurait proposé ses services. Par le simple son de sa flûte, cet homme aurait mené tous les rats de la ville vers la rivière Weser, où tous les rats se seraient noyés. Le travail accompli, le dératiseur n'aurait pas reçu la récompense promise par le bourgmestre et les habitants. Pour se venger, il aurait joué une mélodie qui aurait attiré tous les enfants de la ville hors de la maison. Tous l'auraient suivi et auraient disparu...

Dans l'église de la petite ville de Hamelin, on peut découvrir un vitrail (voir ci-contre), première trace historique de cette légende. Ce vitrail représente le joueur de flûte habillé de vêtements colorés entouré des enfants tous vêtus de blanc.

La première trace historique de cette légende est donc un vitrail placé dans l'église de Hamelin aux environs de 1300.

Ce vitrail aurait donc été créé en mémoire des événements qui se sont produits en 1284.

Sur la base des textes retrouvés au XIV<sup>e</sup> et du XVII<sup>e</sup> siècle et des corrélations faites avec des événements historiques de l'époque, plusieurs hypothèses sur la disparition des enfants ont été émises :

1. Les enfants de Hamelin auraient été victimes d'un accident au cours duquel ils se seraient noyés dans la rivière Weser.
2. Les enfants auraient été victimes d'une épidémie et auraient été conduits hors de la ville pour éviter la contamination des autres habitants.
3. Les enfants auraient quitté Hamelin pour effectuer un pèlerinage, une croisade militaire, ou une croisade d'enfants.
4. Les enfants auraient abandonnés leurs parents pour fonder leur propre village à l'époque de la colonisation de l'Europe orientale. Effectivement, de nombreux villages auraient été fondés à cette époque par des colons occidentaux, notamment allemands, en Europe orientale.

Il semblerait que la dernière hypothèse soit la plus plausible du point de vue des chercheurs. D'après un livre de chants datant de 1384, des versets en latin relatent le sort des enfants de Hamelin :

*En l'an 1284, le jour de Jean et Paul  
Soit le 26 juin  
Par le flûtiste tout de couleurs vêtu  
130 enfants nés à Hamelin furent séduits  
et perdus au lieu du calvaire des collines (qui entourent Hamelin)*



# Le joueur de Flûte en musique

## Lien avec le PER

A 11 MU - Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique du langage musical

A 12 MU – Mobiliser ses perceptions sensorielles

Le spectacle est composé de 3 parties distinctes, correspondant aux 3 versions de l'histoire racontée de 3 points de vue différents.

1. La légende est racontée par un narrateur extérieur aux événements. Version descriptive de la légende.
2. La légende est racontée du point de vue du musicien. Le violon incarne le joueur de flûte (nommé musicien dans le spectacle et non joueur de flûte)
3. La légende est racontée par la bouche de Gilain, un enfant qui a vécu les événements de 1284.

Le spectacle Le joueur de Flûte raconte par la musique les événements passés à Hamelin en 1284. Les musiques évoquent les passages de l'histoire des façons suivantes :

### VERSION 1 (NARRATEUR)

La musique incarne un personnage de l'histoire dans un style de leitmotiv (le thème musical représente le personnage comme une identité musicale).

**Exemple :** dans le Trio op.100 de Schubert, le thème musical représente le joueur de flûte, telle une signature musicale ou encore dans la Danse macabre de Camille Saint-Saëns dont le thème est associé aux rats qui envahissent la ville.

La musique suggère une atmosphère qui prédomine dans un passage de l'histoire.

**Exemple :** dans la Danse macabre de Camille Saint-Saëns, musique décrivant l'atmosphère de la ville de Hamelin au début de l'histoire ou encore dans la Berceuse transylvanienne de Morris qui suggère l'envoûtement des enfants par la mélodie du musicien.

### VERSION 2 (MUSICIEN)

L'instrument incarne le personnage. Le violon, à travers la musique *Tzigane* de Ravel, représente le musicien qui raconte l'histoire à travers son instrument comme si sa musique racontait l'histoire.

### VERSION 3 (L'ENFANT)

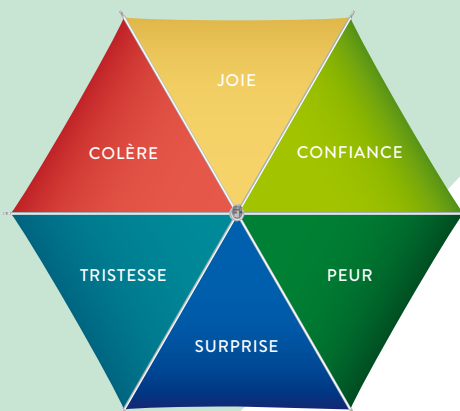
La musique « parle » tel l'enfant qui raconte l'histoire.

**Exemple :** Rêverie de Schumann, extrait des Scènes d'enfant, dans laquelle les mélodies sont comme des pensées musicales qui expriment les rêveries et réflexions de l'enfant.

Chaque partie de l'histoire est associée à une musique qui décrit le climat, l'ambiance de la scène selon la narration ou encore les caractères des personnages de l'histoire.

Situation initiale	Élément perturbateur	Péripéties	Dénouement	Situation finale
<i>ville infestée par les rats</i>	<i>arrivée des rats / du joueur de flûte</i>	<i>dératisations, noyade des rats</i>	<i>contrat non-tenu</i>	<i>envoûtement des enfants</i>

A. associer les émotions aux étapes de l'histoire



Peur – Colère – Surprise – Joie – Confiance – Tristesse

Situation initiale	Élément perturbateur	Péripéties	Dénouement	Situation finale
<i>ville infestée par les rats</i>	<i>arrivée des rats / du joueur de flûte</i>	<i>dératisations, noyade des rats</i>	<i>contrat non-tenu</i>	<i>envoûtement des enfants</i>
Tristesse/Peur	Surprise	Joie	Colère	Confiance

B. Associer les extraits musicaux suivants à une émotion :

Tristesse/Peur	Surprise	Joie	Colère	Confiance
Saint-Saëns : <i>Danse macabre</i>	Schumann : <i>L'Oiseau prophète</i>	Prokofiev : <i>Marche des 3 Oranges</i>	Ysaÿe : <i>Ballade</i>	Morris : <i>Berceuse transylvanienne</i>

## Écouter les versions musicales

Dans les extraits musicaux suivants, les compositeurs emploient des techniques de composition et des indications d'interprétation pour transmettre des intentions et des sentiments dans la musique.

Lien avec le PER :

A 12 MU

Reconnaissance, différenciation, appariement et classement d'un son parmi d'autres en fonction :

- des timbres (voix, flûtes,...)
- des familles d'instruments (clochettes, lames, flûtes,...)
- des hauteurs (aigu, grave,...)
- des nuances (fort, doux,...)
- des tempos (lent, rapide,...)

Écoute d'œuvres musicales variées (vocales, instrumentales, contes musicaux,...)



## MORRIS

*Berceuse transylvanienne,*  
extrait du film *Young Frankenstein*



[https://youtu.be/Phm3aC3UKk?si=DopcXlapn\\_n\\_MpgH](https://youtu.be/Phm3aC3UKk?si=DopcXlapn_n_MpgH)



## PROKOFIEV

*Marche des 3 Oranges,* extrait de l'Opéra  
*L'Amour des 3 Oranges,* op.33



<https://youtu.be/6ZtKYkiQbn8>



## RAVEL

*Tzigane* rhapsodie de concert (1924)



<https://youtu.be/K71LvN-xZlc?si=LDaqs4IL038COWC6>



## CAMILLE SAINT-SAËNS

*Danse macabre*, op.40



[https://www.youtube.com/watch?v=YyknBTm\\_YyM](https://www.youtube.com/watch?v=YyknBTm_YyM)



## SCHUMANN [1]

*L'Oiseau prophète*,  
extrait des Scènes de la forêt, op. 82



<https://youtu.be/9A3BlcOpF-A>



## SCHUMANN [2]

*Rêverie*, extrait de Scènes d'enfant op. 15



<https://www.youtube.com/watch?v=Hc5ol6Jm15M>



## YSAÏE

Sonate n° 3 *Ballade*



<https://www.youtube.com/watch?v=oc-j4ftH2X4>

# Schumann

## RÊVERIE, EXTRAIT DES SCÈNES D'ENFANTS (KINDERSZENEN), OP. 15

Lien avec le PER

A 21 MU

Nuances (piano, mezzo-forte, forte,...)

Matériel didactique suggéré : Cartes nuances (commande sur le site [www.art-en-ciel.ch](http://www.art-en-ciel.ch) ...)



Rêverie est une œuvre pour piano de Robert Schumann écrite en 1838 et composée de treize courtes pièces. Elle est la première œuvre instrumentale significative prenant pour thème les impressions d'enfance, conçue «par un grand enfant», comme «souvenir pour des personnes qui ont grandi». La pièce la plus célèbre et en même temps la plus longue du cycle qui atteint une grande profondeur poétique dans la simplicité.

### Quels sont les éléments musicaux que le compositeur Schumann utilise pour évoquer la rêverie ?

1. La répétition d'un motif : la mélodie revient en boucle, se répète avec des légères variations et modulations harmoniques, suggérant l'esprit vagabond des pensées de l'enfant qui rêve.
2. La mélodie est comme suspendue et les notes liées (en legato), donnant un côté fluide à la musique comme une pensée qui se déroule.

En classe avec les élèves : en écoutant la musique, dessiner les lignes mélodiques montantes et descendantes avec des gestes des bras. Observer si la mélodie est jouée dans des nuances piano ou forte.





# Maurice Ravel

## TZIGANE (1924)

*Tzigane* est une rhapsodie de concert pour violon et orchestre (comportant un seul mouvement) composée par Maurice Ravel en 1924.

La première partie, pour violon seul, est conçue dans le style d'une improvisation sur des thèmes tziganes chers au compositeur. Extrêmement ardue, l'œuvre fait partie des pièces du répertoire violonistique qui demandent le plus de virtuosité.

### Quels sont les éléments musicaux que le compositeur Maurice Ravel utilise pour explorer le côté tzigane et folklorique du violon ainsi que le potentiel virtuose de l'instrument ?

1. Côté tzigane : le thème utilise l'intervalle de quinte fréquent dans la musique populaire et répète ce motif en construisant le thème sur 2 x 8 mesures. Grande simplicité du motif qui permet de nombreuses variations virtuoses.
2. Côté virtuose : les variations virtuoses du thème jouent avec les pizzicati, doubles cordes ou encore harmoniques.
3. Explications : les pizzicati : la technique du pizzicato consiste à utiliser les doigts pour pincer les cordes à la place l'archet, à la manière d'une guitare sans se servir de l'archet. Dans la partition ci-dessous, les croix sur les notes indiquent que la note doit être jouée en pizzicato ou corde pincée.



Les double cordes : la technique des double cordes exige l'utilisation simultanée de plusieurs cordes et nécessite une coordination des doigts particulièrement complexe. (plus de cordes = plus de doigts mobilisés sur les cordes = plus de virtuosité !)



Les harmoniques : la technique des harmoniques sur le violon consiste à effleurer la corde avec les doigts pour obtenir une résonance naturelle à un endroit précis à partir d'une note fondamentale autre que celle donnée par la corde à vide.



# Jenkins

## EXSULTATE JUBILATE (2014)

Motet pour chœur a cappella faisant partie d'une série de 19 chorals.

En classe : La partition en annexe permet aux enseignants d'apprendre avec leurs élèves une partie de la musique afin de prendre part au spectacle en chantant avec les musiciens.

### Lien avec le PER

A 14 MU - Rencontrer divers domaines et cultures artistiques

Participation active à une exposition, un spectacle, un concert mis en place dans le cadre de la classe, de l'établissement (chant, chorégraphie,...)

**En classe :** La partition en annexe permet aux enseignants d'apprendre avec leurs élèves une partie de la musique afin de prendre part au spectacle en chantant avec les musiciens.

**Suggestion :** la partie de ténor peut être chantée avec le texte latin ; la partie de soprano sur a-a-a. Apprendre du début à la partie A.

# La légende du joueur de Flûte de Hamelin chez 3 auteurs

L1 11-12 - Lire et écrire des textes d'usage familial et scolaire et s'approprier le système de la langue écrite

L1 13-14 - Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire

L1 15 - Apprécier des ouvrages littéraires

L1 16 - Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes

Dans le spectacle *Le joueur de Flûte*, 3 versions de la légende sont racontées de 3 différents points de vue suivant la structure de la narration identique dans les 3 histoires.

La version 1 raconte les faits telle une légende du point de vue d'un narrateur extérieur aux événements.

La version 2 relate le point de vue du musicien tel qu'il a découvert la ville de Hamelin, les rats et les enfants malheureux. La narration est à la première personne, le « je » est celui du musicien ou joueur de flûte.

La version 3 est racontée à travers la bouche d'un enfant de Hamelin qui a vécu la peste en 1284. Il s'appelle Guilain. Il explique pourquoi il a suivi le musicien avec 120 autres enfants.

Situation initiale	Élément perturbateur	Péripéties	Dénouement	Situation finale
<i>ville infestée par les rats</i>	<i>arrivée des rats /du joueur de flûte</i>	<i>dératisations, noyade des rats</i>	<i>contrat non-tenu</i>	<i>envoûtement des enfants</i>

## COMPARER LES 3 TEXTES DE GRIMM, MÉRIMÉE ET BROWNING QUI RACONTENT LA MÊME LÉGENDE.

1. identifier la structure et l'articulation chez les 3 auteurs selon les événements (voir le canevas ci-dessus). Respectent-ils la même narration ?
2. Quelles sont les différences d'un auteur à l'autre ?
3. Est-ce que la fin de l'histoire est identique chez les 3 auteurs ?
4. Y a-t-il une morale dans cette légende ?

En classe avec les élèves : raconter sa propre version de la légende en respectant le canevas de l'histoire.

Donner des consignes de style :

- Employer des rimes
- En octosyllabe, alexandrin, vers libres,...
- Emploi de vocabulaire spécifique: langage des rues, termes utilisés au Moyen-âge, style conte,...

# Le joueur de Flûte en découpage

Lien avec le PER

A 13 AC&M - Explorer diverses techniques plastiques et artisanales

Découper une ribambelle d'enfants qui se tiennent par la main comme à la fin du spectacle!



<https://www.youtube.com/watch?v=QAQDP2XDd6M>

## LE JOUEUR DE FLÛTE DE HAMELIN – PROSPER MÉRIMÉE (1803-1870)

Il y a bien des années, les gens de Hameln furent tourmentés par une multitude innombrable de rats qui venaient du Nord, par troupes si épaisses que la terre en était toute noire, et qu'un charretier n'aurait pas osé faire traverser à ses chevaux un chemin où ces animaux défilaient. Tout était dévoré en moins de rien ; et, dans une grange, c'était une moindre affaire pour ces rats de manger un tonneau de blé que ce n'est pour moi de boire un verre de ce bon vin. Souricières, ratières, pièges, poison étaient inutiles. On avait fait venir de Bremen un bateau chargé de onze cents chats ; mais rien n'y faisait. Pour mille qu'on en tuait, il en revenait dix mille, et plus affamés que les premiers. Bref, s'il n'était venu remède à ce fléau, pas un grain de blé ne fût resté dans Hameln, et tous les habitants seraient morts de faim.

Voilà qu'un certain vendredi se présente devant le bourgmestre de la ville un grand homme, basané, sec, grands yeux, bouche fendue jusqu'aux oreilles, habillé d'un pourpoint rouge, avec un chapeau pointu, de grandes culottes garnies de rubans, des bas gris et des souliers avec des rosettes couleur de feu. Il avait un petit sac de peau au côté.

Il offrit au bourgmestre, moyennant cent ducats, de délivrer la ville du fléau qui la désolait. Vous pensez bien que le bourgmestre et les bourgeois y topèrent d'abord. Aussitôt l'étranger tira de son sac une flûte de bronze ; et, s'étant planté sur la place du marché, devant l'église, mais en lui tournant le dos, (...) il commença à jouer un air étrange, et tel que jamais flûtiste allemand n'en a joué. Voilà qu'en entendant cet air, de tous les greniers, de tous les trous de murs, de dessous les chevrons et les tuiles des toits, rats et souris, par centaines, par milliers, accoururent à lui. L'étranger, toujours flûtant, s'achemina vers le Weser ; et là, ayant tiré ses chausses, il entra dans l'eau suivi de tous les rats de Hameln, qui furent aussitôt noyés. Il n'en restait plus qu'un seul dans toute la ville (...).

Le magicien, car c'en était un, demanda à un traînard, qui n'était pas encore entré dans le Weser, pourquoi Klauss, le rat blanc, n'était pas encore venu.

– Seigneur, répondit le rat, il est si vieux qu'il ne peut plus marcher.

– Va donc le chercher toi-même, répondit le magicien.

Et le rat de rebrousser chemin vers la ville, d'où il ne tarda pas à revenir avec un vieux gros rat blanc, si vieux, si vieux, qu'il ne pouvait pas se traîner. Les deux rats, le plus jeune tirant le vieux par la queue, entrèrent tous les deux dans le Weser, et se noyèrent comme leurs camarades. Ainsi la ville en fut purgée.

Mais, quand l'étranger se présenta à l'hôtel de ville pour toucher la récompense promise, le bourgmestre et les bourgeois, réfléchissant qu'ils n'avaient plus rien à craindre des rats, et s'imaginant qu'ils auraient bon marché d'un homme sans protecteurs, n'eurent pas honte de lui offrir dix ducats, au lieu des cent qu'ils avaient promis. L'étranger réclama : on le renvoya bien loin. Il menaça alors de se faire payer plus cher s'ils ne maintenaient leur marché au pied de la lettre. Les bourgeois firent de grands éclats de rire à cette menace, et le mirent à la porte de l'hôtel de ville, l'appelant beau preneur de rats ! injure que répétèrent les enfants de la ville en le suivant par les rues jusqu'à la Porte-Neuve.

Le vendredi suivant, à l'heure de midi, l'étranger reparut sur la place du marché, mais cette fois avec un chapeau de couleur de pourpre, retroussé d'une façon toute bizarre. Il tira de son sac une flûte bien différente de la première et, dès qu'il eut commencé d'en jouer, tous les garçons de la ville, depuis six jusqu'à quinze ans, le suivirent et sortirent de la ville avec lui. (...) Ils le suivirent jusqu'à la montagne de Koppenberg, auprès d'une caverne qui est maintenant bouchée. Le joueur de flûte entra dans la caverne et tous les enfants avec lui. On entendit quelque temps le son de la flûte ; il diminua peu à peu. Enfin on n'entendit plus rien. Les enfants avaient disparu, et depuis lors on n'en eut jamais de nouvelles.

## LE JOUEUR DE FLÛTE DE HAMELIN – WILHELM GRIMM (1786-1859)

Wilhelm Grimm est un conteur, linguiste et philologue allemand connu pour avoir rassemblé les contes européens et contribué à la rédaction d'un dictionnaire de langue allemande

La vie était facile pour les habitants d'Hameln en Allemagne. Les pauvres n'étaient pas trop pauvres, et les riches avaient beaucoup plus que nécessaire. Au lieu d'être contents, ces gens se montraient égoïstes, et ne pensaient qu'à festoyer. Les parents trouvaient que les enfants leur causaient trop de soucis.

C'est alors qu'un horrible événement eut lieu à Hameln... En cette veille de Noël 1283, les habitants étaient en pleins préparatifs de la fête. Partout on pouvait humer les effluves de jambons et de dindes en train de rôtir, de gâteaux et de tartes en train de cuire.

Au milieu de tout ce remue ménage, personne ne remarqua un rat qui se faufilait à travers les portes de la ville. Il fut suivi d'un autre, puis d'un autre. Au bout de cinq minutes, il y avait une centaine de rats, au bout d'une heure ils étaient plus d'un millier. Et bientôt, la ville entière fut envahie. Les rats se glissaient sous les portes,

grimpaient le long des gouttières, et tombaient en grappes dans les cheminées.

Les gens essayèrent vainement de sauver quelque nourriture, mais les rats dévoraient tout. Bientôt il ne resta plus rien des préparatifs de la fête. Au matin de Noël, les rats étaient partout : dans les armoires, sous les lits, dans les chaussures, et jusque dans les berceaux. Épouvantés, les gens se rendirent à l'Hôtel de ville pour demander au maire de faire quelque chose. Lors d'une réunion d'urgence, le maire et ses conseillers mirent au point un plan à base de pièges et de poison pour débarrasser Hamelin des rats.

Hélas, les rats se montrèrent si malins et si vigoureux qu'ils évitèrent les pièges et dévorèrent le poison comme si c'était du sucre. Le troisième jour, il n'y avait plus rien à manger. Alors les rats dévorèrent les oreillers, les livres, les chaises et les tables. Ils poursuivaient les chiens et tuaient les chats. Ils mordaient les gens dans leur lit, et personne ne pouvait plus dormir. Celui qui voulait s'habiller découvrait des rats nichés dans ses chaussures.

Désespéré, le maire décida finalement d'offrir mille pièces d'or la personne qui pourrait débarrasser la ville de ce fléau. Le quatrième jour, un étranger arriva à Hamelin et demanda à voir le maire :

- J'ai entendu dire que vous offriez mille pièces d'or à celui qui délivrerait la ville de ses rats.

Le maire demanda :

- Cela est vrai, mais qui êtes vous ?

- On m'appelle le Joueur de flûte. Je sais comment vous aider.

- Très bien, acquiesça le maire, si vous pouvez nous débarrasser des rats, vous toucherez la récompense.

L'étranger quitta l'Hôtel de ville et se dirigea vers la place du marché. Il commença à jouer une étrange mélodie sur une simple flûte en bois. Dès les premières notes, les rats cessèrent de manger pour écouter la chanson du Joueur de flûte. Puis, d'un même mouvement, tous accoururent des ruelles, détalèrent des maisons, et s'élançèrent hors des boutiques pour venir se rassembler autour de lui.

Bientôt, la place du marché fut envahie de centaines de milliers de rats jouant toujours, l'étranger se mit à marcher à travers la ville. Les rats le suivirent et franchirent derrière lui les portes d'Hamelin. Lorsqu'il atteignit les berges de la rivière, le Joueur de flûte s'immobilisa sans cesser de jouer de son instrument. Poursuivant leur galop, les rats se précipitèrent dans la rivière. Quand l'homme arrêta de jouer, tous les rats d'Hamelin sans exception avaient été engloutis. Les gens se mirent à chanter et danser de joie, les cloches de la ville carillonnèrent à toute volée.

Mais tout le monde avait oublié le Joueur de flûte, et lorsqu'il réapparut aux portes de la ville, le sourire du maire s'effaça.

- J'ai tenu ma promesse, dit l'étranger, veuillez me donner les mille pièces d'or.

- Ah ! répondit le maire, vous voulez dire les cinquante pièces d'or. Tenez, les voici.

- Nous étions d'accord pour mille, pas pour cinquante, répartit le Joueur de flûte, ne manquez pas à votre promesse.

- Vous croyez que nous allons vous donner mille pièces d'or pour avoir joué un petit air de rien du tout sur votre flûte ?

- Cela ne vous a guère demandé de travail. Je vous offre cinquante pièces d'or, c'est à prendre ou à laisser !

Le Joueur de flûte fixa froidement le maire.

- Vous allez regretter ceci, dit-il, et il le quitta sans prendre la récompense.

Les semaines passèrent et la vie reprit à Hamelin comme avant. La ruse du maire avait fait économiser mille pièces d'or à la ville, et c'est le seul souvenir que les gens gardaient du Joueur de flûte.

Mais un matin, les habitants entendirent les doux accents d'une flûte, et ils comprirent que l'étranger était de retour. Comme il jouait son étrange et merveilleuse mélodie, tous les enfants d'Hamelin se rassemblèrent autour de lui en chantant, riant et dansant.

Leurs parents tentèrent de les retenir, mais ils étaient sous le charme de la musique du Joueur de flûte. Sans la moindre crainte, les enfants suivirent l'étranger. En procession, ils franchirent le pont sur la rivière et disparurent derrière les montagnes. Ni le Joueur de flûte ni les enfants ne réapparurent jamais à Hamelin.

Mais depuis ce jour là, lorsque le vent souffle de derrière les montagnes, l'on peut entendre des rires d'enfants heureux.



**CONTACT**

Isabelle Meyer «Lady Vivaldi»  
Isabelle.meyer@art-en-ciel.ch  
079 345 95 03