



Le joueur de flûte

I Des ennemis peu ordinaires

1 Cette histoire s'est passée il y a longtemps, très longtemps (c'était au Moyen Âge), dans une ville allemande, entourée de solides murailles, qui s'appelait Hamelin.

Une nuit d'hiver, quelques jours après les grandes fêtes de Noël et du Nouvel An, tout dormait à Hamelin; tout était silencieux. Il avait neigé dans la journée et les maisons étaient toutes enfouies dans la neige. Quelques flocons tombaient encore. Seuls, deux hommes, Thomas le cordonnier, et Guillaume le tailleur, montaient la garde, comme le faisaient, chacun à son tour, les hommes de Hamelin.

2 Il faisait grand froid, et Thomas encourageait Guillaume : « Encore un peu de patience, et bientôt nous pourrons aller nous réchauffer et nous coucher ! »

C'est alors qu'un bruit, d'abord léger et lointain, attira leur attention. Il venait du bout de la grand-rue, et peu à peu se rapprochait. C'était le piétinement d'une troupe en marche qui faisait crisser la neige. Étonnés et inquiets, les guetteurs s'arrêtèrent, les yeux arrondis par la surprise :

3 « Qu'est-ce que c'est ? Comment des ennemis ont-ils pu entrer dans la ville ? La porte est pourtant bien fermée ! Holà ! Qui va là ? » crièrent-ils en élevant leurs lanternes.

Alors, ils virent s'avancer vers eux, sur la neige, une sorte de long ruban sombre, et, tout à coup, ils comprirent que ce ruban était fait de milliers et de milliers de souris, qui trottaient, envahissaient les rues, se glissaient sous les portes...



4 Ils s'attendaient à tout, mais pas à cela ! Voilà des ennemis peu ordinaires !
Ils lâchèrent lanternes, hallebardes, et s'enfuirent à toutes jambes en criant : « Au secours !
Des souris ! »
Tandis que les habitants, soudain réveillés, apparaissaient aux fenêtres.

5 La troupe continuait sa marche et s'étalait sur la neige comme une tache d'encre : des souris grises, noires, blanches, des petites, des moyennes, des grosses, de fins museaux roses, des oreilles rondes, de longues queues, et surtout, de petites dents, pointues et gourmandes...

II Comment se débarrasser des souris ?

1 On se mit à chasser les souris, à coups de balais, à coups de bâtons. On en tua ; mais plus on en tuait, plus elles paraissaient nombreuses et hardies. Les chats leur faisaient la guerre, en dévoraient quelques-unes, mais bientôt, ils n'eurent plus faim et ne purent même pas dormir tranquilles, car elles venaient les taquiner. Ils durent se réfugier sur les toits et en haut des arbres.

2 Le grain, la farine, les provisions dans les caves, dans les greniers, dans les maisons, tout allait être grignoté. Bientôt, le boulanger ne pourrait plus cuire le bon pain et les brioches

parfumées.

Les malheureux habitants de Hamelin allèrent trouver le Maire, et lui dirent :

« Vous êtes responsable de cette ville, monsieur le Maire ; trouvez un moyen de nous débarrasser de ces maudites souris. » Le Maire réfléchit et ne trouva rien.

3 Pourtant, il eut l'idée de faire annoncer par le tambour de ville qu'il donnerait mille pièces d'or à celui qui viendrait à bout de ces minuscules ennemis.

Il attendit, sans trop espérer. Enfin, un grattement se fit entendre à la porte de son bureau, et un homme étrange y pénétra. Il était jeune, long et mince ; un costume vert le moulait ; une grande cape rouge sombre tombait jusqu'à ses pieds. Il avait un visage fin, deux yeux vifs et brillants, des cheveux roux que couvrait un grand chapeau vert, orné de plumes de faisan. Il tenait une flûte dans ses doigts maigres.

4 Il salua poliment monsieur le Maire et lui dit :

« Je suis le Joueur de Flûte et je viens vous offrir mes services. Vous désirez que je débarrasse Hamelin de toutes ces souris? Je puis le faire tout de suite.

— Par Dieu! Est-ce possible ? demanda le Maire.

— Bien sûr, puisque je vous le dis !

— J'ai peine à te croire, jeune homme !

5 — N'ayez crainte, Messire. Je le ferai à l'instant même, pour gagner la riche récompense que vous avez promise.

— D'accord. Je te remettrai le sac d'or promis, si tu réussis ! »

Le Joueur de Flûte fit demi-tour et, de son pas léger, descendit l'escalier de l'hôtel de ville.

Sur le perron, il s'arrêta, rejeta sur ses épaules les pans de sa cape ; il éleva lentement les bras, et porta la flûte à sa bouche.

III Un service mal récompensé

1 Sans se presser, le Joueur de Flûte s'avança sur la place. Une mélodie, douce comme une caresse, sortit de sa flûte.

En l'entendant, les habitants de Hamelin s'étaient arrêtés, charmés. Ils virent alors, de toutes parts, les souris accourir et la troupe se reformer. Et tout ce monde minuscule se bousculait, en poussant des cris aigus, pour rattraper le musicien qui, là-bas, au bout de la rue, près de la porte de la ville et vers le pont-levis, continuait sa marche lente.

2 Ainsi, les souris se pressant derrière le Joueur de Flûte arrivèrent dans la campagne, près de la rivière glacée.

C'est alors que la musique accéléra son rythme. Les sons se firent de plus en plus perçants et les souris, surprises par ce changement, furent prises de folie : leurs cris redoublèrent, la bousculade se fit plus pressante et les culbutes plus nombreuses.

3 Attirées par la rivière, elles se précipitèrent...

La couche de glace était mince et craqua sous leur poids...

Ce furent aussitôt des plongeurs dans l'eau glacée. Parmi les éclaboussures, toutes les souris s'engloutirent jusqu'à la dernière. La Flûte se tut.

Les cris des souris avaient cessé.

4 La campagne et la rivière étaient redevenues silencieuses. Les souris avaient toutes disparu.

Les habitants de Hamelin étaient délivrés.

Le Joueur de Flûte revint vers la ville : il allait chercher ses mille pièces d'or : une vraie fortune, pour lui.

Au lieu de le remercier et de l'accueillir comme un ami, le Maire prit un air dédaigneux :

5 « Ah ! tu viens chercher ta pièce d'or ! Tiens, la voilà ! » Et il jeta un écu aux pieds du Joueur de Flûte.

« *Ma* pièce d'or ? Vous avez promis *mille* pièces d'or !

— Ah ! Ah ! Quelle plaisanterie ! Tu as mal compris ! Mille pièces d'or pour jouer un petit air de flûte ! Tu te moques de nous, va-t'en au diable, avec ta pièce d'or et que je n'entende plus ta maudite musique qui me ferait penser aux souris ! »

IV La montagne enchantée

1 Le Joueur de Flûte, immobile, silencieux, regardait le Maire, fixement. Il aurait voulu le battre, tant il était en colère, mais il fit un effort pour se calmer, s'enveloppa dans sa cape, se détourna sans ramasser la pièce d'or et sortit de l'hôtel de ville.

2 Il traversa la place d'un pas rapide, remonta la grand-rue jusqu'à l'église ; là, bien campé sur ses longues jambes, il porta à nouveau la flûte à sa bouche. Mais cette fois, les sons joyeux qui en sortirent ne ressemblaient pas à la musique triste, puis follement endiablée qui avait entraîné les souris.

3 En entendant cette mélodie, les enfants de la ville surpris, s'arrêtèrent dans leurs jeux et, attentifs, ils écoutèrent. Puis ils accoururent de tous côtés vers le mystérieux garçon, en dansant et sautant en cadence.

Alors, le musicien reprit sa marche et l'on put voir une chose étrange et inexplicable : tous les enfants le suivaient.

Les parents, tout à coup, s'étonnèrent, s'inquiétèrent : « Mais quoi ? Il emmène nos petits ? »

4 Ils voulurent les reprendre, les empêcher de partir, mais ils étaient cloués au sol. Ils voulurent les appeler, mais leur voix s'éteignait dans leur gorge...

Et la troupe riieuse et bariolée traversa la campagne enneigée. Le musicien et les enfants allèrent vers la montagne, qui s'ouvrit pour les laisser entrer et se referma aussitôt.

5 Depuis, personne n'a jamais revu les enfants, mais si vous approchiez de la montagne, vers l'époque de Noël, vous entendriez sûrement les accents d'une joyeuse flûte, accompagnée de chants et de rires heureux.

Certains prétendent que cette montagne est enchantée et qu'elle cache un jardin merveilleux, planté d'arbres inconnus et de fleurs toujours fraîches. Les enfants y jouent tout le jour au milieu d'un printemps qui ne finit pas.

(Le joueur de flûte, conte allemand, Fernand Nathan)

