



**L**e monde des génies familiers habitait encore l'esprit des Alsaciens au XIX<sup>e</sup> siècle. Après les horreurs de la chasse aux sorcières, offrons-nous une respiration en compagnie du petit peuple des gnomes, lutins, elfes et autres farfadets...

## Lutins et Kobolds de chez nous

**L**e récit construit autour des sorcières a largement puisé dans un terreau païen, celtique, romain ou germanique. Il ne nous est donc accessible que sous sa forme christianisée.

Pour en faire une présentation exhaustive, il faudrait toute une vie de chercheur. Nous nous cantonnerons donc ici à un petit tour parmi les divinités païennes qui ont survécu au passage du temps et apparaissent encore fugitivement dans les textes du Moyen-Age et de la Renaissance.

Les habitants de l'Alsace ancienne cohabitaient certes avec les saints de l'Eglise catholique, mais aussi avec une multitude de petits esprits païens, en voie de christianisation. Ils étaient plus ou moins sympathiques, mais on pouvait trouver du secours auprès d'eux à condition de respecter des interdits ou des rites. En voici quelques exemples. La liste est malheureusement incomplète et nous dépendons du témoignage des lettrés, qui eux, étaient hostile à ce petit monde.

Il serait hasardeux de vouloir, sur la base des connaissances actuelles, reconstituer une véritable mythologie. Ce qui nous en est parvenu donne plutôt à penser qu'elle n'a jamais cessé de se modifier.

## Les divinités de la maison

Commençons par les bienveillantes.

Le **Geldmaennlein** était, d'après Stoeber, une sorte de petit génie domestique qu'on conservait dans une boîte bourrée de laine ou de coton et qu'on nourrissait de friandises. Il enrichissait malgré lui son propriétaire. On a, à Colmar en 1684, un étrange procès: une femme en veut à son voisin d'avoir dit qu'elle possédait un *Geldmännlein*, ce qu'elle avait perçu comme une insulte.



Les Heinzelmännchen

Les **Heinzelmännchen**, venaient dans les maisons de braves paysans tard le soir pour les aider (à Romanswiller, Lohr, Mutzig). Pour les éloigner des enfants, il fallait dans le cordon du berceau faire trois noeuds représentant la Trinité.

**Pilosus**, latin, « le velu ». L'interprétation chrétienne en fait un revenant. Dans certains récits, il s'agit d'un génie domestique blagueur, une sorte de *poltergeist* qui aime déplacer les objets et jouer. Si on le laisse faire, il enrichit l'habitant des lieux.

Les **Wichtel** ou **Hehlkäplein**.

Dans un sermon de Luther, de 1516, il est ques-

tion de génies domestiques, parmi lesquels les *Wichtel*, qui assuraient la prospérité de la maison. On les appelait aussi *Hehlkäplein*, parce qu'ils portaient un bonnet d'invisibilité. En Allemagne, il existe toujours des *Wichtelsprüche*, qui sont les lointains héritiers de formules magiques.

Il y a aussi des génies malveillants, généralement des « cauchemars », en allemand *alpträum*. Ils apparaissent sous divers noms, que nous avons commencé à lister.



Hehlkäplein

Le **Schretzmännel**. Il s'introduit dans la chambre et vient s'asseoir sur la poitrine du dormeur. Le *Schretzmännel* est un esprit laid, maigre et à la peau sombre. Son nom est également utilisé pour des êtres humains.

Selon Stoeber, de nombreux *Schretzmännel* doivent vivre près du Glasbronnen au Kuhberg, près de Soutzteren. On les entend crier à faire résonner toute la vallée. A Muhlbach et autres villages, ils s'asseoient sur le coeur des enfants endormis. On disposait de nombreux remèdes contre eux.

Le **Doggele**. Stoeber le signale à Illzach. Il semble s'en prendre particulièrement aux petits enfants. Il vient au milieu de la nuit s'asseoir sur leur poitrine. Pour s'en prémunir, il faut dessiner sur la porte un *drudenfuss*, un pentacle. Le sens de ce symbole apotropaïque est le suivant: le sorcier (*drude*) est déjà passé et a laissé sa trace, inutile d'entrer ici. On peut aussi accrocher deux dagues dans la chambre, ou les poser dans le berceau de l'enfant.



Un génie domestique surgi récemment de l'imagination de l'auteur.

**Erdmännli, Erdmännel**. « Bonhomme de la terre ». Encore un cauchemar, cette fois doté de pattes d'oie.

**Letzel** ou **Retzel**, littéralement « le petit ». Cet autre cauchemar s'en prend particulièrement aux jeunes gens, auxquels il tète la poitrine pendant leur sommeil...

### Génies liés aux limites

Les gens vivaient dans un monde divisé en des espaces au statut différent: intérieur de la maison, cour, rue, carrefour, communaux, champs et forêts. Chacune de ces limites avait son génie attitré.

Les **Zunriten** ou **Thunrida**: « les chevaucheurs de clôture ». De **tun**, « clôture » (cf. *Zaun*) et **rida**, « chevaucher ». C'est donc un esprit à cheval sur la limite entre l'espace organisé par l'homme et les espaces incultes et sauvages, entre le monde que nous connaissons et l'au-delà.

Les **Hagazusa**. Ce mot a donné *Hexe*, « sorcière ». Si, au bout de son évolution, il désigne une femme, il semble qu'à l'origine, il s'agissait d'une divinité liée à un bosquet, une haie (*Haga*) ou à l'espace enclos par cette dernière.

Un texte ancien montre ces divinités s'envolant « par dessus les clôtures » pour se rendre au Brochelsberg.

## Sur les routes, les champs et les prés

Commençons par la route

Les **Erdwible** sont des génies de Haute Alsace qui se montrent plutôt la nuit que le jour. Aux voyageurs égarés, elles montrent le chemin dans la forêt. Elles peuvent se métamorphoser, aiment bien peigner leur chevelure soyeuse et vivent dans des grottes scintillantes de diamants.. L'entrée se trouve sous un gros champignon. Leur lieu de vie préféré est une colline boisée, comme on en trouve dans le Sundgau. Il s'agit peut-être des *golden clingende* qu'un texte du XIV<sup>e</sup> siècle montre s'envolant vers le Brochelsberg

Les **Erdwible** étaient très secourables. Quand un orage approchait, elles achevaient le fauchage des récoltes et liaient les gerbes. Elles séchaient le linge des lavandières en soufflant dessus. Par temps chaud, elles arrosaient les jardins. En l'absence des paysans, elles berçaient les enfants. Elles intervenaient donc dans plusieurs domaines: la route, la fortune et les travaux des femmes.

Les **dragons** ont une place particulière dans cette galerie. Les légendes édi-fiantes mettent souvent en scène un saint terrassant un dragon: on est alors en présence d'un récit montrant le triomphe du christianisme sur le paganisme. Lorsqu'on descend dans les strates plus profondes du *corpus* légendaire, on découvre autour du dragon un univers très riche. Il semble avoir eu sa place dans les mythologies celtique et



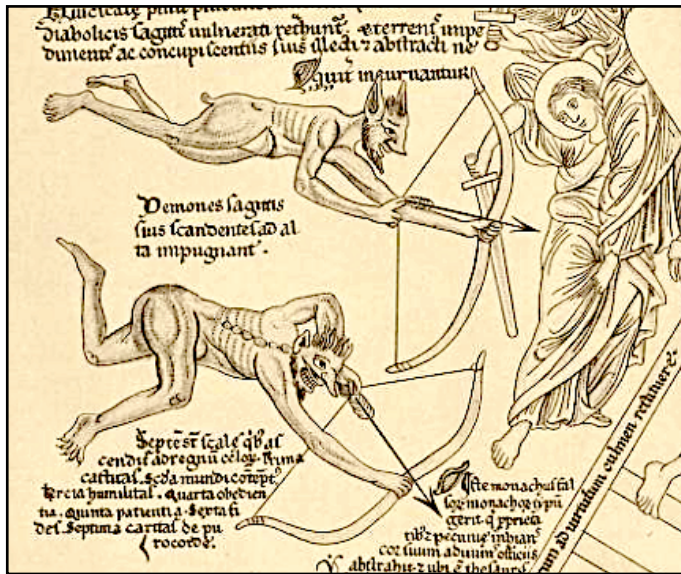
germanique dès l'Antiquité. Les enseignes des armées barbares et leur trompettes de guerre comportaient une tête de dragon. Dans certaines légendes, le dragon guide le voyageur à l'aide d'une pierre lumineuse. C'est également un grand voyageur: dans la région de Bouxwiller, il vole dans les airs et vide les greniers. Cet être plutôt bienveillant semble donc lié aux routes et au voyage.

Mais il y avait aussi les mauvaises rencontres.

**Quermännel.** « Le bonhomme en travers ». Il hante la route entre Sermersheim et Huttenheim et fait verser les charrettes. Il se faufile entre l'attelage et les roues pour faire tomber le véhicule dans le fossé.

**Bilwis, pilewizzen.** Il sévit à la fois sur les routes et dans les champs; il vit en couple; il fait le guet le long des chemins et décoche sur le passant une flèche paralysante, qui provoque le *Hexeschuss*, (*haegtessan gescot, ylfangescot*) en fait, un lumbago.





A gauche, des démons visent l'échelle des vertus par laquelle les chrétiens doivent parvenir au Royaume de Dieu ( *Hortus Deliciarum*, XI<sup>e</sup> s.). S'agit-il des *bilwis* ? A droite, la fonction d'archer est passée à la seule sorcière, qui attaque les passants sur le chemin en leur décochant le *Hexeschuss*. (Molitor, *De*

Leur nom apparaît en 1212 chez Wolfram von Eschenbach. « sie wolten daz kein pilwiz si dâ schüzze (in das knie). Dans le *Codex Vindobonensis 2817* : « da kom ich an bulwechsperg gängen, /dâ schôz mich der bulwechs, /dâ schôz mich die bulwechsin, /dâ schôz mich als ir ingesind ». Il aurait donc existé un (*bulwechsperg*), « colline des *bulwechs* ». Le mot lui-même pourrait se décomposer en *bul*, « colline » et *wechs*, « pousse, végétation ». Ces génies seraient donc liés, comme les *Erdwible*, à une forêt au sommet d'une éminence ? La sorcière a pris la succession du *bilwis* dans cette fonction d'archer comme le montre illustration du *De Lamiis* d'Ulrich. Molitor. En alsacien a subsisté l'expression *Hexeschuss*, « tir de la sorcière », pour une crise de sciatique.

Les *Wegeschrift*, littéralement ceux qui marchent sur les chemins.

Les *Nachtfahren*, « ceux qui voyagent la nuit ». Il s'agit des divinités en charge des limites (*Thunrida*, *Hagazussa*) qui se rendent de nuit au Brochelsberg.

Quittons à présent les routes, pour les vignobles et les terres cultivées.

On y retrouve curieusement notre *bilwis* qui exerce aussi ses talents dans les champs: il permet à certains paysans de voler la



récolte de leur voisin. C'est le pouvoir que s'attribuait un certain Schaedeli, poursuivi au début du XV<sup>e</sup> siècle : transférer un tiers de la moisson de quiconque vers son territoire. Le terme a fini par désigner le voleur, et devient le surnom de familles suspectes de ces pratiques. Un champ qui a reçu

sa visite présente une bande moissonnée en diagonale, le *Bilmesschnitt*.

Ce génie a également des traits bienveillants, puisqu'il existait des arbres à *bilwis*. On y accrochait des habits d'enfants.

Le *Schellemännele*, « le bonhomme aux clochettes ». Esprit qui hante le vignoble au moment de la floraison (à Ettendorf). Dans le vignoble de Brunstatt, lorsque des vendanges favorables approchent, on entend le *Weingeigerlein*, le « violoneux du vin », en même temps, qu'un bruit de verres et de danses. En cas de mauvaises vendanges, on n'entend que des sons tristes d'instruments à cordes.

*Eckerle*. var. *Häberle*, sans doute un lutin ou kobold alsacien. Stoeber tire d'une berceuse la formule suivante : *Eckerle kumm ! Schla m'r di Drumm ! Fiähr m'r das Biäwle-n-im Gitschle-n-erum !* « Eckerle, viens ! Tape sur ton tambour ! Promène moi ce petit garçon dans son landau ! ».

Le *Mikerle*. Un génie bienveillant qui dans les Vosges, veillait sur les fermes et les troupeaux.

Les *Hildebritschle*. Dans les champs, on pouvait rencontrer des génies liés à Freya. A Hoenheim, il était de coutume d'envoyer les jeunes dans le Ried capturer des *Hildebritschle*. On allumait une bougie sur une planchette et le petit être était attiré par la lumière. Il fallait alors le capturer à l'aide d'un sac. Le nom de ce lutin se décompose en *britsch*, « brillant » et *hild*, « bienveillant ». On reconnaît *hulda* et *bercht*, deux noms de Freya.

**Trutsch**. Oiseau fabuleux.



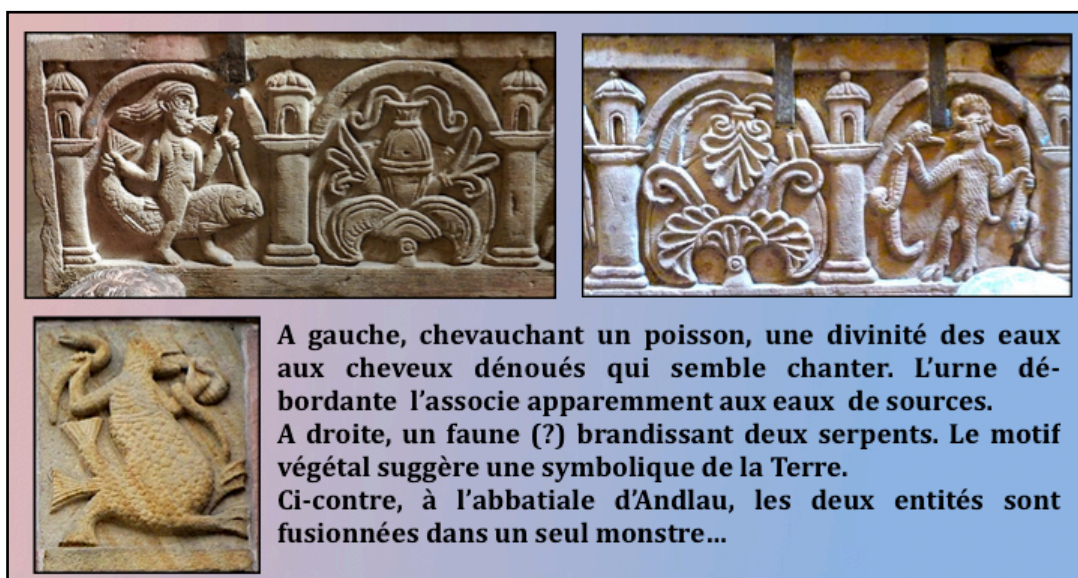
## La forêt

Le **Waldteufel**. « Diable des forêts ». Le *Waldteufel* faisait partie de l'imaginaire populaire. Il figure à ce titre dans le *Thierbuch* de C. Froschower au XVI<sup>e</sup> siècle. Il se pourrait qu'il se confonde avec le *Wilde Mann*.

**Wilder Mann** « homme sauvage ». Il a laissé des traces dans les noms des rues et des tavernes. A Mulhouse, une rue du Sauvage. La chronique de Wencker signale dans une parade une femme sauvage (*wildes wib, unsinniges weib*) venant de Geispolsheim. L'Oeuvre Notre-Dame lui donne un pfennig à elle et au serviteur qui la conduit. De nombreux restaurants ont porté ce nom: Seyboth en signale 3, dont le plus ancien en 1479.

## L'eau et la terre ?

Le sarcophage dit d'Adeloch, du XII<sup>e</sup> siècle, visible dans l'église saint Thomas de Strasbourg, met en scène deux génies. D'un côté un être féminin chevauchant un poisson, et visiblement lié à l'eau et aux sources, de l'autre un être masculin aux pieds fourchus et doté d'une petite queue, tenant à bout de bras deux serpents et apparemment associé à la végétation.



## En ville aussi

La croyance aux démons, à l'action du diable, aux lutins plus ou moins bienveillants n'a pas épargné les villes. Il en existe des témoignages jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle dans les textes et le décor des maisons: pentacles, balais de sorcières, oeil de coq, etc.

**Le Flozemann**, « L'homme au radeau ? ». Un spectre qui erre le soir le long de l'eau, rue du Faubourg de Pierre à Strasbourg. Il



accroche les gamins qui sont encore dehors à l'aide de sa gaffe et les jette à l'eau.

Le **Hakenmann**, « l'homme au crochet ». Cet être, apparemment destiné à effrayer les enfants, se cache dans les puits et plus généralement, vit dans l'eau. Il happe avec son crochet les imprudents qui s'en approchent trop.

Le **Hebelegeist**, peut-être « génie au baton ». Un être pâle et maigre, qui vient chercher les enfants désobéissants. Il apparaît également sous le nom de **Hurlemann**

Le **Lossmännle**. Figure fantomatique qui hante la *Steinstrasse* la nuit

Le **Sandmännel**, « le marchand de sable », le sommeil, dans la langue des enfants.

Ces quelques pages ne font qu'effleurer le monde des petits génies qui peuplaient l'imagination des anciens Alsaciens. Cet univers fantastique recèle encore bien des secrets, empoussiérés dans des archives ou des légendes populaires...

Notre recherche ne fait donc que commencer...A bientôt.

**Pierre Jacob**



#### **Pour en savoir plus:**

HANSEN Joseph, *Quellen und Untersuchungen zur Geschichte des Hexenwahns und der Hexenverfolgung im Mittelalter*, rééd. Hildesheim, 2003, , p. 639

LESER, Gérard, *Le monde merveilleux et inquiétant des gnomes, nains, lutins et géants en Alsace*, Editions du Donon, 2015.

MARTIN, E., LIENHART, H., *Wörterbuch der Elsässischen Mundarten*, 2 Vol., Strasbourg, 1899.

SCHLAEFLI, L., « La sorcellerie à Molsheim (1589-1697) », *Société d'Histoire et d'Archéologie de Molsheim et environs* », 1993, p. 4-158 (p. 149).

STOEBER, A., *Die Sagen des Elsasses*, Strasbourg, 1892.



ZOCHIOS, Stamatios, « Le cauchemar mythique, Etude morphologique de l'oppression nocturne dans les textes médiévaux et les croyances populaires », *Thèse d'Université*, Grenoble, 2012, p. 13 suiv.