

# **DRAGY LE DRAGON DE SAINT-DREZERY**

## **Une Proposition portée par Etienne Avronsart : Habitant de St Drézéry**

La proposition présentée ici pour le Totem de St Drézéry associe une Histoire légendaire racontant l'origine de ce totem, un rituel célébré chaque année (dans l'histoire mais aussi pour les années à venir) et un spectacle d'animation collaborative (qui serait joué à chaque rituel annuel pour illustrer la légende de manière créative et ludique. Il pourra évoluer d'années en années).

Seront donc présentés ici ces 3 éléments :

- 1- Une Histoire Légendaire (résumée)
- 2- Un rituel célébré chaque année
- 3- Un spectacle d'animation collaborative

Vous y trouverez également :

- 4 - Un chapitre sur le sens de ce Totem et son lien avec le village.
- Des notes complémentaires (en italique)
  - Des idées pour l'animation générale de ce Totem dans la vie du village.

### **1/ L'HISTOIRE**

A l'origine du charmant village de St Drézéry il y avait 5 tribus, chacune provenant principalement des hameaux qui deviendront par la suite les 5 villages environnants ; Sussargues, Beaulieu, St Jean de Cornies, Montaud et Teyran. Elles ont chacune créé puis emprunté les 5 routes d'entrée au village. Chacune de ces routes nécessitant de traverser un cours d'eau pour accéder au centre.

Tous les ans depuis la nuit des temps, ces 5 tribus se rassemblent au cœur du village pour réaliser un rituel et rejouer la mythologie à l'origine de celui-ci, afin de transmettre cette histoire de générations en générations.

Autrefois le village était donc formé de 5 quartiers correspondant aux 5 tribus.

Chaque tribu avait son Animal Totem, représentant leur force et leur singularité.

Il y avait:

- Le quartier des pêcheurs, qui est inspiré par la vivacité du poisson, et dont les rues ont des noms de poissons.
- Le quartier des cavaliers, qui sont fascinés par la vigueur du cheval, dont les rues ont des noms de chevaux.
- Le quartier des ornithologues, qui admirent la liberté de l'oiseau, dont les rues ont des noms d'oiseaux.
- Le quartier des sportifs, qui sont subjugués par l'agilité du serpent, dont les rues ont des noms de serpents ou de lézards.
- Le quartier de la bovine et des gardians, qui ne jurent que par la force du « Toro », dont les rues ont les noms des taureaux les plus célèbres.

5 quartiers, 5 tribus, 5 animaux.

Chaque quartier revendiquait sa spécificité et sa supériorité, critiquait les autres et voulait les dominer.

Tous se chamaillaient constamment, espérant que leur leader deviendrait le prochain maire du village.

Ainsi, vivaient les hommes, les femmes et les enfants sous la protection de leurs esprits Totem.

Chacun était persuadé que son animal était le roi des animaux, plus fort, plus puissant, plus intelligent et devait régner sur tout le village cherchant ainsi à conquérir les terres des autres.

Les guerres des quartiers étaient sans fin et personne ne se rappela qui avait commencé.

Qui le premier avait jeté la bombe. Tel l'œuf ou la poule, l'énigme de ce conflit interminable ne pouvait être résolue sans sortir de ce cercle vicieux.

Ces guerres de quartiers devinrent une guerre généralisée.

Le jeu préféré des soldats était le jeté de bombes à retardement.

Ils se jetaient ces bombes de tribus en tribus.

Tout le monde se faisait la guerre parce que personne ne pouvait identifier qui était à l'origine de la première bombe lancée.

Cette situation dramatique est arrivée à son comble lorsque tous les quartiers se sont retrouvés en ruine, les habitants presque exterminés, leurs animaux quasi disparus dans la région. Ils ne pouvaient donc plus assurer leur rôle au sein de la vie du village et des alentours.

Plus de pêcheurs, plus de poissons à manger. Plus de chevaux, plus de transports. Plus de taureau, plus de viande ni produits laitiers car plus de vaches non plus. Plus d'oiseaux, plus de chants et une invasion de moustiques. Plus de serpents, plus de médicaments et une invasion de rongeurs...

A ce jeu de qui voulait gagner, tout le monde a fini par perdre.

Devant la famine, la maladie, la désolation, les enfants de toutes les tribus qui se retrouvaient souvent à jouer dans les vignes et qui étaient moins en guerre que les adultes, ont décidé de collaborer pour essayer de faire revenir la paix. Ils sont allés voir le grand sage, ce vieil homme qui habitait à l'écart, dans une cahute à flan de colline.

Ils marchèrent toute la journée dans la garrigue comme un clan d'explorateurs pour aller trouver le sage.

Arrivés sur place, celui-ci était dans son arbre sculpté (référence à l'arbre totem du parc). Grand Astronome et Astrologue il connaissait tout des étoiles mais aussi des secrets de la Nature, des fourmis, des serpents, des oiseaux, des chevaux, des taureaux, des poissons et des humains.

Le vieil homme, en jupe beige est assis en position du lotus sur une branche. Il a les yeux clos. Il les ouvre d'un coup face aux enfants autour de lui.

Il passe son temps à faire des tours de magie, il est à la fois taciturne et extravagant.

Après avoir écouté attentivement la requête des enfants il leur répondit ceci :

« les enfants, il faut me ramener une écaille de poisson, une plume d'oiseau, un bout de corne de taureau, un crin de cheval et une langue de serpent ».

Après des semaines de recherches et de péripéties, les enfants ramenèrent les ingrédients et le magicien confectionna une potion magique d'où sorti un œuf. Un œuf immense qui a été obtenu par le processus alchimique des 5 éléments.

Des ingrédients issus de ces 5 animaux, le sage Alchimiste en créât un seul et unique. Une fusion qui reprend les caractéristiques de chaque animal. Un être à corps de serpent, à écailles de poisson, à ailes d'oiseau, à tête de cheval, ornée de cornes de taureau.

Cet animal symbolisera la paix, la collaboration, le mariage des 5 tribus en un seul peuple uni et solidaire. Il sera le guide de cette alliance et en restera le gardien. Il sera le lien entre tous les habitants de St Drézéry qui l'honoreront et le célébreront fièrement chaque année. 5 peuples unis en un seul comme les 5 doigts de la main. Mais le Dragon mettra du temps avant de terminer sa gestation et sortir de son œuf. Il faudra une année entière pendant laquelle il faudra suivre tout un processus afin que l'énergie de la collaboration enfante de cet être unique.

Les enfants ramenèrent donc l'œuf et assurèrent l'élaboration du processus de gestation.

En effet, il fallait que celui-ci soit couvé par chaque tribu pendant plusieurs semaines en respectant tout un protocole.

La tribu des oiseaux le couva dans l'air en le positionnant dans un nid perché et l'œuf devint tout blanc. La tribu du poisson l'immergeât dans l'eau d'une rivière et l'œuf devint partiellement bleu. Les tribus des taureaux et chevaux l'ont respectivement enfoui dans l'argile puis dans la terre et l'œuf devint partiellement jaune et vert. Enfin, la tribu des serpents l'ont chauffé pendant des semaines dans un chaudron avant de le voir ressortir partiellement rouge.

A chaque passage dans un quartier l'œuf devenait plus gros et plus coloré pour finir énorme et multicolore.

Après toute une année de gestation, pendant laquelle chacun avait pu apporter un soin attentionné à cet œuf, un sentiment d'union et de solidarité émergeât comme jamais au sein du village. Chacun se sentait être le parent de celui-ci. Et chacun sera aussi en quelque sorte l'enfant de ce qui en sortira.

Ce qui se passa l'année suivante, à la suite de l'éclosion de l'œuf se dévoilera dans un prochain chapitre qui, pour le moment, reste en gestation.

## **2/ LE RITUEL**

L'idée est de célébrer chaque année cette union des habitants de St Drézéry à travers une fête à l'honneur du Totem. (Fête de la St Jean en musique, Carnaval ...) Sachant que la fête de la St Jean s'y prêterait particulièrement bien car c'est une fête à l'honneur du Feu (élément du Dragon) et qui fait le lien avec les fêtes ancestrales de célébration de l'été et du soleil. Notre Dragon pourrait naître du Feu.

Chaque année sera l'occasion de raconter de manière ludique et créative cette légende, certes imaginaire mais forte de symboles et de résonances avec la situation de St Drézéry.

L'idée est de proposer une collaboration avec les écoles, les centres aérés, ainsi que les associations et habitants volontaires.

Lors de la fête de la 1ère année on propose une répartition des différents quartiers du village en 5 quartiers avec leurs propres blasons (animaux totémiques) et on invite les personnes et organisations volontaires à jouer le jeu des 5 tribus.

On raconte l'histoire sous forme de conte et on présente l'œuf comme si les enfants de notre histoire venaient de le rapporter de la maison du grand sage. On pourrait imaginer un cortège d'enfants (préparé en amont grâce à la collaboration avec les écoles ou centres aérés), qui porterait et dévoilerait cet œuf au public. A l'origine l'œuf aurait une taille assez grosse pour être significative, mais pas trop pour pouvoir encore grossir avec le temps. Sa couleur première serait celle d'une coquille d'œuf de poule. Il prendra toutes ses autres couleurs par la suite.

Durant l'année qui suit, comme un trophée, l'œuf sera confié à tour de rôle à chaque « quartier », chaque tribu, pour être couvé. Il prendra alors du volume et les couleurs respectives de chaque animal.

Évidemment chaque tribu pourra être accompagnée par une association (Art & Zik ou autre ...) ou des bénévoles pour réaliser le grossissement et le coloriage de l'œuf (en papier mâché par exemple).

Chaque passage d'une tribu à une autre pourra faire l'objet d'une célébration, par un communiqué, voir un rituel ou une fête auprès des habitants (newsletter, page FB, Fête, Animation, vidéo ...)

Une fois le tour complet des 5 tribus effectué sur l'année, l'œuf aura atteint sa taille et ses couleurs de maturation. Il sera prêt à éclore.

Ce sera lors de la fête de la 2nde année que celui-ci éclore et laissera émerger un magnifique bébé Dragon. Celui-ci sera baptisé et pourra déambuler de manière

festive au milieu du public, suivi par les enfants et accompagné par une musique (Fanfare par exemple)

Le nom envisagé ici n'est qu'une proposition. Dragy étant le mélange de Dragon et de St Drézéry. Et il est formé de 5 lettres comme nos 5 tribus. Mais si besoin nous pourrions faire collaborer le village pour lui trouver un nom.

Les habitants pourront ensuite vivre l'évolution de la vie du Dragon et connaître chaque année, la suite de l'histoire légendaire.

Celle-ci pourra d'ailleurs être coécrite durant l'année par les participants volontaires (Ecoles, Associations, habitants etc.). Des projets d'atelier d'écriture et de cocréation pourront être mis en place.

La collaboration est donc d'avantage envisagée pour la continuité de l'histoire que pour la création de l'histoire originelle et du Totem.

Mais pour faire le lien avec le village et ajouter au côté fantastique, nous pourrions imaginer que le Dragon vive dans les voûtes du château. Le Château pourrait même être en partie décoré à son effigie.

### **3/ SPECTACLE COLLABORATIF**

Lors de ces fêtes et éventuelles activités au cours de l'année, un spectacle pourra être mis en place. Celui-ci racontera la légende tout en faisant participer l'auditoire. Tout comme l'histoire, il sera orienté de manière à faire évoluer les personnages et le public dans un processus qui va de la compétition à la coopération puis à la collaboration.

Pour ce faire le conte sera entrecoupé de jeux ludiques et d'énigmes à élucider (pour lesquelles la collaboration sera nécessaire).

(Par exemple : Jeu de ballons pour simuler les jets de bombes. Énigmes à résoudre présentées par le vieux sage ... ) A l'instar d'un jeu de rôle où la participation, l'interaction et la collaboration seront les maîtres mots.

### **4/ LE SENS DU DRAGON POUR ST DREZERY**

Cette légende ainsi que le Dragon semblent parfaitement appropriés pour le Totem de St Drézéry sur plusieurs plans.

#### 1/ L'aspect phonétique

Tout d'abord le lien phonétique entre le mot Dragon et le mot Drézéry. On pourrait même imaginer dans notre légende que le nom Drézéry provient du mot Dragon.

#### 2/ La situation géographique et symbolique

La situation de St Drézéry entouré de 5 communes, avec 5 principaux accès pour entrer dans le village, le place dans une position de carrefour créant ainsi le lien avec et entre ces communes. Cet aspect offre une cohérence parfaite avec notre histoire.

De plus, le fait de devoir à chaque fois passer un cours d'eau pour accéder au village ajoute dans la symbolique, et peut faire l'objet d'un lien avec notre légende.

#### 3 / Le lien avec les animaux locaux

Comme dans notre histoire légendaire, St Drézéry a la chance d'être fortement en lien avec les animaux cités et en particulier avec le Cheval et le Taureau (Toro). Ceux-ci sont déjà célébrés lors des fêtes votives.

Mais les oiseaux, poissons et serpents ne sont pas en reste. En effet, outre sa position au centre d'une nature arborée qui offre aux habitants la chance d'entendre le chant des oiseaux et même celui de nombreuses chouettes, le village est comme

une île totalement entourée de cours d'eau pouvant contenir les poissons et abrite également le légendaire lézard vert ou autres geckos (représentant la famille des serpents), venant parfois grimper sur les murs en pierres de nos maisons. Il y a là aussi une parfaite cohérence avec l'histoire proposée.

#### 4 / Le lien avec le feu

St Drézéry a porté depuis des années en son centre, un arbre Totem sculpté, issu de l'effet de la foudre sur un cèdre. Il y a donc déjà un lien entre le totem et le feu dans l'histoire de St Drézéry.

Ce Totem a dû être retiré pour des raisons de sécurité, mais nous pourrions imaginer, le replacer à un endroit (en fonction des possibilités et des moyens) et lui ajouter en son sommet, la sculpture d'un Dragon. L'animal serait donc à la tête de ce totem et trônerait comme un gardien du village.

Si les conditions ne permettent pas de repositionner ce totem dans le parc comme à l'origine, il pourrait éventuellement, être envisageable de le fixer au mur du château (Par exemple à l'angle vers le Parc et la médiathèque). Ce qui serait sûrement plus simple, plus sécurisé et plus économique que de le replanter dans le parc. Ce totem sculpté fait partie de l'histoire réelle de St Drézéry. L'idée serait d'en faire le lien avec une légende qui le magnifierait, et qui permettrait de relier également la partie réelle d'une partie imaginaire de l'histoire du village.

#### 5 / La création de lien et d'une identité entre les habitants

L'histoire présentée ici a pour message principal et fil conducteur le lien entre les individus, la collaboration, et surtout la création d'une identité commune.

Il semblerait que ceci représente un besoin exprimé du village qui de part sa situation et le contexte actuel souffrirait d'un manque de participation des habitants à une vie collective et à une identification en son village. Tout l'objet de cette histoire est justement de répondre à ce besoin. Elle représente une opportunité de reliance entre les individus et d'appartenance à l'identité de St Drézéry.