

L' Histoire
de Mélusine

Karl Forterre

L'Histoire de Mélusine

Karl Forterre

Première édition : 2020

Issue du folklore, la fée aux cheveux d'or salue l'aurore
Mélusine, la fée au parfum de glycine sent la chance
La journée qui commence la réchauffe et la revigore
Avec tunique et souliers enfilés, elle se coiffe avec
innocence.

Elle ne se doute pas de l'imminente déliquescence, de la fin
de la danse.

Sommaire

Sommaire	3
Chapitre 1	
Découverte d'un monde magique	4
Chapitre 2	
Retour aux sources	9
Chapitre 3	
L'envol	13
Chapitre 4	
L'étincelle	16

Chapitre 1

Découverte d'un monde magique

Elle ouvre les yeux, encore secouée par le choc : devant elle s'élève Notre-Dame-la-Grande. C'est face à ce monument que Mélusine reprend ses esprits. Mélusine est une fée souriante, curieuse avec une soif d'aventure incroyable. C'est contre la volonté de ses parents et les conseils de son entourage qu'elle quitte le monde des fées pour voyager dans celui des hommes. Il faut dire qu'elle est lasse des dragonnets, et des ogres qui apportent une piètre compagnie. Elle en est sûre le monde des hommes est plein de surprises ! Sa volonté se retrouve renforcée suite à son voyage tumultueux. Ce sort qui permet de passer d'un monde à l'autre n'est plus d'usage dans le

monde magique depuis longtemps, il n'est pas étonnant que sa fiabilité laisse à désirer.

Mélusine regarde autour d'elle. Elle admire cette église, elle est bien jolie, mais ceci reste de la pierre, il n'y a pas de quoi s'émerveiller. Une des premières choses qui arrivent à surprendre notre héroïne est la ressemblance entre les humains et les fées. Rien ne les distingue, sous quelques coutures que ce soit. Se pourrait-il même que ces êtres soient dotés de magie, s'interroge-t-elle. Elle observe les passants avec attention. Ils marchent, et regardent constamment de petits talismans rectangulaires. La première conclusion qu'elle tire est qu'il vaut mieux marcher que voler pour ne pas froisser les coutumes locales. Par la suite elle interroge une jeune fille pour savoir quelle est l'utilité de ce talisman, et savoir si elle pourrait lui faire visiter la cité. Tout ce que Mélusine reçoit en retour de ses questions c'est de l'indifférence, et n'a pas plus de chance avec les autres personnes présentes.

Perplexe face à l'accueil froid des autochtones, Mélusine laisse traîner son regard dans les rues en se promenant. Elle

voit rapidement dans une vitrine ce que nous appelons une télévision, mais qui pour elle est un grand modèle du talisman. Les images y défilent, des paysages, des personnes, des animaux, c'est incroyable. Ceci serait-il un portail vers d'autres mondes similaires au monde magique ? Ou s'agit-il là d'une prison arcanique ? C'est pressée par la curiosité que la fée investit la boutique et se tient face à l'objet. Elle tente de communiquer avec celui-ci, mais n'obtient pas de réponses. Elle s'énerve et fait savoir à ses trop nombreux interlocuteurs qui se succèdent qu'il est bien impoli de l'ignorer de la sorte. Il en est trop, ses remontrances n'ayant aucun effet, elle tente de traverser ce portail pour faire savoir son mécontentement. Au moment où elle touche l'objet, elle découvre que celui-ci est bien plus léger qu'il n'y paraît, il tombe en arrière puis se brise.

C'est paniquée et confuse que Mélusine s'enfuit. Un peu plus loin elle entend le battement de tambours de guerre, c'est un son terrible. La peur s'ajoute à la panique, et elle se cache dans un angle de la rue, avec les pieds et les mains jointes. Le bruit se rapproche et elle observe un œuf géant volant au-

dessus de sa tête au loin avec un disque gris monté sur celui-ci. Il ne prête pas attention à elle ou a qui que ce soit d'autre et poursuit sa route.

Mélusine soulagée tente de se calmer et réfléchit. Elle ne comprend pas ce monde, elle est déçue. Les humains ignorent tout de la magie. Ils ne l'utilisent que pour faire des murs. Leurs talismans qu'ils soient petits ou grands, ne servent qu'à observer d'autres mondes. Ils ne portent aucune attention à celui dans lequel ils vivent. Leurs carrosses de métal sont rythmés par des poutres à lampes colorées. Comme si il était trop compliqué pour eux de regarder les autres pour savoir comment circuler. Sur une terrasse non loin d'elle, Mélusine distingue une femme qui s'hydrate avec encore une fois un talisman face à elle. Cette fois il est sous la forme de deux tablettes d'argile dont une seul l'éclaire.

Cette fois s'en est trop, c'est fini. La peur laisse place à la colère. La fée veut faire comprendre à ces êtres le sens des réalités. Elle incante donc une formule magique avec vigueur. À la fin de l'opération, une lueur verte traverse la ville. C'est

alors que toute lumière disparaît, ce qui rend les objets fétiches que chacun observe inopérants. La stupeur saisit la population, chacun lève sa tête, les habitants descendent dans la rue pour comprendre ce qu'il se passe. La visiteuse de ce monde a gagné, tant qu'elle est présente, seul le feu est capable d'émettre de la lumière. Elle n'est pas peu fière de sa malice. Dans son monde Mélusine impressionne toujours son entourage de par ses compétences magiques, mais ceci n'est pas le sujet.

Cette situation s'installe pendant plusieurs heures, puis des jours. Mélusine entre-temps s'installe dans le clocher de l'église et regarde le monde satisfaite. Désormais les terrasses se remplissent et de temps à autre elle parle avec qui veut bien l'entendre. Elle ne compte pas quitter ce monde tant qu'elle n'aura pas appris tout ce qu'elle souhaite, mais elle reste confiante concernant le fait qu'elle puisse parler davantage demain qu'hier.

Chapitre 2

Retour aux sources

Les mois passent et la douche est froide. Des techniciens se sont déplacés pour rétablir ce que Mélusine a défait. Leur action fut vaine ; tricoter leurs fils n'a pas suffi à refaire couler la magie. Plus problématique encore, cette magie n'en serait pas. Mélusine ne trouve pas les propriétés qui la caractérise ; il n'y a ni spontanéité, enchantement ou vigueur dans la force qui animait tout ce qui s'est éteint.

Aussi loin que puissent porter les sens de la fée, tout est exempt de magie et de créatures sachant la manipuler.

Ce qui fait de Mélusine la dernière des fées, le dernier être magique.

Cette pensée courrouce Mélusine qui piétine et entame le premier des cent pas qui l'aideront à réfléchir... *Comment peut-il ne plus y avoir de magie ici ? Il y en avait pourtant... J'en*

suis sûre, certaine même. De précédents voyages nous l'ont rapporté, il n'y a pas de doute à ce sujet, mais pourtant...

Masser ses tempes et grimacer ne semble pas suffisant pour percer le mystère. Mélusine ne renonce pas pour autant et compte régler le problème à la racine. Il ne peut exister un monde sans magie, pour remédier à cela elle a un plan d'une simplicité enfantine.

Du haut de son clocher, Mélusine brasse grimoires et carnets. Elle remonte les manches de sa robe aux reflets d'émeraude et parcourt les écrits qu'elle a sous la main à la recherche d'une solution pour rendre sa superbe au monde, faire renaître l'émerveillement, pour redonner sa magie au quotidien.

Plus déterminée que jamais Mélusine parcourt les pages avec conviction. Elle reporte son goûter, puis le dîner et veille jusque tard dans la nuit...

Sur le dos elle regarde la voûte du clocher et joue avec une balle de tissus qu'elle envoie en l'air, puis la rattrape, avant de la renvoyer en l'air pour enfin la rattraper...

Elle s'oublie dans ce geste machinal et dans la géométrie de ce toit qui porte tant de siècles, d'histoire, et de tonnes de pierres. Allongée sur le sol, pensive, elle tourne et retourne dans tous les sens la situation jusqu'à ce qu'une idée la saisisse.

S'il est trop compliqué de comprendre comment faire revenir la magie, il sera assurément plus simple de le faire si on est présent au moment où elle est partie.

Mélusine saute sur place, fière qu'elle est de son idée. Elle s'assoit et pose ses jambes en tailleur, murmure des incantations puis écoute le passage du temps à la recherche du moment opportun. Elle se concentre et inspire profondément ; elle se plonge dans le ruisseau des événements. Il prend sa source et se jette du tenant à l'aboutissement. L'eau est fraîche ; les événements n'ont que faire de ce qu'ils contiennent, ils s'écoulent juste froidement.

Ça y est ! Elle trouve enfin ce qu'elle cherche. C'est décidé le cap est donné.

Mélusine se prépare et se couche pour être pimpante et vive pour la première impression qu'elle fera en cet autre temps.

La nuit passe, la criée du marché la réveille, elle se lève puis s'habille. En deux coups de cuiller à pot la voilà fin prête à partir.

Du haut du cloché émane un murmure, un chant discret et fluet :

Sacripant, sens-tu l'odeur du printemps ?

Apprécies-tu ce goût de changement ?

Entends-tu l'air savant de la mélodie du temps ?

Elle s'érige devant toi, la colonne de l'éternel présent.

La vois-tu, portant l'instant du levant au couchant ?

Sois patient, récite et caresse ces doux moments...

L'air frais du matin voit sa brise bercée par l'air aux vers entraînant. C'est dans une lueur d'un vert grenouille que s'éteint le chant remarqué que par les ouïes les plus fines.

Dès lors, reviennent à la vie grille-pains, sèche-cheveux et réveils hurlants. Le petit écran s'agite de plus belle en chaque foyer ; chacun oubliant l'interlude d'abstinence technologique.

Chapitre 3

L'envol

Elle ouvre les yeux. Remuée par les remous arcaniques, Mélusine se lève et s'époussette, redonne forme à sa tignasse pour en faire une chevelure que jalouerait la plus fine des crinières.

La voilà sur une petite butte verdit par une herbe fine à contempler le portail de la cité qui se tient face à elle. À l'intérieur de celle-ci vit l'esprit festif des bons vivants, l'insolence des troubadours et la bonhomie des manières simples.

Tout ce qu'elle cherche est de l'autre côté de ce mur. Mélusine ne tient pas en place et sautille sur la pointe des pieds. Tendant ses chevilles, intensifiant sa foulée, elle saute de plus en plus haut en direction des remparts et ce jusqu'à quitter

le sol. Elle s'envole et enjambe les mètres de pierre et d'acier et rejoint la place du marché.

Celle-ci est empreinte d'animation. La population s'agite et s'affaire. La magie y est plus que présente ; une voyante tire les cartes au coin d'une tente pourpre, des fées du logis font leur lessive sur le ruisseau qui traverse la ville tandis que des farfadets prêtent leur services et négocient la tranquillité en échange de bols de crème ou de gâteaux au miel.

Mélusine se sent ici comme un poisson dans l'eau, elle sympathise puis rit aux blagues du maréchal-ferrant, s'épanche sur les histoires de cœur qui bouleversent Anne, la jeune fille du forgeron. En toute chose elle trouve loisir et plaisir et enchante autant qu'elle soulage. Sa demeure prend lieu entre quatre bottes de foin au début, mais le confort se fait sentir quand elle trouve un grenier puis un arbre creux ou vivre.

Les années passent puis les générations et ainsi défile une part d'humanité qui sans s'en rendre compte teinte les souvenirs d'une aura qu'on ne reverra plus. Mélusine voit la science chasser ses sœurs, sans violence le lavoir devient à chaque génération plus sophistiqué, chaque année l'attelage est mieux

conçu et réduit les efforts des bêtes et d'autant les demandes d'assistances magiques. Puis arrive le moteur à vapeur, très vite le désintérêt des hommes relègue la magie à de l'obscurantisme. Beaucoup de choses s'oublie, beaucoup de créatures désespèrent, recluses dans leur morosité, elles ressassent la nostalgie d'un monde où elles étaient aimées, appréciées.

Mélusine va agir, elle ne peut laisser se banaliser cette situation. Elle va devoir couper la vapeur.

Chapitre 4

L'étincelle

Le nez dans les étoiles, et les pensées concentrées sur autrui, Mélusine n'a pas réalisé que sa propre magie a commencée à s'émousser. Pour le moment discrète, cette fatigue ne l'arrête pas dans la réalisation de ses vœux, rendre le monde merveilleux et propice à la magie.

Trois claquements de doigts plus tard, deux incantations, et une formule bizarre, elle stoppe l'action de la turbine à combustion de l'usine textile récemment installée aux abords de la ville.

Le discrédit est lancé, la machine ne pourra plus s'emballer et le destin d'elle et de ses congénères est sauvé, du moins c'est ce qu'elle croit.

Les années qui suivirent lui montreront qu'il n'en est rien, tout au plus la marche fut ralentie, son combat n'est pas fini.

Le doute distillé laissa malgré tout un appel d'air qui les revigora elle et ses frères. La population se montra quelque temps plus attentive à leur existence ainsi qu'aux traditions qu'ils portent. Ce second souffle confirme ses soupçons, ils ne peuvent coexister dans un monde savamment ordonné. Au final seul un répit leur a été accordé, pour gagner il faudra récidiver.

Mélusine prépare son coup d'éclat, l'attaque d'un colosse d'acier, un train à vapeur. Elle s'emploie immédiatement à préparer son baluchon pour qu'elle se restaure au cours de sa marche pour rejoindre les rails. Elle doit économiser ses forces pour endormir la locomotive et lui éviter de s'emboutir dans un rocher ou un arbre.

La fée range dans sa serviette fromages et cornichons aux côtés d'un pain rond. Le repas s'annonce simple, mais au goût d'une fée n'appréciant pas la charcuterie parmi ses victuailles.

« Toc, toc, toc... » quelqu'un frappe l'arbre de la fée.

Une fillette dépose un verre de lait, une tranche de pain et une rose. Elle s'incline vers le tronc et formule son désir :

« Bonjour madame la fée, je voudrais que vous m'aidiez. Mon petit frère est malade à l'hôpital. Ma maman pleure beaucoup et reste avec lui, elle ne peut pas le quitter. Mathéo m'a dit que son grand-père lui avait dit qu'une fée vivait ici, c'est pourquoi je suis là madame la fée. Aidez mon frère s'il vous plaît... ».

L'enfant part l'œil humide. Mélusine piétine un instant, mais ne peut pas laisser sans réponse la demande qui lui a été adressée. Elle quitte son tronc et profite du petit-déjeuner qui lui a été laissé en offrande.

Une fois les miettes écartées de son minois, Mélusine part rejoindre l'hospice. Elle le sait, elle va au chevet du petit Paul dans sa chambre au rez de chaussée à l'ombre du tilleul. Elle s'habille des habits de l'humble pour rendre imperceptible sa présence. Voir des êtres fantastiques est de plus en plus mal vu et elle ne voudrait pas faire de torts à ceux qu'elle pourrait croiser. Elle entre dans la cour et foule un parvis de pierre blanche puis longe les murs jusqu'à arriver à l'enfant mal en point.

Sa mère dort à côté de lui sur sa chaise d'osier, épuisée par sa veille. Il a la mine mauvaise et le regard fatigué. Il éructe et se mouche avec peine, il faut faire quelque chose. Mélusine ne peut pas faire l'économie de son intervention. Elle applique sa main sur son front et le libère de sa fièvre. Demain il sera debout, dans trois jours il courra comme il l'a toujours fait.

Une fois son devoir accompli, Mélusine s'attarde sur la chambrée. Dans les lits nombre de grands et moins grands occupent les draps et sur leur table de chevet des pastilles colorées traînent. Ils sont distribués à tous dans de petits pots de fer. Certains passent à l'accueil en récupérant avant de retourner chez eux avec leur pharmacopée.

Là Mélusine comprend... Elle ne peut, elle ne doit pas priver le monde du progrès qui apporte plus qu'ils ne pourront jamais offrir. La technologie permet ce qu'ils ne peuvent donner, l'infatigabilité. Fée comme ogre, lutin comme humain sont pétris d'un argile qui se fatigue et s'épuise. Il faut se méfier pourtant, ne pas perdre de vue le vivant, il est si facile de passer de l'être à la chair, de l'estime à l'objet.

Mélusine comprend que malgré sa volonté, l'ère de la magie est révolue pour ce monde. *Que faire désormais ?* Elle reste songeuse sur son devenir... Veut-elle être témoin du cheminement si étrange d'un monde sans magie et surtout comment mettre à profit ce qui lui reste de magie ?

La fée rejoint son arbre, elle repense à l'incroyable futur qui attend ce monde. Chacun a une porte sur le monde par son talisman personnel, rien ne leur semble inaccessible. Mélusine fixe ses orteils en se faisant la remarque que quelque chose clochait. Elle n'a toujours pas vu à l'œuvre la force qui animait les talismans qu'elle avait effacés à son arrivée dans ce monde. Il serait dommageable qu'elle n'advienne point. La fée se penche sur l'avenir et ne voit pas l'événement survenir. Les mains sur le visage, elle se frotte les joues face à tant d'étrangetés. *Comment est-ce possible ? Quel est ce fourbi ?* La réflexion est intense, ses tempes chauffent. *Que faire ?*

Rentrer à la maison ? Rejoindre le futur ? Rester ici ? Non, je ne peux pas partir sans être sûre que tout aille bien. J'ai peut-être déjà bousculé l'horizon des événements et empêché quelque chose d'advenir.

Mélusine part cueillir des champignons en même temps qu'elle cherche des pistes sur la conduite à tenir. Il n'est pas courant de voir une fée contrariée, mais celle-ci l'est bel et bien. Faisant la moue, Mélusine s'occupe et pourrait cueillir la moitié de la forêt si cela pouvait éloigner ses préoccupations. Sa cueillette la mène jusqu'au lac voisin où elle passera près d'une heure à interroger son reflet. Elle le quittera avec détermination. Elle est sûre de ce qu'elle veut et elle peut donner corps à sa volonté.

Si la magie de demain n'advient point, il n'y a qu'une solution, je vais la créer. Ceci marquera le début de ma vie d'humaine, je n'aurai pas les moyens de rentrer chez moi après cela. J'aurai tout au plus la force de me préserver quelques années des rides avant que ce qui me reste d'énergie s'évapore.

Habillée du manteau de la nuit, Mélusine s'en va donc sous la fenêtre d'un inventeur pour résoudre son problème. Elle dupe la bienséance en marchant à la lumière de la lune. Il faut dire que notre fée a toujours eu du mal avec les bonnes manières. Depuis sa fenêtre elle voit l'inventeur gamberger dans son sommeil, rêvant d'automates et d'autres merveilles futuristes.

Mélusine anime ses doigts et leur murmure ses volontés. Un filin d'un vert absinthe quitte son index, pénètre la vitre et s'engouffre dans l'oreille de l'assoupi William. Il lui est soufflé tous les secrets nécessaires pour confectionner la si attendue et bouleversante électricité.

Mélusine est heureuse de son affaire. Il ne lui reste plus que la plus lourde des tâches, apprendre à devenir humaine. William pourrait peut-être l'y aider. Des idées que Mélusine a vues, il semble être un homme qu'elle pourrait apprécier.

La seule trouvaille qui vaille est celle qui libère du travail

La seule magie dont je jouis est la courtoisie

Elle m'ouvre les portes qui m'importent

De ces codes, de ces modes je suis le produit

Seul mon lit me reconforte

Mes rêveries m'éloignent de la grisaille