

IMAGO

Il était une fois, il y a très très longtemps, dans des temps préhistoriques, dans une contrée très très lointaine, un petit village complètement perdu au milieu de nulle part. Le chef de ce petit village s'appelait Potier, et comme son nom l'indique, il était Potier. C'était un chef respecté et aimé de tous. Ce vieil homme s'était marié, il y a très longtemps et avait eu des enfants. Ses enfants s'étaient mariés à leur tour et avaient eu eux aussi des enfants. Parmi les petits-fils de Potier était un jeune enfant appelé Imago. C'était un enfant très laid. A cause de sa laideur, personne de l'aimait et les autres enfants le rejetait, le battait, se moquait de lui. Lorsque qu'Imago voulait jouer avec les autres enfants, ceux-ci lui jetaient des pierres ou lui donnait des coups de bâton. Imago avait toujours la tête cabossée, pleine de plaies et de bleus ce qui le rendait encore plus laid et faisait qu'il était encore plus rejeté. Imago apprit donc à vivre seul, à s'occuper tout seul dans son coin.

Pour s'occuper tout seul, Imago finit, avec des petits bâtons à s'amuser à tracer des choses sur le sol, puis il apprit à tracer une maison, un animal, un arbre. Il apprit le dessin. Comme il n'avait que cela à faire car il n'y avait pas d'occupation pour les enfants seuls à cette époque-là, Imago finit par réussir à faire de très belles représentations de maisons, d'animaux ou d'arbres sur le sol et même des représentations de personnes du village. Les autres ne comprenaient pas ce qu'il faisait et commencèrent à avoir peur de lui. Tout le monde se demandait si Imago n'était pas un sorcier. Les représentations des visages que faisait Imago sur le sol devinrent si ressemblantes que si la personne représentée voyait le dessin de son visage, il avait l'impression de se voir dans une glace, comme il avait l'habitude de se voir dans le miroir de la surface de l'eau au fond du puits qui était au milieu du village. Si quelqu'un se voyait représenté par un dessin d'Imago, il pouvait croire qu'Imago lui avait volé son âme. Ce qui faisait très peur à tout le monde dans le village. Les autres enfants se mirent à surveiller Imago. Quand ils le voyaient faire un dessin sur le sol, ils attendaient qu'Imago s'en aille pour aller voir le dessin et s'ils reconnaissaient quelqu'un du village, ils prenaient des pierres et des bâtons pour aller battre Imago et le punir.

Imago qui était déjà depuis très longtemps très malheureux devint encore plus seul et vraiment vraiment encore plus malheureux. Imago se plaignait souvent de ses malheurs auprès de son grand-père Potier, le chef du village, mais à chaque fois son grand-père lui disait : « Mais ne t'inquiète donc pas, tout finira

par s'arranger ». Cependant rien ne s'arrangeait et tout devint de pire en pire pour Imago.

Pour éviter de se faire battre, Imago arrêta de dessiner sur le sol et commença à dessiner en cachette, sur des planches de bois, sur des bouts de poterie, sur des morceaux de peaux. Il se fit un petit baluchon dans lequel il mit toutes sortes de crayons : des bâtons de couleur rouge ou noir, des pierres de craie blanche ou jaune, ou bleu, ou vertes. Il pouvait ainsi dessiner partout où il allait et cela en cachette de tout le monde. Mais les méchants enfants qui le surveillaient finissaient toujours par trouver les dessins et par battre le pauvre Imago. Sa vie était vraiment devenue insupportable.

Un jour grand-père Potier fit venir Imago dans sa maison. Imago obéit et voici ce que son grand-père Potier lui dit : « Je vois bien que ta vie est devenue insupportable. Tu dois partir. Je ne te chasse pas du village, mais tu dois partir pour aller chercher un grand trésor. Tu vas marcher, marcher, marcher dans la direction du soleil levant. Tu finiras par trouver une très grande prairie et au milieu de cette prairie, tu trouveras un très grand et très vieil arbre, et au pied de cet arbre immense tu trouveras un trésor ».

Imago reprit espoir. Il prit son petit baluchon, un petit morceau de pain et partit dans la direction du soleil levant. Il marcha, marcha, marcha, très très longtemps jusqu'à ce qu'il aperçoive à l'horizon de grandes montagnes. Imago se dit que ce ne pouvait pas être là que se trouvait la prairie et que la grande prairie avec l'arbre géant devait se trouver derrière ces montagnes. Imago décida donc de gravir la montagne.

L'ascension fut rude et difficile. Imago avait déjà mangé son petit morceau de pain depuis bien longtemps. La nuit commençait à tomber et la faim commençait à le tenailler. Dans la montagne, il aperçut un petit cerf et décida de le tuer pour s'en faire un repas. Il fabriqua une lance avec une branche droite et se mit à la chasse. Il s'approcha du cerf, lança sur lui sa lance de toutes ses petites forces, la lance voltigea dans les airs, toucha l'animal qui tomba à terre, mort. La nuit était déjà presque tombée et Imago ne pouvait pas manger le cerf car il ne savait pas encore faire du feu pour en cuire la viande. Il se dit qu'il essaierait de faire un feu le lendemain matin, en essayant d'imiter les grandes personnes du village, en frottant deux bâtons rapidement et avec force. Ayant peur des dangers de la nuit, Imago trouva un petit coin à l'abri pour dormir et garda le corps du cerf auprès de lui.

La nuit passa et le lendemain matin, Imago fut réveillé en sursaut par une piqûre violente. Autour de lui des chasseurs pointaient sur lui leurs lances aiguisées. Imago était terrorisé. L'un des chasseurs prit la parole et lui dit : « Tu as tué un cerf sur notre territoire de chasse. Ce cerf nous appartenait et tu n'avais pas le

droit de le tuer sans nous en demander la permission. Pour cette faute, ce crime, tu seras jugé par notre grand sorcier dans notre village ». Les chasseurs attrapèrent Imago, le ficelèrent et l'emportèrent avec eux attaché à un bâton jusqu'à leur village.

Arrivés à leur village, les chasseurs appelèrent le grand sorcier pour qu'Imago soit jugé. Le grand sorcier qui portait un masque effrayant, s'approcha. Les chasseurs lui expliquèrent le crime d'Imago. Le grand sorcier regarda sévèrement Imago et lui dit : « Nous avons peu de gibier et nous sommes obligés d'aller de plus en plus loin pour trouver des cerfs, des sangliers, des chevreuils. Nous mourons presque de faim, et toi, l'étranger, tu te permets de venir dans notre territoire de chasse pour tuer l'un de nos cerfs. C'est un crime terrible contre nous. Pour ce crime, tu dois mourir. Demain tu seras attaché à un arbre et nous te transpercerons de flèches pour te mettre à mort ». Le grand sorcier parti, Imago fut attaché à un arbre.

Imago avait terriblement peur, mais comme il était habitué au malheur, il réfléchit. Il réfléchit longtemps. Il réfléchit presque toute la journée. Il se dit qu'il pourrait être sauvé s'il faisait quelque chose pour rendre service à ces chasseurs. Alors qu'un chasseur passa près de lui, Imago lui demanda d'appeler le grand sorcier et qu'il avait quelque chose de très important à lui dire. Le chasseur alla chercher le grand sorcier qui arriva peu après. Imago lui dit : « Je peux faire quelque chose pour votre village. Laissez-moi la liberté ce soir de faire quelque chose sur votre maison et demain vous verrez qu'un grand et merveilleux changement aura eu lieu dans votre village ». Le grand sorcier était incrédule, mais il se dit qu'il n'avait rien à perdre. Il autorisa donc Imago à faire quelque chose sur sa maison, mais sous la bonne garde d'un chasseur qui avait ordre de le tuer si Imago essayait de s'enfuir ou s'il faisait quelque chose de mal. Imago fut détaché, il prit son baluchon, en sortit ses crayons et ses pierres de couleur et commença à faire quelque chose sur les murs extérieurs de la maison du grand sorcier. La nuit tomba et on ne pouvait pas voir ce qu'il avait dessiné sur les murs.

Le lendemain, au réveil du village, les chasseurs trouvèrent, comme par miracle, auprès de la maison du grand sorcier toute sorte de gibier : des sangliers, des cerfs, des biches, des chevreuils. Les chasseurs s'en saisirent pour les tuer afin d'en manger la viande, mais personne ne comprenait pourquoi ces animaux sauvages s'étaient approchés aussi près du village et même dans le village lui-même. Les cris de joie des gens du village qui mourraient presque de faim réveillèrent le grand sorcier qui sortit de sa maison et qui fut très surpris de voir dessinés sur ses murs de remarquables dessins d'animaux. Et là, il comprit. Il fit venir Imago et lui dit : « Avec les images d'animaux que tu as dessinées sur ma

maison, les animaux sauvages n'ont plus peur de nous, ils n'ont plus peur de l'homme et au lieu de s'enfuir, s'approchent de notre village. Tu nous as sauvés la vie. Tu as la vie sauve. Nous te redonnons la liberté. Mais avant de partir nous te demandons de faire tes images d'animaux sur toutes les maisons du village ». Imago, heureux d'avoir été sauvé par sa bonne idée, accepta la demande du grand sorcier et dessina des animaux sur toutes les maisons du village. Quand il eut fini, les chasseurs lui donnèrent de quoi manger et le laissèrent partir.

Imago prit alors la direction que lui avait indiquée son grand-père. Il marcha vers le soleil levant. Il descendit de la montagne et pénétra dans une immense forêt sombre et mystérieuse. Les bruits de la forêt, les cris des animaux, les feuilles des arbres qui cachaient le soleil, les craquements des branches, tout était effrayant. Pourtant, Imago marcha, marcha, marcha longtemps, pendant plusieurs jours, tant et si bien qu'il finit par ne plus avoir de nourriture et qu'il commençait à mourir de faim. Au cinquième jour de marche, il se trouva nez à nez avec un grand fleuve infranchissable. La faim le tenaillait. Il observa le fleuve et y vit un gros poisson. Affamé, Imago se fabriqua un harpon avec une branche, visa le poisson, le transperça et le sortit hors de l'eau. La nuit était déjà presque tombée et Imago ne pouvait pas manger le poisson car il ne savait pas encore faire du feu pour en cuire la viande. Il se dit qu'il essaierait de faire un feu le lendemain matin, en essayant d'imiter les grandes personnes du village, en frottant deux bâtons rapidement et avec force. Ayant peur des dangers de la nuit, Imago trouva un petit coin à l'abri pour dormir et garda le gros poisson auprès de lui.

La nuit passa et le lendemain matin, Imago fut réveillé en sursaut par une piqûre violente. Autour de lui des pêcheurs pointaient sur lui leurs harpons aiguisés. Imago était à nouveau terrorisé. L'un des pêcheurs prit la parole et lui dit : « Tu as pris un gros poisson dans notre fleuve. Ce poisson nous appartenait et tu n'avais pas le droit de l'attraper sans nous en demander la permission. Pour cette faute, ce crime, tu seras jugé par notre grand sorcier dans notre village ». Les pêcheurs attrapèrent Imago, l'enfermèrent dans leur filet de pêche, le mirent dans leur barque et l'emmenèrent jusqu'à leur village.

Arrivés à leur village, les pêcheurs appelèrent le grand sorcier pour qu'Imago soit jugé. Le grand sorcier des pêcheurs qui portait lui aussi un masque effrayant, s'approcha d'Imago. Les pêcheurs lui expliquèrent le crime d'Imago : la prise du gros poisson dans leur fleuve. Le grand sorcier regarda sévèrement Imago et lui dit : « Nous avons peu de poissons dans notre fleuve et nous sommes obligés de naviguer de plus en plus loin pour trouver des poissons. Nous mourrons presque de faim, et toi, l'étranger, tu te permets de pêcher dans notre fleuve pour attraper un de nos poissons. C'est un crime terrible contre

nous. Pour ce crime, tu dois mourir. Demain tu seras jeté dans le fleuve dans un grand filet avec de grosses pierres pour te noyer ». Le grand sorcier parti, Imago fut ficelé dans un grand filet avec de lourdes pierres.

Imago avait terriblement peur, mais comme il était habitué au malheur, il réfléchit. Il réfléchit longtemps. Il réfléchit presque toute la journée. Il se dit qu'il pourrait être sauvé s'il faisait quelque chose pour rendre service à ces pêcheurs. Alors qu'un pêcheur passa près de lui, Imago lui demanda d'appeler le grand sorcier et qu'il avait quelque chose de très important à lui dire. Le pêcheur alla chercher le grand sorcier qui arriva peu après. Imago lui dit : « Je peux faire quelque chose pour votre village. Laissez-moi la liberté ce soir de faire quelque chose sur votre barque, et demain lors de la pêche vous verrez qu'un grand et merveilleux changement aura eu lieu ». Le grand sorcier était incrédule, mais il se dit qu'il n'avait rien à perdre. Il autorisa donc Imago à faire quelque chose sur sa barque, mais sous la bonne garde d'un pêcheur qui avait ordre de le tuer si Imago essayait de s'enfuir ou s'il faisait quelque chose de mal. Imago fut détaché, il prit son baluchon, en sortit ses crayons et ses pierres de couleur et commença à faire quelque chose sur la coque de la barque du grand sorcier. La nuit tomba et on ne pouvait pas voir ce qu'il avait dessiné sur la barque.

Le lendemain, au réveil du village, les pêcheurs, comme tous les jours prirent leurs barques et allèrent pêcher. Au moment où les pêcheurs qui avaient pris la barque du grand sorcier, mirent l'embarcation à l'eau, une multitude de poissons vinrent nager tout autour de la barque. Il suffisait simplement à ces pêcheurs de tendre la main pour attraper autant de poissons qu'ils le voulaient, mais personne ne comprenait pourquoi ces poissons s'approchaient aussi près de la barque. Au bout d'un moment, la barque fut tellement chargée de poisson que les pêcheurs durent tirer la barque hors de l'eau. Avec ces événements miraculeux, les cris de joie des gens du village qui mourraient presque de faim réveillèrent le grand sorcier qui sortit de sa maison et qui fut très surpris de voir dessinés sur la coque de sa barque de remarquables dessins de poissons. Et là, il comprit. Il fit venir Imago et lui dit : « Avec les images de poissons que tu as dessinées sur ma barque, les poissons n'ont plus peur de nous, ils n'ont plus peur de l'homme et au lieu de s'enfuir, s'approchent de ma barque. Tu nous as sauvés la vie. Tu as la vie sauve. Nous te redonnons la liberté. Mais avant de partir nous te demandons de faire tes images de poissons sur toutes les barques des pêcheurs du village ». Imago, heureux d'avoir été sauvé par sa bonne idée, accepta la demande du grand sorcier et dessina des poissons sur toutes les barques des pêcheurs du village. Quand il eut fini, les pêcheurs lui donnèrent de

quoi manger, lui firent traverser le grand fleuve sur l'une de leurs barques et le laissèrent partir.

Imago prit alors la direction que lui avait indiquée son grand-père. Il marcha vers le soleil levant. Il marcha tant et si bien qu'il arriva dans une immense prairie. Au milieu de cette prairie se dressait un arbre très grand et très vieux. Imago s'approcha de l'arbre. Il remarqua bien que quelqu'un était venu ici et avait laissé des objets au pied de l'arbre. Imago en fit le tour et trouva quelques outils en pierre et des morceaux de poterie. Aucun trésor ne se présentait à ses yeux. Il se décida alors à creuser au pied de l'arbre. Il creusa tant et si bien, que soudain, son bras s'enfonça dans un trou dans le sol. Il ressortit sa main. Elle était toute noire. Imago se demanda ce que c'était, il continua à creuser pour regarder ce qu'il y avait dans le trou. Il n'y avait rien, rien que de la suie. Et là, il comprit. Il comprit que ce trou était un four de potier et que c'était son grand père qui était venu jusqu'ici il y a très longtemps. Il comprit que c'était au pied de cet arbre que son grand-père avait fait ses essais de fabrication de poterie et que c'est avec ce savoir-faire qu'il était rentré au village pour en devenir le potier et le chef. Imago comprit alors que la vraie nature du trésor que son grand-père lui avait demandé d'aller chercher était son propre savoir-faire, savoir dessiner. C'était lui le vrai trésor, Imago.

Imago décida de revenir immédiatement chez lui, dans son village. Il retourna sur ses pas, retrouva les pêcheurs sur le fleuve qui crièrent : « C'est Imago, Imago notre sauveur. Hourra, il est revenu ». Les pêcheurs l'accueillirent comme un grand homme, lui qui n'était qu'un enfant. Ils lui offrirent une multitude de cadeaux : une barque, des filets, des harpons, une énorme quantité de poissons séchés et plein d'autres choses encore. Le grand sorcier des pêcheurs décida que dix hommes accompagneraient Imago jusqu'à son village pour porter tous ces cadeaux. Imago et les dix pêcheurs partirent, traversèrent la forêt, gravirent la montagne. Là, ils rencontrèrent les chasseurs qui en le voyant crièrent : « C'est Imago, Imago notre sauveur, Hourra, il est revenu ». Il fut là encore accueilli comme un grand prince. Les chasseurs lui offrirent une multitude de cadeaux, des lances, des arcs, des flèches, et une quantité énorme de viande. Le grand sorcier des chasseurs décida que dix hommes accompagneraient Imago et les pêcheurs jusqu'au village de son grand-père Potier pour les aider à porter tous ces cadeaux. Toute la troupe, Imago et les vingt hommes descendirent de la montagne et marchèrent jusqu'au village d'Imago. Là, tous les villageois vinrent arriver Imago entouré de tous ces hommes joyeux qui le traitaient comme un prince. Personne ne comprit ce qu'il se passait. Imago ne dit rien, mais les dix pêcheurs et les dix chasseurs dirent à tout le monde : « Imago, c'est un type formidable, il nous a sauvé la vie. Il faut qu'il vous apprennent ce qu'il

sait faire et vous aurez tout ce que vous voudrez ». Et en effet, Imago apprit aux gens de son village à dessiner et les villageois se mirent à faire de magnifiques dessins sur les poteries fabriquées dans le village de Potier. Ces magnifiques poteries eurent un succès fou. Il s'en vendit partout. Des étrangers faisaient même parfois 500 km pour venir en acheter. Le village devint très riche et prospère. Tout le monde était heureux. Les pêcheurs revenaient régulièrement pour faire peindre le bois de leur barque et les chasseurs revenaient souvent pour faire peindre le bois de leur maison.

Juste avant sa mort, le grand-père Potier dit à Imago : « Tu vois, je t'avais bien dit qu'il ne fallait pas t'inquiéter. Le vrai trésor, je savais que tu l'avais en toi. J'ai appris cette leçon de mon propre grand-père. Savais-tu que mon propre grand-père, ton arrière-arrière-grand-père s'appelait Feu-de-Bois ? ». Imago commençait à comprendre l'histoire. Son grand-père mort, Imago le pleura longtemps.

Grâce à sa grande renommée, Imago devint le chef de son village, un chef respecté et aimé de tous. Il se maria, eut des enfants. Ses enfants se marièrent et eurent à leur tour des enfants. Et, parmi les petits enfants d'Imago, il y avait une petite fille, très laide. A cause de sa laideur personne ne l'aimait et tout le monde la rejetait, la battait et se moquait d'elle. Elle s'appelait Scripta. Et devinez ce qui arriva... Et, savez-vous ce qu'Imago a laissé sur le vieil et grand arbre de la grande prairie ?

Une telle histoire pourrait bien vous arriver à vous les enfants. Je ne parle pas du terrible et malheureux début, mais de la merveilleuse fin.

Conte imaginé par Nicolas Huron
Copyright © Nicolas Huron