

LEGENDE ET FETES DE LA VIVRE : ORIGINES INCERTAINES.

La Vivre, animal légendaire dont le nom semble indissociable de celui de Couches reprend corps dans la cité tous les 20 ans, au cours d'une manifestation qu'on a coutume d'appeler ici "cavalcade".

De génération en génération, l'histoire de la « bête faramine » se perpétue à tel point que depuis un siècle les Couchois la remettent en scène périodiquement.

Nous allons ici, nous poser la question des origines à la fois de la légende et des fêtes qui s'y rattachent. Il nous a simplement paru intéressant, de faire le point sur ce que nous savons déjà et, ensuite d'émettre quelques hypothèses toutes aussi aléatoires les unes que les autres.

CONSTATATIONS

La légende :

En pays Couchois, la Vivre est une bête fantastique qui, terrée dans son antre des "Grands Breux", ne sort que pour répandre la terreur et la désolation, détruisant cultures, troupeaux et habitations ; elle dévore aussi les humains.

Après plusieurs tentatives demeurées infructueuses, les Couchois décident un jour d'en finir avec le monstre. Sur les conseils du vieux **Sapiens**, la Vivre sera conduite au son de la flûte enchantée du magicien **Yoata** à un four où elle sera brûlée. D'abord promenée par les rues de la ville, la Vivre périt comme convenu, par les flammes au grand soulagement des Couchois en fête.

Mais, terrorisés par les cris de la bête qui se meurt, ces derniers oublient le pauvre magicien, prisonnier des flammes.

Le "scénario" ainsi rappelé nous permet de constater d'ores et déjà plusieurs éléments essentiels :

- Le décor : la bête est retranchée au lieu-dit "Les Grands Breux" à proximité du hameau de la Creuse, sous le château, dans la vallée de la Vielle, à l'orée d'une forêt.
- les trois principaux personnages :
 - ✓ La Vivre : un animal extraordinaire incarnant le mal.
 - ✓ Sapiens, le vieux sage, représentant le savoir et l'expérience.
 - ✓ Yoata, le magicien, symbolise le surnaturel, la force du pouvoir inexplicable.
- L'atmosphère de la scène : à la peur et à la résignation, succède la volonté de vaincre puis l'ambiance est à l'apaisement et enfin à la joie.
- La conclusion morale du récit : **ne veut-on pas démontrer par cette histoire que la conjugaison de plusieurs vertus conduit à la réalisation de l'impossible ?** La bête semble invincible et pourtant la force de l'union et du savoir, de l'intelligence et de la magie, la foi des hommes dans leur réussite sont les conditions essentielles de la lutte puis de la victoire sur le mal.