

Pfifferdaj 2017

LA SOURCE MIRACULEUSE !!!



Suite à l'engouement constaté en 2016, tant au niveau des constructeurs et des participants que de celui des spectateurs, Antoine HELBERT, notre Directeur artistique, a été enclin à donner une suite à l'histoire de « Blanche et la Perle de Lumière ». En effet, la perle magique perd peu à peu de sa candeur, de sa magie et de ses pouvoirs suite à son passage entre les mains des méchants, l'Impératrice Ida de Hohenstaufen et de son redoutable et effroyable général

Darkstein. La mission d'Anselme, fils de Blanche et de Vulcain, sera de ramener de l'eau de la source miraculeuse pour y plonger la perle afin de lui redonner toute sa splendeur, son aura ainsi que ses pouvoirs magiques.

1. RIBEAUPIERRE - PORTRAIT DE FAMILLE

Un soir de Noël naît un enfant tant espéré au sein de la famille des comtes de Ribeauviller. Notre chère Blanche donne naissance à un héritier mâle nommé Anselme ; la lignée des Ribeauviller est assurée.

Tout se passe bien dans le meilleur des mondes, le comté a repris des forces depuis que la perle de lumière a retrouvé son écrin dans la salle des chevaliers du château de Saint-Ulrich.



2. FÊTE DES MOISSONS



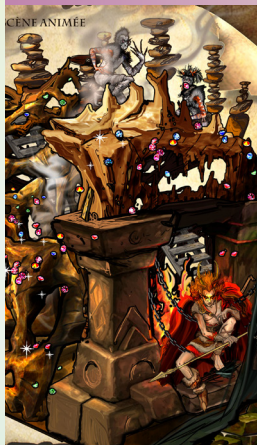
Nous sommes en été, on récolte le blé juste au pied de notre belle ville de Ribeauviller. La perle de lumière répand à nouveau sa protection sur tout le comté sous la bienveillance de la fée des moissons. Mais la perle commence lentement et insidieusement à mourir, son aura présente des signes inquiétants d'opacité et elle ternit de l'intérieur. Des fées indiquent à Anselme une source miraculeuse, dont il doit recueillir, à l'aide d'une fiole, un peu de cette eau d'une pureté sans pareille pour redonner à la perle ses pouvoirs magiques. Mais cette source n'est connue de personne et c'est au Taennchel qu'Anselme va trouver la première clef du mystère.

3. LE TAENNCHEL

Arrivé au sommet de la montagne du Taennchel, Anselme est accueilli par une horde de rochers qui s'animent dans d'étranges postures. Visiblement on veut empêcher Anselme d'atteindre sa quête. Le plus grand des rochers nommé Roc le guide vers les entrailles de la montagne, le « Royaume des Tannas ».



4. LES MONDES SOUTERRAINS



Anselme, à l'aide d'une lanterne descend prudemment les marches : le danger guette prêt à bondir sur lui, des ombres se profilent, des cris résonnent de partout. Un dédale de crevasses et de tunnels sombres se mettent à vibrer, et là, l'inévitable se produit : le peuple des Tannas apparaît, molestant Anselme, essayant de lui voler ses objets personnels et ses vêtements. Au même moment, un tremblement de terre crée une faille et dans la panique générale, Anselme s'enfuit et gagne une rivière souterraine.

5. LA RESURRECTION DE DARKSTEIN

Darkstein, dont le corps a été épargné par les flammes du palais, ressuscite d'entre les morts et reprend le souffle de la vie, grâce à l'aide précieuse des sœurs sorcières qui ont recueilli sa dépouille. Leur but est de le métamorphoser en un être superpuissant capable d'empêcher Anselme d'accomplir sa mission : guérir la perle de lumière. Anselme ne tarde pas à être confronté une première fois à Darkstein qui lui tend un piège avec ses fidèles alliées les araignées féroces et combattantes.



6. LE SONGE D'ANSELME



Après des jours d'errance dans les entrailles de la montagne, Anselme s'assoupit sous le vieux pommier du verger dans le parc des Ribeauviller et profite des derniers rayons de soleil. La Reine des Fées qu'on aperçoit dans toute sa splendeur se penche sur Anselme, lui dépose un rouleau de parchemin, puis esquisse des pas de danse avec tout son peuple. Anselme se réveille et comprend que le rouleau est un plan qui lui indique la route à suivre jusqu'à la porte de son voyage.

7. LE ROYAUME DES FOUS DES ROIS

Le plan très précieux doit le guider au tombeau de la Reine des sorcières défrites. Là, il trouvera la plume qui le mènera au Phénix, seul à connaître la source merveilleuse. Mais avant cela, il lui faut récupérer la clef magique pour ouvrir le tombeau et cette clef est jalousement gardée par un fou vivant au milieu d'autres fous de son espèce. Anselme s'y rend et ces fous des rois terriblement sarcastiques lui rendent la mission quasi-impossible. C'était sans compter sur sa bravoure et son courage qui le mèneront à la clef magique.



8. LE ROYAUME DES TERMITES



Anselme parvient à récupérer la clef in-extremis. Sans tarder il s'enfonce dans les profondeurs des grandes forêts sombres et est surpris de trouver le tombeau de la sorcière pillé de tous ses trésors ainsi que de la plume du Phénix. Il comprend rapidement que cette plume est en possession d'un peuple étrange, le peuple des Termites géantes. Leur Reine lui est présentée et oh ! surprise, la plume tant désirée est sur sa tête. Il lui fait un numéro de charme et lui dérobe discrètement le précieux objet.

9. PARTIE D'ECHECS AVEC MARTINELLA

Guidé par la lumière de la plume du Phénix, Anselme traverse des contrées des plus étranges jusqu'aux portes du palais de Martinella. C'est une femme



excentrique qui collectionne toutes sortes d'animaux fantastiques dont le fameux Phénix qu'elle tient en captivité, gardé par d'affreux chats. Elle lui propose d'acquérir le Phénix s'il gagne contre elle une partie d'échecs. Elle perd la partie, s'avoue vaincue et se résigne à lui remettre le Phénix. La cage s'ouvre et libère l'animal qui le conduira à la source miraculeuse.

10. LA POURSUITE INFERNALE



Martinella, mauvaise joueuse, n'admet pas tous ses torts et demande à toutes les sorcières de servir sa cause et de poursuivre Anselme

et le Phénix. Une armada de sorcières, chevauchant leurs balais volants, ne parvient pas à les rattraper malgré tout un déploiement de sortilèges. C'est mal connaître le Phénix car rien ne l'atteint et Anselme est bientôt sain et sauf.

11. LA SOURCE MIRACULEUSE

Après cette poursuite infernale, Anselme et le Phénix arrivent dans un monde étrange où tout est volupté et où le temps semble s'écouler comme nulle part ailleurs.

Ils atteignent enfin la source miraculeuse. Le Phénix s'y abreuve et Anselme se dirige spontanément vers la Fée AQUA qui lui remet le précieux liquide contenu dans une fiole qui guérira la Perle de Lumière.



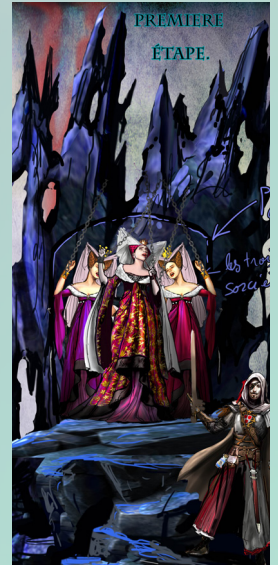
12. LE VOL D'ANSELME



La fée de la fontaine miraculeuse offre à Anselme un vaisseau magique capable de voler au-dessus des terres et des mers. Anselme s'embarque avec la fiole remplie de cette précieuse eau de source. Il entend des voix éthérées qui l'entraînent vers une vallée profonde du Schwarzwald....

13. LE PIÈGE DU DRAGON D'ACIER

Anselme s'en va par monts et par vaux. Il escalade le massif du Schwarzwald, lieu sombre et lugubre. Pas un bruit. Soudain il entend des cris. Au loin, venant des rochers noirs, il distingue des appels aigus de détresse accompagnés de rugissements terrifiants. Il aperçoit trois princesses enchaînées et gardées par un dragon de fer. Stupeur ! il reconnaît le sinistre Darkstein qui dirige le terrifiant dragon. Anselme, vaillant chevalier vole au secours des trois princesses mais le piège se referme sur notre héros : les princesses sont en réalité les trois sorcières qui, déguisées, lui arrachent la précieuse fiole et disparaissent derrière une porte dérobée.



14. LA BIBLIOTHEQUE AUX GRIMOIRES



Erwan le Tatouf rassure Anselme et lui propose de changer le cours du temps et de récupérer la fiole. Avant cela, il faut trouver la formule magique qui permet de rencontrer le dieu Tempus Rex qui possède la machine à remonter le temps. Cette formule on ne peut la trouver que chez le vieux bibliothécaire des grimoires. Après quelques jours de marche, ils arrivent enfin au lieu dit. Cet endroit regorge de plus de cent mille ouvrages. Erwan, doué d'un sixième sens, trouve rapidement le grimoire si précieux, lit la formule, et comme par magie les voilà transportés dans le palais de Tempus Rex.

15. LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS

Anselme et Erwan découvrent un palais étrange empli de rouages de toutes sortes, de pendules vivantes et d'horlogers qui s'affairent dans tous les sens. Anselme de Ribeaupierre supplie Tempus Rex de lui apporter son aide pour remonter le temps afin d'arrêter la construction du dragon d'acier, de libérer les Tatoufs esclaves et ainsi empêcher la réalisation funeste de Darkstein et de ses trois sorcières. Anselme et Erwan font fonctionner la machine à remonter le temps.



16. LES TATOUPS SOUS L'EMPRISE DE DARKSTEIN



Anselme a un plan : retrouver le village des Tatoufs où Darkstein est à ce moment-là sur le point d'achever son monstre de fer. Il a l'intention de libérer le peuple des Tatoufs réduit en esclavage et occupé à construire la créature. Avec l'aide d'Erwan et de ses fils,

il parvient à mettre en déroute Darkstein et ses auxiliaires et à détruire le monstre de fer. Dans sa poche, la fiole apparaît comme par magie. Le Comté est sauvé ; nos deux héros courent sans s'arrêter et atteignent au petit matin le Saint-Ulrich où se trouve la Perle de Lumière.

17. LE SACRE D'ANSELME

La Chevalerie, les Fées et leurs Reines attendent les héros. Anselme est sacré chevalier par la Reine des Fées. Ses parents sont invités à fêter l'événement, à savoir l'Adoubement et le Couronnement du comte de Ribeauvillé. La perle est trempée par quatre Fées dans le bain de jouvence dans lequel Anselme a préalablement versé la fiole d'eau miraculeuse. La perle resurgit brillante et lumineuse parée d'un éclat jamais atteint et tout le comté retrouve la joie de vivre.



18. LE REPOS DU GUERRIER



La joie se répand comme une traînée de poudre à travers le château qui s'illumine. Cette lumière s'étend jusqu'au Giersberg, au Haut-Ribeauvillé et au Dusenbach, pour redescendre sur la charmante ville de Ribeauvillé. Une foule d'invités joyeux et en délire s'ébat. Chaque Chevalier affiche ses couleurs en agitant les oriflammes au-dessus de leurs têtes. Par ces actes, les Chevaliers et leurs Dames prêtent allégeance à la maison des Ribeauvillé et symbolisent ainsi une reconnaissance éternelle.

Programme des festivités du Pfifferdaj

- **Vendredi 25 août au dimanche 10 septembre**
 - Illumination des châteaux
 - Fête Foraine au Jardin de Ville
- **Samedi 2 septembre**
 - **Marché Médiéval** dans la cour de l'ancienne Ecole des Filles – 10h à 21h
 - **Animation de rue** par le Groupe « Skadefryd » - 11h à 18h et par la Dancerie des Ribeaupierre - 15h à 18h30
 - 20h30 : Retraite aux flambeaux** - départ Place de la République en direction du Chapiteau du Jardin de Ville
 - **Bal et restauration** au Chapiteau du Jardin de Ville dès 19h
- **DIMANCHE 3 SEPTEMBRE**
 - **9h : Réveil par les Ménestrels** de l'Harmonie Municipale VOGESIA à la Tour des Bouchers
 - **10h : Animations musicales dans la Grand'rue** et sur toutes les places jusqu'à l'arrivée du cortège
 - **Marché Médiéval** dans la cour de l'ancienne École des Filles – 10h à 19h
 - **12h30 : Assistez au spectacle «le Repas Médiéval»** présenté dans la Cour du Grand Bailli par le Groupe des Ménestriers du Club Vosgien
 - **15h : GRAND CORTEGE HISTORIQUE** : départ Place de la République (Haute Ville)
Après le cortège :
 - **Vin gratuit à la fontaine** Place de l'Hôtel de Ville
 - **Bal et restauration** au Chapiteau du Jardin de Ville
- **Lundi 4 septembre** - place de l'Hôtel de Ville en fin d'après-midi
 - **Aubade musicale et remise du traditionnel pain d'épices** au premier Magistrat de la Ville
 - **Proclamation des résultats** et remise des diplômes
- **Dimanche 10 septembre**
 - **9h : Procession au Pèlerinage Notre Dame de Dusenbach** - Départ Place de la Sinne avec la participation de l'Harmonie Municipale VOGESIA

Attention !

Les billets d'entrées ne donnent pas droit à une place en tribune
Le Comité des Fêtes invite les **habitants de Ribeauvillé, munis de leur Carte d'Identité** à emprunter prioritairement les accès suivants pour accéder à la manifestation le dimanche 3 septembre :

- Rue des Cigognes
- Rue du Pont de la Couronne
- Parking Streng



Retrouvez la scénographie réalisée pour le cortège historique sur : www.ribeauville.fr