

Conte type n° 316

L'ENFANT PROMIS A LA SIRÈNE

Aa. Th. : *THE NIX OF THE MILL-POND (L'ONDINE DE L'ÉTANG DU MOULIN)*. — Grimm, n° 181, *DIE NIXE IM TEICH (L'ONDINE DE L'ÉTANG)*. — Straparola, III, 4, *LES DONNÉS DES TROIS ANIMAUX*.

Version de Basse-Bretagne. — *LA SIRÈNE ET L'ÉPERVIER*

Résumé

Un pauvre pêcheur n'a pour entretenir sa famille que le produit de sa pêche; il a déjà six enfants et va en avoir un septième à une période où, la pêche est particulièrement mauvaise, et il se désespère. Un jour, il trouve en ses filets une sirène qui lui demande de la remettre à l'eau; il prendra en retour autant de poissons qu'il voudra. Il y consent, et la sirène lui demande de lui rapporter au même endroit l'enfant qui vient de lui naître pendant qu'il est à la pêche, pour qu'elle lui donne un baiser, et il n'aura pas à s'en repentir. Il ramène sa barque pleine de poissons, trouve sa femme avec un nouveau-né, lui fait part de sa rencontre avec la sirène et de leurs conventions. La femme qui craint pour son petit demande qu'il soit d'abord baptisé, et aussitôt après le père le porte au lieu du rendez-vous. La sirène prend l'enfant dans ses bras, l'embrasse, présente au père une pièce d'or.

— Mets-la en rentrant sur la pierre du foyer, lui dit-elle, et demain, du lever au coucher du soleil, des pièces semblables tomberont par la cheminée sans arrêt.

Et elle tu disparaître dans les flots en entraînant l'enfant quand le pêcheur le lui arrache et s'enfuit.

— Il me reviendra tôt ou tard, dit la Sirène, furieuse, car il m'appartient.

Le père ramène l'enfant à sa mère, met la pièce d'or sur la pierre du foyer, et le lendemain une pluie d'or tombe dans la cheminée tout le jour.

Le pêcheur, sa femme et ses enfants rangent tout ce qu'ils peuvent, cachent le reste sous terre. Puis le pêcheur achète vivres, vêtements, cheval, propriétés, mène une vie riche, fait instruire ses enfants. Le dernier né appelé Fanch vient à merveille et apprend ce qu'il veut, mais ses parents pleurent parfois en le regardant car ils pensent à la menace de la sirène.

Quand il a dix-huit ans, il cesse ses études et demande à voyager pour voir le monde. Ses parents lui donnent de l'or et de l'argent autant

qu'en veut, un domestique pour l'accompagner et pourvoient les deux voyageurs de bons chevaux.

— Surtout, n'approche jamais de la mer, crient de loin les parents du garçon quand il s'éloigne.

Fanch pense qu'ils ont peur qu'il se noie, promet, oublie aussitôt sa promesse. Il se dirige sur Paris. En traversant une lande, il voit un loup, un épervier et un bourdon qui se disputent un cheval mort. Le garçon s'offre à les mettre d'accord, et, sur leur acceptation, donne la chair et les os au loup, les entrailles à l'épervier et le sang au bourdon. pour le remercier, le loup et l'épervier lui donnent le pouvoir de se changer en loup et en épervier quand il le voudra, et il n'aura qu'à appeler le bourdon s'il a besoin de celui-ci. En route, pour prouver ses nouvelles facultés, Fanch confie son cheval au domestique, s'éloigne, revient en loup, et son domestique s'enfuit épouvanté en abandonnant le cheval de Fanch. Redevenu homme, le garçon continue seul son chemin. Il traverse un étang couvert d'oies, les caresse, leur donne du pain et la reine des oies lui dit de l'appeler s'il a besoin d'elle. Plus loin, il se trouve au milieu d'innombrables fourmis grandes comme des moutons, leur distribue le reste de ses provisions et veille à ce que son cheval n'en écrase aucune. La reine des fourmis lui dit de l'appeler en cas de nécessité. Fanch arrive au soir à un vieux château, attache son cheval dans la cour, entre, voit un mouton qui cuit à la broche, s'assied près du feu et attend; comme personne ne vient, il met le mouton sur la table et mange. Quand il a sommeil, une invisible main prend la lumière et le conduit à une chambre où il trouve un bon lit. Au matin, une voix criarde le réveille; une petite vieille aux dents longues et pointues le fait lever, le conduit à un puits dans la cour du château, y jette une boule d'argent. Il devra la rapporter sous peine de mort avant le coucher du soleil, et la vieille lui donne une coquille de patelle pour dessécher le puits. Fanch réfléchit, pense à la reine des oies, l'appelle, lui dit son embarras. Le volatile plonge dans le puits et lui rapporte la boule dans son bec. La vieille, étonnée d'un succès si rapide, envoie Fanch se promener, l'appelle à midi pour manger. Le soir, il trouve la table servie et il est conduit comme la veille par une invisible main qui porte la lumière. Le lendemain, une vieille plus laide et plus âgée que la première le réveille, le conduit au grenier du château et lui montre un grand tas de grains de froment, d'orge et d'avoine mélangés : il devra mettre en trois tas séparés les trois sortes de graines avant le coucher du soleil, sinon il n'y aura que la mort pour lui. Il appelle la reine des fourmis qui convoque aussitôt des millions de fourmis et le travail est bientôt fait. Le reste de la journée passe comme la veille. Le lendemain, une autre vieille plus âgée, plus laide et plus petite que les deux autres, le réveille et lui notifie la dernière épreuve. Elles sont trois soeurs qui sont de belles princesses, filles du roi d'Espagne, retenues enchantées dans le château par un méchant magicien.

sous forme de vieilles femmes; elles se tiendront dans une pièce où l'obscurité est totale; s'il peut désigner celle qui est la plus jeune et la plus jolie, le charme sera rompu et il pourra épouser celle qu'il voudra. Il songe au bourdon et l'appelle; l'insecte lui dit qu'il volera autour de la tête de celle qu'il devra désigner. Fanch choisit comme il faut et, dans la chambre subitement éclairée, apparaissent trois belles princesses; mais le garçon renonce à en épouser une et les laisse reprendre seules et déçues le chemin de l'Espagne.

Lui se rend à Paris et descend au meilleur hôtel devant le palais du roi. De la fenêtre de sa chambre, il voit la fille unique du roi, jeune princesse d'une grande beauté qui, de son côté, remarque le garçon. Les deux jeunes gens passent des heures à se regarder l'un l'autre. Un beau jour, Fanch se change en épervier, va voltiger autour de la fenêtre de la princesse qui prend le bel oiseau, le fait mettre dans une cage et veut l'avoir dans sa chambre. Redevenant homme, Fanch se fait reconnaître et il vit désormais auprès de la princesse, homme la nuit, oiseau le jour. Bientôt, les traces de leur fréquentation deviennent manifestes, le père qui est le dernier à s'en apercevoir, se fâche, l'épervier redevient homme, s'explique avec le roi, reçoit la fille en mariage.

Un fils du roi de Turquie qui faisait la cour à la princesse, furieux, décide de se venger; il recherche l'amitié de Fanch, lui propose un voyage en mer et le fait tomber dans l'eau. Et la sirène qui se trouvait là le saisit aussitôt en disant :

— Il y a longtemps que je t'attendais.

Elle l'entraîne au fond des mers et l'y retient deux ans. Vainement, il la supplie de le laisser revenir un peu à la surface pour qu'il revoie le soleil et la terre. Enfin, cédant à ses prières, la sirène accepte un jour de le tenir un instant sur les paumes de ses mains au-dessus de la mer pour qu'il puisse contempler une dernière fois sa terre natale. Mais aussitôt qu'il émerge, Fanch se souhaite en épervier et il s'élève bien haut dans les airs. Puis il se rend à Paris où il redevient homme. Il apprend que le prince turc doit épouser la fille du roi qui, croyant son mari mort, et longtemps inconsolable, a fini par accepter. Fanch, « par la vertu de l'épervier » (O, souhaite devenir un prince plus beau et plus richement paré que tous ceux de la noce, ce qui se réalise aussitôt. 11 fait dire à la princesse, attablée pour le repas de mariage, qu'il désire lui parler en secret. Il se fait reconnaître. La princesse, ravie, amène son mari retrouvé à la table où tout le monde admire le bel inconnu. A la fin du repas, elle pose une question au roi son père et au prince de Turquie : elle avait une jolie petite clef d'or qui ouvrait son trésor et elle l'a perdue; elle a fait faire une nouvelle clef, mais vient de retrouver la première; laquelle prendre? — L'ancienne, dit le roi. — L'ancienne, répète le prince. Alors elle présente son premier mari revenu. Celui-ci révèle la trahison de son rival et ordonne aux valets de faire chauffer un four à blanc pour l'y jeter.

Conté par Barbe Tassel, de Plouaret (Côtes-du-Nord), Luzel, **Contes** de

Bise-Bretagne, II, pp. 381-418. Le conte avait été déjà résumé dans Luzel, s. , **apport**, p. 36.

Nota. — Bien qu'elle soit la plus complète des versions françaises relevées, celle-ci est altérée et contaminée. On y trouve successivement deux formes du motif des animaux reconnaissants; la reconnaissance à la suite du partage d'une proie entre trois bêtes, qui donne le pouvoir de se métamorphoser, déjà rencontré dans le T. Sol (II : A) et assez fréquent dans le T. 316; la reconnaissance à la suite d'un service rendu ou d'aliments fournis, appartenant plus souvent aux T. 531 et 554. Ici la deuxième forme a amené l'épisode du passage dans le château des trois princesses enchantées, qui est une forme altérée du T. 554. Il est à remarquer que le don de métamorphose accordé par le loup n'est utilisé qu'accessoirement dans le développement du récit. Enfin, nous retrouvons le motif final si fréquent de la clef perdue et retrouvée (y. T. 313, VII F)-

LISTE DES VERSIONS

(En raison du petit nombre et de l'hétérogénéité des versions, nous en donnons le contenu sans décomposition préalable.)

1. DEULIN. **Cambrinus**, 83. La **dame des clairs**, ire partie : T. 310; 2^e partie : T. 3r6. Éléments empruntés à la version de Grimm.

9. COSQUIN. **C. Lor.**, n° z5 (I, 166). **Les dons des trois animaux** (voir T. 302). Un rival jette à l'eau le cordonnier, libérateur de la princesse, qui est avalé vivant par une baleine. Un mendiant joue du violon sur un bateau, consent à jouer pour la baleine qui aime la musique, un quart d'heure d'abord à condition qu'elle lui montre la tête du cordonnier, une demi-heure pour qu'elle le montre jusqu'aux cuisses, trois quarts d'heure pour qu'elle le montre entier. Le cordonnier s'échappe en aigle, arrive le jour du mariage de la princesse, se fait reconnaître, châtie son rival.

3. LUZEL. **C. B.-Bret.**, II, 38z = 5o **apport**, 36. La **Sirène et l'Épervier** (résumé ci-dessus).

4. **R.T.P., XXV** (roc), 4r3, Basse-Bretagne (Frison). **Le capitaine et la sirène**. Alt. Une sirène demande à capitaine de navire en mer de lui rapporter peigne et démêloir du lieu de déchargement; il oublie, achète ailleurs. Au retour, la sirène fâchée dit qu'elle lui enlèvera son fils. Celui-ci averti, voyage en évitant le bord de la mer, rencontre une vieille qui lui donne boule pour le conduire et baguette qui lui servira, dépêche pour corbeau cadavre de noyé et reçoit plume avec pouvoir de se transformer. La boule le mène à château; tour à tour en corbeau grâce à la plume, en jeune homme grâce à la baguette, il y conquiert et épouse une princesse. Se promenant en mer, il fuit en corbeau la sirène qui veut le saisir et qui réussit seulement à emmener sa femme. Le garçon la cherche sept ans, consulte une vieille femme qui lui donne trois cheveux pour couper la chaîne qui retient sa femme prisonnière, quand elle viendra voir la vieille (cont. par T. 4o3). Un autre récit bas-breton de Frison, **R.T.P., XXII** (1907), est une forme abrégée de cette version.

5. BARBEAU. *Canada, II*, p. 52, n° 52. La sirène. Le riverain d'un fleuve fait vivre femme et fils du rapport de sa goélette. Dans une tempête, une sirène lui assure vie sauve et sa charge de poisson s'il lui promet son fils. Promet. Quand il veut l'amener, la mère cache son fils. Reproches de la sirène, nouvelle promesse. Vend la goélette avec le poisson. Le fils part pour échapper à la sirène (voir T. 302 pour la suite)... Il emmène la princesse qu'il a libérée et épousée en voiture le long du fleuve, descend boire, est avalé par la sirène. La princesse demande à la sirène d'ouvrir la béuche et laisser passer la tête de son mari pour qu'elle lui dise un mot. Il s'échappe en aigle.

6. PARSONS. *F. L. Antilles*, H, log, Guad., n° 69. Dé'fwé a (Les deux frères). Éléments incorporés dans T. 303... L'aîné des deux frères partage un cadavre entre lion, pélican, fourmi, reçoit poil, plume et patte qui lui donnent pouvoir de se transformer. Après son mariage avec la princesse, l'aîné va se baigner (le petit poisson dont ils sont nés avait dit que les deux frères devaient éviter la mer). Une baleine l'avale. La femme demande à la baleine de lui montrer la tête, puis le corps de son mari, et il s'échappe en pélican.

**

Extension. — Quelques versions éparées en Allemagne, Danemark, Suède, Laponie, Écosse, France, Italie, Espagne, Grèce, Canada et aux Antilles.

* *

On ne connaît guère plus d'une vingtaine de versions de ce conte, et encore la plupart sont-elles contaminées, le plus souvent, par le T. 302 comme nous l'avons signalé déjà en étudiant ce type, mais aussi par les T. 303 et 554.

Les éléments qui composent organiquement le conte semblent être les suivants, qui se trouvent aussi dans la version de Straparola, la plus anciennement notée : Un enfant est promis ou voué à un génie des eaux; devenu homme, il part pour lui échapper et reçoit les dons d'un oiseau ou de trois animaux; grâce à sa métamorphose en oiseau, ou aux dons des animaux, il fait la conquête d'une princesse qu'il épouse; il est enlevé par le génie (les eaux un jour qu'il va sur mer ou s'approche de l'eau; son épouse qui offre des objets précieux (on supplie le ravisseur), obtient de le voir jusqu'au cou, puis jusqu'à la ceinture, puis tout entier, et il s'échappe en oiseau.

Les objets offerts sont généralement au nombre de trois : trois pommes de cuivre, d'argent, d'or dans la version de Straparola et dans une autre version italienne; objets d'or : pomme, flûte et rouet dans Grimm; peigne, anneau, pantoufles dans une version du Palatinat; de simples pommes en Grèce.

Comme dans notre version lorraine, c'est l'amour de la musique qui amène le ravisseur à montrer son captif et à le laisser échapper dans une version de Suède et dans une de Laponie.

Au lieu d'une ondine (Nixe) ou d'une sirène qui emmène le héros, c'est parfois un monstre qui l'avale (baleine dans nos versions i et 6, drakos en Grèce.)

Conte type n° 317¹

LE PETIT BERGER ET LES TROIS GÉANTS

Non classé dans Aa. Th.

Version de Haute-Bretagne. — LE PETIT FORGERON

Résumé

Un petit garçon travaille comme apprenti dans une forge. Un jour, son patron n'ayant pas grand ouvrage à lui donner, l'apprenti demande à le quitter pour voyager. Son maître lui remet avant qu'il parte un sabre et une casquette. Le garçon marche trois jours sans boire et sans manger, et aperçoit enfin une maison où il entre pour demander à être domestique. On veut bien le prendre, mais on lui déclare que tous ceux qui l'ont précédé ont été tués pendant qu'ils étaient aux champs sans qu'on sache comment cela s'est passé. Le garçon prend néanmoins l'emploi en déclarant qu'il n'a pas peur, et après avoir mangé à sa faim, se dirige vers la pâture qu'on lui a désignée. S'apercevant que toutes les barrières ont été coupées, il se met à les réparer quand arrive un géant monté sur un grand cheval, qui lui interdit ce travail et le menace de mort. Le petit forgeron ne s'émeut pas, accepte le combat, prend son sabre, coupe la tête du géant et celle du cheval et les pousse en disant : « Tenez, vous avez encore les pattes pour danser. » A la maison, on lui demande s'il n'a rien vu et il répond : « J'ai vu quelqu'un qui n'ennuiera plus personne. » Le lendemain, puis le surlendemain, il trouve encore ses barrières coupées et tue de même un deuxième, puis un troisième géant. Après la mort du troisième, il prend la route par laquelle les géants sont venus et arrive à leur château où il trouve leur mère en pleurs, inquiète du sort de ses fils. « Je sais où ils sont, dit le garçon, et je vous les montrerai si vous voulez me donner toutes les clefs du château. » Elle lui remet les clefs, il la fait monter sur une fenêtre et lui dit de regarder. Mais quand la bonne femme qui n'est pas plus haute qu'une cruche est montée, il la prend par les jambes et la jette dans la cour où elle se tue, et il reste maître du château et de ses trésors.

Sébillot, *Contes de la Haute-Bretagne*. Tirage à part, extrait de la *Revue de Bretagne, de Vendée et d'Anjou*, 1892, p. r6.

1. Numéro créé pour le présent catalogue.