

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.

ÉLÉMENTS DU CONTE

I. *Le héros, pâtre du roi*. — A : Le héros est un jeune garçon; A/ qui a déjà eu des aventures se rattachant à un autre thème; **A2** : quitte son pays; A3 : ou son maître.

B : Il est pourvu d'une arme merveilleuse; Bi : d'un objet magique; B2 : dispose d'animaux secourables.

C : Il se loue chez le roi; C. : ou chez un autre; Ca : comme berger; C3 : comme vacher; C4 : porcher.

D : Il ne doit pas laisser aller ses bêtes dans le bois; D. : dans la prairie; Da : d'un géant; D3 : de trois géants; D4 : d'un vieux sanglier; D5 : d'ours; D6 : sinon elles seront dévorées; D7 : et leur gardien; D8 : ses prédécesseurs ont tous disparu, s'il ne ramène pas toutes ses bêtes, D9 : il sera puni de mort.

II. *La lutte contre les géants*. — A : Il mène ses bêtes à la prairie de son maître; As : où l'herbe est courte et mauvaise; **A2** : les conduit dans la prairie ou le bois interdit; A3 : où la nourriture est abondante; A4 : il y fait du bruit; A5 : y va plusieurs fois sans rencontrer personne; A6 : ramène les bêtes repues à son maître enchanté.

B : Il rencontre un géant; B. : le fait jouer ou manger; **B2** : le tue; B3 : fait de même le lendemain avec un second; B4 : le surlendemain avec un troisième; B5 : en tue un plus grand nombre; B6 : rencontre et tue un vieux sanglier; B7 : un ours; B8 : il tue la mère des géants.

C : Il se rend au château du géant; Ci : des trois géants; **C2** : du sanglier; C3 : des ours; C4 : c'est un château de cuivre; C5 : d'acier; C6 : d'argent; C7 : d'or; C8 : d'autre matière; C9 : il y trouve un cheval merveilleux; Cio : des objets merveilleux; Cil : y délivre trois princesses; C12 : une princesse.

III. *Installation ou autres aventures*. — A : Il s'installe dans le château; A. : y vit heureux grâce aux richesses qu'il contient.

B : En utilisant ce qu'il a trouvé dans le château; Bi : il va à d'autres aventures; **Ba** : qui appartiennent à un autre conte type.

LISTE DES VERSIONS

1. COSQUIN. C. Lor., n° 43 (II, 86). *Le petit berger*. I : A, C, **C2** (pour garder moutons issus d'un agneau donné à la fille du roi), D, D3. — II : te A2, A4 (avec un sifflet de sa sous), B (vêtu d'acier), Bi (le géant mange repas du berger et boit une bouteille; endormi par le vin), **B2**, C, C5, Cg, Cio (meubles et vaisselle d'acier); 2° A, **A2**, A4 (comme à Io), B3 (vêtu d'argent), Bi (boita bouteilles et s'endort), **B2**, C, C6, Cg, Cio (meubles et vaisselle d'argent); 3° A, Aa, A4 (comme à 1°), B4 (vêtu d'or), Bi (le géant boit 3 bouteilles et s'endort), **B2**, C, C7, Cg, Cio (meubles et vaisselle d'or). — III : B, Bi (les 3 chevaux et habits d'acier, argent, or), **Ba** (F. 530).

2. MERKELBACH-PINCK. *Loth. erz.*, 174. *Eine Geschichte von einem Kdnig dire histoire d'un roi*. I : A (fils d'un roi), Ai (avec l'homme sauvage, voir

, r` 502), Bi (donnés par l'homme sauvage : ceinture qui fait mourir les ennemis ,,,. and on l'agite, flûte qui tait danser les animaux sauvages sur leurs pattes (-4- derrière), C (appelé par roi qui a appris propriétés de la flûte), D (dans 3 monagnes), D3 (un géant et 2 fils), D8. — H : 1° A, **AI**, **As** (montagne du plus jeune géant), B, **Ba** (en agitant ceinture magique), C, C4, Cm (à la tête du lit grande épée, bouteille avec inscription : « Qui boit de cette bouteille eut manier l'épée et vaincre le roi de Suède e; les emporte). Ramène ses bêtes dansant au son de la flûte; a° B3 (autre fils du géant), C, C4; 3° 134 (le père),

— III : Bi (va combattre roi de Suède), B (épée merveilleuse). Grâce aussi à la ceinture, gagne la bataille et la fille du roi.

3. LUZEL. C. B.-Brel., II, 273 (déjà résumé dans 5° rapport, 34). *Robardic le pdtre*. I : A (orphelin de ;5 ou 16 ans, Robardic paresseux), **As**, **B2** (ayant répondu poliment à fourmi, colombe, lion qui menacent de le manger, peut appeler à son aide roi de leur espèce), C, C3, D, D4, D6, Dg. — II : A, **AI**, **Aa**, A3, A5 (8), A6, B6 (tué par le roi des lions appelé), **C2** (le lend.), Cg, Cru (en 1° écurie : cheval, chien, épée, habillement couleur de lune; en 2°, *id.*, couleur étoiles; en 3°, *id.*, couleur soleil). Rentré chez le roi. — HI : B, Bi, Ba (T. 300, 314).

4. *id.*, *ib.*, II, 3. *Le sabre rouillé* (C. composite). I : A (Madic, fils d'un frère et d'une soeur, va chez géant qui a tué son père et persécute sa mère), **Ba** (a petit cheval noir qui le conseille). Envoyé par le géant chercher dans l'enfer le grand sabre rouillé à qui nul homme ne peut résister. Passe à l'aller à château de cristal de 12 géants, à château d'argent de 30 géants, à château d'or de 40 géants où on lui remet boule d'or qui le conduit en enfer. Ensuite T. 314. — III : Au retour, après avoir échappé à poursuite du diable, s'arrête aux 3 châteaux comme il l'a promis, mais tue leurs occupants (ensuite T. 5go r La mère infidèle).

5. *Annales de Rret.*, VIII (1892-1893), 663 (Luzel). *Les trois chiens* (voir• T. 300 et 3,5). I : A, A, (T. 315), **As**, **B2** (3 chiens merveilleux qui viennent à coup de sifflet), C, C3, D, D3, D6, D7, D8. — II : rer jour : A, **AI**, **As**, A3. Le vacher voit descente souterraine, la suit, arrive à beau jardin, voit dans un pavillon portraits de 3 princesses merveilleusement belles. Se baigne dans étang où ses cheveux deviennent blonds comme ceux des princesses. Remonte avec 12 belles poires, B (qui veut l'avalier), **B2** (par un des chiens, appelé), A6. Donne poires à roi, reine, princesse qui l'admire; se jour : comme ler; 3° jour : en arrivant à souterrain voit arriver géant furieux qui lui reproche d'avoir tué ses frères et volé ses fruits, B4 (avec chiens), Cr, C7, Ci, (qui restent maîtresses du château), A6. — HI : B (ce que lui donneront les trois princesses), **BI**, **Ba** (T. 300).

6. CERNY. C. *Lég. Bret.*, 157, B.-Bret. *La Bête d sept têtes*. I : A (de mauvaise conduite. Se met forgeron), B (se fait un sabre qui est un chef-d'oeuvre), A3, Ci (seigneur), C3, D, D3, D6, D7. — II : **As** (laisse aller ses bêtes), B, Br (jouent avec dés), **Ba** (quand géant se baisse), A6; 2° 133, A6; 3° 134, Cr, Cg (tue dragon qui garde le château), 138, A6. — III : A (après adieux au seigneur qu'il informe), Br, **B2** (T. 300).

KERBEUZEC. *Cojou Breii*, 83. *L'héritage du jeune homme*. I • A, A, (T. 3,5), 132 (2 chiens avec sifflet pour les appeler où qu'ils soient), C, C3, Dr,

D3, D6, D7. — II : **As**, A3, B, **Ba** (tué par chiens appelés), B3, /34, Cr, 138 (elle

lui demande d'aller couper pain, le gardien du parc lui dit qu'un moulin à couteaux est dessous, il va dire à la vieille qu'il ne peut couper le pain, elle veut lui [montrer](#) il la noussé dans le moulin). — III : A, Ai.

8. *R.T.P.*, XXIV (rgog), 443, Hte-Bret. (Mazeas Corentin). *Petit Jean et les géants*. Alt. I : A (Jean, le plus jeune de 3 enfants), **A2** (pour *gagner sa vie*), **B2** (une pie qu'il a sauvée étant jeune, vient quand il siffle et le porte sur son dos), Cr (chez vieille dans manoir), **CI**, **D8** (mangés par géants). — II : A, B, Bi (ils jouent à qui sautera par-dessus l'étang). La pie appelée transporte le berger, le géant se noie, B3 (plus grand que le lei'), A6, B4 (plus grand que le 2°). Rencontre mère des géants qui a dents allant jusqu'à terre, elle l'em-mène à son château, B8 (il la jette dans machine à tuer qu'elle lui destine). Délie prisonniers des géants, en fait ses serviteurs. — III : A, Ai.

g. SÉBILLOT. *C. le-Bret. in Revue de Bretagne, de Vendée et d'Anjou*, 16. *Le petit forgeron* (résumé ci-dessus).

m. WEBSTER. *Basque Leg.*, 32. Dans commentaire sur *The grateful Tartare*, version du T. 300, éléments du T. 317 au début, voir T. 300.

ID., *ib.*, 33. *Le serpent à sept têtes*. I : A (plus jeune de 3 fils). **2** aînés partent successivement avec gâteau dont ils refusent une part à une vieille, sont dévorés par ours; le 3° offre le gâteau, Bi (baguette tuant qui elle touche, donnée par la vieille). Tue ours, Ci (dans château), **C2**, **DI** (sur montagne). — II : **A2** (montagne), B7 (mort), A6. Tue un ours 6 jours de suite; le 7° jour demande grâce et l'em-mène à sa belle demeure; le garçon le tue. — III : A, As, Br, **Ba** (T. 300).

12. BARBEAU. Canada, I, 31, n° 3. *Le dragon de feu*. I : A, Ai (T. 511 var.), A2 (pour fuir marâtre), Bi (peau de son bœuf favori qui a été tué; mise sur sa tête, lui donne force extraordinaire), C, C4, Di, D3, D6, D7. — II : i° A, **A2** (en faisant crouler mur de 60 pieds de haut), B (de 6 pieds de haut), **B2**, A6; 2° B3 (20 pieds), A6; 3° B (30 pieds de haut), Br (font concours de lancement, T. 1063). Amené par géant dans château, B8 (fait monter la mère du géant à sa place dans cheminée pour décrocher jambon et la fait tomber dans chaudron d'huile qui est destiné au porcher), Bi (à qui mangera le plus de bouillie : T. 1088; ogre meurt), A6. — III : B (sifflet magique appelant homme qui a pouvoir de réaliser ses désirs), 13x, Ba (T. 300).

13. BARBEAU. Canada, I, 142, n° 4a. *La bête à sept têtes*. I : A (Tit Jean, le plus jeune de 3 frères). Les 3 frères partent successivement avec 7 galettes; les 2 aînés ne répondent pas à un appel, tombent frappés d'un coup de massue. lit Jean répond, aide vieille à traverser rivière et lui donne galette, Bi (reçoit de la fée baguette magique et ceinture qui rend invisible), C, Di, D3. — II : Une génisse fée lui dit de couper sa peau en lanière qui attachera ce qu'il voudra, A, **AI**, **Aa**, A3, A5, A6, B (à la barrière du château des géants où il va), B2 (attache d'abord avec lanière), il tue les **2** autres le même jour chez eux grâce à baguette. — III : Bi, **Ba** (T. 300).

14. BARBEAU. Canada, II, 79, n° 57. *Le sabre magique*. Alt. I : A (Petit Jean, fils d'un roi), **A2**, B (sabre coupant 7 lieues à la ronde). Arrivé à pays où la viande manque, tout le bétail du roi détruit dans la forêt, C, C3. — II : Mène ses bêtes dans la forêt, B (voit petit bonhomme les pieds dans l'eau, qui grandit et dépasse la montagne), B (avec sabre magique). Voit dans château 3 princesses gardées par 3 autres géants, A6, Ci. Se cache dans cuve. Les géants rentrent, sentent la chair fraîche, trompés par les princesses.

petit Jean tue les 3 géants, Ci 1. Épouse la plus jeune

royaume en récompense.

princesse et reçoit

sa

Extension. — Europe occidentale (Allemagne, Autriche, Flandre, Irlande, grosse, France, Italie, Hongrie), Canada.

**

Ce conte, omis dans la classification Aa. Th., a été étudié par Cosquin à la suite de sa version lorraine (T. II, pp. 89-97). Botte et Polivka le mentionnent et en citent une quinzaine de versions (A nm., III, 112-113 et 113 n.) et Kurt Ranke, dans sa monographie déjà citée à propos des T. 300, 303 et 315 (*P.V.C.*, *a*, *Die zwei Brilder*). L'a trouvé si souvent associé au conte étudié et avec une affabulation si constante qu'il a pu en définir le thème p. 197 avec une précision que n'infirmait pas les versions nouvelles apportées par notre catalogue.

En France, comme dans les autres pays, le conte est rarement sans mélange (c'est le cas pour nos versions 8, g et 14 seulement), mais se trouve associé à un certain nombre de Types. Il sert assez souvent d'introduction au T. 300 (versions 3, 5, 6, Io, r 1, 12, 13), plus rarement aux T. 314 (version 3) ou 530, La montagne de verre (version 1). Dans la deuxième partie de ces versions, les exploits pour la délivrance ou la conquête d'une princesse se réalisent généralement à trois reprises, avec trois chevaux et trois équipements merveilleux d'une splendeur croissante trouvés dans les trois châteaux des géants ou dans trois écuries d'un seul château. Dans les formes qui semblent les mieux conservées, les châteaux des trois géants sont de cuivre (ou d'acier), d'argent et d'or comme les armures des géants qui les possèdent, et comme les équipements, les armes et parfois même les chevaux et les chiens qu'y découvre le héros.

Conte type n° 325

LE MAGICIEN ET SON ÉLÈVE OU L'APPRENTI MAGICIEN

Aa. Th. : *THE MAGICIAN AND HIS PUPIL*. — Straparola, VIII, 5 : *L'APPRENTI TAILLEUR QUI APPREND LA SCIENCE SECRÈTE DE SON MAITRE, LE DÉVORE ET ÉPOUSE SA PILLE*. — Grimm, n° 68 : *DER GAUDEIF UN SIEN MEESTER* (bas.-all.) = *DER MEISTERDIEB UND SEIN MEISTER (LE MAITRE VOLEUR ET SON MAITRE)*.

Version de Loire-Inférieure. — *LE CONTE DE LA POMME D'ORANGE*

Notation sténographique intégrale

C'était un homme qui avait autant d'enfants comme n'y avait de trous dans un crimbye (crible) ou, si vous voulez, dans un passoué (passoire). Il en avait moitié plus que quat' cents!