

Fables et légendes du Japon (1901) **Extrait 1 – Ourashima Taro¹ et la déesse de l’Océan**

Le début du conte

Il y avait autrefois, au pays de Tango², une bourgade³ du nom de Mizunoe. Dans cette bourgade vivait un pêcheur qui s’appelait Ourashima Taro. C’était un homme vertueux⁴, au cœur sensible et bon qui, de sa vie, n’avait jamais fait ni souhaité de mal à personne.

5 Taro revenait un soir de la pêche. La prise ayant été abondante⁵, il rentrait satisfait et joyeux. Sur le rivage, il aperçoit une bande de petits garçons qui semblaient prendre un malin plaisir à tourmenter une petite tortue, trouvée sur le sable.

Taro n’aimait pas qu’on fît souffrir les bêtes. Il eut pitié de la tortue. S’approchant des enfants, et s’efforçant de donner à sa voix un
10 ton impérieux⁶ :

« Quel mal vous a donc fait, dit-il, cette innocente créature pour la tourmenter de la sorte ? Ignorez-vous que les dieux punissent les enfants qui maltraitent les animaux ?

15 – Mêlez-vous donc de ce qui vous regarde, répond insolemment⁷ le plus âgé de la troupe. Cette tortue n’appartient à personne. Nous sommes libres de la tuer si cela nous fait plaisir. Vous n’avez rien à y voir. »

1. Nom francisé d’Urashima Tarō.

2. **Pays de Tango** : ancienne province du Japon, sur l’île de Honshū, au nord de Kyōto.

3. **Bourgade** : petit village.

4. **Vertueux** : honnête, doté de grandes qualités morales.

5. **La prise ayant été abondante** : comme il avait pêché beaucoup de poissons.

6. **Impérieux** : autoritaire.

7. **Insolemment** : avec un ton insolent.

Le pêcheur comprend qu'aucun raisonnement n'aura de prise sur
20 ces cœurs sans pitié. Il change de tactique et, d'un ton plus radouci :

« Allons, ne vous fâchez pas ainsi, mes enfants ! Je n'avais pas
l'intention de vous gronder. Je voulais vous proposer un marché.
Voulez-vous me vendre cette tortue ? Je vous en donne vingt sous.
Cela vous va-t-il ? »

25 Vingt sous ! C'était une fortune pour ces marmots⁸. Ils acceptent
sans hésiter ; Taro leur donne donc deux petites pièces blanches.
Aussitôt ils courent au village acheter des gâteaux. Resté seul avec
la tortue, qu'il a conscience d'avoir arrachée à une mort certaine, le
brave pêcheur la soulève dans les mains, et lui dit, en la caressant :

30 « Pauvre petit animal ! Le proverbe te donne dix mille ans d'exis-
tence, tandis qu'il n'en accorde que mille à la cigogne. Que serais-tu
devenu sans moi ? Je crois bien que tes dix mille ans auraient été
considérablement écourtés ! Car ils allaient te tuer, ces vauriens⁹
!... Allons, je vais te rendre la liberté. Mais à l'avenir, sois prudente,
35 et surtout ne retombe jamais plus dans les mains des enfants. »

Cela dit, il dépose la tortue sur le sable, et la laisse aller. Puis,
jouissant¹⁰ de la pleine satisfaction que procure toujours un bon acte
accompli, il retourne en sifflant à sa demeure. Ce soir-là, la soupe lui
parut meilleure, et son sommeil fut plus léger...

40 Le lendemain matin, Taro, s'étant levé de bonne heure, part pour
la pêche, selon son habitude. Le voilà qui gagne le large, monté sur
sa petite barque. Il va jeter son filet. Tout à coup, il perçoit dans l'eau
un clapotement¹¹ étrange.

8. Marmots : jeunes enfants.

9. Vauriens : mauvais garçons.

10. Jouissant : profitant.

11. Clapotement : bruit dû à un mouvement de l'eau.

« Monsieur Ourashima ! » fait une voix derrière lui.

45 Le pêcheur se demande qui peut bien, à cette heure matinale, l'appeler par son nom. Il regarde autour de lui, mais il ne voit personne. Croyant s'être trompé, il se dispose¹² de nouveau à commencer sa pêche.

« Monsieur Ourashima ! » répète la même voix.

50 Taro se retourne une seconde fois. Quelle n'est pas sa surprise d'apercevoir, tout auprès de la barque, la petite tortue, la tortue dont, la veille, il a sauvé la vie !

« Oh ! C'est donc toi qui m'as appelé ?

– Oui, c'est moi, Monsieur Ourashima. Je suis venue vous dire
55 bonjour, et vous remercier du service que vous m'avez rendu hier soir.

– Voilà qui est bien aimable de ta part. Voyons ! que pourrais-je t'offrir ? Si tu fumais, je te passerais volontiers ma pipe. Mais tu ne dois pas fumer, toi !

60 – Non, je ne fume pas, Monsieur Ourashima. Mais, si ce n'est pas trop d'indiscrétion, j'accepterais avec plaisir une tasse de saké¹³.

– Du saké ? Tu bois donc du saké ! C'est bien heureux ! J'en ai justement ici une petite bouteille. Il n'est pas de première qualité, mais il n'est pas mauvais tout de même. Voici ! »

65 Et le pêcheur, emplissant une tasse, la passe à la tortue qui l'avale d'un trait. Puis, la conversation, un instant interrompue, continue de la sorte :

« En veux-tu une seconde tasse ?

12. Se dispose : se prépare.

13. Saké : boisson alcoolisée à base de riz typiquement japonaise.

- Non, merci, Monsieur Ourashima. Une seule me suffit... À propos,
- 70 avez-vous déjà visité le palais d'Otohime¹⁴, la déesse de l'Océan ?
- Non, pas encore.
- J'ai justement l'intention de vous y conduire aujourd'hui.
- Comment ? Tu veux m'y conduire ? Mais il doit être bien loin, ce palais ! D'abord, je ne sais pas nager comme toi. Comment veux-tu
- 75 que je te suive ?
- Oh ! il n'est pas nécessaire de savoir bien nager, Monsieur Ourashima. Vous n'aurez même pas à nager du tout. Vous allez monter sur mon dos ; je vous porterai moi-même.
- Monter sur ton dos !... Mais, tu n'y penses pas, ma petite tortue.
- 80 Quand bien même tu serais dix fois plus grosse, il serait impossible à un homme comme moi de monter sur ton dos, et de s'y tenir sans danger !
- Ah ! Monsieur Ourashima, vous trouvez que je suis trop petite ? C'est bien... Attendez une seconde. Vous allez voir. »
- 85 Et voilà que la petite tortue se met à grossir... à grossir... Elle devient aussi grosse que la barque du pêcheur. Celui-ci, frappé de ce prodige¹⁵, n'hésite plus. Il monte sur le dos de l'animal, s'y installe à son aise. Et la tortue l'emporte vers le palais d'Otohime, la déesse de l'Océan.

14. Otohime : déesse de la mythologie japonaise, elle est la fille du dieu des mers Ryūjin et la grand-mère du premier empereur du Japon. Elle apparaît dans la série de mangas *One Piece* et dans le jeu vidéo *Ōkami*.

15. Prodige : phénomène extraordinaire, miracle.