



www.comptoirlitteraire.com

André Durand présente

‘ ‘Federigo’ ’ (1829)

nouvelle de Prosper MÉRIMÉE

(10 pages)

pour laquelle on trouve un résumé

des notes

et un commentaire

Bonne lecture !

Federigo, un joueur très habile, après avoir ruiné «douze fils de famille» qui moururent et allèrent en enfer, fut lui-même ruiné, et se retira dans une solitude. Vinrent lui demander l'hospitalité Jésus-Christ et les saints apôtres. Il les reçut si bien qu'en récompense ils lui offrirent de faire trois vœux qui seraient réalisés ; il choisit d'abord de recevoir un jeu de cartes qui lui permettrait de gagner infailliblement, puis de pouvoir empêcher quiconque de descendre de l'oranger devant sa porte, enfin de pouvoir empêcher quiconque de quitter l'escabeau au coin de sa cheminée. Grâce au jeu de cartes, il put devenir immensément riche. Mais, poursuivi par le remords d'avoir conduit douze âmes en enfer, il s'y rendit, et les sauva en jouant contre Pluton. Alors qu'il avait soixante-dix ans, la Mort vint le chercher. Mais il la fit monter dans son oranger et, pour pouvoir en descendre, elle dut lui accorder un siècle de vie supplémentaire, après lequel elle se présenta à nouveau. Il la fit alors s'asseoir sur l'escabeau, et ne lui permit de s'en lever qu'après avoir obtenu quarante années de plus. À l'échéance, il accepta de partir, mais avec les âmes des joueurs ruinés. Cependant, Pluton ne voulut pas les faire entrer en enfer, comme le fit aussi l'ange qui gardait le purgatoire. Il se présenta alors devant saint Pierre qui hésita à lui ouvrir les portes du paradis, même si Federigo lui rappela le bon accueil qu'il avait réservé à Jésus-Christ et à ses apôtres. Mais «*Notre Seigneur*» y consentit.

Notes

(la pagination est celle de l'édition du Livre de poche, 'Mérimée, nouvelles complètes, tome 2')

Page 289 :

- «*Ce conte est populaire dans le royaume de Naples. On y remarque, ainsi que dans beaucoup d'autres nouvelles originaires de la même contrée, un mélange bizarre de la mythologie grecque avec les croyances du christianisme ; il paraît avoir été composé vers la fin du Moyen Âge.*» (note de Mérimée).

Page 291 :

- «*aller à confesse*» : Se confesser ; expression archaïque qui s'emploie de façon plaisante, moqueuse.
- «*fil de famille*» : Qui appartiennent à de grandes et / ou riches familles.
- «*malandrin*» : Voleur ou vagabond dangereux.
- «*périssent sans confession*» : Sans avoir été absous de leurs péchés, en étant donc condamnés à l'enfer, selon la conception catholique.
- «*condottieri*» : Au singulier, «condottiere» ; au Moyen Âge, en Italie, chefs de soldats mercenaires.
- «*Cava*» : Près de Naples.
- «*hombre*» : Jeu de cartes, d'origine espagnole, le premier jeu de levées à enchères connu de l'histoire des jeux de cartes.
- «*métayer*» : Personne qui prend à bail et fait valoir un domaine dont elle partage les récoltes avec le propriétaire.
- «*case*» : Cabane.

Page 292 :

- «*l'opportunité de la visite*» : Le fait qu'elle a lieu au bon moment.
- «*incontinent*» : Aussitôt, sur-le-champ.
- «*proprio stupendo*» : Vraiment magnifique, en italien.
- «*faire raison*» : Tenir tête à quelqu'un en buvant autant que lui.
- «*il se leva aussitôt comme indigne*» : Parce qu'il se considère indigne.
- «*appartement*» : Autrefois, pièce d'une maison.

Page 293 :

- «*la salle basse*» : Le rez-de-chaussée.
- «*grâces*» : Ce qu'on accorde à quelqu'un pour lui être agréable.
- «*Ti sia concesso*» : Cela t'est accordé (en italien).
- «*mon congé*» : Mon autorisation, ma permission.

Page 294 :

- «*la vertu*» : L'efficacité.
- «*mes "Heures"*» : Livre d'Heures, recueil de dévotion, renfermant les prières à dire aux différentes heures de la journée (laudes, matines, vêpres, complies, none, prime, tierce).

Page 295 :

- «*malvoisie*» : Célèbre vin grec doux et liquoreux.
- «*lacryma*» : Ou «lacryma-christi» («larmes du Christ»), vin de Campanie.
- «*les cartes profanes*» : Celles qui n'ont pas bénéficié de la grâce divine.
- «*en conscience*» : Avec bonne conscience, avec la certitude d'agir en toute moralité.
- «*leur bien-jouer*» : Leur habileté au jeu.

Page 296 :

- «*à propos*» : De façon convenable, habile.

- «*en mettant à sec*» : En dépouillant de leur argent (familier).

Page 297 :

- «*baladins*» : Comédiens ambulants.
- «*extorquer*» : Obtenir par la force.
- «*raflé*» : Emporté promptement, sans rien laisser (familier).
- «*levrette*» : Femelle du lévrier.
- «*le mont Gibel*» : Ancien nom de l'Etna.
- «*Pluton*» : Dieu des Enfers. Les Anciens pensaient que les volcans étaient les portes des Enfers.

Page 298 :

- «*fétide*» : Très désagréable, nauséabonde, infecte.
- «*Cerbère*» : Chien gardien des Enfers, dans la mythologie grecque.
- «*Messine*» : Ville de Sicile.

Page 299 :

- «*ma mie*» : Forme dérivée de «*ma amie*», «*m'amie*». C'est dit ici par antiphrase.
- «*libérale*» : Généreuse.

Page 300 :

- «*curieusement*» : Avec curiosité, intérêt.
- «*absolution*» : Rémission des péchés accordée par le prêtre après la confession.
- «*sortir de la cheminée*» : Autrefois, on s'asseyait dans l'âtre lui-même.

Page 301 :

- «*le charme*» : L'action magique, l'ensorcellement, l'envoûtement.
- «*terme*» : Limite fixée dans le temps, échéance.
- «*purgatoire*» : D'après la théologie catholique, lieu où les âmes des justes expient leurs péchés avant d'accéder au paradis.

Commentaire

Cette nouvelle d'un fantastique gai, composée d'éléments hétéroclites (comme l'indique la note liminaire de Mérimée), reprenait le thème traditionnel des trois vœux dont, cependant, habituellement, l'enchaînement conduit à un malheur plus grand celui qui en bénéficie. Ici, on a plutôt, en somme, une autre version du «*Poirier du Bonhomme Misère*», rapporté par Champfleury dans son «*Histoire de l'imagerie populaire*» : le bonhomme Misère amène la Mort à monter sur un poirier auquel, un charme lui ayant été jeté, il devient impossible d'en descendre ; libérée, la Mort s'enfuit et épargne Misère. Ainsi, en fait, le troisième vœu s'avère inutile, puisque ce n'est qu'un prolongement du second qui, d'ailleurs, n'est guère utile lui aussi. En effet, le vrai sujet de la nouvelle est la visite que font au joueur le Christ et ses apôtres, le remords du joueur d'avoir causé la damnation de douze âmes et sa décision de les sauver en bernant «*Notre Seigneur*» lui-même.

Est donc montrée, sur un ton bonhomme à la fois imperturbable et narquois, la persistance de son vice chez le joueur (qui le conduit, non sans hyperbole, à parcourir «*toutes les villes de la terre, jouant partout, gagnant toujours*» [page 297]) grâce, paradoxalement, à l'aide du Christ qui est finalement lui-même trompé comme la Mort l'a été avant lui !

L'ironie, qu'on constate avec la maxime : «*L'estime de soi (car à quoi ne s'accroche-t-elle pas?), la certitude de la vengeance et celle du gain sont trois sentiments bien doux au coeur de l'homme.*» (page 296), avec le comique du chien Cerbère «*charmé de sa levrette*» qui met «*bas une portée de petits monstres*» (page 298), s'exerce donc à l'égard de la religion catholique, ce qui ne doit pas étonner de la part de ce «*mécréant*» que disait être Mérimée.

"*Federigo*" parut dans la "Revue de Paris" du 15 novembre 1829. Recueillie en 1835 dans "*Mosaïque*", la nouvelle en fut exilée par Mérimée dès la seconde édition, en 1842 ; et elle ne revit le jour qu'en 1873, dans les "*Dernières nouvelles*". Entre-temps, à vrai dire, "Le pirate", dès le 29 novembre 1829, l'"Almanach dédié aux dames belges" en 1830, les "Annales romantiques " en 1832, l'avaient jugé de bonne prise. Pourquoi Mérimée la fit-il disparaître de "*Mosaïque*" et ne la reprit-il pas par la suite dans ses volumes composites? En fut-il, comme on l'a supposé, médiocrement satisfait? Sa sévérité, alors, a été excessive : "*Federigo*", bien sûr, est une chose assez mince, mais malicieuse et charmante. Seulement, c'est un conte fantastique : il n'avait donc pas sa place dans les "*Nouvelles*" ; et, quant au fantastique, Mérimée pensa peut-être que celui de sa "*Vision de Charles XI*" suffirait à "*Mosaïque*".

En 1944, René Laporte adapta la nouvelle au Théâtre des Mathurins, la pièce étant jouée par Gérard Philipe et Maria Casarès.

André Durand

Faites-moi part de vos impressions, de vos questions, de vos suggestions !

[Contactez-moi](#)