

~ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Cour N°02 les 31 fonctions de Propp :

- **Partie préparatoire : situation initiale** ; présentation des personnages.
- **éloignement**, Un des membres de la famille s'éloigne de la maison : éloignement des parents ; éloignement des enfants ; mort des parents ;
- **interdiction**, le héros se fait signifier une interdiction, donner un ordre ;
- **transgression**, transgression de l'interdiction ; exécution de l'ordre ;
- **interrogation**, afin d'obtenir des renseignements, l'agresseur interroge le héros ; le héros interroge l'agresseur ; interrogation est faite par une tierce personne ;
- **information**, l'agresseur reçoit des informations sur le héros, sa victime ; le héros reçoit l'information sur l'agresseur ;
- **tromperie**, l'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens ; par la persuasion ; utilisation de moyens magiques par l'agresseur ; autres formes de tromperies ;
- **complicité**, la victime se laisse tromper et aide son ennemi malgré elle ; le héros réagit à la proposition de l'agresseur ; le héros se soumet mécaniquement à l'action magique ; le héros se soumet ou réagit mécaniquement à la tromperie de l'agresseur ; méfait préalable au cours du pacte trompeur.
- **Méfait/ manque**

Méfait : l'agresseur nuit à l'un des membres de la famille ou lui porte préjudice : enlèvement d'un être humain ; enlèvement d'un auxiliaire ou d'un objet magique ; séparation forcée d'avec l'auxiliaire ; vol ou destruction des semences ; vol de la lumière du jour ; autres formes de vol ; mutilation, aveuglement ; disparition provoquée ; oubli de la fiancée ; information exigée ou extorquée ; la victime est emmenée ; expulsion ; abandon sur l'eau ; ensorcellement, transformation ; substitution ; ordre de tuer ; meurtre ; emprisonnement ; menace de mariage forcé ; cannibalisme ou menace de cannibalisme ; vampirisme ; déclaration de guerre ;

manque, il manque quelque chose à l'un des membres de la famille ; l'un des membres de la famille a envie de posséder quelque chose ; manque d'une fiancée, d'un être humain ; d'un auxiliaire, d'un objet magique ; d'une curiosité ;

de l'oeuf à la mort (à l'amour) ; d'argent, de nourriture ;

- **médiation**, moment de transition, la nouvelle du méfait ou du manque est divulguée, on s'adresse au héros par une demande ou un ordre ou on le laisse partir : appel ; envoi du héros ; autorisation de partir donnée au héros ; le héros est emmené ; le héros épargne ou laisse partir un animal ou une personne ; chant plaintif ;
- **début de l'action contraire**, le héros-quêteur accepte ou décide d'agir ;
- **départ**, le héros quitte sa maison ;
- **première fonction du donateur**, le héros subit une épreuve, un questionnaire, une attaque, etc. qui le préparent à la réception d'un objet ou d'un auxiliaire magique : mise à l'épreuve ; salutation, questions ; demande de service à rendre après la mort ; un prisonnier demande qu'on le libère ; demande de grâce ; demande de partage entre deux personnages qui se disputent ; dispute sans demande de partage formulée ; le donateur étant mis préalablement dans une situation d'impuissance ; le donateur est dans une situation d'impuissance, mais ne formule aucune demande ; possibilité de rendre un service ; tentative d'anéantir le héros ; bataille avec un donateur hostile ; proposition d'un objet magique en échange d'autre chose ;
- **réaction du héros**, le héros réagit aux actions du futur donateur : épreuve réussie ; réponse affable ; service rendu au mort ; libération du prisonnier ; la grâce est accordée ; partage entre les querelleurs ; le héros trompe ceux qui se querellaient ; divers services rendus, demandes remplies, actions pieuses accomplies ; la tentative de destruction est détournée ; victoire sur le donateur hostile ; tromperie au cours de l'échange.
- **réception de l'objet magique**, l'objet magique est mis à la disposition du héros : l'objet est transmis ; don ayant une valeur matérielle ; le lieu où se trouve l'objet magique est indiqué ; l'objet magique est fabriqué ; il se vend, s'achète ; on le fabrique sur commande ; le héros le trouve ; il apparaît spontanément ; il sort de terre ; l'objet magique se boit ou se mange ; l'objet magique est volé par le héros ; l'auxiliaire magique offre ses services, se met à la disposition du héros ; rencontre de l'auxiliaire, qui propose ses services ;
- **déplacements dans l'espace**, le héros est transporté, conduit ou amené près du lieu où se trouve l'objet de sa quête : transfert jusqu'au lieu fixé ; vol dans les airs ; transport à cheval, portage ; on conduit le héros ; on lui indique le chemin ; le héros utilise des moyens de communication immobiles ; des traces sanglantes indiquent le chemin.
- **combat**, le héros et son agresseur s'affrontent dans un combat : combat en plein champ ; compétition ; jeux de cartes ; pesée ;
- **marque**, le héros reçoit une marque : marque imposée sur le corps ; don d'un anneau ou

d'un mouchoir ; autres formes de marque.

- **victoire**, l'agresseur est vaincu : victoire au cours du combat ; victoire sous une forme négative (le faux-héros n'accepte pas le combat, il se cache, et le héros remporte la victoire) ; victoire ou supériorité dans la compétition ; gain aux cartes ; supériorité pendant la pesée ;
- **réparation**, le méfait initial est réparé ou le manque comblé : prise immédiate utilisant la force ou la ruse ; un personnage obligeant l'autre à effectuer la prise ; la prise est effectuée par plusieurs auxiliaires à la fois ; prise de certains objets avec l'aide d'un appât ; la réparation du méfait est le résultat immédiat des actions précédentes ; le méfait est réparé instantanément grâce à l'utilisation de l'objet magique ; il est porté remède à la pauvreté grâce à l'utilisation de l'objet magique ; chasse ; rupture de l'ensorcellement ; résurrection ; libération ;
- **retour**, le héros revient ;
- **poursuite**, le héros est poursuivi ; vol dans les airs ; le coupable doit être livré ; poursuite avec une série de transformations en divers animaux ; poursuite avec transformations en objets attrayants ; tentative d'avaler le héros ; tentative de supprimer le héros ; tentative d'abattre un arbre en en rongant le tronc.
- **secours**, le héros est secouru : fuite rapide ; le héros jette un peigne ; fuite avec transformation en église ; fuite au cours de laquelle le héros se cache ; le héros se cache chez des forgerons ; série de transformations en animaux, en plantes et en pierres ; le héros résiste à la tentation des objets attrayants ; le héros échappe à la tentative de l'avaler ; le héros échappe à la tentative de le tuer ; saut sur un autre arbre.
- **arrivée incognito**, le héros arrive incognito chez lui ou dans une autre contrée ;
- **prétentions mensongères**, un faux héros fait valoir des prétentions mensongères ;
- **tâche difficile**, on propose au héros une tâche difficile : épreuve du manger et du boire ; épreuve du feu ; épreuve des devinettes ; épreuve du choix ; épreuve de force, d'adresse, de courage (se cacher ; embrasser la princesse à sa fenêtre ; sauter en haut d'un portail) ; épreuve de patience ; de fabrication
- **tâche accomplie**, la tâche est accomplie ;
- **reconnaissance**, le héros est reconnu ;
- **découverte**, le faux héros ou l'agresseur, le méchant est démasqué.

- **transfiguration**, le héros reçoit une nouvelle apparence : nouvelle apparence corporelle ; construction d'un palais ; nouveaux vêtements ; formes humoristiques et rationalisées ;
- **punition**, châtement du faux héros ou de l'agresseur ;
- **mariage**, le héros se marie et monte sur le trône : promesse de mariage ; mariage renouvelé ; rétribution en argent et autre forme de richesse.

TD N° 03 : Le merle blanc

Consigne : appliquez les 31 fonctions de Propp sur le ' Merle blanc '

Le texte : Un roi assez vieux avait trois fils. Les deux aînés étaient méchants, emportés, brutaux même. Quant au cadet, il était doux, mais assez simple d'esprit. Un certain jour, le roi les rassembla tous trois et leur dit :
 - On m'a assuré qu'à cinquante lieues d'ici, dans une grande forêt, il y a une bête merveilleuse qu'on nomme le merle blanc. Cette bête a le pouvoir de rajeunir celui qui peut la posséder. Me voilà avancé en âge : si donc quelqu'un pouvait m'apporter cette bête merveilleuse, je suis disposé à l'en récompenser par ma couronne. L'aîné, prenant alors la parole, demanda à son père de le laisser aller à la recherche du merle blanc et déclara qu'il ne reviendrait point sans l'avoir trouvé.

Le roi lui fit donner des armes, un bon cheval et de l'argent, et le laissa partir.

Après avoir marché bien longtemps, il arriva dans une grande et belle ville, où régnait alors un roi débonnaire et ami du plaisir. Le prince, bien accueilli par les habitants qui le voyaient porteur d'un beau sac rempli d'or, ne tarda pas à être introduit au milieu de la cour dissipée du roi régnant. De sorte que, un an après son départ, il n'était pas encore de retour.

Voyant cela, le second des fils du roi partit à la recherche du fameux merle blanc, emportant comme son frère un beau cheval, des armes et de l'or. Il lui arriva les mêmes aventures qu'à son frère, qu'il rencontra, dépouillé de tout, dans la ville des plaisirs. Malgré cet exemple, il y mena une vie dissipée, oubliant complètement et son père et la couronne promise à celui qui pourrait ramener le grand merle blanc. De sorte qu'un an après son départ le roi n'en avait encore reçu aucune nouvelle.

Alors le cadet dit à son père :

- Sire, si vous me le permettez, j'irai, moi aussi, à la recherche de la bête merveilleuse, et, Dieu aidant, j'espère vous revenir avant trois mois. Faites-moi donner un peu d'argent. Je n'ai pas besoin d'armes et de cheval pour faire ce

voyage. C'est à ma bonne étoile que je remets le soin de mon succès.

Après quelques difficultés, le roi laissa partir son dernier fils.

Cinq jours après avoir quitté le palais de son père, le prince traversait une forêt lorsqu'il entendit les cris d'une bête. Courir dans cette direction et arriver auprès d'un renard pris au piège fut pour lui l'affaire d'un instant. Emu de pitié, le jeune prince débarrassa le renard, qui le remercia en lui disant :

- Ecoute, tu m'as sauvé la vie. Pour te récompenser de ton bon cœur, je me mets à ta disposition ; quand tu auras besoin de mon assistance, tu diras : "Renard, renard, passe monts et vallées, j'ai besoin de ton secours." Je viendrai, et il n'est point de chose qui puisse me résister. Je sais que tu vas pour t'emparer du merle blanc. Il se trouve à deux lieues d'ici, à cent pas de la grosse tour de la ville. Il est dans une grotte gardée par deux dragons. Pour endormir ces bêtes, tu prendras seize pains de quatre livres et deux oies. Tu mettras tremper les pains dans l'eau-de-vie et tu iras près de la grotte jeter ces provisions aux dragons. Une heure après, le merle blanc sera en ta possession. Cours, et surtout fait diligence. Un dernier conseil : ne rends service à personne avant que je ne t'aie revu. Adieu !

Ayant ainsi parlé, le renard disparut dans la profondeur du bois.

Resté seul, le prince continua sa route et arriva bientôt aux portes de la ville où sa mise simple ne le fit pas remarquer. Ayant entendu le bruit de la trompette dans une rue voisine, il s'y rendit et y vit une nombreuse populace entourant les officiers du roi, qui annonçaient l'exécution pour le lendemain matin de deux princes étrangers coupables de haute trahison.

Le jeune homme ne douta pas que ce ne fussent ses deux frères. Il alla acheter les pains, les oies et l'eau-de-vie qui lui étaient nécessaires, et partit pour rejoindre la grosse tour de la ville. Il y arriva, compta cent pas en allant droit devant lui et trouva effectivement la grotte du merle blanc. Une grande odeur de soufre le suffoqua, mais il s'approcha et jeta aux dragons les provisions qu'il avait apportées. Une heure après, le fameux merle blanc était en sa possession. C'était un oiseau gigantesque, dont les ailes brillaient comme le soleil.

- Que veux-tu de moi ? demanda l'oiseau ; parle ! je suis à tes ordres.

- Je voudrais d'abord que tu me fasses délivrer mes deux frères qui sont prisonniers du roi.

- Soit ! monte sur mon cou et je t'y conduirai.

Ce disant, le merle blanc se rapetissa tellement qu'il ne parut pas plus gros qu'un coq. Le prince enfourcha ce nouveau coursier et se trouva bientôt au milieu de ses frères, qu'il enleva au nez de leurs gardiens ébahis. Malgré le bon service que venait de leur rendre leur cadet, les deux princes ne songèrent, aussitôt libres, qu'à s'emparer de la bête merveilleuse.

- As-tu vu dit l'un, la belle carrière d'or qui se trouve là-bas ?

- Non, je n'ai pas songé à la regarder en passant.

- Alors, venez la voir.

Et les trois frères de s'approcher du gouffre. Pendant que le cadet se penchait pour mieux voir, il fut poussé par ses deux frères et tomba au fond de la mine.

Lorsqu'il revint à lui, il songea au renard qu'il avait sauvé et se mit à crier :

- Renard, renard, passe monts et vallées, j'ai besoin de ton secours !

Ces mots étaient à peine prononcés que déjà le renard était auprès de lui, et, en léchant les plaies que lui avait faites sa chute au fond du souterrain, le guérit complètement.

- Maintenant que te voilà guéri, lui dit le renard, il te reste à sortir du trou. A cet effet, tu vas te tenir à ma queue et je te remonterai. Ne t'avise pas de lâcher ma queue, car ce serait à recommencer. Tiens-toi bien, je monte !

Et le renard monta en l'air, traînant après lui le prince cramponné à sa queue. Le renard allait atteindre le bord du gouffre lorsque le prince, fatigué, lâcha le renard et retomba tout meurtri au fond du gouffre.

Le renard revint trouver le jeune prince, le ranima et lui fit recommencer l'ascension du souterrain.

Cette fois, le prince arriva heureusement en terre ferme.

Après avoir remercié le renard des services qu'il lui avait rendus, le jeune prince s'en alla rejoindre le château de son père.

Avant d'y arriver, il se vêtit d'un habit de garçon de ferme, se teignit le visage et vint demander au roi son père, qui ne le reconnut pas sous ses habits d'emprunt, de lui donner la garde du merle blanc que ses deux frères avaient rapporté, comme leur conquête. Il fut accepté.

Il apprit que le merle blanc avait déclaré au roi qu'il ne le rajeunirait pas si on ne lui amenait sur le champ celui qui l'avait conquis sur les deux dragons. Les deux princes avaient dit à leur père que c'étaient eux-mêmes qui avaient pris la bête, et que c'était pour se venger que le merle blanc disait que ce n'étaient pas eux qui l'avaient pris.

Dès que le jeune prince fut entré dans la salle où se trouvait le merle blanc, il vit l'oiseau s'abaisser et lui commander de monter sur son cou, ce qu'il fit. Une seconde après, tous deux étaient dans la salle du roi à qui ils racontèrent les supercheries des deux princes.

Outré de, le roi fit dresser deux bûchers dans la cour du palais, y fit lier ses deux fils aînés et les fit brûler vifs. Puis il prit sa couronne et la donna au jeune prince.

Un instant après, le vieux roi était redevenu jeune, grâce au fameux merle blanc.

Henry Carnoy, *Contes, récits et légendes des pays de France*

Des remarques !

- Les 31 fonctions de Propp s'appliquent uniquement sur les contes.
- On peut trouver toutes les fonctions dans le même conte comme ne peut pas les trouver toutes.
- Quand il y'a un changement du récit (c'est-à-dire :l'objet de la quête a été change) nous devons citer les fonctions on dirait un nouveau récit.
- L'ordre des fonctions est très important ; c'est-à-dire que les événements enchainaient en ordre. Par exemple : lors de l'analyse du texte (pour dégager les fonctions) vous devez être intelligents en suivants l'ordre des fonctions.

Cet ordre est **juste** : **Éloignement** — **Interdiction** --- **Transgression**--- **Interrogation**.

Cet ordre est **faux**: **Éloignement** — **Interrogation** --- **Transgression**--- **Interdiction**.

Corrigé type de Td N°03 :

Récit N°1 :

Fonction 0 : Présentation des personnages ; le roi et ses fils.

Fonction 8 : Le roi a l'envie de posséder le merle blanc.

Fonction 9 : Le manque est connu (le merle blanc) et les fils partent aux moments différents.

Fonction 10 : Le héros (les trois fils) acceptent aux moments différents.

Fonction 11 : Ils partent aux moments différents.

Fonction 12 : Le héros subit une épreuve qui le prépare à la réception d'un objet ou d'un auxiliaire « renard,...secours ».

Fonction 13 : Réaction d'un héros, il a réagit et il a acheté, les pains, les oies et l'eau de la vie.

Fonction 14 : Avoir à sa possession : le pain, les oies et l'eau de la vie.

Fonction 15 : Le héros est conduit à la grotte où se trouve le merle blanc (l'objet de la quête).

Fonction 16 : Le combat avec les dragons.

Fonction 18 : Les dragons été vaincu.

Fonction 19 : Le manque est comblé : pour le cadet.

Changement du récit !

Récit N°2 :

Fonction 6 : Le cadet a été trompé par ses frères.

Fonction 7 : (je ne suis pas sure qu'elle existe).

Fonction 8 : Méfait ; les deux frères nuisent au cadet.

Fonction 22 : Le héros arrive à s'enfuir grâce au renard.

Fonction 23 : Le cadet se déguise.

Fonction 24 : Les aînés faisaient valoir des prétentions mensongères.

Fonction 27 : (je ne suis pas sure qu'elle existe).

Fonction 28 : Découvert le mensonge des deux frères.

Fonction 30 : Les aînés sont punis et brûlés.

TD N° 04 : La boule de cristal

Consigne : appliquez les 31 fonctions de Propp sur la ' Boule de cristal '

Le texte : Il était une fois une magicienne dont les trois fils s'aimaient fraternellement ; mais elle n'avait pas confiance en eux et croyait qu'ils voulaient lui ravir son pouvoir. Elle changea l'aîné en aigle, il habitait sur un pic rocheux et on le voyait parfois monter et descendre dans le ciel en décrivant de grands cercles. Le deuxième fut changé en baleine, il vivait dans les profondeurs de la mer et l'on ne voyait de lui que le jet d'eau puissant qu'il lançait parfois en l'air. Craignant d'être changé lui aussi en bête féroce, en ours ou en loup, le troisième fils prit secrètement la fuite. Or, il avait entendu dire qu'au château du soleil d'or il y avait une princesse enchantée qui attendait sa délivrance : mais chacun devait pour cela risquer sa vie, vingt-trois jeunes gens avaient déjà péri d'une mort lamentable, et il ne restait plus qu'un essai à faire, après quoi personne n'aurait plus le droit de se présenter. Et comme son cœur était sans crainte, il résolut

de se rendre au château du Soleil d'or. Il avait longtemps déjà erré à l'aventure sans pouvoir le trouver quand il s'engagea dans une grande forêt dont il ne parvint pas à découvrir l'issue. Soudain, il aperçut au loin deux géants qui lui faisaient signe de la main et lui dirent quand il les eut rejoints :

- Nous nous querellons à propos d'un chapeau, pour savoir à qui il doit appartenir, et comme nous sommes aussi forts l'un que l'autre, aucun de nous ne peut l'emporter ; les petits hommes étant plus malins que nous, nous te demandons de trancher la querelle.

- Pourquoi vous quereller au sujet d'un vieux chapeau ? demanda le jeune homme.

- Tu ne sais pas quelles vertus il a : c'est un chapeau magique, celui qui le met peut faire le souhait d'être transporté où il veut, et à l'instant il y est.

- Donnez-moi le chapeau, dit le jeune homme, je vais m'éloigner un peu et quand je vous appellerai, faites une course, celui qui m'aura rejoint le premier aura le chapeau. »

Il se coiffa du chapeau et s'en alla, mais comme il pensait à la princesse, il oublia les géants et continua son chemin. Tout à coup, il s'écria en soupirant du fond du cœur : « Ah, que ne suis-je au château du soleil d'or ! » Et à peine les mots furent-ils sortis de ses lèvres qu'il se trouva sur une haute montagne, devant la porte du château.

Il entra et traversant toutes les pièces, il trouva la princesse dans la dernière chambre. Mais quelle ne fut pas sa frayeur en la voyant : elle avait un visage de couleur cendre et tout ridé, des yeux troubles et des cheveux rouges.

- Êtes-vous la princesse dont tout le monde vante la beauté ? demanda-t-il.

- Ah, répondit-elle, ce n'est point là ma vraie figure, les yeux des hommes ne peuvent me voir que sous cet aspect hideux, mais afin que tu saches quelle est mon apparence, regarde dans ce miroir, il ne se laisse pas tromper, il te montrera mon image telle qu'elle est en réalité. »

Elle lui tendit le miroir et il contempla l'image de la plus belle fille du monde, et il vit des larmes de tristesse lui rouler sur les joues. Alors, il dit :

- Comment peut-on te délivrer ?

- Il te faut te procurer la boule de cristal et la tenir devant le magicien pour briser son pouvoir, alors je reprendrai ma vraie forme. Ah, ajouta-t-elle, plus d'un a déjà trouvé la mort à cause de cela, et toi tendron, tu me fais pitié de t'exposer à de si grands dangers.

- Rien ne me retiendra, dit-il, mais dis-moi ce que je dois faire.

- Tu sauras tout, dit la princesse ; en descendant la montagne sur laquelle se trouve le château, tu verras en bas, près d'une source, un auroch sauvage auquel tu devras livrer combat. Et si tu réussis à le tuer, il sortira de son corps un oiseau de feu qui porte dans son ventre un œuf incandescent, lequel contient une boule de cristal en guise de jaune. Mais il ne laissera pas tomber l'œuf qu'il n'y soit forcé, et s'il tombe par terre, il s'enflammera et brûlera tout alentour, et l'œuf lui-même fondra et avec lui la boule de cristal, et toute ta peine aura été en vain. »

Le jeune homme descendit à la source, où il trouva l'auroch haletant qui l'accueillit par des beuglements. Après une longue lutte, il lui enfonça l'épée dans le corps et il s'affaissa. Aussitôt il en sortit un oiseau de feu qui voulut s'envoler, mais l'aigle, le frère du jeune homme qui s'en venait en fendant les nuages, fondit sur lui, le chassa vers la mer et le perça de son bec de telle sorte que dans sa détresse, il laissa tomber l'œuf. Or il ne tomba pas à la mer, mais sur une cabane de pêcheur qui se trouvait sur la rive et qui se mit tout de suite à fumer, comme si elle allait être la proie des flammes. Alors des vagues hautes comme des maisons se soulevèrent, inondèrent la cabane et vinrent à bout du feu. C'était l'autre frère, la baleine, qui était venu à la nage et avait fait jaillir l'eau. Quand l'incendie fut éteint, le jeune homme chercha l'œuf et par bonheur il le trouva : il n'avait pas encore fondu, mais la coquille avait été fendillée

par suite du brusque refroidissement, de sorte qu'il put sortir la boule de cristal sans l'endommager. Quand le jeune homme alla trouver le sorcier pour lui présenter la boule, celui-ci lui dit : « Mon pouvoir est brisé, et à partir de maintenant, tu es le roi du château du soleil d'or. Grâce à cela, tu peux aussi rendre à tes frères leur forme humaine. » Alors le jeune homme courut retrouver la princesse et quand il entra dans sa chambre, elle y était dans toute la splendeur de sa beauté, et pleins de joie ils échangèrent leurs alliances.

Des frères Grimm

Corrigé type de Td N°04 :

Récit N°1 :

Fonction 0 : présentation des personnages.

Fonction 8 : La magicienne a l'envie de protéger son pouvoir.

Fonction 9 : Le cadet part.

Fonction 10 : Le cadet décide d'agir.

Fonction 11 : Il quitte la maison.

Récit N°2 :

Fonction 8 : Un manque ; le cadet a l'envie de posséder quelque chose (délivrer la princesse).

Fonction 9 : L'héros part pour la délivrer.

Fonction 10 : Il décide d'agir.

Fonction 14 : Il reçoit le chapeau magique.

Fonction 15 : Le héros se transporter sur haute montagne devant la porte du château.

Fonction 25 : La princesse propose au cadet à faire une tâche difficile (tuer le monstre) en cherchant la boule de cristal.

،، الله هَدَانَا لِنَهْتَدِي لَوْلَا أَنْ وَمَا كُنَّا لِهَذَا هَدَانَا الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي
دُعَاؤُنَا، صَالِحٌ مَنْ تَتَسَوْنَا لَا
مُوفِقِكُمْ اللَّهُ