# folklore

REVUE D'ETHNOGRAPHIE MÉRIDIONALE

TOME XXI
31° Année — N° 3-4
AUTOMNE - HIVER 1968

131 - 132

# **FOLKLORE**

## REVUE D'ETHNOGRAPHIE MÉRIDIONALE

fondée par le Colonel Fernand Cros-Mayrevieille

Directeur :

J. CROS-MAYREVIEILLE

Domaine de Mayrevieille par Carcassonne

Secrétaire Général:

RENÉ NELLI

22, Rue du Palais

Carcassonne

Secrétaire :

JEAN GUILAINE

87, Rue Voltaire

Carcassonne

TOME XXI

31° Année - N° 3-4

**AUTOMNE - HIVER 1968** 

RÉDACTION: René NELLI, 22, rue du Palais - Carcassonne Abonnement: 7 F par an — Prix au Numéro: 2 F.

Adresser le montant au :

« Groupe Audois d'Etudes Folkloriques », 7, Rue Trivalle, Carcassonne Compte Chèques Postaux N° 20.868 Montpellier.

## **FOLKLORE**

(TOME XXI - 31° Année - N° 3-4 - Automne-Hiver 1968)

#### SOMMAIRE

# Daniel FABRE Recherches sur Jean de l'Ours.

\* \* \*

## NOTES

JOSEPH MAFFRE

Notes de Folklore audois.

#### GLANES - COMPLEMENTS

URBAIN GIBERT

Sur une légende ariégeoise.

# BIBLIOGRAPHIE

- Etudes Régionales. Bulletin de la Société d'Ethnographie du Limousin, de la Marche et des régions voisines. (N° 25 à 30. Octobre 1967 à Octobre 1968). (J. Guilaine).
- Casa Pairal. (J. G.).
- Revue du Folklore de l'Aube. (N° 18-19).
- J. TISSEYRE: Puivert dans son puy de verdure. (U. Gibert).
- J. Dovetto: Salimonde de Lastours. (U.G.).

# RECHERCHES sur JEAN de l'OURS

# Conte populaire

#### INTRODUCTION

L'étude du conte populaire en est encore, en France, à ses débuts. Elle reste terrain mouvant entre ethnologie et littérature. Pourtant le chercheur ne se trouve pas devant une science à faire ; la collecte des contes entreprise depuis un siècle a été bien menée. souvent avec des moyens de fortune, en tout cas ses résultats sont le plus souvent remarquables. Paul DELARUE et Marie-Louise TENEZE nous ont donné pour les contes merveilleux le catalogue national, base indispensable à tout repérage d'un thème dans la tradition, et donc à tout travail comparatif. Enfin le même Paul DELARUE a esquissé dans ses commentaires une approche historique de plusieurs contes-types. Cependant le champ des investigations s'ouvre, immense: l'histoire des traditions orales, la recherche comparative des rapports entre littérature écrite et littérature orale, la définition du concept même de « populaire » si mal cerné, l'étude des rapports entre le conte et l'imagerie, le canard, le livre de colportage, l'étude psycho-sociologique du conteur, etc...

Notre présente contribution à ces projets prend la forme apparemment traditionnelle d'une monographie, mais qui n'a rien de commun avec les modèles nord-européens du genre: pas de minutieuse recherche historique sur l'évolution du thème, pas d'étude sur les aires de diffusion, pas d'enquête statistique.

En fait, il nous a semblé nécessaire de délimiter strictement notre objet : L'histoire était trop riche et l'aréologie trop incertaine. Notre intention est, au départ, de décrire un conte-type : T 301 : « Les Princesses délivrées du monde souterrain », dans ses deux sous-types A et B = « Les fruits d'Or » et « Jean de l'Ours » ;

en essayant de saisir les rapports objectifs qui constituent sa signification esthétique.

Notre description se situe à deux niveaux. Un niveau morphologique qui prend en charge le décours général abstrait du récit et essaie d'en découvrir le Nombre. Le premier temps méthodologique (Chapitre I) est, en fait, la mise en rapport sous un tour volontairement didactique de découvertes qui ne nous appartiennent pas et qui sont encore des concepts en évolution, vivants, car on peut dire qu'ils sont tous en pleine élaboration. Nous les mettons ensuite à l'épreuve et parfois même les infléchissons et complétons pour comprendre et éclairer une forme présente et mobile. Le second niveau de description prend en charge le contenu thématique concret des motifs, et là le choix du T 301 dans sa forme la plus complexe « Jean de l'Ours » était particulièrement nécessaire. En effet, l'étude thématique d'une fiction orale simple doit la déborder pour l'éclairer; or où est le contexte ethnologique qui, seul, peut donner la clé du système axiologique qui sous-tend le conte surtout au niveau du choix des thèmes ? Il est sans aucun doute dilué dans l'histoire, et le chercheur qui veut expliquer n'a le choix qu'entre un psychologisme simple ou un ethnologisme aventureux.

Or, « Jean de l'Ours »est traversé, dans son introduction, par un mythe très répandu, la conjonction de la femme et de l'ours, connu sous des formes multiples dans l'hémisphère nord, qui sert de canevas à un rituel saisonnier, qui même parfois ressurgit, revêcu par un individu ou un groupe.

Hormis ce mythe privilégié, le contexte fuit. Aussi les deux thèmes suivants que nous avons choisi d'analyser, les doués et la Katabase, ne sont-ils situés que dans leurs rapports avec des éléments de la littérature populaire et quelques traits de mythologie.

Ces deux démarches nous paraissent complémentaires. Ainsi l'analyse morphologique a proposé à l'analyse thématique un fil conducteur: Quels sont les moyens concrets qu'emploie la fiction populaire pour accentuer le personnage principal? De même la cohérence morphologique qui est cohérence de la répétition rythmique, du Nombre, se trouve renforcée par le jeu des rapports thématiques qui viennent se superposer au schéma formel et en redoublent avec leurs propres moyens l'image. Enfin est sous-jacente à cette enquête sur « Jean de l'Ours » une réflexion sur les caractères de l'épique. Dans le conte héroïque que nous étudions, le choix d'un type morphologique comme son renforcement thématique visent avant tout à faire apparaître le médiateur exemplaire, le héros, et tout le récit n'est que la mise en forme « poétisante » de son destin.

# PREMIÈRE PARTIE

## ANALYSE MORPHOLOGIQUE

### CHAPITRE I

## ESQUISSE D'UNE THÉORIE DE LA FORME

Nous dégageons ici les éléments essentiels d'une étude morphologique du conte en faisant la synthèse de différentes découvertes qui se complètent ou s'ignorent. Mais cette « théorie générale » est en fait toute orientée vers la matière qu'elle doit éclairer : le conte merveilleux héroïque (ou épique).

De plus l'étude de la matière elle-même (i.e.: versions françaises de Jean de l'Ours et des types apparentés) va certainement compléter les remarques théoriques établies à partir de divers corpus.

#### I. - LE NIVEAU DU RECIT.

La fiction peut être portée par un certain nombre de techniques différentes : langage proprement dit, geste, image dans toutes ses variétés ; le niveau du récit est l'ensemble des éléments constants sous toutes ces formes d'expression. Sur le plan linguistique le récit est aussi accessible, à son niveau sans aucun dommage réel, à la traduction puisqu'il est indépendant du langage et du style et au résumé puisqu'il est réductible à une trame d'actions-clés qui peut inclure tous les développements analytiques et descriptifs (1).

#### II. - L'ANALYSE DU RECIT.

 $II^1$  — Ce niveau du récit est susceptible de deux types d'analyses. Le contenu des divers motifs entrant dans le jeu apparemment libre du récit est abordable par une analyse thématique (ou

<sup>(1)</sup> Ce qui ne veut pas dire que ces développements soient inutiles au sens, mais ils sont « au-dessus » de la trame même de l'action. Ils sont de plus très réduits dans le conte populaire qui est donc en luimême une fiction concentrée.

symbolique). Le récit serait ainsi un agrégat de traits isolables que l'on peut arbitrairement détacher de la trame de l'histoire; cette analyse peut choisir pour objet un personnage, une situation, une séquence du récit et l'éclairer comparativement.

II2 — Nous préférons nous situer délibérément au niveau de la forme globale du récit et non plus des contenus détachables et interchangeables, que nous réintégrerons plus tard dans le schéma morphologique qui les éclaire; forme et contenu sont deux aspects de la même réalité: le récit. C'est de leur rapport que naît le sens et l'effet esthétique de la fiction. Qui dit forme dit nombre, mesure, répétition, rythme et donc unités constitutives minimum qui supportent ces notions.

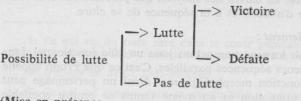
#### III. - LES UNITES NARRATIVES

III¹ — A la suite de Bédier, le formaliste russe Wladimir Propp s'aperçut que sous la variété des contenus, en principe illimités, des motifs du conte populaire, certaines constantes se manifestaient. Par une série de réductions, il isole les éléments premiers, invariants de l'histoire: les fonctions.

Chaque fonction est notable par un nom d'action, et Propp aboutit à la définition suivante : « La fonction doit être comprise comme un acte des personnages, défini du point de vue de sa signification pour le déroulement de l'action du conte considéré comme un tout ». La fonction est donc l'acte qui a des répercussions directes ou retardées sur la suite du récit.

III² — Ces fonctions-clés tendent à s'articuler en séquences ternaires (2) lieux d'une alternative, d'un affrontement des possibles. Toute séquence, pour être complète, a un début : situation ouvrante impliquant une possibilité d'action, un milieu qui est l'actualisation ou la non-actualisation de cette possibilité, une fin qui présente la conséquence positive ou négative.

Par exemple, une séquence typique du conte pourrait se développer selon le réseau de possibles suivants :



(Mise en présence des opposants)

<sup>(2)</sup> V. Claude Brémond : La logique des possibles narratifs, Communications n° 8, Le Seuil, 1966.

Le conteur a le choix à tous les niveaux de l'action, il peut remplacer la lutte par une négociation, la victoire par une défaite. Si le conteur choisit toujours dans la perspective du héros la victoire après la lutte, c'est un choix esthétique qui est devenu l'archétype du genre : le héros du conte merveilleux a toujours un destin ascendant.

III<sup>3</sup> — Les séquences peuvent être entre elles dans un triple rapport (3).

1) Le bout à bout : la conséquence d'une séquence entraîne une situation nouvelle qui enclanche la séquence suivante.

Mais les deux séquences ou même les épisodes que l'une conclut et que l'autre introduit, peuvent être simplement consécutifs sans lien logique d'implication, et se trouver unis au niveau de l'action par la présence du même héros; c'est la forme « caténaire » d'épopées comme l'Odyssée.

#### 2) L'enclave :

Une séquence est ouverte dès que son premier terme est posé.

Elle peut inclure une ou plusieurs séquences combinées ou indépendantes qui retardent la manifestation de la conséquence. Dans le conte merveilleux, l'exemple classique est celui de la « marque » du héros donnée au moment de l'exploit et que celui-ci produit à la fin, au moment de la reconnaissance. Cette possibilité de distorsion des fonctions de la séquence sème dans le récit une série d'éléments prégnants, de virtualités qui relancent l'action et orientent nettement la fiction vers le futur.

A un certain moment, cet effet peut s'inverser dans les contes où le héros, dans la première partie, emmagasine des possibilités (par exemple sous forme d'objets magiques) qui s'actualisent dans la seconde, le présent du conte ne fait alors que réaliser son passé (4).

L'enclave peut cependant avoir un lien logique direct dans la fonction ouvrante de la séquence principale. Elle peut être le choix et la mise en œuvre des moyens qui permettront à la fonction première d'aboutir et à la séquence de se clore.

#### 3) L'accolement:

Il apparaît lorsque une action joue un rôle fonctionnel dans deux ou plusieurs séquences parallèles. C'est ce que Propp appelle « la double fonction morphologique ». Ainsi un personnage peut obéir à une injonction et en même temps se rendre coupable d'une transgression, ce qui fait rebondir le récit.

<sup>(3)</sup> V. C. Brémond : Art. Cit., p. 62-64.

<sup>(4)</sup> C'est le cas d'un conte comme Demi-Poulet (T. 715).

Cette double fonction apparaît systématiquement lorsque l'on change de point de vue dans la description de l'histoire racontée, la victoire du vainqueur est toujours défaite pour le vaincu, ce procédé va être un des moyens d'aiguiller le conte de manière logique, de justifier l'agrégat d'épisodes ou le changement de perspective (5).

III 4/1 — Le choix esthétique se manifeste à deux niveaux différents au stade de la séquence, d'abord le narrateur choisit toujours la conséquence de chaque acte suivant le schéma dichotomique qui règle l'affrontement des possibles et trace ainsi la courbe générale du destin; par le jeu des choix et des répulsions qu'il pratique dans le réseau possible des causes et des effets, chaque type de récit combine les ressorts de sa propre nécessité. De plus, le narrateur choisit le modèle d'agencement des séquences et des épisodes, le récit peut être « en chaîne », « à tiroirs », dans les récits fortement dramatisés les ressorts de l'action peuvent, par la distorsion des fonctions ouvrantes et réalisantes, être tendus au maximum. A ce niveau, l'édifice à la fois logique et esthétique du récit peut choisir son équilibre, les durées et les points d'appui de sa structure « fuguée » (6).

 $III^{4/2}$  — Les séquences sont évidemment écrasées dans le « fil » du récit (7), puisque la technique de narration est toujours linéaire (8).

La projection dans l'espace du réseau des choix, des implications, des possibles réalisés et des possibles antagonistes rejetés est une affaire de logique et de mémoire intellective. Mais cet écrasement de la logique des actions dans le temps de la narration fait que le lecteur ou l'auditeur se satisfait imaginairement de « la confusion entre consécution et conséquence, ce qui vient après étant lu dans le récit comme causé par... Post hoc ergo propter hoc, pourrait être la devise du destin dont le récit n'est en somme que la langue » (R. Barthes).

<sup>(5)</sup> Ce qui est du reste rare dans le conte populaire merveilleux, qui tend à se situer toujours dans la perspective du héros.

<sup>(6)</sup> L'image est de Cl. Lévi-Strauss.

<sup>(7)</sup> Ce qui est logique dans le cas du bout à bout et de l'enclave mais ne l'est plus pour les doubles fonctions morphologiques simultanées.

<sup>(8)</sup> Elle peut ne pas l'être au théâtre, bien qu'une scène « compte » toujours plus que l'autre dans le spectacle simultané. La technique de l'image dans l'image peut la réduire, mais le récit ne se satisfait pas d'une attention divisée.

#### IV. - LES ACTANTS

IV 1 — La multiplicité des séquences qui peuvent être simplement consécutives trouve son unité au niveau des acteurs, des personnages. Nous avons vu que toute micro-séquence ternaire était toujours dans la logique des possibles narratifs et des comportements humains qui, au niveau le plus simple, se recouvrent, un affrontement de possibles que l'action tendait à résoudre.

De même, le niveau supérieur des personnages va mettre en scène des couples antagonistes ou du moins divisés, et le conte populaire qui les incarne toujours (à la différence du roman psychologique où l'affrontement des possibles peut être intérieur), les identifie à des rôles ou à des destins que l'histoire réalise. Le personnage n'a pas d'essence psychologique mais est définissable d'abord par ses actions. Les qualités ou les attributs du personnage sont dans le conte toujours fonctionnels, c'est-à-dire tendent à une illustration immédiate ou retardée dans le récit.

IV 2 — Pour Propp et Souriau (9), tout récit (conte ou pièce de théâtre) est le champ d'action de six ou sept personnages.

A.J. Greimas (10) a pu réduire ce groupe à trois couples d'actants complémentaires ou antagonistes.

— D'abord « le Sujet vs l'Objet » (11), le sujet est le personnage accentué dans la narration, dans le conte populaire il est le héros quêteur ou victime. Il tend ses forces vers l'objet, ils sont tout deux sur l'axe du désir et représentent la modalité du vouloir.

La « force thématique orientée » du sujet peut être, selon Souriau, investie de contenus différents qui, en gros, opposent le désir proprement dit et le besoin à la crainte.

— Dans le deuxième couple « Adjuvant vs Opposant », l'un renforce, l'autre s'oppose à l'exercice du vouloir, ce sont des actants secondaires, des « participants circonstantiels », « projections de la volonté d'agir et des résistances imaginaires du sujet lui-même, jugées bénéfiques ou maléfiques par rapport à son désir » (12). Ils sont les antagonistes de l'Epreuve et représentent la modalité du pouvoir. Le conte populaire a tendance à les incarner sous la forme d'un

<sup>(9)</sup> W. Propp: Morphologie du conte. Moscou, 1928 (en russe). Trad. américaine, 1958. Trad. italienne, 1966.

<sup>—</sup> E. Souriau : les deux cent mille situations dramatiques, Paris, Flammarion, 1950.

<sup>(10)</sup> A.J. Greimas: Sémantique Structurale, Paris, Larousse, 1966.

<sup>(11)</sup> VS marque l'opposition.

<sup>(12)</sup> Greimas, op. cit., p. 180.

personnage maléfique pour l'Opposant, sous la forme d'un attribut magique ou d'un personnage bénéfique pour l'Adjuvant.

Le troisième couple « Destinateur vs Destinataire », se situe sur l'axe de la communication; le Destinateur recouvre chez Propp deux personnages: le père de la victime et le mandateur du héros, mais les deux rôles peuvent fusionner. Pour Souriau, le Destinateur est « l'Arbitre, attributeur du Bien », c'est en gros le personnage qui fait intervenir le héros et s'engage par un contrat explicite ou tacite à le récompenser (13).

Le Destinataire, chez Souriau, est « l'Obtenteur virtuel du Bien », mais le conte par choix esthétique cumule les deux actants Sujet et Destinataire dans le rôle du héros qui est toujours le premier bénéficiaire de sa quête et a droit ainsi à un triomphe redoublé.

IV 3 — Donnons enfin le tableau général des rapports entre actants, d'après A.J. Greimas (14):



Le Sujet tend vers l'Objet, son vouloir et sa négation sont modulés en Adjuvant vs Opposant, l'Objet de Quête est en même temps Objet de Communication entre Destinateur et Destinataire.

IV 4 — Nous avons pu remarquer au passage que l'actant peut recouvrir plusieurs acteurs; c'est le cas du Destinateur dans le conte Russe. De même, un acteur peut cumuler deux actants : ainsi le héros dans le conte merveilleux. Les modifications de cette matrice actantielle peuvent permettre de classer les récits d'après les divisions, agrégations, ou vacances d'acteurs et d'actants. De plus il s'instaure dans le groupe des actants un jeu de transferts, ainsi l'Adjuvant peut devenir Opposant ou inversement. Ce système de transformation va prendre une grande importance par exemple dans l'accentuation du héros; ce dernier dans « les contes de quête » ne varie pas, si ce n'est dans le sens d'un accroissement de sa sphère d'action, et s'oppose par là à la mobilité des comparses qui n'ont pas droit à une unité et à une progression du destin.

<sup>(13)</sup> De plus, dès qu'il y a communication, ce couple d'actants apparaît. Tout personnage qui donne ou reçoit assume un moment un de ces actants.

<sup>(14)</sup> Op. cit., p. 180.

#### V. - LA MORPHOLOGIE DU CONTE RUSSE

Cette analyse des deux niveaux de l'action (fonctions et actants) se doit d'être complétée par l'exposé de ce qui a été le point de départ longtemps méconnu des recherches formelles sur le récit : l'analyse morphologique du conte russe (15). Comme le conte merveilleux est dans sa grande majorité international, et qu'à la simple lecture le schéma de Propp laisse apparaître nettement le caractère universel des formes du conte merveilleux oral, toute recherche méthodologique doit commercer par compléter et préciser les résultats acquis.

V1 - Après la définition des unités narratives, Propp s'est attaché à décrire la totalité de l'univers fonctionnel du conte russe. De l'examen de cent contes merveilleux du recueil d'Affanassiev, il déduit un modèle général de 31 fonctions, la totalité du récit dans les contes simples étudiés s'inscrit dans ce schéma, mais aucun ne contient l'ensemble des fonctions. Cette série est comme l'état d'équilibre esthétique vers lequel tend la succession des actions dans le conte russe.

Les huit premières fonctions constituent la séquence de préparation (16):

- Prologue qui définit la situation initiale (ce n'est pas encore une fonction)

1 - Un	des membre	s d'ui	ie familie	est		
abs	ent du foyer				Absence	
2 - Une	interdiction	est	adressée	au		
1.4					Interdiction	

héros ..... 3 - L'interdiction est violée..... Violation

Demande de renseigne-4 - Le méchant cherche à se renseigner ment.

5 - Le méchant reçoit l'information Renseignement obtenu relative à sa future victime.....

6 - Le méchant tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de

ses biens ..... Duperie

7 - La victime tombe dans le panneau et par là aide involontairement son ennemi ...... Complicité involontaire

Cette introduction (qui peut être absente de certains contes) est une préparation assez complexe de la fonction 8 (ou 8 a): Méfait ou Manque. Elle illustre la malveillance qui s'actualisera en malfaisance. Le récit de la duperie va jouer le rôle de disqualification du héros, puisqu'il peut en être la victime. Il est à remar-

<sup>(15)</sup> Propp op. cit.

<sup>(16)</sup> Nous donnons la traduction française de Cl. Brémond : Le Message Narratif. Communications nº 4, 1964.

quer que l'accentuation des personnages reste assez floue, bien que l'activité centrale soit dévolue à l'opposant.

C'est la période de calme apparent qui, selon Souriau, précède le véritable départ de l'action dans les pièces de théâtre.

Les fonctions du conte-noyau et de la séquence finale sont organisées comme suit :

8	Le méchant cause un dommage	Méfait
8 a	) à un membre de la famille	Manque
9 -	On apprend l'infortune survenue : le héros est prié ou commandé de	
10 -	la héros accento ou décido de	Appel ou Envoi au au Secours
10 -	Le héros accepte ou décide de réparer le tort causé	Entreprise réparatrice
11 -	Le héros quitte la maison	Départ
12 -	Le héros est soumis à une épreuve préparatoire à la réception d'un	
	auxiliaire magique	Première fonction du Donateur
13 -	Le héros réagit aux actions du	
1,50	futur donateur	Réaction du héros
14 -	Un auxiliaire magique est mis à la disposition du héros	Transmission
15 -	Le héros arrive aux abords de	
	l'objet de sa recherche	Transfert d'un royaume dans un autre
16 -	Le héros et le méchant s'affrontent dans une bataille en règle	Lutte
17 -	Le héros reçoit une marque ou un stigmate	Marque
18 -	Le méchant est vaincu	
19 -	Le méfait est réparé / le manque	
	supprimé	Victoire
20 -	Retour du héros	Réparation
21 -	Le héros est poursuivi	Poursuite
22 -	Le héros est secouru	Secours
23 -	Le héros, incognito, gagne une	
	autre contrée ou rentre chez lui.	Arrivée incognito
	Un faux héros prétend être l'auteur de l'exploit	Imposture
	Une tâche difficile est proposée au	
	héros	Tâche difficile
	Une tâche difficile est accomplie par le héros	Accomplissement
		needinpussement

27 - Le héros est reconnu	Reconnaissance
28 - Le faux héros ou le méchant est démasqué	Découverte
29 - Le héros reçoit une nouvelle apparence	Transfiguration
30 - Le faux héros ou le méchant est puni	Châtiment
31 - Le héros se marie et / ou monte sur le trône	Mariage

A l'intérieur de cette série de 24 fonctions A. Dundes (17) a pu déterminer en appliquant ce schéma au conte indien plus simple mais apparemment moins stable dans ses formes, deux fonctions clés constantes 8 et 19: Méfait ou Manque/Réparation, tout conte merveilleux réalise cette progression en ayant le choix des moyens.

 $V^2$  — Au cours de son travail Propp remarque que les fonctions ont tendance à se grouper logiquement en paires ou en triades comme:

#### Lutte / Victoire

Epreuve / Réaction du Héros / Réception de l'auxiliaire magique

Ces arrangements constants qu'il ne fait que constater s'expliquent, nous l'avons vu, par la logique des séquences qui restituent au conteur plus de liberté que ne lui en attribue Propp, puisque dans la pratique ces séquences sont mobiles et combinables selon un choix esthétique.

Claude Brémond (18) a pu reconstituer dans le détail l'agencement formel des séquences du conte russe. Notons simplement qu'il en découvre 22 qui présentent les rapports complexes déjà étudiés.

Dans cette optique le schéma général du conte s'établit comme suit :

Méfait accompli = Dommage subi = Occasion de montrer sa valeur

Action justicière = Action réparatrice = Conduite méritoire

Châtiment

| Dommage réparé
| Récompense

<sup>(17)</sup> The Morphology of North American Indian Folktales FFC  $\rm n^{\rm o}$  195, Helsinki, 1964.

<sup>(18)</sup> Op. cit., p. 31.

Ainsi, dans l'ensemble du conte, trois grandes séquences avancent de front, puis se succèdent logiquement et chronologiquement dans leurs conséquences cependant que la narration mêle et parfois efface les progrès parallèles.

Chaque séquence met en scène un aspect de l'activité justicière; la punition du coupable dans la première, la réhabilitation de la victime dans la seconde, la rétribution du héros-justicier dans la dernière.

Horizontalement, on peut constater le parallélisme des trois étapes logiques du processus : la première rend l'action nécessaire et possible ; la deuxième la réalise ; la dernière est la conséquence de la réussite.

 $V^3$  — C'est aussi à partir du modèle de Propp que A.J. Greimas (19) a pu constituer ses « Eléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique ». Son hypothèse de départ est que le récit pour être saisi en tant que signification doit présenter un ensemble réduit de structures sémantiques simples. Pour qu'il y ait structure sémantique simple, il suffit qu'un contenu soit posé puis inversé au cours du récit. Le passage d'un signe à l'autre se situe sur le même axe sémantique et doit être compris comme une transformation à l'intérieur de la structure.

Greimas déduit du modèle de Propp trois structures simples qui, au cours du récit, se redoublent et se transforment:

#### 1. - Le contrat :

Le conte présente une série de contrats établis et rompus. Ainsi les fonctions 9 et 10 (Appel et envoi au secours - Entreprise réparatrice) constituent l'établissement d'un contrat ; les fonctions 3 et 4 (Prohibition et Violation) sont une rupture de contrat. Le conte débute par un contrat rompu (Foncion 8 : Méfait), l'action du héros rétablit l'ordre, et son mariage final avec la fille du destinateur est un contrat qui fixe l'ordre nouveau.

#### 2. — La Communication:

Elle se présente sous la forme positive du don et sous la forme négative de l'extorsion. Son objet peut être verbal ou matériel. La forme négative est triplée dans la séquence initiale. L'opposant dérobe par ruse au héros « l'objet-Parole » (Fonctions 4 et 5 : Demande de renseignement - Renseignement obtenu) « clef de la connaissance et de la reconnaissance ».

La restitution positive se situe dans la dernière partie du récit

<sup>(19)</sup> V. Communications nº 8 et Sémantique Structurale.

lorsque le héros se fait reconnaître (fonction 27: Reconnaissance) (20).

L'opposant dérobe « l'objet-Vigueur », en trompant le héros il le disqualifie provisoirement (Fonctions 6 et 7 : Duperie - complicité involontaire).

La réception de l'adjuvant est la contrepartie positive qui qualifie à nouveau le héros (Fonctions 12-13-14: Première fonction du Donateur, réaction du héros: transmission de l'auxiliaire magique). Enfin, l'objet même du désir est enlevé (Fonction 8/8 a: Méfait ou Manque) puis retrouvé à la fin du récit (Fonction 19: Réparation).

#### 3. - Le déplacement du héros :

Greimas construit une structure sémantique « Arrivée vs Départ » que l'on retrouve à deux reprises dans le récit. « L'aspect » « déplacement rapide » peut s'ajouter à ces fonctions « rendant compte au niveau du récit de l'intensité du désir au niveau du modèle actantiel ». Ces déplacements contribuent à accentuer la personne du héros ; il est un personnage solitaire pendant l'épreuve, laquelle se situe toujours hors de la société touchée par le malheur.

Ces trois oppositions simples structurent, selon Greimas, l'univers atemporel de la signification; le conte trouverait son sens dans une série de contenus qui changent de signe, mais c'est dans le temps de l'épreuve que se réalise cette transformation.

## 4. — L'Epreuve :

C'est une séquence ternaire complexe. Le premier temps est déjà connu, c'est un contrat; en échange d'une ou plusieurs tâches à accomplir, le héros-sujet obtiendra un objet. Le deuxième temps est celui de la lutte qui, dans les contes, se fixe pour le héros en un couple Lutte-Victoire; c'est le stade dynamique de la séquence. Le troisième temps contient la conséquence de l'épreuve. L'ensemble du conte est scandé par trois épreuves qui sont autant de progrès dans le destin du héros.

- a) L'Epreuve qualifiante précède la réception de l'auxiliaire magique ou de l'attribut. C'est le plus souvent une épreuve simulée où le destinateur joue le rôle de l'opposant. La conséquence, nous l'avons vu, nie la disqualification première du héros trompé par le méchant.
  - b) L'Epreuve principale est très exactement le « cœur » du

<sup>(20)</sup> Cette fonction est la production du potentiel acquis lors de la marque (fonction 17).

conte. Dans la lutte, l'affrontement est réel, il est souvent répété trois fois en crescendo. La conséquence rétablit la situation initiale heureuse en punissant le Méfait et en effacant le Manque.

c) L'Epreuve glorifiante est nécessaire à l'affirmation du héros qui, victime d'une imposture, doit prouver sa qualité. Sa conséquence est la reconnaissance du héros par la production de la marque. Elle est, dans le conte russe, la réplique positive à la « perte de la parole » lorsqu'au début du récit le héros se fait, par ruse, extorquer un renseignement.

Si le contrat appartient à une structure sémantique simple, de même la conséquence qui est sur l'axe de la communication, la transformation positive de manques ultérieurs, la lutte échappe à toute structure de la signification, elle n'a pas, dans le conte, d'aspect négatif, elle est le conte comme déroulement.

L'ensemble des trois épreuves opère la transformation dans le temps des pôles négatifs du récit.

V 4 — Après cette unification, le schéma du conte s'articule ainsi:

- Séquence Initiale ..... (contenu négatif posé) (contrat rompu)

- Rupture de l'Ordre

Aliénation (Héros éventuel disqualifié).

- Novau du conte unifié autour de l'Actant-Sujet

Départ 1

Epreuve qualifiante

**OUETE** 

Arrivée 1

Epreuve principale

Départ 2

REOUETE

(le héros travaille à sa Reconnaissance)

Epreuve glorifiante

Arrivée 2

- Séquence finale (contenu négatif inversé -> contenu positif)
- Restitution de l'ordre.
- Réintégration des valeurs personnelles (Transfiguration du héros).

Comme nous l'avons vu, séquence initiale et séquence finale se situent sur des « plans de réalité mythique » (21) différents par

<sup>(21)</sup> Greimas. Communications nº 8, p. 37.

rapport au cœur du récit, elles sont pour la société le lieu de la négation puis de la réaffirmation de l'ordre, et pour l'individu, celui de l'aliénation puis de la réintégration des valeurs personnelles.

Mais, selon Greimas (23), cette double transformation sociale et invididuelle est contradictoire, puisque le héros, surhomme asocial et libre, doit rétablir un ordre qui l'absorbe.

Ainsi, tout mythe, tout conte et finalement tout récit poserait au départ un problème insoluble ou difficile et tendrait à le résoudre imaginairement dans l'action et dans le temps. Le médiateur est ici le héros triomphant qui se réalise et se transfigure dans son combat pour l'ordre dont il devient finalement le maître.

#### VI. - LES EVENEMENTS ACCENTUES

Il est important d'examiner le statut des événements-clés tels que René Nelli les définit dans son article « Le temps imaginaire et ses structures dans l'œuvre poétique (23), car ils risquent d'échapper à l'analyse fonctionnelle et au modèle de transformation qui la prend pour base.

 $VI^{\,1}$  — Les événements « symbolico-significateurs » sont les signes du fatidique dans la fiction. Leur signification est à la fois pratique (ils renforcent le vraisemblable interne du récit en préparant le dénouement) et imaginaire parce qu'ils sont anticipation prophétique. S'ils préparent le lecteur au dénouement, ils ne justifient ce dernier que comme la réalisation d'un destin dont le récit s'est plu à laisser deviner l'image. Ainsi Stendhal, par une série d'oracles, annonce à des degrés divers et sous des formes différentes le dénouement de ses romans.

Ces faits échappent en pratique à l'analyse fonctionnelle des actions puisqu'ils sont Savoir et Poésie. Ils peuvent être dans un arrêt descriptif, une notation intérieure que l'action absorbe, un acte symbolique sans conséquence.

Dans les mythes indo-européens et sémitiques, ils prennent la forme directe de l'oracle ou du rêve prémonitoire que le récit éclaire en les réalisant, de l'apologue « en abyme » où une petite fable contient déjà le dénouement. Dans le conte, ces événements restent rares (si nous exceptons le rôle des fées marraines que la tradition littéraire a popularisé) tant la forme est serrée et prévisible. Il n'y a pas de moment d'arrêt de l'action qui contiendrait l'anticipation statique du cours de l'histoire, tant celle-ci contient

<sup>(22)</sup> Nous donnons ici cette interprétation du récit pour ne pas fragmenter la réflexion de Greimas.

<sup>(23)</sup> Cahiers internationaux du symbolisme. Bruxelles, 1967, nº 13, p. 53-67.

dans ses prémices la totalité de son déroulement. Le récit moderne, étant donné sa diversité et son apparente liberté, aurait donc davantage besoin de figurer sa nécessité. Cependant la forme du temps morphologique nous donnera maints exemples de cet édifice de rythmes qui « entraîne » le conte. Parfois la séquence initiale et l'épreuve qualifiante accentuent la naissance et la formation du héros à tel point que la seule connaissance du sujet et de ses attributs laisse prévoir l'ensemble du récit.

 $VI^{\,2}$  — La situation « Anceps », moment où les possibles s'équilibrent est située dans le schéma fonctionnel, mais représente un temps d'arrêt de l'action qui provoque le survol inverse du récit.

Nous avons vu que les séquences minimum ternaires sont le lieu constant de l'affrontement des possibles. La séquence est donc un moment de « risque » du récit, mais en général ce risque se résorbe très vite dans l'action et la réalisation. L'Anceps serait le moment de risque maximum où l'action serait ralentie jusqu'à l'arrêt pour en permettre la prise de conscience.

D'après le modèle déjà dégagé l'Anceps peut se situer au moment de l'Epreuve principale où les possibles figurés par le Sujet-Adjuvant (Héros) et l'Opposant maléfique s'affrontent définitivement en représentants du Bien et du Mal, du Bonheur et du Malheur. Cet « Anceps » possible nous paraît le moins fort tant la définition du héros contient la préfiguration de sa victoire.

Mais si nous définissons exactement l'Anceps comme un équilibre des possibles qui va être bouleversé dans l'action, et provoque chez l'auditeur (24) un regret de l'état antérieur et suppose ainsi un reflux imaginaire du temps, la plupart des contes vont situer l'Anceps une fois un des possibles (le positif) réalisé. L'état idéal pour l'auditeur de cette fiction « solarienne ascendante » n'est pas le temps de calme antérieur à la lutte où le héros est préservé, mais n'a pas encore fait ses preuves, mais plutôt celui de la victoire du héros-médiateur. A ce moment-là, le conte choisit de remettre en cause l'acquis et de retarder par une nouvelle épreuve la transfiguration du héros qui risque de tout perdre après avoir tout gagné. Cette nouvelle épreuve est imprévue, puisque le mal semblait anéanti, et « déceptive », le héros est toujours surpris et trompé; souvent même il ne peut en sortir par ses propres moyens. A notre avis, il y a toutes les chances pour que des remarques très simples d'ordre psychologique se situent à ce moment du conte. Le héros-actant devient provisoirement un

<sup>(24)</sup> Le texte invariant est le seul objet de l'étude formelle, mais les remarques sur la « psychologie » de l'auditeur ne tendent qu'à vérifier les conditions d'existence de la forme et permettent seules d'en vérifier l'effet.

personnage qui prend conscience de son possible « échec près du but ». L'Anceps va provoquer le surgissement du vrai Fatidique; en effet, la fiction a tendance à se fier au fatalisme naïf de la succession: le héros gagne, sa victoire est causée par la lutte, mais ce n'est pas comme on veut le croire une conséquence nécessaire, ce n'est qu'une conséquence possible. Dans la fiction où un héros est accentué et où le narrateur qui a choisi sa perspective nous fait entrer par sympathie dans son jeu, la remise en cause de cette nécessité primaire ne se fait que lorsque le héros est menacé. C'est alors que le parcours du récit à partir de l'Anceps soulève à chaque pas les possibles rejetés et surtout ceux qui maintenant justifieraient une réussite ou du moins une absence de danger.

Ainsi la structure de l'Histoire avec son réseau complet de possibles résurgit lorsque l'histoire racontée, le récit, ne nous satisfait plus, mais en même temps le récit est clairement survolé comme nécessité et destin puisque l'itinéraire idéal est maintenant passé et impossible.

#### VII. - LES TEMPS DU RECIT (25).

Comme le montre René Nelli (26), le temps intervient sous trois aspects dans la « mise en situation » des œuvres narratives.

Dans les contes, le temps de la narration (ou temps matériel) est par définition variable, et comme le conte est nécessairement un récit d'action, le mode d'amplification essentiel ne sera ni la description gratuite, ni la complication de l'analyse mais la multiplication (double ou triple) du récit qui reproduit et inclue d'autres lui-même.

Le temps de la fiction ou temps de vraisemblance est celui de la durée indiquée ou présumée de l'histoire-référence. Le conte insiste particulièrement sur ce déroulement lorsqu'il représente la vie d'un héros. Les notations temporelles se conforment alors aux nombres magiques et formels 3, 7, etc... La mise en rapport du temps de la narration et du temps de la fiction (27) afin de donner l'illusion « réaliste » de la durée se fait par des techniques assez simples dans lesquelles la diction du conteur est primordiale.

Les pauses de la narration ménagent les durées « survolées » de la fiction (elles sont plus rares dans le conte que dans le roman). Parfois le décalage est perçu mais effacé ou comblé de

<sup>(25)</sup> Seul nous intéresse le temps morphologique mais il est nécessaire de le situer par rapport aux autres temps du récit.

<sup>(26)</sup> Art. cit., p. 53.

<sup>(27)</sup> A ce sujet voir: Jean RICARDOU: Problèmes du nouveau roman, Le Seuil, 1967, et la discussion de «Temps et Roman» in Entretiens sur le temps, Mouton, La Haye, 1968.

manière très directe; le conteur situe son récit délibérément dans le temps librement accéléré ou ralenti de l'univers mythique: un combat souterrain dure des années, le héros vit des aventures dans un instant. Le narrateur peut souligner ces anomalies; « dans les contes le temps passe vite avec la rapidité de l'éclair » commente le conteur vendéen et son descendant d'Acadie.

Si la volonté « réaliste » prévaut, le conteur répète des formules rythmées d'une voix traînante pour étirer semble-t-il le récit aux dimensions de la fiction ; ainsi les déplacements du héros sont ponctués d'un « il marche..., il marche..., il marche... », ou d'un « Marche aujourd'hui, marche demain / A force de marcher on fait beaucoup de chemin », où une « opération » de langage institue harmonieusement la convention du récit.

Ce qui va surtout nous arrêter est le « temps morphologique ». Le récit informe sa propre durée, ralentit, accélère, immobilise son temps en correspondance avec les éléments essentiels de la fiction. Selon René Nelli, le temps du récit pourrait se découper assez fréquemment, de manière très générale en volumes de 1 temps, deux ou des temps, 1/2 temps; ce découpage n'existe pas à priori mais dépend des autres éléments du récit (séquences principales, organisation des actants, profil de la quête, etc...).

Dans le schéma du conte russe, la durée 1 correspond à la situation initiale et à l'Epreuve Qualifiante, elle recouvre le processus de formation du héros, ce premier temps nous semble le plus facilement extensible dans les contes populaires. La durée 2 coïncide avec le déplacement et l'Epreuve Principale, à la fin de cette période se situe l'Epreuve dramatisée (situation Anceps) qui immobilise un instant le déroulement et provoque le reflux psychologique du temps. Le 1/2 final est celui de la transfiguration, dans les contes il est souvent accéléré.

Ces étapes sont marquées par un ou plusieurs événementsclés (les épreuves dans le conte merveilleux).

Si la détermination des volumes du temps nous semble assez variable, la division ternaire de la durée apparaît comme un élément constant de la formalisation du temps. Propp élimine la triplication de son analyse fonctionnelle, il n'y voit qu'un procédé rhétorique d'amplification et de retard de l'action, il ne code que le troisième terme qui est le seul dynamique, qui produit une conséquence. Cette opinion est irrecevable dès qu'il s'agit de rendre compte du temps formalisé qui comprend la totalité de la narration dont il détermine les volumes selon un choix esthétique.

Sans écarter le phénomène, Lévi-Strauss l'explique (28): La

<sup>(28)</sup> La structure des mythes, in Anthropologie Structurale. Plon, 1958, p. 254.

triplication manifeste sur le plan du récit la structure du contenu susceptible d'une double lecture synchronique et diachronique : « Tout mythe possède donc une structure feuilletée qui transparaît à la surface, si l'on peut dire, dans et par le procédé de répétition », celle-ci serait donc la correspondance linéaire du système « à étages » de la signification.

Plus récemment il a modifié sa position (29) en remarquant que dans les mythes véritablement primitifs, la simple répétition est absente, mais qu'elle apparaît dès que le mythe devient plus « romanesque », dès que « la matière mythique laisse progressivement fuir ses principes internes d'organisation ». Ainsi le contenu structuré du mythe ne reflète plus au niveau symbolique et imaginaire les conceptions d'un groupe humain sur l'organisation logico-naturelle de l'univers. « Cette dégradation commence quand des structures d'opposition font place à des structures de réduplication : épisodes successifs, mais tous fondus dans le même moule. Et elle s'achève au moment où la réduplication elle-même tient lieu de structure. Forme d'une forme, elle recueille le dernier murmure de la structure expirante. N'ayant plus rien à dire ou si peu, le mythe ne dure qu'à condition de se répéter ».

De fait dès que le mythe n'est plus cru en tant qu'étiologie dans une société hors de l'histoire, la multiplication devient moyen esthétique de rythmer la durée.

Mais comment expliquer la multiplication ternaire de loin la plus fréquente dans le conte?

De manière générale, le trois est naturellement marqué (30). Il introduit à la multiplicité puisque le deux est senti comme un intermédiaire entre singulier et pluriel et a parfois un statut spécial: le duel. Il est le nombre des cultes et des rites magiques, il semble être le meilleur « piège » pour capter l'invisible ou l'inconnu; la formule magique (parfois utilisée dans les contes) doit être triple pour être efficace, l'appréhension du futur dans les mancies s'inscrit souvent dans ce cadre formel, la nuance de souhait repose (par exemple, dans l'épopée homérique) sur le nombre trois.

D'un point de vue esthétique, il est le premier nombre de la symétrie, figurée d'abord par deux points de part et d'autre d'un point ou d'un axe d'équilibre. Ainsi premier nombre d'or de l'harmonie, il en vient à noter de façon générale la nuance de perfection.

Le récit qui est l'appréhension esthétique d'un destin le choisit naturellement d'autant plus que l'action complète minima s'arti-

<sup>(29)</sup> L'origine des manières de table. Plon, 1968, p. 105-106.

<sup>(30)</sup> Voir à ce sujet : G. Germain : Homère et la mystique des nombres. P.U.F., 1954.

cule en un ternaire évolutif: Situation ouvrante, Situation réalisante, Situation finale. Un choix esthétique le répercute à tous les niveaux du récit; le destin se découpe en trois étapes de durée relative contenant chacune une épreuve, des éléments moins essentiels se multiplient esthétiquement selon le ternaire.

Pour maîtriser cette diversité d'utilisation, nous nous proposons de distinguer :

# a) Par rapport à l'action: Ternaire interne / Ternaire externe.

Le dernier est uniquement décoratif; un élément quelconque par exemple descriptif est triplé, mais cette multiplication n'a jamais un rôle dans l'action, c'est un indice de perfection dans la beauté ou la monstruosité.

Le ternaire interne est essentiel puisque chacun de ses éléments va intervenir, ainsi les trois personnages d'un conte, les trois objets magiques, etc...

Le ternaire interne peut rester selon la loi des ressorts du récit par écartement des fonctions assez longtemps statique. Il est alors un élément prégnant qui s'actualise ensuite successivement dans l'action.

# b) Par rapport à la signification: Ternaire évolutif / Ternaire d'opposition simple.

Ils sont tout deux internes par rapport à l'action, mais le premier présente trois actes dont chacun est une variante (ascendante par l'amplification quantitative et qualitative d'un motif) du précédent, ainsi le héros tue successivement trois animaux monstrueux de force grandissante.

Le second est un ternaire simplement esthétique, la triplication recouvre en fait une opposition binaire. Lorsque deux personnages échouent successivement dans l'accomplissement d'une tâche et que le héros réussit, l'opposition significative est : héros véritable / héros manqués ; mais ce procédé classique d'accentuation du sujet se conforme au ternaire formel.

Seuls les ternaires internes (évolutif ou d'opposition) entrent en jeu dans le découpage du temps morphologique.

Le conte présente une série de ternaires emboîtés qui rythment chacun un niveau du récit depuis l'action la plus simple jusqu'à la progression générale du destin.

Cette synthèse rapide des propriétés formelles du conte nous permet de dégager schématiquement quelques points clés.

 Le récit, pour être saisi comme forme et signification doit réaliser son unité. La cohérence du récit peut se situer à deux niveaux séparés ou cumulés :

- Le niveau fonctionnel: elle est alors cohérence de l'intrigue, ainsi le conte compense finalement un manque initial
  posé. Alors les fonctions ouvrantes des séquences distendues sont autant d'éléments prégnants qui jalonnent
  l'intrigue, la préfigurent et la font repartir en se réalisant.
- Le niveau actantiel: elle est alors accentuation du héros et d'un destin personnalisé qui se réalise à travers des petits récits eux-mêmes fonctionnellement complets.
  - 2) La cohérence actántielle dans le conte repose essentiellement sur la permanence d'un Sujet-héros accentué. Les modes d'accentuation sont divers, le conte a ses procédés favoris que nous aurons à définir.
  - 3) L'unification du conte autour de l'actant-héros permet de dégager les grandes unités constantes du conte merveilleux: contrat, communication, déplacement et surtout épreuves. L'agencement de ces unités trace le profil de la Quête du héros.
- 4) L'Anceps se situe au moment d'une épreuve dramatisée qui suit obligatoirement l'Epreuve principale réussie.
  - 5) Le rythme ternaire scande le niveau des actions et donc la durée du récit. Il se répercute naturellement au niveau des acteurs et des attributs et crée ainsi une nouvelle série de rapports, une unité d'ordre esthétique.

wiritable / becox manques - make se especiale classique d'accentine sibolido vinter se conforme qui remaire la canele se souse curto

#### CHAPITRE II

# ANALYSE MORPHOLOGIQUE du T. 301: LES PRINCESSES DÉLIVRÉES DU MONDE SOUTERRAIN

Nous admettons comme point de départ la distinction de Panzer (1) des trois sous-types du type général : Les princesses délivrées du monde souterrain.

Nous analysons et comparons d'abord les deux premières introductions (2) puis la troisième, de loin la plus fréquente en France, ainsi que le conte-noyau commun. Nous essayerons d'établir à partir de ces formes simples, elles-mêmes en rapport croissant de complication, un modèle des amplifications morphologiques auxquelles se prête le thème dans la tradition française.

#### I. - Sous-type N° 1: A LA RECHERCHE DES PRINCESSES DISPARUES.

Cette introduction est exceptionnelle en France et paraît plutôt méditerranéenne. Elle est attestée en Corse et sur la Riviéra Franco-Italienne. Quatre versions siciliennes et trois versions catalanes serviront de points de comparaisons. Nous résumons et commentons l'introduction du conte corse (3).

— « Un roi et une reine ont une fille qu'ils ne laissent pas s'éloigner d'eux. Un jour, la fille demande l'autorisation d'aller dans le jardin plein de fleurs. Une fleur magique tombe du ciel et la princesse disparaît en la respirant; à l'annonce de cette disparition le roi fait orner son palais de noir ».

Cette séquence initiale est, selon le schéma traditionnel, une présentation du processus qui crée le Manque. Ce dernier est créé magiquement et sera senti par le roi comme une manifesta-

<sup>(1)</sup> F. Panzer: Beowulf. Munich, 1910. Repris dans: A.M. Espinosa: Cuentos populares Espanoles. Madrid, 1947.

<sup>(2)</sup> La notion d'introduction est toute empirique, c'est pour nous la partie initiale du récit qui distingue les trois sous-types.

<sup>(3)</sup> Geneviève Massignon: Contes Corses. Aix, 1963. Conte nº 7, p. 14: Tignusellu.

tion d'hostilité. Deux actants sont incarnés au départ : le Roi-Destinateur et la Fille-Objet. Le Méchant-Opposant n'est pas incarné, mais il est présent par son action.

Poser ces trois premiers éléments de chaque couple d'actants revient à ouvrir la matrice actancielle, cette ouverture est en fait attente du personnage-Héros qui va cumuler les trois actants complémentaires (Sujet, Destinataire, Adjuvant).

— « Le roi envoie aux quatre coins du monde des gens pour chercher sa fille mais aucun ne la trouve. A ce moment son ancien écuyer Ghjuanigula déclare qu'il s'engage à la retrouver. Le roi lui donne de l'or et deux compagnons ».

La présentation du héros succède immédiatement à la séquence initiale ; nous constatons d'emblée trois modes d'accentuation du sujet :

- a) son apparition vient après l'échec d'un nombre non précisé d'individus; à ce niveau le héros est accentué par l'opposition:
  - multitude en échec vs solitude virtuellement triomphante.
- b) Pourtant, selon un processus fréquent, le narrateur pratique immédiatement une multiplication ternaire uniforme de l'acteur héros: 1 écuyer + 2 écuyers. Ce ternaire est pour le moment statique, mais il peut apparaître déjà comme un ternaire d'opposition simple et révéler un troisième procédé d'accentuation du héros:
  - c) Sont opposés:

Héros nommé (Ghjuanigula) vs Compagnons Anonymes.

Si nous admettons que le premier moyen de désigner au lecteur le héros est de le nommer (4), à ce nom le poète épique peut ajouter un cortège de surnoms, l'opposition « nommé vs anonyme » devient significative.

A ce stade, l'action du conte n'est pas encore engagée, nous constatons donc qu'après la séquence initiale ou le manque est créé, après la sollicitation du héros, le narrateur populaire tend à accentuer la personnalité de ce dernier par divers procédés d'oppositions. Ce temps de présentation est relativement statique mais il est très bref. A partir de cet instant, le conte va se conformer naturellement au noyau habituel du type-général: Quête des trois personnages, Epreuve qualifiante (le héros descend seul dans le monde souterrain), Epreuve principale (lutte contre

<sup>(4)</sup> Voir à ce sujet : Gilbert Durand : Le décor mythique de la Chartreuse de Parme. Contribution à l'esthétique du romanesque. Paris. J. Corti, 1961. Première partie.

l'opposant et délivrance des princesses), et Epreuve glorifiante (trahison déjouée des compagnons).

Cependant, la séquence initiale contient une dissociation qui va permettre une amplification morphologique (5). En effet, l'Opposant est connu en tant qu'actant, il se révèle par sa malfaisance, mais non en tant que personnage.

Cette dissociation très fréquente Action/Acteur va justifier le premier temps de la quête qui sera une tâche d'identification.

Dans la forme la plus simple (on la trouve en Catalogne), ce renseignement est une donnée initiale : le héros a identifié l'objet et l'opposant.

- Dans une première amplification traditionnelle, le héros obtient l'identité de l'opposant d'une vieille femme rencontrée sur la route (versions siciliennes) ou d'une manière générale d'un adjuvant-informateur. Cet épisode supplémentaire introduit la triplication possible de l'Epreuve qualifiante.
  - EPREUVE 1 : Qualification globale des trois acteurs-héros (le renseignement donné par un Adjuvant-Destinateur attribue au groupe-héros le savoir au cours d'une épreuve simulée).
  - EPREUVE 2: Le héros après les essais infructueux de ses compagnons soulève la dalle du puits.
  - EPREUVE 3: Le héros peut, seul, après l'échec de ses compagnons descendre dans le monde inférieur.

Ces deux dernières épreuves réalisent la qualification différentielle du héros et démontrent dans l'action l'opposition simple esquissée dans la phase de présentation.

Remarquons la structure caractéristique des ternaires emboîtés qui recouvrent tous des oppositions binaires : sur l'axe temporel de la narration cette phase se découpe ainsi (les chiffres désignent les épreuves, les lettres les tentatives) :

I II III a, b, c a, b, c

alors que les oppositions significatives se noteraient ainsi (/ = op.):

I / II III ab/c ab/c

— Une deuxième amplification introduit un épisode du sous-type III: l'épreuve dans la maison isolée où le héros triomphe d'un opposant qui a rossé ses compagnons, mais celui-ci s'échappe dans le monde souterrain. Ce motif est en contradiction avec la logique interne du sous-type I. En effet, le nouvel opposant

<sup>(5)</sup> Nous la trouvons dans le conte corse : Tignusellu.

n'est pas ici fonctionnellement associé au manque initial (ce qui s'explique dans le sous-type III puisque le manque n'y est pas reconnu). De plus, la quête qui, dans cette forme, est immédiatement orientée se trouve inutilement désorientée puisque l'opposant qui n'est pas vraiment vaincu devient provisoirement Objet de quête, le héros voulant parfaire sa supériorité. Le lien narratif se rétablit sur le modèle III, mais ne tient plus compte des données initiales (6). Ainsi la disjonction Action connue/Acteur inconnu permet l'amplification morphologique. Dans notre conte nous trouvons deux modèles d'amplification:

Modèle 1: Identification directe qui s'insère dans le schéma de l'Epreuve qualifiante.

Modèle 2: Identification indirecte qui désoriente un temps la quête.

Le modèle 1 est en harmonie logique avec la séquence initiale : l'objet est connu directement, l'opposant doit l'être aussi, c'est la principale caractéristique de ce conte de « Quête orientée directe » qui est atténuée par l'épisode adventice.

#### II. - Sous-type No 2: LES FRUITS D'OR

Il est relativement rare en France (12 versions).

Nous l'analysons dans la version languedocienne de Louis Lambert « L'Ugre » (7) :

— « Il y avait une fois un homme père de trois garçons. Cet homme avait dans son jardin un poirier qui, chaque année, faisait des poires (8) à foison, mais jamais il ne pouvait les goûter: quelqu'un les prenait ».

Nous avons là une situation initiale classique. Un manque est infligé par un opposant qui n'est pas encore personnalisé.

Il faut noter que son apparition est bien plus directe que celle de la fonction Méfait, Manque (8/8a) dans le schéma morphologique du conte russe. Mais nous verrons que cette simplification n'est qu'apparente.

— « Une année qu'il y en avait une récolte à faire plaisir, le père dit à son plus grand de monter la garde ; ce dernier prend peur et s'enfuit. L'année suivante le cader échoue à son tour. Le plus jeune veille la troisième année, malgré

<sup>(6)</sup> Nous étudierons cet épisode en détail à propos de Jean de l'Ours (Sous-type 3).

<sup>(7)</sup> Louis Lambert: Contes populaires du Languedoc. Montpellier, 1899. Conte n° 11, p. 62.

<sup>(8)</sup> Dans la plupart des versions les fruits sont d'or.

les réticences de son père. Il voit la bête qui enlève les poires, et repère le trou par lequel elle accède au monde souterrain ».

C'est là le premier temps de l'Epreuve qualifiante qui fait l'originalité de cette introduction. Cette épreuve a deux fonctions : elle identifie l'opposant qui n'était connu que par son action, et elle révèle le héros, celui qui réussit là où les autres ont échoué.

Les trois veilles forment un ternaire interne chargé de mettre successivement en scène les trois héros possibles et d'abord indistincts. Mais il recouvre, selon le système classique, une opposition simple: « héros manqués / vrais héros » qui se révèle dans l'action.

Le personnage accentué est donc connu dès la première épreuve.

Il faut remarquer que, selon un procédé classique, le personnage choisi et d'abord présenté comme le plus défavorisé. Le contraste entre « l'être et son destin » est un des procédés constants de mise en relief d'un personnage, la fiction populaire se plaît à ces compensations imaginaires. Le conte peut se poursuivre par une double Epreuve qualifiante redondante : essai pour lever la pierre du puits, seul le plus jeune réussit, de même pour la descente dans le monde inférieur. L'Epreuve qualifiante s'articule ainsi :

I (a, b, c) II (a, b, c) III (a, b, c).

L'épreuve I s'oppose aux épreuves II et III (qui peuvent se réduire à la troisième), par sa double conséquence elle donne au héros Savoir et Pouvoir, ce qui va permettre la réalisation de son désir. Les deux autres épisodes démontrent à nouveau son Pouvoir.

A partir de ce moment, le récit se conforme au noyau central du type. La différence essentielle entre les deux premières introductions tient au caractère indirect du Manque dans la deuxième; le héros va chercher des Fruits d'or et le manque central (Princesses enlevées) ne se révèle que par la suite.

Dans la perspective finale, la quête du héros est faussement orientée au départ. Avons-nous affaire ici à une amplification morphologique? En fait non, mais plutôt à une transformation; le conte se serait déroulé directement comme dans le sous-type I si des filles et non des fruits d'or avaient été enlevés, mais poser d'abord l'enlèvement des fruits d'or nécessite le changement d'objet si le conte se conforme à l'archètype général. En effet, en cherchant les fruits, le héros veut venger sa propre famille. Cette entreprise est donc personnelle, or la tâche du héros doit être sociale. Le passage Personnel ——> Social s'opère par la substitution d'objet; le changement d'objet entraîne le changement de Destinateur: Père du héros —> Père des Princesses, ce qui

justifie la récompense stéréotypée du mariage. Ce changement à l'intérieur de l'actant-Objet s'explique par une loi qui régit ce modèle de conte merveilleux : la quête du héros ne peut être simplement personnelle et compensatrice, elle doit être sociale et transfiguratrice.

Comment s'opère le changement d'objet?

- Sur le plan fonctionnel: par une double fonction morphologique. La défaite de l'opposant a une double conséquence: récupération des fruits volés (objet 1) et délivrance des princesses (objet 2); profitant de cet aiguillage logique, le conte va, à partir de cet instant, se situer dans la perspective du deuxième objet.
- Sur le plan actantiel : l'unité de l'actant-opposant équilibre le changement de contenu de l'actant-Objet.
- Sur le plan thématique: le lien entre les deux objets n'est pas arbitraire. Les recherches ici successives de l'or et de la femme sont indissociables dans la quête épique qui est souvent « conquête » de l'or féminoïde (Toison d'or, Or du Rhin) ou de la femme précieuse mais fatale (9).

Cette poursuite des biens corrupteurs représente la Descente aux Enfers du héros.

La transformation de la forme I à la forme II repose sur un dédoublement d'acteurs, à partir de l'épreuve principale le conte prend un nouvel Objet et un nouveau Destinateur. Dans la perspective de la quête, le conte I est un conte de « Quête orientée directe », c'est la forme simple ; le conte II est un conte de « Quête orientée indirecte », c'est la forme dérivée qui, sur le plan de la signification présente l'avantage de figurer dans la perspective du héros le passage de l'exploit personnel à la glorification sociale.

#### III. - Sous-type No 3: JEAN DE L'OURS

III 1 - L'introduction.

Nous commentons la version de Vidal et Delmart (1<sup>re</sup> version Française, 1833) (10).

 « La femme d'un bûcheron cherchant du bois dans la forêt est enlevée par un ours. Elle a de lui un enfant qui

<sup>(9)</sup> Voir à ce sujet : G. Durand : op. cit., G. Dumézil : Mythes et Dieux des germains, p. 132-138, les Dieux des Indo-Européens, p. 96, 140, 213.

<sup>(10)</sup> In: «La caserne, mœurs militaires», Paris, 1833. Résumé par Paul Delarue: Catalogue T. I., p. 110-111. Texte complet traduit en anglais dans P. Delarue: «The Borzoï Book of French Folktales». New-York, 1956, conte n° 6.

marche à quatre mois, parle et court à un an, et bientôt peut remuer la pierre qui ferme la caverne. A cinq ou six ans, il la déplace et fuit avec la femme qui l'emmène chez son mari. On l'envoie à l'école où il bat ses camarades qui l'appellent « Jean de l'Ours » parce qu'il est tout velu. Il devient alors apprenti puis ouvrier chez un maréchal à qui il demande pour tout paiement la possibilité de faire une canne de fer lorsqu'il voudra partir. Au bout de cinq ans, avant de s'en aller, il prend les huit cents livres de fer du magasin pour faire sa canne et comme il n'en reste plus pour faire la pomme son maître doit en ajouter deux cents. Il part et sur sa route il rencontre et emmène avec lui Tord-Chênes qui fait des fagots avec des chênes de cent ans, Tranche-Montagne qui enlève des rochers avec une pince et en casse un à chaque coup ».

Cette introduction est incontestablement originale par rapport aux deux précédentes. Le héros nous est d'abord présenté comme indépendant de son aventure alors que dans les deux premières c'était l'aventure (méfait à réparer) qui suscitait le héros.

L'accumulation des procédés épiques d'accentuation (11) et des épreuves qualifiantes personnelles caractérise cette partie. Nous pouvons distinguer :

- EPREUVE N° 1: La sortie de la caverne. Elle est souvent articulée en trois tentatives progressives = Démonstration du pouvoir (Force).
- EPREUVE N° 2 : L'affrontement victorieux avec ses camarades : première conséquence de sa force, le héros est par définition asocial.
- EPREUVE N° 3: La canne de fer: la force est figurée dans un attribut, preuve de la qualification.

Cette dernière épreuve peut se diviser en trois tests sur une canne de plus en plus grosse et de plus en plus solide.

L'impression de progrès d'un Destin est renforcée par le fait que chaque épreuve se place à un moment clé de la vie : Enfance (1 à 7 ans), Age scolaire (7 à 14 ans), Apprentissage (14 à 21 ans) ; l'évolution est d'abord temporelle et se conforme au rythme social en affirmant à chaque étape l'irréductible originalité du héros.

Cette formation du héros va se poursuivre par la multiplication de celui-ci au cours d'un itinéraire (évolution dans le temps —> mouvement dans l'espace), comme dans les épopées où les personnages vont par paires ou par groupes.

<sup>(11)</sup> Ces motifs très typiques feront l'objet d'une analyse thématique et comparative. (v. Chap. III).

Tord-Chêne et Tranche-Montagne sont en fait les représentations particulières des qualités de force du héros Jean de l'Ours.

« La nuit venue, les trois compagnons arrivent à un château dont les grilles s'ouvrent devant eux. Le château est prêt comme pour les attendre. Ils restent trois jours ensemble; au bout du troisième jour ils décident que deux iront à la chasse et que le troisième gardera la maison, il devra sonner l'heure du déjeuner. Tranche-Montagne, qui reste le premier, est rossé par un géant; il raconte à ses camarades qu'il a dégringolé les escaliers de la cave. Tord-Chêne subit le même sort et raconte que la pile de bois s'est écroulée sur lui. Jean de l'Ours, resté à son tour, rosse le géant avec sa canne et jette celle-ci dans le puits où ce dernier a disparu ».

Cette épreuve peut être appelée « Epreuve qualifiante différentielle », après la série des Epreuves qualifiantes personnelles, elle sert à distinguer dans le groupe héros le vrai et le faux héros, les deux compagnons ne sont pas intégrés au conte comme personnages positifs puisque leurs dons sont inutiles, ils ne sont que les reflets temporaires puis les repoussoirs de Jean de l'Ours. Seul le personnage qualifié personnellement est pourvu d'un attribut : la canne de fer.

- Cet attribut va fournir souvent le titre d'une première modification de l'introduction, surtout populaire en Bretagne. Le héros est simplement un jeune forgeron qui se forge une canne énorme et ainsi qualifié part à l'aventure : c'est une réduction morphologique.
- Une deuxième réduction se fait par attraction du sous-type I. Au lieu d'un personnage extraordinaire et de ses compagnons doués, nous avons simplement trois personnages quelconques (soldat, tailleur, cordonnier, par exemple); toute la partie essentielle de formation du héros disparaiît dans cette transformation.

## III 2 — Le Conte-Noyau.

— « Jean de l'Ours appelle ses compagnons qui rentrent après s'être mutuellement conté leurs aventures et s'attendent à le trouver au lit. Jean de l'Ours fait descendre Tranche-Montagne dans un panier attaché à une corde; il lui donne une sonnette pour qu'il se fasse remonter dès qu'il aura mis dans le panier le géant que Jean de l'Ours croit avoir tué. Tranche-Montagne descend à quelques centaines de mètres et se fait remonter en disant que la tête lui tourne. Tord-Chêne descend jusqu'à toucher la pomme de la canne et se fait remonter. Jean de l'Ours descend, prend la canne et rencontre une vieille femme à qui il demande où est le géant. Elle lui dit qu'il tient

les trois filles du roi d'Espagne en esclavage, l'une dans un château d'acier gardé par des tigres, la seconde dans un château d'argent gardé par des léopards, la troisième dans un château d'or gardé par des lions gros comme des éléphants; et elle lui donne un pot d'onguent qui le guérira des blessures que lui feront les bêtes ».

Le rapport entre la longue introduction (n° 3: Formation et multiplication du héros + première Epreuve qualifiante différentielle) et le conte-noyau commun aux trois sous-types s'opère par l'accumulation de divers procédés.

- 1) L'Epreuve qualifiante différentielle I, sur le plan fonctionnel, crée dans sa conséquence la situation de manque et assume ainsi le rôle dévolu habituellement à la séquence initiale. Sur le plan actantiel, le même acteur « méchant » qui était l'Opposant de l'Epreuve devient l'Objet de la Quête.
- 2) Le même Actant-Objet cumule deux acteurs: Méchant + Attribut. La séparation du héros et de l'attribut marque une disqualification provisoire, mais ce trait est assez rare dans Jean de l'Ours.

Cependant, dans une version que nous avons relevé (avec J. Lacroix, à Ferrals-les-Montagnes - Hérault), Jean de l'Ours perd sa canne et doit aller la chercher dans le monde souterrain. La Quête est donc ici doublement justifiée comme poursuite d'un opposant et essai de récupération du symbole héroïque.

3) L'Epreuve qualifiante différentielle n'est pas isolée, elle inaugure une série qui se situe au cours même du déplacement vers l'Epreuve principale. La deuxième épreuve est ici la descente dans le puits; parfois une troisième vient s'intercaler: il faut soulever la dalle qui cache le puits.

On peut dire que chaque épreuve est liée logiquement et chronologiquement à la précédente; la première, par sa conséquence d'apparition du manque gouvernant le tout. Elles sont aussi liées formellement selon le ternaire: elles répètent la qualification différentielle du héros.

L'Epreuve qualifiante différentielle comme dans les fruits d'or fait apparaître un manque secondaire : le héros se lance à la poursuite de l'opposant incomplètement vaincu. Comment vont se lier ce manque secondaire et le manque central inconnu?

Deux types de liens apparaissent, l'un excluant l'autre.

a) Au niveau de l'Epreuve principale, la conséquence de la lutte est double l: Objet-Opposant est atteint et vaincu, mais la vengeance personnelle du héros entraîne la disparition du manque antérieur (Princesses enlevées) d'ordre « social ». b) Parfois, et c'est le cas de notre version, une nouvelle Epreuve qualifiante personnelle apparaît comme si le conte recommençait après une séquence initiale. Ici la vieille-Adjuvant informe le héros sur les caractères de l'Opposant qui se révèlent multiples et hiérarchisés, et sur le véritable manque. De plus, elle lui donne un moyen de protection qui complète les attributions personnelles de caractère offensif (ex. la canne de fer) de la première partie. Mais cette fois l'Epreuve qualifiante se situe dans la perspective d'une action qu'elle est chargée de prévoir.

Ainsi se trouvent liés un conte de « Quête de Principe », Jean de l'Ours part à l'aventure (ou faire son Tour de France dans une transformation réaliste), il choisit un destin itinérant, le principe de la quête est purement intérieur, et un conte classique de « Quête orientée indirecte » où la quête trouve une justification extérieure mais passe en cours de route de l'objet dérivé à l'objet réel, la quête devient directe dès l'instant où le manque principal est connu.

— « Grâce à sa hardiesse, à sa canne et à son onguent, Jean de l'Ours bat les bêtes de plus en plus nombreuses (deux, quatre, six) et de plus en plus grosses, délivre successivement les trois princesses de plus en plus jolies, qu'il trouve chaque fois endormies et qu'il réveille, la première en lui baisant la main; la seconde en l'embrassant; la troisième en frappant le plancher de sa canne. Il les conduit à mesure au panier pour que ses frères les remontent, et reçoit d'elles une boule d'acier, une boule d'argent, une boule d'or ».

L'Epreuve principale est conforme au schéma classique et se caractérise par une série de ternaires progressifs, consécutifs et parallèles:

- Ternaire I: Les trois combats

- Ternaire II: Les trois filles

- Ternaire III: Les trois procédés d'éveil

- Ternaire IV: Les trois dons

- Ternaire V : Les trois remontées

Chacun est évidemment calqué sur l'autre par une nécessité logique et esthétique.

« Mais dès qu'une princesse paraît, les compagnons restés en haut se la disputent. Jean de l'Ours se met à son tour dans le panier avec sa canne, mais les autres le tirent puis le laissent retomber; il guérit son corps blessé avec l'onguent. Il demande à la vieille femme comment sortir. Un aigle pourra l'emmener à condition qu'il lui donne un morceau de chair chaque fois qu'il fera « couac ». Jean de l'Ours part avec l'aigle en emmenant un bœuf, deux

veaux et quatre moutons. Mais tout près de la sortie, il n'a plus de viande et donne à l'aigle un morceau de sa cuisse.

- « Pansé avec l'onguent, il se rend à Madrid où ses deux compagnons se disent les sauveurs des princesses. L'aînée, appelée à choisir, demande à attendre un an et un jour; on rassemble tout le savon du royaume pour blanchir les deux prétendants. Jean de l'Ours, en apprenant le mariage projeté vient dans les jardins du Palais et, sous les yeux de l'aînée fait rouler les trois boules dans une allée. La princesse prévient son père de la présence de son véritable sauveur. Le roi fait publier qu'il donnera une de ses filles en mariage à celui qui pourra faire trois boules semblables à trois boules qu'il a déjà (les six boules sont inimitables), mais celui qui tentera l'entreprise et échouera sera pendu.
  - « Jean de l'Ours se présente avec les siennes, est reconnu, raconte ce qui s'est passé, épouse l'aînée tandis que l'on pend Tord-Chêne et Tranche-Montagne ».

Cette longue conclusion contient l'Anceps et l'Epreuve glorifiante. Mais nous assistons d'abord à une transformation des compagnons adjuvants en opposants; la première étape de ce passage était la disqualification de ces derniers au cours des épreuves qualifiantes différentielles. Le processus s'articule donc ainsi:

Adjuvant qualifié ——> Adjuvant disqualifié ——> Opposant.

L'unité d'Acteur, malgré le changement d'Actant, renforce le rapport entre l'introduction et le conte central.

Le fait que ces opposants soient deux est déjà une préfiguration de leur sort malheureux; c'est une des lois du conte merveilleux dégagée par le folkloriste danois Olrik, qui l'intitule « loi gemellaire » (12):

 — « Quand deux personnages sont présentés comme associés dans une action, on les présente par là plus faibles qu'un seul ».

Inversement, le destin du héros obéit à une « loi de l'unique » : le héros, ici Jean de l'Ours, est seul au moment de l'Epreuve principale, cette solitude est renforcée par sa séparation et un changement de monde; il est de plus constant dans son rôle alors que les adjuvants deviennent opposants, et, que très souvent dans ce conte l'Opposant principal devient Adjuvant, en effet,

<sup>(12)</sup> Cité par Morten Nojgaard : La Fable Antique. Copenhague, 1963, p. 199.

dans la plupart des versions le méchant est contraint par la force ou la magie et accepte de collaborer avec le héros.

L'Anceps se situe au moment où Jean de l'Ours se retrouve seul au fond du puits. Il a simultanément perdu l'Objet conquis ce qui crée un nouveau manque (le troisième), les compagnons-adjuvants, ses attributs canne et onguent sont impuissants, l'attaque est, de plus, imprévue, puisque l'opposant principal est hors d'état de nuire. Dans les textes complets du conte à cet instant se marque un arrêt qui contient parfois des notations psychologiques. Dans une version de Jean de l'Ours que nous avons nousmême enregistrée (13) le conteur à ce moment s'exclame:

— « Jean de l'Ours, bien arrangé dans le puits, tout seul, la corde est tombée en bas, sa masse aussi. Il se dit : « Qu'est-ce que je vais faire là-dedans, moi ? »

Citons encore quelques remarques similaires: « Il y avait longtemps que Jean de l'Ours était abandonné et il commençait à perdre espoir ». (Conte Normand, Delarue n° 5).

Dans d'autres versions au style un peu arrangé, mais d'origine incontestablement populaire, l'Anceps est très marqué:

— « Jean était sauvé, mais il perdait son sang et sa vigueur par deux plaies béantes. Qu'allait-il devenir ? lui si fier de sa force, pouvait-il songer encore aux aventures héroïques ? Comme on allait désormais le tourner en ridicule ! ». (Conte de l'Argonne - Delarue n° 9);

#### ou encore:

 — « Qu'on juge du chagrin du pauvre diable qui se vit ainsi abandonné de ses amis, sans espoir de revoir sa patrie ».
 (Conte de l'Ille-et-Vilaine - Delarue n° 57).

Le héros en quête se trouve un temps disqualifié, arrêté et même parfois très exactement désorienté; ainsi dans le conte de Grimm de notre type (Der Erdmänneken) (14): « Le plus jeune des chasseurs, pendant ce temps, persuadé qu'il ne lui restait plus qu'à mourir, était revenu tout accablé tourner dans chacune des trois chambres souterraines. Le malheureux alla et vint tant de fois d'un bout à l'autre de sa prison que le sol, pour finir, en devint tout lisse et poli sous ses pas. Plongé dans ses pensées et dans son désespoir... etc... ».

Ainsi ébranlé, le héros doit avoir recours à un nouvel auxiliaire. Le retour sur l'aigle est souvent découpé en trois étapes; les deux premières tentatives échouent, la troisième ne réussit que par le sacrifice du héros. Cette épreuve dramatisée qui suit

<sup>(13)</sup> Voir Folklore nº 129, 1968, p. 13.

<sup>(14)</sup> J. et W. Grimm: Les Contes, Trad. Armel Guerne, Flammarion, 1967. Tome I, p. 532.

- Naissance	Monde Inf.		
- Sortie de la caverne.	Monde Sup. Epr. Qualifiante Personnelle I.	copie seut dine nous, la Reques a marque tone	Quête
- Jean de l'Ours bat ses camarades à l'école.	E.Q.P. 2	qu'elle se une di daye ve lesent	de
- Jean de l'Ours se fabri- que une canne de fer.	E.Q.P. 3	Solitude 1.	OB
- Départ Rencontres successives de 2 ou 3 compagnons Arrivée au château. Mésaventures compagnons, succès du Héros.  Manque I.	I + 2 ou 3 Epreuve Différentielle I.	Première multiplication du Héros.	Principe.
(épreuve de la dalle du puits). Epreuve, descente dans le Monde Inf.	* (E.Q.D. 2) E.Q.D. 3	Première réduction du Héros.	Quête Orientée Indirecte.
- Le Héros est informé sur le Méchant et l'en- lèvement des princesses.	Monde Inf. E.Q.P.	ommerkind rige uskljakter difler spresslons inve	900 900
Manque I—> Manque II.	nie certale qui, dans le sons 900 dessivama existrifs	Solitude 2.	Quête
- Combat-Victoire Délivrance des princes- ses enlevées. (+ mar- que).	Epreuve Principale.	Deuxième multiplication du Héros.	Orientée (Temps 1)
- Liquidation du Manque II.  - Remontée des princes- ses. Trahison des com- pagnons.  Manque III.	2003	Deuxième réduction du Héros.	Directe.
Suppose Suppose	ANCEPS.		blis .
- Le Héros trouve un au- xiliaire Remontée dans Monde Sup Voyage + arrivée inco-	Ep. Glorifiante Personnelle. Monde Sup.	Temps 1. Solitude 3.	Quête Orientée (Temps 2 Directe.
gnito.  - Reconnaissance (production de la marque).	Ep. Glorifiante Différentielle.	Temps 2.	Requête.
- Liquidation uu Manque III Mariage de Jean de l'Ours (+ châtiment des méchants).	4	Troisième multiplication du Héros.	(2. (0.)

l'Anceps peut être appelée Epreuve glorifiante personnelle. Après le retour, la Requête s'appuie sur une Epreuve glorifiante simulée où la marque joue le rôle essentiel. Cett épreuve est différentielle puisqu'elle a une double conséquence simultanée : « Le héros est reconnu vs les imposteurs sont démasqués ». La récompense finale du mariage est traditionnelle.

Une importante réduction morphologique peut affecter la fin du conte, assez fréquemment le retour sur l'aigle semble considéré comme une Epreuve glorifiante suffisante et l'épisode final de la reconnaissance disparaît; le héros rattrape et châtie ses compagnons, puis épouse les princesses.

III 3 — Le schéma morphologique du conte. (Voir ci-contre).

III 3/1: Remarquons d'abord la succession des processus de multiplication et de réduction du héros; leur sens est chaque fois différent.

- La multiplication 1: Héros-compagnons doit être comprise comme une addition Sujet + Adjuvants-reflets, la réduction comme une nouvelle distinction du sujet par une Epreuve qualifiante différentielle répétée; les deux processus sont les expressions inverses d'une même signification: l'accentuation du héros.
- La multiplication 2: Héros-princesses doit être comprise comme une addition Sujet + Objet qui clôt le processus de Quête, la réduction est la mise en question de la réussite et relance la Quête en créant un manque nouveau. L'opposition « multiplication vs réduction » recouvre donc ici une opposition de contenu, soit:

Manque supprimé vs Manque créé Quête terminée vs Quête commençante.

 La multiplication finale consacre la réussite et la transfiguration du héros, elle est caractéristique de ce type de conte où le sujet a un destin ascendant.

Ces couples « multiplication vs réduction » sont précédés et suivis de trois temps de solitude qui, eux aussi, ne portent pas la même signification :

- LA SOLITUDE 1 est peu marquée, le héros n'est seul que parce que la narration le choisit, il est en fait dans un groupe (famille, école, travail), mais le récit affirme sa différence.
- La solitude 2 est celle de l'Epreuve Principale que le héros affronte toujours seul.
- LA SOLITUDE 3 dans un premier temps est celle de l'Epreuve dramatisée ce n'est plus la solitude qui précède le triomphe, mais plutôt celle qui suit l'échec;

dans un deuxième temps au-delà de l'Anceps, une fois l'échec surmonté, le héros repart seul mais pour un nouveau temps de quête.

Les trois passages Monde inférieur / Monde supérieur qui, dans ce conte, redoublent les déplacements essentiels du héros sont le troisième ternaire rythmique de ce récit. Le premier passage (sortie de la caverne) est la préfiguration atténuée des deux autres: le héros n'y est pas seul, il est accompagné de sa mère, la caverne n'est qu'une image affaiblie du monde inférieur; les deux caractères de passage solitaire et de changement de monde vont se trouver réalisés par deux fois dans la suite du récit.

Ces trois ternaires recouvrent donc des valeurs différentes mais ils s'imposent comme rythme à la totalité du récit, les autres triplications sont des reprises de ces grands rythmes; ils s'imposent au détail narratif accomplissant ainsi l'unité formelle de l'ensemble. De plus, la répétition ternaire fait apparaître les éléments premiers de la signification, à savoir:

- L'accentuation du héros, chaque alternance Solitude / Multiplication étant comme la respiration naturelle de son destin.
- La Katabase centrale qui, dans le sous-type Jean de l'Ours, est préfigurée; elle est, sans contredit, un thème mythique privilégié.

III 3/2: Volumes et divisions rythmiques du temps.

Le temps de la narration s'articule en trois phases calquées sur les grands ternaires de l'action.

- Temps I: La formation du héros (Passage 1 Monde inférieur / Monde supérieur + Solitude 1 + Multiplication 1 / Réduction).
- Temps II: L'Epreuve Principale dans le monde inférieur (Passage 2 Monde Supérieur / Monde Inférieur + Solitude 2 + Multiplication 2 / Réduction 2 + Anceps).
- Temps III: La Glorification (Passage 3 Monde Inférieur/Monde Supérieur, Solitude 3, Multiplication 3).

La partie I est en fait constituée d'une série de petits récits de formation qui peuvent se regrouper en trois ternaires :

- a) Les Epreuves qualifiantes personnelles.
- b) Les rencontres.
- c) Les Epreuves qualifiantes différentielles.

La place relative de cette période dans la durée de la narration est très variable, elle tendrait statistiquement à être de deux temps. La partie II jusqu'à l'Anceps serait occupée par une Epreuve qualifiante personnelle simple et une Epreuve principale articulée selon le ternaire. Sa durée relative serait de 1 temps. La partie III est l'accélération finale, les épreuves y sont le plus souvent simples; sa durée relative est de 1/2 temps, mais alors que le noyau central (partie II) est constant, cette dernière partie permet de nombreuses réductions et amplifications morphologiques.

### IV. - Les transformations morphologiques.

L'examen des rapports entre les trois sous-types et des variantes de chaque forme permet de conclure à l'existence de deux types de transformations : la réduction et l'amplification morphologique qui toutes deux affectent le volume de la narration.

 $IV^{\, 1}$  — Les réductions, comme nous l'avons vu, portent sur les « introductions » et les « conclusions ». Elles permettent de discerner le noyau-central irréductible du conte qui, dans notre type, recouvre : la descente I, l'Epreuve Principale et la remontée 2 précédées d'une courte présentation du héros et suivies d'une rapide reconnaissance.

IV 2 - Les amplifications se répartissent en deux modèles :

- Amplification par adjonction: selon le système du bout à bout, le conteur peut ajouter un épisode en tête de son récit ou choisir de poursuivre le conte au-delà de la fin habituelle.
- Amplification par division interne: la forme du conte se ramifie par la répétition, le plus souvent ternaire, d'unités narratives simples, ou par l'exploitation des possibilités de développement qu'offrent la narration de base.

IV <sup>2/1</sup>: Si l'on élimine les phases initiales et finales qui sont facilement réductibles notre type général peut se définir par la présence d'un noyau central obligatoire. (Temps II de Jean de l'Ours). Ainsi chaque sous-type complet est donc une amplification morphologique Ces amplifications par adjonction ne portent que sur l'introduction; l'épisode nouveau est relié au conte-noyau:

- soit fonctionnellement, dans le cas de l'explication libre du manque initial, direct ou indirect suivant les sous-types;
- soit actantiellement : dans Jean de l'Ours les épisodes de Formation avec leur Quête de principe temporelle puis spatiale sont unis par la présence agissante du même héros qui assume les mêmes actants.

Un autre modèle d'amplification par adjonction nous est donné dans le conte « littéraire » Jean de l'Ours d'Hyppolite Babou (15). La fin du conte y est prolongée : le héros, après sa quête

<sup>(15)</sup> Delarue nº 74.

philanthropique, revient à la caverne où il est né, et se couche dans la prairie qui s'ouvre pour le recevoir. Ce prolongement est en familiarité morphologique et thématique avec l'ensemble du conte. Le dépouillement final complète le temps 3 de la multiplication. Alors que la fin du récit populaire se fixe au temps positif (la réussite du héros a besoin d'être marquée par la preuve matérielle du mariage), le conteur littéraire imagine une réalisation morale qui s'accompagne de l'abandon final des biens terrestres. De plus, le conte s'affirme par son choix, de « l'histoire d'une vie », comme récit de destin : il suit un héros de la naissance à la mort (16). Ce destin prend une forme circulaire, le héros revient à son point de départ et réintègre en mourant le monde inférieur figuré ici par l'image atténuée de la prairie s'entrouvrant. La réussite de Babou tient à ce prolongement morphologique, le récit populaire trouve une fin qui le réalise doublement.

IV 2/2: Le redoublement du récit est pratiqué dans un conte français des Etats-Unis (Delarue nº 92) qui présente un cas intéressant d'amplification par division interne. Dans la plupart des versions, le conteur précise que Jean de l'Ours raconte à la fin son histoire ce qui, en renchérissant sur la Marque, atteste de ses qualités de héros et amène le châtiment des traîtres. Ici le récit même de Jean de l'Ours est donné à la première personne, le conteur l'actualise faiblement en notant les réactions de ses compagnons. Mais ce redoublement est en fait une pure et simple répétition. L'histoire reprend dans la même perspective, celle du héros: au fond, cette redondance explique le passage du conte « héroïque » au récit « vrai » et surtout du récit « vrai » au conte « héroïque » tant le point de vue du héros est le seul qui s'impose, la technique savante du passage d'une perspective à l'autre n'existe pas dans ce type de conte populaire, que le mode narratif soit objectif ou personnel l'histoire reste strictement la même.

Mais les amplifications par division interne se situent le plus souvent au moment des épreuves qualifiantes ou glorifiantes. Le plus souvent grâce à un motif de jonction le conteur développe un récit complet avec deux ou trois épreuves qui, dans le conte, a la fonction d'une épreuve simple.

Ainsi l'introduction d' « Alexandre Idbi » (17) est normalement un récit de la qualification du héros, mais il contient lui-même une épreuve qualifiante : le héros est renseigné par une vieille, et une épreuve principale classique : il tue des géants et délivre

<sup>(16)</sup> Ce type d'histoire est d'ailleurs fréquent dans l'épopée populaire et aussi dans le roman moderne.

<sup>(17)</sup> Geneviève Massignon : Contes des Teilleurs de lin. Picard, 1965. Conte n° 19, p. 131.

des princesses. La récompense glorifiante du héros est une promesse de mariage, mais le manque est créé par l'enlèvement des princesses, l'Epreuve principale suit comme dans notre conte type: nouvelle libération, traîtrise puis châtiment des compagnons.

La conclusion de Jean au bâton de Fer (conte Breton - Delarue n° 41) présente une amplification similaire. La fonction d'Epreuve glorifiante est tenue par l'Epreuve principale d'un autre conte, « Les Doués », où cinq personnages extraordinaires accomplissent pour le héros des tâches réputées insurmontables, la reconnaissance de Jean suit logiquement cette série d'épreuves.

C'est la fréquence et l'ingéniosité de ces amplifications qui révèle à la fois la vivacité d'une tradition orale et la maîtrise technique du conteur. Les différentes formes d'un conte peuvent ainsi apparaître comme des amplifications heureuses qui se sont imposées et conservées.

De ces « explications de texte » morphologiques, nous pouvons tirer deux conclusions générales :

- a) Le conte merveilleux est d'abord un récit « simple », susceptible d'être morphologiquement développé ou prolongé. Mais la configuration morphologique de l'action de base est permanente. Le passage du simple au complexe s'explique par l'exploitation des possibilités formelles du récit premier, mais selon l'expression du Propp, le conte populaire ne peut que produire des récits qui lui ressemblent.
- b) Cependant une étude précise des sous-types du T. 301 montre comment le récit passe d'une classe morphologique à une autre. La forme « A la recherche des princes disparues » est la plus directe: Un problème est d'abord p. 3, un manque est initialement créé, le récit va réaliser par l'intervention du médiateur la compensation finale. La forme « Les Fruits d'or » n'est qu'une extension de la première, la complication du système Actants-Acteurs institue d'abord un temps de Quête indirecte.

Mais la Forme « Jean de l'Ours » appartient déjà par de nombreux traits à une nouvelle catégorie formelle. La Quête y est au départ « de Principe » ; l'aventure ne suscite pas le héros mais ce dernier la trouve dans le cours de son destin, aussi la première partie du conte, souvent fort étendue, n'est qu'une série de brefs récits de formation. L'unité fonctionnelle de l'Action, essentielle dans les formes I et II, passe au second plan au profit d'une insistance sur l'acteur principal qui assume simultanément le maximum d'Actants possibles.

Nous pouvons interpréter cette nouvelle accentuation des éléments narratifs comme un passage du « Drama » à « l'Epos », du récit de l'action unique où joue à plein la cohérence fonctionnelle au récit de l'action multiple où des récits dramatiques successifs, complets ou embryonnaires illustrent diversement un héros. Est accentué le médiateur et son destin et non plus la médiation et ses effets. Le personnage-héros est conçu comme la fin et non plus le moyen du récit. Ce passage du dramatique à l'épique, incomplètement réalisé dans Jean de l'Ours, puisque le héros est finalement absorbé dans une action dramatique simple, est à nos yeux la phase intermédiaire de la transformation du mythe et du conte en roman. L'élément nouveau est le héros exemplaire dont le récit rythme et mesure esthétiquement le temps de vie, il est la figure poétique et idéale d'un Destin dominé dont on connaît le « Nombre ».

service to read (expressional actional learning attention at the con-

DANIEL FABRE.

(à suivre)

## NOTES DE FOLKLORE AUDOIS

#### PER LAS FILHAS MARIDOIRAS

Filhetas qu'etz a maridar
S'abetz d'argent, gardatz lo plan.
Lo prumier jorn es leu passat;
Lo que seguis i sembla pas;
Un ren de temps es rebrumbat.

Al cap de nau meses de l'an, Una Rlheta a un enfant L'enfant sera ploraire Tota la neit caldra bressar E ne dormiras pas gaire.

Ambe ton davantal pichos, Ton fonds de rauba tot cendros T'apelrant la malcofada E regretaras l'ora, lo jorn Que te seras maridada

Anem anem, m'escotetz pas; Ai trop parlat, mas voldria pas Que tot aco vos rebutesse De prener un ome del cop E una vielha filha faguesse.

### POUR LES FILLES QUI SONT A MARIER

Fillettes qui êtes à marier Si vous avez de l'argent, gardez-le bien Le premier jour est vite passé; Celui qui suit ne lui ressemble pas; En un rien de temps, c'est oublié.

Au bout de neuf mois Une fillette a un enfant L'enfant sera pleureur Toute la nuit il faudra le dorloter Et tu ne dormiras pas beaucoup. Avec ton tablier humide de pipi
Ton fond de robe tout cendreux
On t'appellera la malhabillée
Et tu regretteras l'heure, le jour
Où tu te seras mariée.

Allons, allons, ne m'écoutez pas J'ai trop parlé, mais je ne voudrais pas Que tout ceci vous rebute De prendre un mari et que Ceci fasse une vieille fille.

Cette chanson m'est revenue tout d'un coup en fouillant dans mes souvenirs Elle nous était chantée comme une rangaine par M<sup>me</sup> C. P., née à Montclar (Aude) qui aurait aujourd'hui 140 ans, et qui disait la tenir de sa « menina » (grand-mère).

#### LA PERFIALADA — LA MIJAUREE

De tout temps l'on a critiqué les gens timorés ou mijaurés et quelquefois en des termes assez crus.

Il y a une quinzaine d'années, je me trouvais à une fête foraine dans une localité voisine, au milieu d'un groupe d'amis. Vint à passer près de nous une jeune personne à l'allure guindée.

Tout à coup nous entendîmes à côté de nous une vieille grandmère qui nous dit: Gachatz-me aquela perfiolada! Dumpei que se marida agachat pas digus. Ah! s'era del meu temps n'in farian una de canson; es plan domaje que sia perdut. — Una canson? — Oc, una canson, per ela e pel seu galant, e mai que seria pas picada pels vermes. Te escotatz aqueste bocin a titre de mostra:

Ieu que n'ai un galant
Es polit coma nanja
Es estordit
N'a l'aire desgordit
L'alen i pud
Las aurelhas i rajan
Lo nas poirit
E co d'autre mosit.

En effet e ne sabiats d'autras coma co? Oc mas vos disi pas mai; diriats que sio una lenguda.

... qui nous dit: Regardez-moi cette mijaurée! Depuis qu'elle doit se marier, elle ne regarde plus personne. Ah! si cela se passait de mon temps, on lui ferait une de ces chansons; c'est bien dommage que ceci se soit perdu. — Une chanson? — Oui, une chanson pour elle et pour son fiancé, et même qu'elle ne serait pas piquée par les vers. Tenez, écoutez ce morceau à titre d'exemple:

Moi qui ais un fiancé
Il est beau comme un ange
Il est étourdi
Il n'a pas l'air dégourdi
Il a mauvaise haleine
Les oreilles lui coulent
Il a le nez pourri
Et le reste moisi.

En effet, n'en sauriez-vous pas d'autres comme celle-ci? Oui, mais je ne vous en dis pas plus, vous diriez que je suis une mauvaise langue.

mère qui nous dit: Cacha<u>rrives aunel</u>e perficială l. Dempel que

J. Maffre.

# Glanes - Compléments

Sur une légende ariégeoise (n° 130). — La légende rapportée par M. Paul Mesplé fait partie des récits « moralisants » dont le thème fondamental se déroule dans un cadre différent selon les conteurs. Voici une version recueillie dans les Corbières audoises :

Une certaine Dame de Brasse était très riche; sa fortune lui permettait de mener un grand train de vie, et à Brasse (important domaine non loin de Limoux) les réceptions se succédaient. Madame de Brasse aimait la bonne chère, et elle était à la fois très difficile et très exigeante; puis, un beau jour, ce fut la ruine. Avia tot menjat (1). Brasse fut vendu. Grandeur et décadence. Mme de Brasse mena alors une vie tout à fait modeste : un jour. elle entra dans la demeure d'un de ses anciens ouvriers. On avait cuit le pain au four familial, et comme d'habitude on avait fait de la « fogassa », c'est-à-dire un pain plus léger et plus savoureux ; les enfants mangeaient avec appétit cette « fogassa » avec des noix. C'était un régal! - Malgré les protestations de ses hôtes. Mme de Brasse voulut goûter « las anogas amb de fogassa ». Elle trouva cela très bon, bien meilleur que les mets recherchés dont l'abus l'avait conduite à la ruine. Elle remercia les paysans de cet excellent « vespertin » et leur dit en partant :

- « Si avià saput que las anogas eran bonas amb la fogassa, Serià encara Madama de Brassa. »
- « Si j'avais su que les noix étaient bonne avec de la « fouasse » Je serais encore Madame de Brasse. »

Remarquons que, comme dans de nombreux récits populaires, les conteurs terminent par des vers assonancés.

Pan (pa) et Bagdad (Bagda) dans la légende ariégeoise, fogassa et Brassa dans la version audoise.

U. GIBERT.

<sup>(1)</sup> Elle avait tout mangé. En langue d'oc on ne dit pas de celui qui a fait de mauvaises affaires : il a tout perdu, mais bien : il a tout mangé! L'expérience montrant qu'un train de maison exagéré conduit souvent à la ruine. Exemple amusant : s'il s'agit d'un boucher, le languedocien dira : a manjat las cotelas!... (Il a mangé ses coutelas!).

# Bibliographie

Etudes Régionales. - Bulletin de la Société d'Ethnographie du Limousin, de la Marche et des régions voisines.

- Nº 25-26 (Octobre 1967 Janvier 1968).
- N° 27 (Février 1968).
- N° 28 (Mars 1968).
- N° 29 (Juillet 1968).
  - N° 30 (Octobre 1968).

A Limoges s'est constituée, ces dernières années, une Société d'Ethnographie particulièrement dynamique dont la cheville ouvrière est M. Maurice Robert. La revue « Etudes Régionales » qui publie les travaux de cette compagnie comporte des notes variés à caractère ethnographique ou préhistorique. Ajoutons que cette vaillante équipe a mis en chantier la publication du « Dictionnaire de la Langue Limousine » de Léon Dheralde (1815-1891) dont le premier tome vient de paraître (lettres A-K).

J. GUILAINE.

\* \* \*

Casa Pairal. - Musée Catalan des Arts et Traditions Populaires, Le Castillet, Perpignan.

Jolie plaquette de plus de cent pages, richement illustrée. C'est le guide détaillé du Musée des Arts et Traditions Populaires du Roussillon remarquablement installé dans l'ancienne prison du Castillet devenue aujourd'hui « Casa Pairal ». Nos félicitations à notre ami J. Deloncle, son si dévoué Conservateur.

J. GUILAINE

\* \* \*

Revue du Folklore de l'Aube.

- Nº 18 (Août 1968: « Au temps de la lampe à huile ».
- N° 19 (Octobre 1968): « Tuiles et Tuiliers ».

Agréables numéros dont on appréciera l'illustration et l'érudition des auteurs.

J. GUILAINE.

\* \* \*

JEAN TISSEYRE: Puivert dans son puy de Verdure. (Carcassonne. Bonnafous et fils, 1968).

M. Jean Tisseyre, conseiller général de Chalabre, vient de faire paraître « Puivert dans son puy de verdure ». L'auteur présente d'abord le site de Puivert en évoquant l'ancien château et ses cours d'amour, le lac disparu et ses légendes. Puis, c'est l'histoire du village et du château depuis la terrible croisade du XIIIe siècle jusqu'aux combats entre les maquisards de Picaussel et les troupes nazies.

Grâce à l'aide de M. Beaumadier, collaborateur de « Folklore », M. Tisseyre a décrit d'une façon très précise la salle des musiciens; cette étude, abondamment illustrée, est tout à fait inédite.

Le folklore n'est pas oublié, outre les légendes déjà citées, nous trouvons en annexe deux savoureux contes du terroir : Jean et le faucon et le « conté del gat ».

Un beau livre qui contribuera à faire connaître et à faire aimer ce haut-lieu de l'histoire du Kercorb.

U. GIBERT.

\* \* \*

Joseph DOVETTO: Salimonde de Lastours. La naïade cathare. (Chez l'auteur, 4, rue Manuel de Falla, Carcassonne).

Tous les audois connaissent les légendes des Saurimondes du Cabardès, ils savent aussi le rôle que les châteaux de Cabaret ont joué durant la Croisade contre les Albigeois ; légendes et histoire revivent chaque année dans le Son et Lumière « D'azur aux quatre castels d'argent » que M. Joseph Dovetto a créé dans le cadre prestigieux des châteaux de Lastours. C'est aussi cette légende et cette histoire intimement liées qui forment la trame du poétique récit que M. Dovetto vient de publier sous le titre : « Salimonde de Lastours. La naïade cathare ». Ce livre est élégamment présenté, et les illustrations de M. Francis Céra ajoutent encore à son pouvoir évocateur du riche passé de notre terre d'Aude.

U. GIBERT.

\* \* \*

#### **PROMOTION**

M. Jean Guilaine, secrétaire de « Folklore », vient d'être nommé Chargé de Recherches au C.N.R.S. (section Préhistoire). Cette flatteuse promotion est la juste récompense des nombreux travaux de M. Guilaine. Notre Revue est heureuse de lui adresser ses plus amicaux compliments.

quatre castels d'argent « que M. Joseph Dovétto a créé dans le

U. GIBERT.

