

**«Structure et contenu dans une sélection de contes populaires acadiens :
une analyse sémio-narrative»**

by

Heather Lynn Fudge

A thesis submitted in conformity with the requirements

for the degree of Doctor of Philosophy

Graduate Department of French

University of Toronto

© Copyright by Heather Lynn Fudge, 2001



**National Library
of Canada**

**Acquisitions and
Bibliographic Services**

**395 Wellington Street
Ottawa ON K1A 0N4
Canada**

**Bibliothèque nationale
du Canada**

**Acquisitions et
services bibliographiques**

**395, rue Wellington
Ottawa ON K1A 0N4
Canada**

Your file Votre référence

Our file Notre référence

The author has granted a non-exclusive licence allowing the National Library of Canada to reproduce, loan, distribute or sell copies of this thesis in microform, paper or electronic formats.

The author retains ownership of the copyright in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque nationale du Canada de reproduire, prêter, distribuer ou vendre des copies de cette thèse sous la forme de microfiche/film, de reproduction sur papier ou sur format électronique.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur qui protège cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

0-612-63661-5

Canada

**«Structure et contenu dans une sélection de contes populaires acadiens :
une analyse sémio-narrative»**

Doctor of Philosophy, 2001

Heather Lynn Fudge

Department of French, University of Toronto

Notre dissertation porte sur neuf recueils de contes populaires publiés des provinces canadiennes Maritimes (la Nouvelle-Écosse, le Nouveau-Brunswick, l'Île-du-Prince-Édouard) et de Terre-Neuve. Notre étude se veut avant tout une description analytique des divers aspects du contenu et de la structure des contes de notre corpus. Nous commençons par la classification : nous organisons les divers éléments de ces textes en trois catégories majeures, c'est-à-dire les personnages, les objets (magiques) et les événements, selon un modèle conçu par Stith Thompson. Nous analysons alors ces composantes des contes choisis en nous inspirant de la méthodologie sémio-narrative, surtout des théories d'Algirdas Greimas, de Joseph Courtés, d'Eleazar Meletinski, et de Paul Larivaille. Pour ces chercheurs, il est important de comprendre la distinction qui existe entre les *motifs* ou la *composante figurative* (c'est-à-dire les personnages et les objets "modaux") et les *actions* des personnages ou la *composante syntagmatique*. Ces auteurs nous ont donc aidés à voir le conte comme une sorte d'énoncé comprenant un Sujet (ce qui est pour nous un personnage, aidé par des objets modaux) qui est responsable d'une certaine Performance (une action qui mène à l'acquisition d'un Objet de valeur). En faisant ressortir les éléments communs sur les plans formel et figuratif dans les contes de notre corpus, nous avons trouvé qu'il existe un principe organisateur qui

transparaît au-delà du réseau de détails que nous avons étudiés. Nous nous servons d'un terme d'Algirdas Greimas pour rendre compte de cette continuité de thèmes dans notre corpus : il explique que le récit peut comporter deux modes narratifs qu'il nomme le *mode déceptif* et le *mode véridique*. Cette relation fondamentale, c'est-à-dire celle de *l'être* vs *le paraître* est, selon Greimas, un aspect typique du conte populaire en général. Dans notre étude, nous examinons le fonctionnement de ce thème dans les textes que nous avons choisis. Nous décrivons ses différentes manifestations (*le mensonge, le secret, la tromperie, le déguisement, l'illusion, la révélation...*) et nous montrons qu'elles font toutes partie d'un système narratif logique et bien organisé.

J'aimerais remercier ici toutes celles et ceux qui m'ont aidée dans la réalisation de ce travail, et plus particulièrement mon directeur de thèse, Michel Lord pour son encouragement et ses conseils dans la préparation de ma recherche et l'élaboration de mon travail. Je tiens aussi à exprimer ma gratitude à mes parents pour leur aide financière et leur encouragement. Enfin, je voudrais remercier celui qui, par ses conseils et son amour, m'a toujours encouragée, et sans qui cette dissertation ne se serait jamais terminée, mon mari, Brian Henry.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	1
Problématique	1
Historique et état de la question	7
Corpus	15
Plan d'étude	20
CHAPITRE I	24
Définition et quelques propriétés du conte populaire	24
Classification du conte populaire	25
Contes populaires/contes de fées	28
Conte oral/contes transcrits et réécrits	33
La méthodologie de l'analyse du conte : sa structure	41
La notion de motif	50
Notre méthodologie d'analyse	62
CHAPITRE II : LES PERSONNAGES	67
Les personnages du conte populaire	67
La classification des personnages	70
1) Le personnage recherché	72
2) Le vilain	84
2. b) Le donateur	90
3. a) (i) Le héros	92
3. a) (ii) L'héroïne	102
3. b) Le faux-héros	107
3. c) L'auxiliaire	109
Illusion et vérité	115
CHAPITRE III : LES OBJETS MODAUX	121
Objets "magiques", "ordinaires" et "bénis"	128
L'Adjuvant	132
L'Objet-Adjuvant : un cas de mutation actantielle	141
L'Opposant	144
L'Objet-Opposant	146
Pour une analyse paradigmatique de l'objet modal	149
L'univers céleste : le domaine du "vrai"	152
L'univers du bas : le mode déceptif	157
CHAPITRE IV : LE CONTRAT ACTANTIEL	162
1) Le contrat "volontaire" : le roi-Destinateur et le héros-Sujet	164
2) Le contrat "involontaire" : le "pacte" ou la dette à régler	165

3) Le héros/l'héroïne persécutée	167
4) Le dupeur et le dupé	168
5) La quête à l'Objet de valeur élusif ou illusoire	169
L'Objet de valeur	173
CHAPITRE V : L'ORGANISATION SYNTAXIQUE ET ACTANTIELLE ..	182
L'organisation des parties narratives des contes de notre corpus	187
Partie narrative un : l'orientation	192
Partie narrative deux : la complication ou la tâche proposée	197
Partie narrative trois : la réaction du héros/l'accomplissement de la tâche	204
Partie narrative quatre : la confirmation de la tâche accomplie/la révélation du héros	211
Partie narrative cinq : le mariage et la récompense	227
CONCLUSION	240
ANNEXE I	250
ANNEXE II	345
ANNEXE III	360
BIBLIOGRAPHIE	365

INTRODUCTION

Problématique

Ma thèse de doctorat, ayant pour titre «Structure et contenu dans une sélection de contes populaires des provinces Maritimes et de Terre-Neuve : une analyse sémio-narrative», porte sur neuf recueils de contes publiés des quatre provinces canadiennes de la côte Atlantique. Pour mon étude, je pars de l'hypothèse voulant qu'il existe un principe organisateur et une certaine continuité en ce qui concerne la reprise des motifs et des aspects structuraux dans les contes que j'étudie qui correspondent par ailleurs aux modèles de ce genre, tels qu'ils ont été établis par des théoriciens comme Vladimir Propp, Algirdas Greimas, Eleazar Meletinski, Paul Larivaille, Jean-Michel Adam et Joseph Courtés. Nous soutenons que faire ressortir les éléments communs sur les plans formel et figuratifs dans les contes aidera à faire comprendre en quoi consiste la spécificité de ce genre littéraire en Acadie et chez les Franco-Terreneuviens.

Pour notre travail, nous nous sommes concentrés sur une sélection de contes, plus spécifiquement les seuls publiés sous forme de livre, de ces quatre groupes de francophones minoritaires. Notre thèse n'a pas pour but la prise en compte de tous les contes populaires «acadiens», car ce corpus comprendrait aussi des récits venant du Québec, de la Louisiane, même de la France (car des Acadiens sont retournés en France à la suite des événements de 1755). De même, nous excluons de notre étude les contes oraux enregistrés sur cassette ainsi que d'autres qui ont été transcrits et classifiés dans des archives (nous spécifierons plus bas où se trouvent les dépôts principaux des contes qui ont été enregistrés et rassemblés par des chercheurs). Il en

est de même pour les contes acadiens qui ont été publiés dans des revues. Il convient de mentionner que nous avons trouvé des livres, par exemple, *A Folktale Journey through the Maritimes*¹ de Helen Creighton, qui comprennent des contes acadiens qui ont été traduits et publiés en anglais. Il existe aussi des livres qui contiennent des contes acadiens parmi d'autres contes de la francophonie canadienne. Par exemple, dans *Héritage de la francophonie canadienne : traditions orales*², il se trouve cinq contes francophones des provinces Maritimes et un de Terre-Neuve³. Nous n'incluons pas ces récits dans notre corpus car nous avons préféré nous concentrer sur les recueils qui proviennent exclusivement des régions que nous étudions. Nous avons aussi choisi d'exclure les contes simplement résumés dans notre étude. Au cours de notre recherche, nous avons aussi trouvé deux livres qui comprennent ce genre de récits. Par exemple, Georges Arsenault a publié un manuel scolaire, *Le conte et la légende du pays*, (Summerside, La société Saint-Thomas d'Aquin, 1983, 35 p.) qui contient neuf contes enregistrés, rassemblés et résumés par l'auteur, dont six se trouvent dans deux autres livres (du même auteur) dans notre corpus. *La littérature orale de la Baie Sainte-Marie* d'Alain Doucet (Yarmouth, Sentinel Printing Limited, 1965)⁴ comprennent les résumés de quatre contes populaires et deux contes anecdotiques que

¹Helen Creighton, *A Folktale Journey through the Maritimes*, Cape Breton Island, Breton Books, 1993, 249 p.

²Dupont, Jean-Claude, Jacques Mathieu (dir.), *Héritage de la francophonie canadienne*, Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 1986, 269 p.

³Deux de ces contes se trouvent déjà dans notre corpus.

⁴Cet ouvrage a d'abord été soumis comme thèse de maîtrise ès arts en français au Collège Sainte-Anne, Pointe-de-l'Église, le 15 octobre 1961.

nous n'avons pas analysés dans notre thèse.

Dans les textes que nous traitons dans cette étude, la culture francophone est presque toujours identifiée sous la rubrique «acadien». Cependant, les gens de ces régions ont beau être tous d'origine française et vivre dans la même région géographique, ils ont vécu pendant des siècles isolés les uns des autres. Pourtant, le lien du langage, l'élément le plus important de l'identité collective des gens de ces régions, justifie notre analyse de cette partie de leur culture populaire. Dans son article «The Present State of French-Canadian Folklore Studies» (1961), Luc Lacourcière écrit que l'isolement de ces peuples, qui se trouvaient en même temps liés par le langage, leur donne un certain statut unique parmi les autres populations francophones du Canada :

What is French Canada ? [...] Even though there is only one province with a predominance of French inhabitants, Canada has no official linguistic and folkloric frontiers within its limits. The French-speaking group constitutes one third of the nation's entire population, and in varying proportions there are some French elements in each of the ten provinces. [...] From a folkloric point of view, the French-speaking groups that were the most isolated are of greatest importance, for they have best maintained their customs and oral traditions. Such is the case for the Acadians of southern Nova Scotia at La Baie Sainte Marie, the French of Cape Breton, the groups in the western part of Prince Edward Island, and even those of the region of Baie-St-Georges in Newfoundland⁵.

Marcel Bélanger explique ce besoin de déterminer les particularités du lien culturel qui existe entre ces populations qui sont à la fois fort similaires et différentes :

⁵Luc Lacourcière, «The Present State of French-Canadian Folklore Studies», *Journal of American Folklore*, vol. 74, 1961, p. 373.

«l'analyse culturelle en géographie⁶ [...] repose sur l'identification systématique des interactions entre paysages, peuplements et représentations collectives ou bien encore, plus abstraitement, sur l'analyse des interactions entre processus d'identification, de survie et de morphogénèse dans une aire donnée⁷». Ces cultures francophones des provinces canadiennes maritimes et de Terre-Neuve ont été analysées séparément dans le passé, mais elles n'ont jamais fait l'objet d'une seule étude. Notre thèse est une première tentative visant à analyser le conte populaire franco-canadien écrit qui existe à l'est de la province de Québec.

Pour les Acadiens des provinces Maritimes, ainsi que pour les Franco-Terreneuviens, l'action de raconter constitue une sorte de combat contre le monde extérieur; leurs récits peuvent être vus comme des œuvres de la marginalité qui les ont aidés à se défendre contre le menace de l'aliénation et de la disparition dans un univers anglais qui leur était étranger et souvent hostile. Pour Jean Du Berger, le folklore est le lieu privilégié de l'affirmation de l'être collectif. Il soutient que des écrivains cherchent souvent dans la tradition populaire une matière dont ils peuvent tirer une littérature nationale, c'est-à-dire une littérature destinée à définir l'identité collective du peuple : «Dans un premier temps, le discours sur la tradition fut [...] une tentative de récupération des mots et des choses pour les sauver de la destruction que provoquait la transformation des communautés de parenté et de voisinage traditionnelles⁸.» Lors

⁶Selon nous, cela vaut aussi pour la littérature en général, ainsi que pour la littérature populaire.

⁷Marcel Bélanger, «Géographie et folklore», *Mélanges en l'honneur de Luc Lacourcière*, sous la direction de Jean-Claude Dupont, Montréal, Les Éditions Leméac Inc., 1978, p. 72.

⁸Jean Du Berger, «Luc Lacourcière : quête du sens», *Ibid.*, p. 165.

d'une conférence à la Société historique franco-américaine, le folkloriste Luc Lacourcière commente la fonction et l'importance de l'art populaire dans l'évolution de l'identité d'un peuple :

Le folklore est ce lien mystérieux entre les points extrêmes de la durée d'un peuple. Dans la succession des individus, il est le continu, le permanent; il exprime, dans la diversité de ses œuvres et des mœurs, le caractère spécifique ou encore la tonalité générale. Il est comparable, au fond de chaque génération, à quelque démon socratique qui inspire, excite et dirige. [...] Il parle et chante, pleure et danse, et par lui c'est la voix de l'âme collective qui s'exprime. Il est le frère de la langue, comme elle, libre spontané, un peu rustre, plein de sel et de franchise, méprisé de bien des doctes et très naturellement dédaigneux de toutes écoles et académies⁹.

Jadis, le conte jouait un rôle important de divertissement et de cohésion sociale¹⁰. De nos jours, le travail de collecte du conte, comme l'explique Michèle Simonsen, «va souvent de pair avec une action culturelle de défense de patrimoine en liaison avec les mouvements associatifs locaux¹¹». Les contes que nous avons étudiés représentent la survivance d'une tradition folklorique qui n'existe presque plus comme une pratique sociale; la publication de ces récits constitue ainsi une étape importante dans le développement de l'identité collective acadienne. Dans ce sens, le conte folklorique représente la possibilité de la reconnaissance et de la justice; longtemps privés de la parole, les Acadiens acquièrent ainsi un moyen de faire communiquer au monde les récits de leurs ancêtres. À ce sujet, Robert Viau écrit : «L'Acadie avait éprouvé la dépossession territoriale, était entretenue dans la pauvreté économique et

⁹Luc Lacourcière cité par Jean Du Berger, *ibid.*, p. 172.

¹⁰Michèle Simonsen, *Le conte populaire français*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986, p. 47.

¹¹*Ibid.*, p. 29.

culturelle, et devait lutter continuellement contre l'assimilation¹².» Pour ces gens, la notion de justice est représentée par la reprise de leur pays, sous forme de la survivance des anciennes traditions et des histoires, qui leur ont été enlevées lors des événements de 1755. Cette idée, celle du patrimoine représenté dans et par la littérature populaire d'un peuple est exprimée ainsi par Jean-Noël Pelen pour qui «le pays est un conte» :

«Tout le travail du contage est de lui maintenir un sens, généralement célébratif au-delà du plaisir immédiat des contes, de l'identité¹³.» Marguerite Maillet soutient le même point de vue que Pelen dans le contexte de l'évolution de la société acadienne :

«S'efforçant, semble-t-il, de faire oublier leur présence, ils [les Acadiens] vécurent isolés, sans se doter d'institutions propres, sans se percevoir comme peuple. Mais ils surent conserver les seuls biens qu'on n'avait pu leur dérober : leur héritage culturel, leur littérature orale¹⁴.» Le conte peut donc être vu comme ayant une valeur protectrice; il sert à faire savoir aux jeunes membres de la société acadienne ainsi qu'aux gens qui vivent à l'extérieur que ce peuple a bien un héritage et une culture distincte qui ne peuvent guère être supprimés.

La valeur de la littérature folklorique dépasse donc de loin sa simple fonction sociale de jadis. Nous pouvons voir le conte folklorique comme la première manifestation de la parole collective acadienne, la forme littéraire privilégiée de

¹²Robert Viau, *Les grands dérangements : la déportation des Acadiens en littératures acadienne, québécoise et française*, Beauport (Québec), Publications MNH inc., 1997, p. 166.

¹³Jean-Noël Pelen, «Du conte traditionnel au néocontage : étapes d'une évolution», *Le renouveau du conte*, Paris, Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1991, p. 132.

¹⁴Marguerite Maillet, *Histoire de la littérature acadienne : de rêve en rêve*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1983, p. 37.

l'expression des premières étapes de la prise de conscience collective acadienne. Dotés de cet outil qui leur a permis enfin de s'exprimer, les Acadiens ont eu le courage de s'insurger contre les forces qui les gardaient dans le mensonge et l'obscurité.

Pour ce peuple, le genre du conte est un vestige tangible de leur histoire, révélateur d'un passé qui fut à la fois glorieux et troublé, dont il faut tenir compte et auquel il est nécessaire de rendre hommage avant de créer une nouvelle identité acadienne, fondée sur une vision réaliste et authentique de l'avenir.

Historique et état de la question

Les Acadiens ont connu une histoire particulièrement troublée après la prise de l'Acadie par les Anglais en 1710 et la dispersion qui eut lieu de 1755 à 1763. Déportés de leur jeune pays, des Acadiens ont dû s'installer en Louisiane, d'autres étant ramenés en France; d'autres encore ont pu échapper aux Anglais en se cachant dans les bois où ils sont restés pour créer une nouvelle vie dans la clandestinité. C'est de cette façon que les noyaux acadiens des provinces Maritimes actuelles de la Nouvelle-Écosse, du Nouveau-Brunswick et de l'Île-du-Prince-Édouard se sont reconstitués après la période du Grand Dérangement.

Au milieu de la dispersion des Acadiens, quelques familles ont pu se fixer à Terre-Neuve, à l'intérieur de la Baie Saint-Georges et aux environs des villes actuelles de Stephenville et de Saint-Georges. À partir de la fin du dix-huitième siècle, et tout au cours du siècle suivant, des gens d'origine française, les uns venant de l'Acadie, les autres de la Bretagne, de la Normandie, ou des îles Saint-Pierre et Miquelon, se sont installés sur une partie de la côte ouest de Terre-Neuve. De nos jours leurs

descendants, qui représentent moins d'un pour cent de la population de la province, habitent les mêmes régions avec des Écossais, des Irlandais, des Anglais et des Micmacs.

Les Acadiens¹⁵ ainsi que les Franco-Terreneuviens ont vécu, depuis les événements de 1755, isolés du monde extérieur et même entre eux, d'un groupe à l'autre, jusqu'au dernier quart du dix-neuvième siècle, période durant laquelle ils étaient privés de toute éducation formelle. N'ayant aucun accès à la culture savante et académique, ces populations ont développé la seule qui était à leur portée, la culture populaire. Par le recours à la tradition orale, ils ont réussi à échapper à l'assimilation et à la suppression de leur langue et de leur culture distincte. Les conditions historiques et sociologiques dans lesquelles leurs descendants ont vécu ont donc fait en sorte que les Acadiens d'aujourd'hui ont conservé de façon assez fidèle les traditions orales provenant de leur pays d'origine¹⁶. À certains moments dans son histoire, cette population minoritaire semblait parfois être prête à renoncer à son héritage et à sa langue; les exigences du travail du monde extérieur ont mené à l'immersion des francophones dans un milieu où l'anglais était la seule langue parlée officiellement. Entourés par des communautés anglophones et fortement influencés par leur présence,

¹⁵Dans les provinces Maritimes, la population francophone est généralement désignée par le nom «Acadien», même si ces populations comprennent des gens autres que les descendants des Acadiens d'autrefois. (Muriel K. Roy, «Démographie et démolinguistique en Acadie», *L'Acadie des Maritimes*, Moncton, Chaire d'études acadiennes, 1993, p. 141.) L'aire géographique qui englobe l'Acadie contemporaine se constitue des trois provinces Maritimes : le Nouveau-Brunswick, la Nouvelle-Écosse et l'Île-du-Prince-Édouard.

¹⁶Anselme Chiasson, Charlotte Cormier, Donald Deschênes, Ronald Labelle, «Le folklore acadien», *Ibid.*, Moncton, Chaire d'études acadiennes, Université de Moncton, 1993, p. 649.

ces gens ont été constamment soumis à des pressions linguistiques et culturelles. À travers les années, la culture et les traditions populaires acadiennes et terre-neuviennes se sont enrichies au contact des Amérindiens, des Québécois, des Irlandais, des Écossais, ainsi que des marins français qui fréquentaient les côtes d'Acadie et la côte ouest de Terre-Neuve.

Lors du congrès international de folklore tenu à Copenhague en 1959, Luc Lacourcière constate avec émerveillement la richesse de la culture populaire acadienne, et commente en particulier la collecte du conte folklorique : «C'est [...] en Acadie [...] que le conte reste le plus florissant. Les enquêtes n'y remontent qu'à une douzaine d'années et pourtant les résultats sont imposants avec leurs 1225 contes. Il est à prévoir que, dans un avenir rapproché, les statistiques acadiennes dépasseront celles du Québec parce que les traditions orales y sont plus vivantes¹⁷.» La richesse de la culture populaire acadienne reste pourtant ignorée des chercheurs jusque dans les années 1940. C'est aux alentours de cette date¹⁸ qu'on commence à prendre vraiment conscience des trésors de la tradition orale en Acadie. C'est d'abord par la chanson que le folklore acadien s'est fait connaître à travers le Canada et à l'étranger. L'impact que comporte

¹⁷Lacourcière, Luc, «Le conte populaire en Amérique du Nord», brochure distribuée par les Archives de Folklore, Université Laval, p. 6, cité dans la préface par Anselme Chiasson dans *Inventaire des sources en folklore acadien*, sous la direction de Ronald Labelle, Moncton, Centre d'Études acadiennes, 1984, p. i.

¹⁸Le père André -T. Bourque avait tout de même déjà publié un livre de traditions et de légendes, *Chez les anciens Acadiens : causeries du grand-père Antoine*, en 1911. En 1923, les abbés Gallant et Arsenault, deux prêtres de l'Île-du-Prince-Édouard, avaient recueilli 135 chansons traditionnelles acadiennes, et Marius Barbeau, une centaine en Gaspésie. (Anselme Chiasson, *Inventaire des sources*, *op. cit.*, p. i.)

la publication des premiers recueils de *Chansons d'Acadie*¹⁹ par les pères Anselme Chiasson et Daniel Boudreau est grand dans l'histoire de la recherche en folklore acadien. Des folkloristes célèbres tels que Marius Barbeau et Luc Lacourcière se sont rendus compte de la richesse du folklore acadien en prenant connaissance de ces volumes.

Selon les auteurs du «Folklore acadien²⁰», dans *L'Acadie des Maritimes*, la seconde période²¹ dans l'histoire de l'ethnologie acadienne commence en 1950. C'est à partir de cette année que Luc Lacourcière et Félix-Antoine Savard, fondateurs des Archives de folklore de l'Université Laval, commencent à découvrir la riche tradition de contes populaires existant dans le nord-est du Nouveau-Brunswick. Les efforts et les résultats de ces derniers encouragent d'autres folkloristes à faire leurs propres recherches en Acadie pour étendre les enquêtes à l'ensemble de la littérature orale à la même époque. Par exemple, Carmen Roy, du Musée National de l'homme à Ottawa, mène des enquêtes intensives, notamment en Nouvelle-Écosse, et soutient les efforts d'autres chercheurs comme le père Anselme Chiasson, qui poursuit ses recherches à Chéticamp, aux Îles-de-la-Madeleine et au Nouveau-Brunswick²².

¹⁹Chiasson, Anselme, et Daniel Boudreau, *Chansons d'Acadie*, préface de Marius Barbeau, Montréal, la Réparation, 1942, 3 séries : 1re, 1943, 32 p. p.; 2e, 1945, 53 p.; 3e, 1946, 52 p.; 4e (Moncton, Éditions des Aboiteaux), 1972, 57 p.; 5e, 1979, 60 p.; 6e (Chéticamp, N.-É., les Trois Pignons), 1983, 65 p.; 7e, 1985, 56 p., ill.

²⁰Anselme Chiasson, Charlotte Cormier, Donald Deschênes, Ronald Labelle, *op. cit.*, p. 649.

²¹C'est la collecte de chansons acadiennes menée par Marius Barbeau sur la côte sud de la Gaspésie en 1923 qui marque le début des recherches sérieuses sur le folklore selon les auteurs de cette étude.

²²Anselme Chiasson, *Inventaire des sources*, *op. cit.*, p. ii.

L'ouverture du Centre d'études acadiennes à Moncton en 1968 est suivie par le début de la troisième période dans l'ethnographie acadienne qui est marquée par la création des Archives de folklore acadien en 1970. Cela permet aux Acadiens eux-mêmes d'étudier et de se spécialiser dans ce domaine. À partir des années 1970, les enquêtes sont menées principalement par des Acadiens et des Acadiennes.

Dans son article intitulé «De la littérature orale à la littérature acadienne», Donald Deschênes souligne que «l'Acadie est parmi les endroits en Amérique du Nord où les traditions populaires françaises se sont maintenues avec le plus de constance²³». Selon lui, les littéraires, obsédés par le besoin de s'identifier à la culture dominante, ont négligé un aspect important de la culture populaire acadienne en laissant ce domaine aux folkloristes et aux ethnologues. Pour cet auteur, les pratiques folkloriques de ce peuple ont eu «pour effet de maintenir des pratiques langagières propres à favoriser l'éclosion d'une littérature écrite²⁴». La littérature orale aurait donc contribué à l'émergence de la littérature écrite acadienne. Mais Deschênes souligne que depuis la déportation, durant la période post-exil et jusqu'à nos jours, cette culture populaire s'est maintenue en marge de la culture officielle et savante.

Depuis les années 1960, on voit chez les Acadiens un renouveau d'intérêt pour leur culture et pour la préservation de leur langue. La publication du premier volume des contes acadiens de Ti-Jean par Melvin Gallant (*Ti-Jean : contes acadiens*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1973, 165 p.) coïncide avec le début d'une période de

²³Donald Dechênes, «De la littérature orale à la littérature acadienne», *Présence francophone*, n° 49, 1996, p. 53. (Numéro intitulé «L'émergence de la littérature acadienne».)

²⁴*Ibid.*

renaissance artistique et intellectuelle en Acadie, une période où de jeunes auteurs tentent de récupérer l'histoire du pays en fixant les traditions populaires. La littérature depuis les années 1970 est une littérature de la *récupération* et de la *contestation*²⁵ en Acadie; elle est perçue comme une manifestation contre la dispersion et l'exil du peuple, une révolte contre la colonisation et l'oppression. Si les Acadiens ont été un temps réduits au silence et à l'inactivité au niveau politique, ils commencent dès les années 1950 et 1960 à réclamer leur droit à l'existence et à la parole, et cela, d'abord dans la littérature populaire. La collecte et la publication des contes acadiens marquent la fin du silence, car la récupération des vieilles histoires du peuple permet la résurgence des voix longtemps étouffées.

La richesse du répertoire des conteurs acadiens est bien connue des folkloristes. Les auteurs de l'article sur «Le folklore acadien» écrivent : «Aujourd'hui les archives de folklore du Centre d'études acadiennes contiennent environ mille contes acadiens, alors que les autres dépôts principaux sont les archives de folklore de l'Université Laval, le Centre canadien d'études sur la culture traditionnelle au Musée canadien des civilisations et le Centre d'études franco-terreneuviens à la Memorial University of Newfoundland²⁶». Les premières recherches sur le conte populaire chez les Franco-Terreneuviens sont menées par Gerald Thomas de la Memorial University of Newfoundland. Du début de la cueillette du folklore des Franco-Terreneuviens en 1971 jusqu'en 1977, date à laquelle la dernière liste de contes-types fut établie, Gerald

²⁵Marguerite Maillet, «La littérature acadienne», *L'Acadie des Maritimes*, *op. cit.* p. 724.

²⁶Père A. Chiasson, C. Cormier, D. Deschênes, R. Labelle, *op. cit.*, p. 685.

Thomas écrit qu'il a pu recueillir et identifier quelques 132 types en 275 versions ou variantes, avec en plus 28 contes ou leurs variantes qui ne sont pas classés dans *The Types of the Folktale* d'Aarne-Thompson²⁷. Dans ses recherches, Thomas met l'accent sur le concept du folklore comme performance, tout comme au théâtre où le spectateur retient l'interprétation du texte faite par le comédien. Son livre, *Les deux traditions*, dont la moitié est consacrée aux contes eux-mêmes, est tiré en partie de sa thèse de doctorat, *Stories, Storytelling and Storytellers in Newfoundland's French Traditions: A Study of the Narrative Art of four French Newfoundlanders* (St. John's, Memorial University of Newfoundland, 1977). Thomas a étudié quelques aspects structuraux dans les contes qu'il a recueillis mais il se penche davantage sur le conteur lui-même. Il examine le jeu et la performance dramatique de divers conteurs et signale des traits typiques qui sont stylistiques ou qui relèvent de leur performance narrative. Mais il avoue que d'autres questions restent encore à explorer :

À part les diverses alliances entre familles de langue française ou de langue anglaise, il y a toujours eu un contact important à Terre-Neuve entre diverses ethnies (française, anglaise, irlandaise, écossaise et micmac) dans les bois, et cela depuis 1910 sur la côte ouest de Terre-Neuve. Les emprunts de part et d'autre ne peuvent être reconnus avant de bonnes études comparatives, et pour ce faire il faut une matière plus abondante. Évidemment, il serait plus facile dès maintenant de comparer les contes terreneuviens aux contes recueillis en Acadie, afin de déterminer l'apport acadien, qui doit être important²⁸.

En tant que professeur de folklore à la Memorial University of Newfoundland, Geraldine Barter, travaillant avec Gerald Thomas, a publié de son côté de nombreux

²⁷Gerald Thomas, «L'État actuel de la recherche sur le conte populaire chez les Franco-Terreneuviens», *Mélanges en l'honneur de Luc Lacourcière*, *op. cit.*, p. 421.

²⁸*Ibid.*, p. 423.

articles sur les contes franco-terreneuviens ainsi que *A Critically Annotated Bibliography of Works Published and Unpublished Relating to the Culture of French Newfoundlanders* (St. John's, Memorial University of Newfoundland, Centre d'Études Franco-Terreneuviennes, 1977). Gary R. Butler, linguiste et folkloriste de l'Université York (Toronto), a aussi publié deux ouvrages sur la culture populaire des Franco-Terreneuviens : *Saying isn't Believing: Conversation, Narrative and the Discourse of Belief in a French Newfoundland Community* (St. John's, Institute of Social and Economic Research, Memorial University of Newfoundland, 1990) et *Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve* (Sillery, Les Éditions du Septentrion, 1995). Des contes franco-terreneuviens sont documentés et commentés dans ces ouvrages.

Ayant pris conscience de l'importance de la tradition orale au sein de ces populations, des chercheurs s'intéressant à ce sujet ont ainsi réussi à le bien documenter; ils ont publié les résultats de leurs recherches dans des ouvrages dont nous rendons compte dans cette présente étude²⁹. Mais, très peu de travail critique a été fait sur les contes qu'ils ont recueillis. Les chercheurs s'intéressant aux contes acadiens et franco-terreneuviens les ont abordés dans une perspective plus ethnographique que littéraire. Ma thèse de doctorat cherche à combler cette lacune.

²⁹voir infra, la section intitulée **Corpus**

Corpus

Selon les auteurs de l'article sur «Le folklore acadien³⁰», seulement quatre recueils de contes acadiens avaient été publiés en 1993³¹. Pour notre étude, cependant, nous ajouterons à cette liste cinq autres recueils que nous avons pu trouver au cours de nos propres recherches³². Cette thèse de doctorat aura donc pour corpus quatre-vingt-dix-huit contes populaires provenant des quatre provinces canadiennes de la côte Atlantique qui apparaissent dans neuf recueils différents.

L'oiseau de la vérité et autres contes des pêcheurs acadiens de l'île du Cap-Breton (1980) est un des deux recueils de contes francophones de la Nouvelle-Écosse. Les récits dans ce volume sont présentés par Gérald E. Aucoin, qui les a transposés à partir des versions originelles des conteurs Jean Z. Déveaux et Marcellin Haché. Ces contes viennent de la région de Chéticamp, qui comprend trois paroisses acadiennes (Margaree, Saint-Joseph-du-Moine et Chéticamp) situées sur la côte nord-ouest de l'île du Cap-Breton. Ce recueil comprend douze contes populaires recueillis entre 1951 et

³⁰Anselme Chiasson, Charlotte Cormier, Donald Deschênes, Ronald Labelle, *op. cit.*, p. 685.

³¹Gérald Aucoin, *L'oiseau de la vérité et autres contes des pêcheurs du Cap-Breton*, Montréal, Les Quinze, 1980, 207 p.; Melvin Gallant, *Ti-Jean, contes acadiens*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1973, 165 p.; Melvin Gallant, *Ti-Jean-le-Fort : contes acadiens*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1991, 248 p.; Anselme Chiasson, *Le diable frigolet*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1991, 224 p. (Ce dernier recueil comprend des contes qui proviennent des Îles-de-la-Madeleine.)

³²Georges Arsenault, *Par un dimanche au soir, Leah Maddix, chanteuse et conteuse acadienne*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1993, 188 p.; Georges Arsenault, *Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1998, 187 p.; Anselme Chiasson, *Contes de Chéticamp*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1994, 192 p.; Gerald Thomas, *Les deux traditions : le conte populaire chez les Franco-Terreneuviens*, Montréal, Les Éditions Bellarmin, 1983, 479 p.; Patricia Cyr, *À l'intérieur des terres : littérature orale de Saint-André de Madawaska, N.-B.*, vol. 1, Grand-Sault, N.-B., The Merrit Press Ltd., 1986.

1957. Ces récits, qui peuvent être tous classés sous la rubrique du conte merveilleux, «se divisent en deux groupes : des contes manuscrits et des contes enregistrés sur ruban magnétique³³». Les neuf premiers proviennent des manuscrits de Jean Z. Déveaux (qui a fourni à Aucoin ses récits par le moyen de l'écriture en conservant le style de sa langue parlée) tandis que les trois derniers ont été transposés des enregistrements qu'a faits Aucoin auprès de Marcellin Haché. (Ces fonds documentaires peuvent être trouvés aux archives de folklore du CELAT de l'Université Laval.)

Le deuxième recueil de contes faisant partie de notre corpus provient de la Nouvelle-Écosse. Dans *Contes de Chéticamp* (1994), on trouve vingt contes populaires qui ont été racontés par Marcellin Haché et trois de Loubie Chiasson, tous réunis par le père Anselme Chiasson. La provenance de ces contes est diverse. Selon Anselme Chiasson, «plusieurs furent certainement apportés de France par les ancêtres et transmis d'une génération de conteurs à l'autre; certains furent appris de conteurs canadiens dans les chantiers; d'autres entendus de marins canadiens ou français dans quelques ports de mer. Enfin, quelques-uns avaient peut-être été puisés dans des livres de contes ou des almanachs³⁴». D'après le père Chiasson, peu de ces contes qui étaient racontés dans le passé ont survécu : «Des centaines qui existaient, semble-t-il, dans le répertoire d'autrefois, Gérard E. Aucoin en a recueilli une douzaine et nous-même dix-sept; trois autres ont été recueillis par différentes personnes. Il semble bien que c'est

³³Gérald Aucoin, *op. cit.*, p. 13

³⁴Anselme Chiasson, *Contes de Chéticamp, op. cit.*, p. 13.

tout³⁵.»

Deux volumes de contes acadiens de Ti-Jean provenant du Nouveau-Brunswick, réunis par Melvin Gallant, font partie de notre corpus. *Ti-Jean : contes acadiens*, publié en 1973 comprend huit contes, tandis que *Ti-Jean le Fort : contes acadiens* (1991) qui se veut la suite logique au premier volume, en comprend neuf. Contrairement aux autres recueils de contes que nous avons cités plus haut, dans ceux-ci, il s'agit des récits qui ont été réécrits et remaniés par l'auteur pour leur donner une apparence plus moderne. En plus, certains textes empruntent à plusieurs contes en même temps, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas été pris tels quels des gens qui les ont racontés. Gallant a apporté d'autres changements importants aux textes; selon lui, certains contes font de Ti-Jean un personnage plus "réaliste", qui a des sentiments et éprouve des émotions³⁶. Dans ces deux volumes, il se trouve une certaine distanciation d'avec la tradition folklorique : l'auteur de ces ouvrages joue un rôle transformateur dans la réécriture des textes. Cependant, il affirme que ces modifications ne changent en rien «le caractère aventureux et fantastique de ces contes qui demeurent foncièrement des contes populaires. Ti-Jean est resté le même petit bonhomme tantôt fort, tantôt rusé, tantôt forcé d'avoir recours à des éléments surnaturels afin de vaincre les obstacles qui se présentent sur son chemin³⁷».

Le troisième recueil de contes du Nouveau-Brunswick (notre quatrième ouvrage) faisant partie de notre corpus s'intitule *À l'intérieur des terres : littérature*

³⁵*Ibid*, p. 13-14.

³⁶Melvin Gallant, *Ti-Jean-le-Fort*, *op. cit.*, p. 7.

³⁷*Ibid.*, p. 8.

orale de Saint-André de Madawaska. (Saint-André est la paroisse limite du comté de Madawaska en bordure du comté de Victoria au Nouveau-Brunswick.) Ce recueil comprend aussi une description des autres aspects de la vie des gens de cette communauté du temps jadis, par exemple, la cuisine et les coutumes traditionnelles (la médecine populaire) ainsi qu'une partie du journal de Stanislas Saint-Amand, un poète du début du siècle qui a vécu dans cette région. Publié en 1986 par Patricia Cyr pour rendre hommage aux pionniers qui ont apporté à la région leurs traditions folkloriques de l'ancien monde, il comprend douze contes³⁸ qui ont été réécrits en gardant des touches de la langue parlée des conteurs : «Afin de garder toute l'authenticité des textes [...] et pour conserver une certaine couleur locale, nous reproduisons ces textes dans la syntaxe et le vocabulaire du conteur³⁹», écrit Cyr. Les récits publiés ont été racontés par cinq conteurs de cette région : Louis Martin, Léon Rossignol, Alphée Poitras, Albert G. Saint-Amand et Ludger Morin.

Le sixième recueil choisi, le premier de l'Île-du-Prince-Édouard, comprend des contes qui ont été transposés à partir des textes d'une chanteuse et conteuse acadienne célèbre de cette région. L'ouvrage, intitulé *Par un dimanche au soir* (1993), comprend dix-neuf contes populaires ainsi que des chansons et des histoires personnelles de Léah Maddix qui ont été enregistrés par Georges Arsenault. Ces récits restent très fidèles aux contes tels qu'ils ont été originellement racontés; dans la

³⁸Il convient de noter que ce rassemblement de récits comprend deux textes, «Fifi la branche» et «Histoire du chantier (en descendant du bois)» qui ne peuvent pas être classés comme des contes populaires. En revanche, il s'agit de légendes ou d'anecdotes personnelles qui ont une allure légendaire.

³⁹Patricia Cyr, *À l'intérieur des terres*, op. cit., p. .../1.

transposition, ils conservent le vocabulaire et le style de la langue parlée de la conteuse. Ce n'est qu'après la mort de cette «informatrice hors du commun⁴⁰» qu'Arsenault a entrepris l'organisation et la publication des enregistrements afin de lui rendre hommage. Pourtant, Arsenault avoue aussi que «le présent ouvrage ne représente pas uniquement le vécu et le patrimoine oral d'une seule femme. Il s'agit au contraire d'un chapitre de l'histoire sociale de toute une collectivité. Bref, c'est un hommage à ma communauté insulaire et à toute l'Acadie rurale et traditionnelle du vingtième siècle⁴¹».

Le livre intitulé *Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard* (Moncton, Éditions d'Acadie, 1998, 187 p.), aussi de George Arsenault, paraît en 1998. Dans cet ouvrage il y a huit contes, dont seulement cinq peuvent être décrits, à proprement parler, comme des contes populaires. Les récits rassemblés et réécrits par Arsenault ont été racontés par six personnes, Lazarette Gaudet, Délia Perry, Léah Gallant, Émilie Blacquièrre, Delphine Arsenault et Stanley Arsenault. À propos de la manière dont il a transcrit les enregistrements réalisés auprès de ces Acadiennes et de ces Acadiens de l'Île, Arsenault souligne ceci,

J'ai voulu respecter leur parler tout en présentant des textes qui soient faciles et agréables à lire. Je n'ai d'une part pas cherché à faire une transcription phonétique de l'accent local. D'autre part, j'ai fait un certain nombre de révisions afin de supprimer les répétitions et les hésitations inutiles, ajoutant parfois quelques mots pour clarifier le propos. Je précise, par contre, que je n'ai fait que de rares changements au vocabulaire, à la syntaxe et à la grammaire⁴².

⁴⁰Georges Arsenault, *op. cit.*, p. 12.

⁴¹*Ibid.*

⁴²Georges Arsenault, *Contes, légendes et chansons de l'île-du-Prince-Édouard, op. cit.*, p. 12.

Les contes franco-terreneuviens que nous avons choisis proviennent de deux livres. Le premier, intitulé *Les deux traditions : le conte populaire chez les Franco-Terreneuviens* (1983), comprend sept contes de Blanche Ozon et neuf d'Émile Benoit, tous enregistrés, réunis et transcrits fidèlement d'après les versions originelles (c'est-à-dire en gardant toutes les marques de l'oralité) par Gérard Thomas. Dans *Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve* (1995), on trouve trois contes : ceux de Marie Félix, de Léon Dubé et de Joséphine LaCosta, qui ont été enregistrés et réunis par Gary R. Butler. Les contes de ces deux recueils apparaissent dans le style de la langue parlée des conteurs et des conteuses qui ont participé aux enquêtes des chercheurs. Thomas explique qu'il a essayé de trouver un mode de présentation qui préserverait aussi fidèlement que possible la syntaxe, la morphologie et le lexique du dialecte franco-terreneuvien et qu'il n'a «aucunement standardisé ni normalisé ces éléments linguistiques⁴³».

Plan d'étude

Nous entendons analyser ces contes dans une perspective sémio-narrative en nous servant surtout des travaux d'Algirdas Greimas et de Joseph Courtés. Nous utilisons aussi dans notre recherche les idées d'Eleazar Meletinski, de Paul Larivaille et de Jean-Michel Adam. Ces théoriciens parlent de la possibilité d'une sémantique du conte populaire qui s'appuie sur la connaissance de l'organisation du récit et qui peut éclairer la richesse de toutes les traditions populaires.

⁴³Gary Butler, *Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve, op. cit.*, p. 11

Dans un premier temps, nous nous sommes intéressés aux contes de notre corpus pour en dégager les tendances formelles ainsi que les composantes figuratives. Dans l'Annexe I se trouvant à la fin de notre étude, nous avons groupé les motifs qui apparaissent dans notre corpus selon le schéma proposé par Stith Thompson dans son ouvrage, *Motif-Index of Folk Literature*⁴⁴, c'est-à-dire que nous avons groupés les différents éléments des contes dans trois catégories : les personnages, les objets magiques et les événements. Nous avons analysé ces contes en essayant de déterminer les éléments représentatifs des tendances thématiques et formelles de notre corpus. Nous avons tenu compte des liens possibles que ces textes ont pu avoir avec le répertoire international en comparant les éléments les plus marquants (les plus récurrents) entre eux pour voir où se trouvent les lignes de force de ce type de discours en Acadie.

Notre analyse de ces différents éléments s'est faite ensuite à partir de certains concepts sémio-narratifs. Pour ce faire, nous avons tenu compte de la structure, c'est-à-dire de l'organisation actantielle et syntagmatique des contes, et des aspects figuratifs (les motifs) du récit. Notre premier chapitre aborde le domaine du conte populaire en général, les propriétés, les théories du genre, ainsi que son rôle sur le plan social. Dans cette partie de notre travail, nous explicitons aussi les différentes méthodes d'analyse que nous avons choisies pour étudier les contes de notre corpus.

Dans le deuxième chapitre nous analysons les *dramatis personae*, qui pour nous font partie de la composante figurative du récit. Dans cette partie de notre thèse,

⁴⁴Stith Thompson, *Motif-Index of Folk Literature*, 6 volumes, Bloomington, Indiana University Press, 1966.

nous cherchons à dégager des conclusions pertinentes sur la distribution actorielle des récits de notre corpus en nous servant surtout du travail d'Eleazar Meletinski.

Pour le troisième chapitre, nous empruntons de Joseph Courtés son interprétation du concept de motif pour étudier les *objets (modaux)*, c'est-à-dire les instruments et les outils dont se servent les personnages pour accomplir les tâches qui leur sont proposées. Nous verrons que ces éléments (qui comprennent, avec les personnages, la composante figurative des récits étudiés) ont une valeur narrative qui existe au delà de leur rôle de simple support aux événements consistant en traits descriptifs.

Dans le quatrième chapitre, nous analysons les types de «contrats» qui régissent les rapports entre les personnages et les Objets⁴⁵ voulus à la lumière du modèle actantiel d'Algirdas Greimas. Ce modèle nous aide aussi à cerner l'importance des Objets de valeur dans ces récits et nous aide à mieux comprendre les modalités du vouloir-faire, ou le désir qui fonctionne comme une force motivante dans le déroulement de l'action.

Le cinquième chapitre porte sur les événements (Thompson) ou les fonctions (Propp) dans les récits. Nous étudions le schéma narratif des contes de notre corpus à la lumière des théories de Paul Larivaille et de Jean-Michel Adam. Dans ce chapitre, nous fournissons un examen des particularités de l'organisation syntagmatique des contes de notre corpus. Plus spécifiquement, nous cherchons à déterminer si les contes

⁴⁵Les objets (actantiels) recherchés par le héros seront désignés dans notre étude comme des *Objets* (à la différence des *objets*, qui sont pour nous les outils que le héros utilise pour accomplir sa quête).

de notre corpus peuvent être représentés par un ou plusieurs modèles formels.

CHAPITRE I : LES PROPRIÉTÉS ET LES MÉTHODES D'ANALYSE DU CONTE POPULAIRE

Définition et quelques propriétés du conte populaire

«Un conte c'est d'abord un *récit*⁴⁶», écrit Georges Jean. Michèle Simonsen précise que le conte populaire est un récit en prose⁴⁷ qui relève du folklore oral. Selon cette auteure, c'est son caractère de récit qui relie le conte populaire aux autres formes de tradition populaire orale telles la saga, le mythe, la légende et l'anecdote biographique. Or à la différence des mythes et des légendes, ainsi que des anecdotes biographiques, le conte populaire raconte, selon Simonsen, des événements *fictifs* et *donnés pour tels*⁴⁸. Le saga, une forme de récit populaire en vers, se distingue aussi du conte populaire qui est un récit en prose.

Pour Georges Jean, les constantes les plus universelles et les plus générales des contes sont le déroulement de l'histoire dans le passé et la clôture du récit⁴⁹. Tout lecteur de contes merveilleux sait que le récit se situe dans un temps et un espace autres que ceux du narrateur/conteur. Les formules d'introduction accomplissent la séparation entre le monde dans lequel nous vivons et celui qu'habitent les personnages du conte. Par exemple, le récit comporte toujours un début et une fin très nets; il y a toujours une introduction (Il était une fois) et une conclusion (par exemple, du type, ils

⁴⁶George Jean, *Le pouvoir des contes*, Tournai, Casterman, 1990, p. 18. (C'est l'auteur qui souligne.)

⁴⁷Michèle Simonsen, *op. cit.*, p. 10.

⁴⁸*Ibid.* (C'est l'auteur qui souligne.)

⁴⁹Georges Jean, *op. cit.*, p. 23.

furent très heureux et eurent beaucoup d'enfants). «Le lieu est souvent derrière une barrière – mer, rivière, grotte à entrée étroite, au-delà des nuages...–, et le temps indéfini – un jour, jadis, à l'époque où les animaux parlaient⁵⁰». De cette manière, explique Edgard Sienaert, le narrateur/conteur signale aux lecteurs/auditeurs qu'il s'agit d'un écart avec la réalité tandis que les formules de conclusion signifient un retour vers la réalité.

À l'instar des personnages, les espaces du conte sont rarement décrits en termes spécifiques : «Les “décors”, comme les choses, objets, etc., sont plus indiqués que décrits. [...] Et il est vrai que les lieux et les choses “fonctionnent” plus comme des signes, comme des repères *narratifs* ou des instruments de l'action que comme des éléments “à montrer”⁵¹», écrit Georges Jean. Pour Edgard Sienaert, ces espaces dénués de détails, à l'instar des personnages, sont nécessaires pour le déroulement des actions : «Cette rigidité du cadre extérieur à l'action constitue une garantie de liberté : une fois serré étroitement dans cet étai, le conte peut dérouler sa chaîne d'actions sans autre souci de vraisemblance spatiale ou temporelle⁵²».

Classification du conte populaire

Dans son article «Catégories analytiques et genres populaires», Dan Ben-Amos écrit : «L'objet des travaux de recherche en littérature comparée des folkloristes est la

⁵⁰Edgard Sienaert, *Les lais de Marie de France : du conte merveilleux à la nouvelle psychologique*, Paris, Librairie Honoré Champion, 1978, p. 44.

⁵¹Georges Jean, *op. cit.*, p. 92. (C'est l'auteur qui souligne.)

⁵²Edgard Sienaert, *op. cit.*, p. 45.

diffusion des thèmes dans des traditions différentes. Il s'ensuit que, dans cette perspective, le genre est une catégorie thématique. La pierre de touche employée dans cette classification des textes par genre est la réponse à la question : «De quoi est-il question?»⁵³ Dans les *Märchen* ou les contes populaires, écrit Stith Thompson, il est question des événements suivants : «humble heros kill adversaries, succeed to kingdoms, and marry princesses⁵⁴». Certes, la classification thématique des différentes sortes de motifs dans la littérature populaire a contribué beaucoup au développement des études comparées. «En face des collections qui s'accroissaient à un rythme si rapide, particulièrement dans les pays nordiques, on s'aperçut tôt que, sous la variabilité infinie des textes particuliers, des ressemblances indéniables permettaient des rapprochements⁵⁵», écrit Marie-Louise Tenèze. C'est le Finnois, Antti Aarne qui a été chargé par l'Association des «Folklore Fellows» d'établir un essai de classement. En 1910, il publie son ouvrage «Verzeichnis der Märchentypen» (FF Communications, n° 3, Helsinki, 1910) qui comprend une classification thématique d'environ 550 contes populaires-types finnois, un *conte-type* ayant pour définition un ensemble de motifs qui constituent une unité narrative close. Stith Thompson l'explique ainsi : «A type is a traditional tale that has an independent existence. It may be told as a complete narrative and does not depend for its meaning on any other tale. It may indeed happen to be told with another tale, but the fact that it may appear alone attests its

⁵³Dan Ben-Amos, «Catégories analytiques et genres populaires», *Poétique*, n° 19, 1974, p. 266.

⁵⁴Stith Thompson, *The Folktale*, New York, Holt, Rinehart and Winston, 1946, p. 8.

⁵⁵Marie-Louise Tenèze, «Introduction à la littérature orale : le conte», *Annales : Économie, Société, Civilisation*, n° 24, 1969, p. 1111.

independence⁵⁶.»

De nombreux catalogues nationaux ont été établis suivant les «Verzeichnis».

En 1928, *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography* est publié. Cet ouvrage, une traduction et un remaniement du travail d'Aarne par Stith Thompson porte le nom des deux auteurs. Cette nouvelle version réunit à peu près 3000 contes-types internationaux. Il faut aussi mentionner *Le catalogue national Delarue-Tenèze* qui propose une classification des contes populaires français basée sur le modèle d'Aarne et Thompson⁵⁷.

⁵⁶Stith Thompson, *The Folktale*, *op. cit.*, p. 415.

⁵⁷A) Contes proprement dits : a) Les contes merveilleux (souvent désignés comme des contes de fées en français) ont une structure assez complexe et comportent des éléments surnaturels non chrétiens (enchanteurs, métamorphoses, objets magiques, etc.) On a tendance à assimiler tous les contes populaires à cette catégorie, mais il est important de savoir qu'ils ne constituent qu'une partie du répertoire. b) Les contes réalistes ou nouvelles ont une structure semblable à celle des contes merveilleux mais ils s'en distinguent par l'absence du surnaturel. c) Les contes religieux se rapprochent des légendes, mais s'en distinguent par le fait qu'il s'agit d'événements fictifs. d) Les histoires d'ogres stupides.

B) La catégorie contes d'animaux est selon Delarue et Tenèze difficile à justifier parce qu'en général, les animaux jouent un rôle très important dans les contes populaires. C'est pour cette raison que dans le catalogue Delarue-Tenèze, ce terme est réservé aux les contes qui mettent en scène uniquement des animaux.

C) Le groupe contes facétieux comprend toutes sortes de récits différents. Par exemple

- ceux qui se moquent des riches, des puissants et des institutions établies
- ceux qui se moquent des faibles, des infirmes, des sots, des étrangers ou des habitants d'une région voisine considérées traditionnellement comme stupides.
- ceux qui se moquent des valeurs telles honnêteté, piété, chasteté, fidélité, etc.
- récits scatologiques
- hâbleries, histoires qui décrivent les exploits de chasse de pêche, etc.

D) Dans la catégorie contes énumératifs ou «randonnées», il s'agit de contes du type : «Le valet appelle le boucher, qui ne veut pas tuer le veau, qui ne veut pas boire la rivière qui ne veut pas éteindre le feu qui ne veut pas brûler le bâton, etc. (cité dans Michèle Simonsen, *op. cit.*, p. 13-14.)

Contes populaires/contes de fées

La plupart des contes populaires, dont les origines exactes échappent souvent aux études des chercheurs, appartiennent à un fonds commun qui apparaît sous maintes variantes à travers le monde. Ils renferment bel et bien un fond ancien dont les origines remontent au Moyen Âge et même souvent au-delà⁵⁸. Ils font partie d'un répertoire international de contes qui comprend ceux de toute la civilisation indo-européenne. Le conte populaire s'est transmis par voie orale pendant des siècles avant d'être rassemblé et transcrit par des chercheurs. Selon André Jolles, le conte populaire n'apparaît sous la forme littéraire qu'au moment de la publication du recueil des frères Grimm, *Kinder- und-Hausmärchen* (Contes pour les enfants et les familles)⁵⁹. Selon Jolles, les frères Grimm étaient les premiers à appliquer aux récits qu'ils rassemblaient le mot «märchen» (conte) qui était déjà depuis longtemps en usage. Le sens étymologique du mot «märchen» provient de «mari» (ou du gothique «mers»), qui voulait dire «connu» ou «célèbre» : ce mot est la forme diminutive de Märe, qui signifie récit, rapport ou tradition⁶⁰. Pour Stith Thompson, c'est le mot «märchen» en allemand qui exprime le mieux l'essence du mot «conte populaire» en français : «Perhaps the most frequent of all concepts to be met when one studies the folktale on a world-wide basis is that which the Germans call *Märchen*. [...] / A *Märchen* is a tale of some length involving a succession of motifs or episodes. It moves in an unreal world without definite locality

⁵⁸Père Anselme Chiasson, Charlotte Cormier, Donald Deschênes, Ronald Labelle, *op. cit.*, p. 690.

⁵⁹André Jolles, *Formes simples*, Paris, Seuil, 1972, p. 173.

⁶⁰*Ibid.*, p. 174.

or definite characters and is filled with the marvelous⁶¹.»

Les *contes de fées* sont un cas du remaniement extensif des contes populaires. Certains sont même redevenus des contes populaires en retournant à la tradition populaire. Ainsi, les contes de Perrault et de Grimm qui sont nés d'une réécriture de l'oral ont à leur tour influencé fortement la tradition orale. Il n'en reste pas moins que pour beaucoup de chercheurs, comme Jack Zipes, il est important qu'on se rende compte de la distinction qui existe entre les termes *contes de fées* et *Volksmärchen* (conte populaire) :

The common term *Volksmärchen* or folktale (of medieval origins) clearly signifies that the people were carriers of the tales. [...] The term fairy tale, when used for *Volksmärchen*, is a misnomer. Clearly, fairy tale refers to the literary production of tales adapted by bourgeois or aristocratic writers in the seventeenth and eighteenth centuries such as Basile, Perrault, Comtesse D'Aulnoy, Madame de Beaumont, Musäus and others, who wrote for educated audiences, and the nature of the author's social class which must be studied in detail, added a new dimension to the folktale. Secondly, the term fairy tale came into the language at a particular historical juncture and gradually eclipsed the more explicit term folk tale⁶².

Les contes de fées s'appuient sur la tradition orale, mais ce sont bien des adaptations littéraires, ayant été largement modifiés. Par exemple, pour Marc Soriano, le succès des *Contes* de Perrault est dû à «une collaboration féconde et savante de l'art écrit et de l'art oral. Par un concours de circonstances historiques et personnelles, Perrault, que rien ne semble préparer à ce rôle, a mis au service de l'art populaire, de

⁶¹Stith Thompson, *The Folktale*, *op. cit.*, p. 7-8.

⁶²Jack Zipes, *Breaking the Magic Spell : Radical Theories of Folk and Fairy Tales*, London, Heinemann, 1979, p. 23.

sa fraîcheur, de sa profondeur, les ressources de l'art savant⁶³». Les récits de *Ti-Jean* se trouvant dans les volumes de Melvin Gallant sont les seuls de notre corpus à se *rapprocher* du genre du conte de fées : dans ces deux recueils, la tradition orale a été remaniée par l'auteur pour lui donner une apparence plus "littéraire". Le style ainsi que l'organisation des éléments du récit dans ces contes se distinguent nettement de ceux des autres recueils. Nous avons identifié quelques exemples de la "réécriture" de l'auteur dans ces deux livres.

Dans les autres contes du corpus, nous avons noté qu'il manque parfois des parties du récit, et par conséquent, la chaîne narrative n'est pas toujours complètement "logique". Dans d'autres cas, le récit est fragmentaire, comme dans «Les enfants perdus⁶⁴»; nous ne connaissons pas la fin de ce conte. Dans d'autres contes, il se trouve des éléments qui ne semblent pas avoir de fonction dans le récit, bien que nous sachions que cela ne devrait pas être le cas. Prenons comme exemple de ce phénomène le conte, «Marche, ma grande truie⁶⁵». Dans ce récit, le géant prend sa grande truie et quitte sa maison afin de poursuivre les enfants qui s'enfuient. En général, l'objet que le vilain apporte de chez lui au début de la poursuite l'aide à empêcher ses victimes de s'échapper. Dans ce cas, cependant, la truie n'est plus mentionnée dans le récit et semble être un élément gratuit (ce qui est dans la terminologie de Max Lüthi, «a blind

⁶³Marc Soriano, *Contes de Perrault : culture savante et traditions populaires*, Paris, Éditions Gallimard, 1977, p. 491.

⁶⁴*Les deux traditions, op. cit.*

⁶⁵*Par un dimanche au soir, op. cit.*

motif (*blinded Motiv*)⁶⁶) dans le déroulement de l'action.

Or, dans les recueils de Gallant, les récits ont toujours un schéma narratif logique et "complet": l'auteur lui-même avoue avoir combiné des contes différents pour satisfaire à certaines exigences narratives. Mais ce qui distingue les contes rassemblés par Gallant des autres que nous étudions dans ce travail plus que toute autre chose c'est son traitement des personnages; ils ont des aspects qui sont atypiques de ceux des autres contes de notre corpus ainsi que du genre en général. Gallant admet les avoir développés «afin de leur donner une allure plus moderne⁶⁷». En remaniant les textes, il a fait de Ti-Jean «un personnage qui a des sentiments et éprouve des émotions, ce qui ne correspond guère à l'esprit du conte traditionnel⁶⁸». Le héros de ces volumes est souvent décrit comme un beau jeune homme, mais ce sont les aspects de sa personnalité qui sont le plus souvent fournis. Par exemple, il est un garçon «vaillant, gentil et serviable⁶⁹», «audacieux, rusé, fort⁷⁰», parfois il est «un peu fou⁷¹», la cible des moqueries de toute la famille. La caractéristique interne la plus importante qui rend le Sujet de ces récits atypique de son prototype en général est le fait qu'il réfléchit à ses exploits avant et après les avoir accomplis. Par exemple, dans

⁶⁶Max Lüthi, *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*, Bloomington, Indiana University Press, 1984, p. 65.

⁶⁷*Ti-Jean : contes acadiens, op cit.*, p. 7

⁶⁸*Ibid.*

⁶⁹*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*, p. 59

⁷⁰*Ibid*, p. 9

⁷¹*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*, p. 11

le conte «Le mouton aux cornes d'or», Ti-Jean, «après s'être assuré que le géant était bien mort, [prend] le chemin du château du roi en sifflant. Il était fier de son coup⁷²». Nous notons le même phénomène dans «L'Oiseau de la mort» : «Ti-Jean souriait. Il était content de son exploit⁷³.» Dans «Le coucou», Ti-Jean songe à son désir de se venger : «Le désir de punir le roi et la reine de ce qu'ils avaient fait à ses frères ne le quittait pas⁷⁴.» Selon les chercheurs, tous ces détails seraient superflus car le personnage du conte populaire agit seulement pour faire avancer l'intrigue, c'est-à-dire qu'il ne se juge pas, ne prend pas conscience de ses actes. Les personnages (en particulier le héros) de ces recueils éprouvent des émotions qui sont expliquées et justifiées par le narrateur. Prenons comme autre exemple de ce phénomène l'ambivalence que ressent le héros dans le conte «Bonnet-Rouge» : «Il était content de voir son père devenir riche avec ses chevaux et ses vaches, mais quand il songeait à la fin de l'année qui approchait, il devenait sombre et taciturne⁷⁵.» Dans «Le neveu du curé» : «Ti-Jean ne savait pas trop quoi répondre. D'une part, il était content de pouvoir être enfin indépendant et de poursuivre en même temps le métier de son père. Mais d'autre part, il avait un peu peur de ce qui l'attendait, car il savait bien que tout ne se passerait pas comme avec son père⁷⁶.» De la même façon, nous savons que les personnages se laissent séduire par les promesses du donateur dans les contes, mais en

⁷²*Ibid.*, p. 27.

⁷³*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*, p. 26

⁷⁴*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*, p. 81.

⁷⁵*Ibid.*, p. 33.

⁷⁶*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*, p. 103

général cela n'est pas rendu aussi explicite que dans le conte «Merlin» : «Ti-Jean était de plus en plus tenté par la perspective d'une vie aidée de Merlin⁷⁷.»

Une comparaison plus détaillée entre les textes originaux et ceux qui se trouvent dans ces deux recueils dépasserait les limites de la présente étude. Il suffit de dire que, quoique nous trouvions en général les mêmes motifs et intrigues⁷⁸ dans ces contes que dans d'autres récits de notre corpus, la présentation de ces éléments nous permet de les décrire comme des contes de fées. Il s'agit d'un rassemblement de contes qui sont soigneusement écrits par un auteur; il a su manipuler des éléments de la tradition folklorique acadienne pour créer des oeuvres ayant une certaine unité de style et de ton.

Conte oral/contes transcrits et réécrits

Jacob Grimm soutient que la différence entre les textes oraux, transcrits et remaniés n'est peut-être pas aussi grande que l'on pense. Pour cet auteur, la fidélité exacte n'est même pas un but réalisable :

Une fidélité mathématique est absolument impossible et n'existe pas même dans l'histoire la plus vraie et la plus rigoureuse; mais cela n'a pas d'importance car nous sentons que la *fidélité* est une chose vraie et non pas une illusion, elle s'oppose donc réellement à une infidélité. Tu ne peux pas faire de récit parfaitement conforme, de même que tu ne peux pas casser un œuf sans qu'un peu de blanc reste collé à la coquille; c'est la conséquence de toute chose humaine et c'est la «façon» qui change constamment. Pour moi la vraie fidélité, dans cette image, ce serait de ne pas casser le jaune de l'œuf. Si tu doutes de la fidélité de nos Contes, tu ne peux douter de cette fidélité-là, car elle existe.

⁷⁷Ti-Jean : *contes acadiens, op. cit.*, p. 53

⁷⁸Nous trouvons les mêmes contes-types et motifs (Aarne-Thompson) dans les autres récits du corpus.

Pour ce qui est de l'autre, et impossible, fidélité, nous-mêmes et d'autres que nous l'auraient raconté une autre fois et avec des mots en grande partie différents, qu'ils n'auraient pas été moins fidèles : rien n'a été ajouté au fond ni changé⁷⁹.

Néanmoins la question de fidélité représente un problème épineux pour beaucoup de chercheurs. Stith Thompson a considéré les difficultés que pose la transformation du conte oral en conte écrit :

The relation to each other of the two kinds of tradition – written and oral – is very complicated and demands more study than has been given to it.[...] The necessity of conducting at once a study in literary relationships and in the course of oral tradition makes the investigation of an important tale with distribution in Europe and Asia one of the most complicated pieces of research imaginable. The student of such tales must often feel how much easier would be his task if he either had no oral versions at all or if they were all oral. If he could actually have a story of which there were absolutely no literary variants, could he not tell how valid is the purely oral side of the historic-geographic technique⁸⁰?

Dans son ouvrage, *Formes simples*, André Jolles examine la question de l'écriture (et la réécriture) du conte oral. Pour André Jolles, «le conte est justement la forme qui exige une étude préalable, qui introduit un débat de principe sur le *langage* et sur la *poésie* et qui apporte tout à la fois la conclusion et l'introduction à toutes les Formes simples⁸¹». Selon cet auteur, le genre du conte oral peut être décrit comme une Forme simple :

Dans la Forme simple, le langage reste [...], général [...]. On a coutume de dire que chacun peut raconter un conte, une Geste, une légende «avec ses propres mots». Les limites de ces «mots propres» peuvent, le cas échéant, être

⁷⁹Jacob Grimm cité par André Jolles, *op. cit.*, p. 179.

⁸⁰Stith Thompson, *The Folktale*, *op. cit.*, p. 442.

⁸¹André Jolles, *op. cit.*, p. 174-175. (C'est l'auteur qui souligne.)

extrêmement étroites, comme [...] pour la locution, le proverbe et la devinette. Dans la légende, la Geste ou le conte, la Forme perdrait également sa validité, si l'on modifiait ou si on laissait de côté ce que nous appelons «*geste verbal*». Pourtant l'idée de raconter «avec ses propres mots» contient une certaine vérité : il ne s'agit pas, de toute façon, des paroles d'un individu en qui la forme se réaliserait, il ne s'agit pas d'un individu qui serait la force ultime d'exécution et donnerait une réalisation unique à la forme en lui conférant par surcroît sa marque personnelle; la force d'exécution, c'est ici le langage, dans lequel la forme reçoit une réalisation chaque fois nouvelle⁸².

Le *langage* dont il parle, c'est le langage du peuple. Le terme «Forme savante», en revanche, Jolles l'utilise pour décrire les œuvres littéraires qui portent la marque d'un ou de plusieurs auteurs : «Dans les Formes savantes, il s'agit des *paroles propres au poète* qui sont l'exécution unique et définitive de la forme, alors qu'il s'agit dans la Forme simple des *paroles propres à la forme* qui s'y donne à chaque fois et de la même manière une exécution nouvelle⁸³». D'après Jolles, le langage dans les Formes savantes est «le langage d'un individu, cet individu ayant le don éminent de pouvoir atteindre, dans une œuvre définitivement close, la cohésion suprême [...] et conférant par surcroît à cette œuvre close l'empreinte solide, particulière et unique de sa personnalité⁸⁴».

Jolles écrit tout de même «qu'on ne peut pas constater la même différence d'après la manière dont les deux Formes se présentent à nous dans la situation littéraire et historique que l'Occident connaît depuis le seizième siècle⁸⁵». C'est à cette époque

⁸²*Ibid.*, p. 186. (C'est l'auteur qui souligne.)

⁸³*Ibid.* (C'est l'auteur qui souligne.)

⁸⁴*Ibid.*

⁸⁵*Ibid.*, p. 183.

que le conte commence à être lié aux noms d'auteurs, par exemple Straparola, Basile, Perrault, Madame d'Aulnoy, Wieland, et plus tard les frères Grimm⁸⁶. Dès lors, il a commencé à perdre sa «pluricité», sa «mobilité». Adapté et réécrit, il commence à prendre le ton de son auteur : «Chaque fois qu'une Forme simple s'actualise, elle avance dans une direction qui peut la conduire jusqu'à cette fixation définitive qu'on trouve finalement dans la Forme savante⁸⁷». Mais, paradoxalement Jolles soutient aussi le point de vue que l'écriture seule ne détruit pas la Forme simple, car il commente les ouvrages de Grimm ainsi : «Ce qui est sûr, quelle que soit la figure qu'ont fini par prendre les *Contes pour les enfants et les familles*, c'est que *Jacob Grimm a découvert le vrai conte en tant que Forme simple*⁸⁸.»

Pour d'autres auteurs, le conte écrit ne peut jamais être considéré comme une Forme simple. Selon Jeanne Demers et Lise Gauvin, «chaque fois qu'un conte s'actualise par l'écrit, il se fige et trahit [...] la forme simple⁸⁹». Elles précisent leur point de vue ainsi :

Entre l'existence virtuelle et constamment mouvante de l'œuvre orale, sa fixation écrite, voire littéraire dans le sens habituel du terme, et le conte écrit de pure imagination, s'inscrit pourtant toute la gamme des réalisations concrètes, singulières. Ce que l'on nomme habituellement, non sans imprécision, conte «folklorique», «populaire» ou «traditionnel», ne perd-il pas son statut folklorique ou populaire oral à l'écrit⁹⁰?

⁸⁶*Ibid.*

⁸⁷*Ibid.*, p. 187.

⁸⁸*Ibid.*, p. 188. (C'est l'auteur qui souligne.)

⁸⁹Jeanne Demers et Lise Gauvin, «Le conte écrit, une forme savante», *Études françaises*, vol. XII, nos. 1-2, avril 1976, p. 10.

⁹⁰*Ibid.*, p. 5.

Selon Demers et Gauvin, du moment où le conte oral prend contact avec l'écrit, il doit subir un certain travail de modification aux mains de celui qui le recueille.

C'est pour cette raison que ces auteures rangent le conte écrit parmi les Formes savantes. Nous sommes d'accord avec ces auteurs qui insistent sur le rôle créatif de celui qui rassemble et écrit ces récits populaires : «Le conte transcrit/écrit, forme ambiguë, oscille, hésite entre les exigences scientifiques de la recherche folklorique et la création littéraire, entre le langage de la forme et celui du poète, quand ce n'est pas celui du prédicateur⁹¹.» Certes, nous ne pouvons pas nier la différence importante qui existe entre les contes oraux et écrits. D'abord, nous savons que le transcripteur des contes populaires laisse toujours des traces tantôt implicites, tantôt explicites, peu ou prou dans les textes qu'il réunit. À ce sujet aussi, Jeanne Demers et Lise Gauvin écrivent :

Malgré la passivité apparente de sa désignation, le conte transcrit/écrit n'évite pas, sauf s'il s'agit d'une translittération, la présence d'un auteur (scripteur), l'émergence d'une subjectivité donc, qui oriente, sinon la matière, du moins la forme du texte final présenté au lecteur. Qu'il choisisse d'occulter certains documents d'en privilégier d'autres, de résumer seulement l'histoire entendue, cet auteur camouflé et discret joue à peu près le rôle, par rapport à la tradition orale, de l'adaptateur de littérature enfantine qui, en voulant faciliter la lecture de chefs-d'œuvre, altère profondément ceux-ci⁹².

Selon nous, tout texte écrit (même quand celui-ci est une transcription pure du conte oral) est doté d'une certaine subjectivité, car celui qui transpose à l'écriture le conte oral intervient nécessairement dans le processus de transmission de la matière. À

⁹¹*Ibid.*, p. 12-13.

⁹²*Ibid.*, p. 11.

ce sujet, Jean-Claude Bouvier écrit : «Dans le cas du passage de l'oral à l'écrit la transcription pourra être fidèle ou non au code oral, le texte pourra être réécrit ou simplement aménagé... Mais dans tous les cas la version écrite obtenue est loin d'être neutre⁹³.» Le simple fait d'être écrit modifie le texte. Outre les marques de l'oralité (les gestes et les expressions du conteur, la réaction des auditeurs) qui disparaissent dans le texte imprimé, le conte transcrit se distingue du conte oral en ce qu'il transforme un événement en objet fixe. Il faut donc reconnaître le fait que tous les textes que nous étudions ont ainsi subi des influences de deux auteurs, c'est-à-dire celui qui les a originellement racontés et celui qui les a transcrits ou écrits.

Or, en fin de compte, il faut signaler aussi que même le conte oral «originel» n'est pas une série d'énoncés "purs", relevant directement de la tradition orale d'un peuple et d'une seule région quelconque. Le conteur lui-même apporte ses propres changements aux textes. Transmis de génération en génération, et en traversant des cultures, des pays différents, le conte populaire se trouve enfin marqué par diverses voix, même avant d'être transcrit par les chercheurs. Le «conteur», qui fonctionne comme l'«auteur» de ces textes, subit des influences du monde qui l'entoure, et son texte devient inévitablement (même si cela est très discret, fait de façon inconsciente, et presque imperceptible) un lieu de rencontre pour ses idées et ses croyances. Vitautas Bagdanavicius écrit à ce sujet :

Can the author, in creating his work, remain utterly independent from the cultural reality that surrounds him? The answer is [...] no. As the author

⁹³Jean-Claude Bouvier, *Les voies de la parole : ethnotextes et littérature orale, approches critiques*, Saint-Estève, Alpes de Lumière et Publications de l'Université de Provence, 1992, p. 21.

shapes his material, he cannot avoid expressing what he knows – what concerns his cultural environment as well as himself. [...] the literary work reflects and attests to its culture of origin not by its circumstances but by its philosophy⁹⁴.

Le conte folklorique est le résultat d'un processus qui est, au moins en partie, personnel et créatif. Des chercheurs, comme Michèle Simonsen, affirment que la pratique du contage est à mi-chemin entre la reproduction pure et la création originale :

Il semble qu'un conteur ne raconte jamais deux fois la même histoire de manière identique, pas plus qu'il n'apprend un conte par cœur comme un acteur moderne apprend son texte. Le conte, comme tout genre oral, comprend des éléments rigides, relativement stables, et des éléments fluides, plus mobiles. A partir d'une structure narrative relativement stable, et d'un certain nombre de procédés traditionnels, le conteur improvise plus ou moins, dans un style qui lui est propre⁹⁵.

Marc Soriano affirme qu'en général le lecteur ne perçoit pas la pratique de l'art traditionnel comme un acte créatif : «Les œuvres de tradition populaire sont non seulement *anonymes*», écrit-il, «mais apparemment spontanées, c'est-à-dire élaborées sans élaboration, individualisées sans un individu pour assumer la responsabilité de ce processus que nous estimons inséparable de toute création. Il s'agit en fait d'un véritable scandale logique⁹⁶». Pour Soriano, cette attitude signale une véritable contradiction dans les termes : «D'une part, expérience de l'artiste qui nous oriente vers un travail solitaire, artisanal; d'autre part, existence d'un art populaire qui s'accorde immédiatement avec les intérêts et les possibilités de compréhension d'un

⁹⁴Vytautas Bydanavicius, *Cultural Wellsprings of Folktales*, New York, Maryland Books, Inc., 1970, p. 28.

⁹⁵Michèle Simonsen, *op. cit.*, p. 52.

⁹⁶Marc Soriano, *op. cit.*, p. 481.

vaste public⁹⁷.» Selon cet auteur, la nature artistique de la création de la littérature orale est un aspect négligé par ceux qui lisent des contes. Pour Soriano, les conteurs doivent toujours être considérés comme des *artistes à part entière* qui «parce qu'ils assument pleinement leur tradition, sont aussi capables de la transformer, de l'adapter continuellement aux besoins d'un public dont les aspirations se modifient⁹⁸».

Ce qui semble clair des idées exprimées par les deux auteurs que nous venons de citer, c'est qu'il faut reconnaître le rôle créatif joué par le conteur tant dans les contes "littéraires" ou aménagés que dans les contes simplement transcrits. Nous croyons aussi que les artistes traditionnels peuvent modifier leurs œuvres consciemment ou inconsciemment pour refléter leurs propres expériences ou des éléments du monde qui les entoure⁹⁹. En même temps, nous retenons de Bouvier, de

⁹⁷*Ibid.*, p. 484.

⁹⁸*Ibid.*

⁹⁹Pour Max Lüthi, «the fairy tale is a poetic vision of man and his relationship to the work, a vision that for centuries inspired the fairy tale's hearers with strength and confidence because they sensed the fundamental truth of this vision. Even though man may feel outcast and abandoned in the world, like one groping in the dark, is he not in the course of his life led from step to step and guided safely by a thousand aids?» (Max Lüthi, *Once Upon a Time : On the Nature of Fairy Tales*, New York, Frederick Ungar Publishing Co., 1970, p. 179., p. 143-144) Et quelques mots de Marc Soriano nous suffisent pour montrer comment les peuples à travers les siècles se servaient des contes pour faire circuler des idées qui leur étaient importantes dans la vie quotidienne; pour lui, les motifs du conte populaire ne constituent pas un hasard car les artistes choisissent un certain type de héros selon les goûts du public. Pour lui, un personnage peut refléter une situation fondamentale de leur structure sociale, un rapport de sujétion et de revanche [...] Parce que ce sont des œuvres d'art, les *Contes* [de Perrault], pour la plupart, sont fondamentaux pour l'homme. Ils évoquent, sous une forme indirecte ou imagée, les problèmes qui sont les plus importants pour l'humanité : le rapport entre l'homme et la nature, la relation entre l'homme et la femme, la solidarité entre les hommes, etc. (Marc Soriano, *op. cit.*, p. 470-471) De tout temps, des auteurs ont manipulé les contes pour les faire servir à des fins intéressées, ayant des buts politiques, idéologiques ou moraux. Pour Zipes, le conte populaire était d'ores et déjà «an oral narrative form cultivated by the common people to express the manner in which they perceived nature and their social order and their wish to satisfy their needs

Demers et de Gauvin l'idée que l'auteur (c'est-à-dire celui qui transcrit ou écrit les contes) joue lui aussi une fonction importante dans l'élaboration du produit final. Pour nous, la distinction entre les contes oraux et les contes transcrits peut être comparée à celle qui existe entre les contes transcrits et ceux qui sont "réécrits" par un auteur qui les transforme à sa guise. Ces trois stades d'existence (oral-transcrit-réécrit) sont des étapes différentes (mais non pas complètement séparées) du développement du genre du conte, de son adoption et sa circulation à travers le temps.

La méthodologie de l'analyse du conte : sa structure

Jolles a noté que le conte est un «événement dont la totalité constitue la forme¹⁰⁰». Pour sa part, Edgard Sienaert explique que, le conte, comme toute narration, met en scène dans un certain cadre des personnages qui agissent d'une certaine façon, et qu'en fait «tout dans le conte – structure narrative, situation spatio-temporelle et actants – est fonction de la morale implicite merveilleuse¹⁰¹». Il fait remarquer que le caractère linéaire ou unidirectionnel de l'intrigue du conte découle directement de sa nature même, qui est «un récit à foyer d'intérêt unique et dont la construction à partir d'une fin heureuse obligatoire exclut tout véritable conflit. [...]

and wants.» (Jack Zipes, *Beauties, Beasts and Enchantment: Classic French Fairy Tales*, New York, New American Library, 1989, p. 5) Zipes croit que les contes populaires et les contes de fées jouent un rôle fondamental dans l'histoire de l'homme : «Folk and fairy tales are generally confused with one another and taken as make-believe stories with no direct reference to a particular community or historical tradition. Their own specific ideology and aesthetics are rarely seen in the light of a diachronic historical development which has great bearing on our cultural self-understanding.» (*Ibid.*, p. 4)

¹⁰⁰André Jolles, *op. cit.*, p. 194.

¹⁰¹Edgard Sienaert, *op. cit.*, p. 30.

Ces différents maillons de la chaîne unique ne sauraient, par l'absence de l'un ou de l'autre, mettre en péril l'existence de la chaîne entière¹⁰²». Selon cet auteur, l'aboutissement logique de tout conte est la fin heureuse; il n'a d'autre raison d'être. Pour lui, la structure de tout conte est «toujours concentrique, puisqu'on y retourne invariablement à la situation initiale où fut d'abord enlevé, puis remis, l'élément manquant¹⁰³».

Vladimir Propp fait remarquer que «les contes merveilleux possèdent une structure absolument particulière, que l'on sent aussitôt et que définit cette catégorie [de contes], même si nous n'en avons pas conscience¹⁰⁴». Avant la parution de *Morphologie du conte*, il est vrai que le domaine du conte était considéré par les chercheurs (W. Wundt, R. M. Volkov, A. N. Veselovski, M. Müller, H. Husson, Th. Benfey, E. Cosquin, E. Lang, A. Van Gennep, P. Saintyves¹⁰⁵) comme le domaine du mythe ou de la fantaisie absolue, n'étant régi par aucun principe organisateur. Pour Propp cependant, la spécificité du conte est définie par deux modèles structurels : la succession des actions en séquence linéaire (les trente et une fonctions, le point de départ du conte étant une malversation ou un manque; il aboutit à un mariage ou à d'autres fonctions utilisées comme dénouement) et les sphères d'actions (au nombre de sept) qui correspondent aux personnages qui accomplissent les fonctions. En 1928, Propp publie *Morphologie du conte* dans lequel il étudie cent contes merveilleux russes

¹⁰²Edgard Sienaert, *op. cit.*, p. 36.

¹⁰³*Ibid.*, p. 39.

¹⁰⁴Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, 1970, p. 13.

¹⁰⁵Ces chercheurs s'intéressaient surtout à l'origine des contes.

dans le recueil d'Afanassief dans le but de les classer d'après leur structure commune. Le déroulement de l'action étant la constante recherchée dans son travail, sa méthode d'analyse se concentre sur les actions des personnages, qu'il dénomme «fonctions» : «Par fonction, nous entendons l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue¹⁰⁶.» Il avait découvert qu'un certain nombre d'actions figuraient dans tous les contes et que la succession de ces actions suivait toujours le même schéma : «L'action de tous les contes de notre corpus, sans exception, et celle de très nombreux autres contes originaires des nations les plus diverses, se déroule dans les limites de ces fonctions. [...] De la même façon qu'on applique un tissu à un mètre pour déterminer sa longueur, on peut appliquer les contes à ce schéma pour les définir¹⁰⁷.» Sa liste de fonctions est limitée; il ne peut en isoler que trente et une. Avant lui, personne n'avait pensé à la possibilité d'étudier et de classer des contes d'après leur forme propre. Selon lui, l'analyse du conte par ses prédécesseurs était «abordée surtout dans une perspective génétique [...] sans la moindre tentative de description systématique préalable¹⁰⁸».

Dans son livre, cependant, Propp parle avec la plus grande estime d'Antti Aarne qui est un des fondateurs de ce qu'on appelle l'école finnoise. C'était principalement sur l'étude des variantes du sujet dans le conte populaire que se portait l'attention de ce groupe de chercheurs. Mais, pour Propp, cette classification appelle aussi des critiques importantes : «On ne peut déterminer où s'achève un sujet avec ses variantes et où

¹⁰⁶Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 31.

¹⁰⁷*Ibid.*, p. 79-80.

¹⁰⁸*Ibid.*, p. 11.

commence un autre sujet, qu'après une étude approfondie des sujets des contes et une définition précise du principe qui préside à la sélection des sujets et des variantes. La permutableté des éléments n'est pas prise, ici non plus, en considération¹⁰⁹.» D'après Propp, un système de classification des contes populaires n'est possible qu'à partir d'une étude structuraliste.

Le livre de Propp devançait de beaucoup les autres études folkloriques de son temps. Propp est le premier théoricien qui a su découvrir un principe de classification et une méthodologie basée sur la forme du conte; il cherchait à découvrir sa spécificité en tant que genre. Nous ne pouvons pas nier le bien-fondé du modèle établi par ce pionnier de la recherche du conte car «la recherche de Propp donne justement la base indispensable à une analyse structurale du folklore narratif¹¹⁰». Cependant, on ne mesure vraiment la portée de ses théories que trente ans après sa publication originale, lors de sa traduction en anglais et à la suite de l'introduction d'autres méthodes d'analyse structurales en linguistique et en ethnologie. À ce sujet, Eleazar Mélétski écrit : «À proprement parler, les recherches structurales et typologiques, dans le domaine du folklore, n'apparurent en Occident, en France et aux États-Unis, que dans les années 50, en liaison avec les succès de l'école ethnographique des "modèles culturels" et en particulier sous l'influence du brusque développement de la linguistique structurale et de la sémiotique¹¹¹.» La méthode de Propp sert alors de point de départ

¹⁰⁹*Ibid.*, p. 17.

¹¹⁰Eleazar Mélétski, «L'étude structurale et typologique du conte» dans *Morphologie du conte*, *op. cit.*, p. 220.

¹¹¹*Ibid.*, p. 211.

à beaucoup d'autres chercheurs dans le domaine du conte folklorique. Nous pouvons en citer quelques exemples.

Dans *Morphology of the North American Indian Folktales*, le folkloriste américain Alan Dundes, tout en rendant hommage à Propp, a essayé d'appliquer sa méthode à un corpus de contes tout à fait différent. En gardant les principes fondamentaux de sa démarche, il a néanmoins réussi à créer sa propre méthode en distinguant et en définissant les trois concepts de *motifème*, d'*allomotif* et de *motif*. Il précise la notion de *fonction* (qui n'avait pas encore été adoptée par les folkloristes du temps et qu'il jugeait être trop ambiguë) en s'appuyant sur les théories de Kenneth C. Pike sur les unités structurales du comportement humain. À la place du terme *fonction*, Dundes propose d'adopter celui du *motifème*, et le terme *allomotif* pour désigner la forme concrète que peut prendre un *motifème* quelconque. En même temps, il garde le terme *motif*, déjà employé dans son sens habituel par les folkloristes de l'époque.

En vérité Dundes n'apporte aucun changement théorique radical aux principes d'analyse posés par Propp. C'est en réduisant le nombre des fonctions de Propp et en créant d'autres de nature plus générale que Dundes a réussi à faire avancer les recherches dans le domaine du récit folklorique. Le schéma des trente et une fonctions de Propp se trouve en regroupements plus fins chez Dundes. Claude Bremond résume ainsi cette démarche dans son ouvrage *Logique du récit* : «L'analyse d'A. Dundes séduit d'emblée par sa clarté et son économie : six couples de motifèmes suffisent pratiquement à ordonner un matériel d'une diversité apparemment immaîtrisable. Les schémas structuraux qui en résultent ont, sur celui de Propp, l'avantage de réaliser

plusieurs séquences, à la fois autonomes et combinables entre elles, donc aptes à engendrer des types de récits différents quoique procédant d'une même matrice¹¹².»

Pour important qu'il considère le travail de Dundes, Bremond écrit tout de même qu'il a «parfois tendance à simplifier les problèmes, et souvent à leur donner des solutions approximatives¹¹³». Selon ce théoricien du récit, une réarticulation de la séquence motifémique de Dundes (conçue comme des éléments groupés en paires) serait nécessaire pour tenir compte de l'existence de trois phases au lieu de seulement deux : «le processus narratif de base consiste dans une action qui se développe en trois temps : état de départ, processus proprement dit, résultat¹¹⁴».

Bremond rend hommage aux travaux de Propp et de Dundes pour ce qui relève de l'analyse morphologique du récit, mais reproche au premier de «revenir subrepticement à des critères sémantiques, au second de privilégier indûment le point de vue du héros¹¹⁵». Il essaie de corriger les défauts de ces chercheurs en créant un modèle basé sur son étude de cent vingt versions françaises des contes types merveilleux fournis par le catalogue Delarue-Tenèze. Il a pour but l'élaboration d'un système de classement morphologique des contes merveilleux. Il travaille «à partir d'une matrice initiale de trois séquences (Dégradation-Amélioration; Mérite-Récompense; Démérite-Châtiment)¹¹⁶». La première séquence ouvre la possibilité d'un

¹¹²Claude Bremond, *Logique du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 1973, p. 63.

¹¹³*Ibid.*, p. 64.

¹¹⁴*Ibid.*, p. 65.

¹¹⁵Michèle Simonsen, *op. cit.*, p. 64.

¹¹⁶*Ibid.*

processus, la seconde réalise cette possibilité et la troisième sert à terminer le processus. Bremond tente de tirer du schéma de Propp les règles générales sur le *déroulement du récit*, mais à la différence de celui-ci, Bremond ne croit pas que chaque phase ou séquence entraîne obligatoirement la venue de la séquence suivante. Selon Meletinski, «il pense que la fonction [...] est effectivement “un atome narratif”, et que le récit est formé par le groupement de ces atomes¹¹⁷». Dans sa théorie, le héros a toujours des alternatives en ce qui concerne sa façon d’agir; ses actions ne sont pas prédéterminées par le récit comme elles le sont dans la méthode proposée par Propp.

À la différence de Bremond, Algirdas Greimas se concentre non pas uniquement sur la logique narrative mais aussi sur le contexte mythologique du conte. C’est précisément cet aspect de son travail qui nous intéresse dans notre étude. D’après Algirdas Greimas, «l’agencement proppien nous suggère la possibilité de lire tout discours narratif comme une quête du sens, de la signification à attribuer à l’action humaine¹¹⁸». Cependant, le succès de Propp n’était pas total¹¹⁹; selon Greimas, la «morphologie» de Propp risque d’être vue comme un simple résumé d’événements

¹¹⁷Eleazar Mélétski, *op. cit.*, p. 230.

¹¹⁸Algirdas Greimas dans la préface à Joseph Courtés, *Sémiotique narrative et discursive*, Paris, Hachette, 1993, p. 9.

¹¹⁹Selon les sémioticiens comme Anne Hénault, Propp est le premier à élaborer une idée sémiotique, mais elle croit tout de même qu’«il a “déréalisé” les événements du conte» en ne parlant que de leurs enchaînements syntagmatiques : «Dans ce caractère automatique de l’association des personnages et de leur faire où l’agresseur nuit et le héros sauve comme le vent souffle, se lira bientôt toute autre chose qu’une lapalissade... un ensemble “d’organes” en quelque sorte mis à plat.» Anne Hénault, *Histoire de la sémiotique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, p. 96-97.

relatés dans le conte¹²⁰.

C'est dans les années 1960 que Greimas, inspiré pas les travaux de Claude Lévi-Strauss sur les mythes et par les analyses structurales de Propp, a apporté aux études sur le sens une orientation nouvelle qui est devenue très importante pour l'analyse des contes populaires. Pour formuler ses théories sur le conte, Greimas prend pour base le schéma de Propp et le corrige par la théorie de Lévi-Strauss. Ses travaux découlent de ses études en lexicographie et de ses idées sur la structure élémentaire de la signification, conçues à partir des mots ou des unités lexicales (lexèmes). Un lexème peut être décomposé en un ensemble de sèmes (des unités de signification). Pour Greimas, la structure élémentaire de la signification peut être définie comme une structure à quatre sèmes ou termes; deux termes s'opposent à la fois à leur sens contradictoire et à leur contraire; ces quatre termes entretiennent entre eux trois types de relations : contradiction, contrariété et présupposition, selon le modèle du carré sémiotique. D'après ce chercheur, la production du sens, «n'étant saisi que s'il est articulé¹²¹», exige un parcours du réseau de relations du carré (aussi modèle actantiel ou constitutionnel) : «Le modèle constitutionnel n'est, dès lors, que la structure élémentaire de la signification, utilisée, en tant que forme, pour l'articulation de la substance sémantique d'un micro-univers¹²².» C'est l'organisation des éléments du récit selon ce carré sémiotique qui permet au lecteur de reconnaître le niveau sémantique ou le niveau profond du texte.

¹²⁰Algirdas Greimas, *Sémiotique narrative et discursive*, *op. cit.*, p. 9.

¹²¹Algirdas Greimas, *Du sens*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, p. 161.

¹²²*Ibid.*

Le schéma du déroulement des actions observées dans le récit est représenté dans une triade de trois étapes : l'épreuve qualifiante (l'acquisition de la compétence du héros, c'est-à-dire d'un pouvoir et d'un savoir-faire), l'épreuve principale (l'action décisive du héros, l'accomplissement du mandat ou la performance du héros) et l'épreuve glorifiante (lieu de la reconnaissance et de la sanction du sujet-héros où il reçoit un satisfecit). Greimas explique que le sujet, avant d'accomplir une performance quelconque, doit posséder, au préalable, la compétence nécessaire. Cette compétence prend la forme de quatre *modalités* : «le sujet compétent doit [...] être doté des “marques” de la réalisation de ce PN¹²³ ce qui veut dire qu'il doit posséder un ensemble de *modalités* de vouloir et/ou devoir et de pouvoir et /ou savoir faire¹²⁴.» Ces modalités servent à qualifier le héros, c'est-à-dire à lui donner des qualités qui le rendront capable de surmonter les épreuves.

Greimas croit que la structure du conte peut recouvrir des phénomènes sociaux. Pour lui, tous les contes montrent au début «l'existence d'un ordre social manifesté par la distinction entre les classes d'âge et fondé sur la reconnaissance de l'autorité des anciens¹²⁵». Ensuite, les contes se développent comme «la rupture de cet ordre, due à la désobéissance des représentants de la jeune génération (mais non du héros lui-même) et par l'apparition consécutive d'un malheur, d'une aliénation de la

¹²³Cela veut dire programme narratif, la forme canonique qui rend compte de tout acte quel qu'il soit dans le récit.

¹²⁴Algirdas Greimas, *Sémiotique narrative et discursive*, *op. cit.*, p. 16-17. (C'est Greimas qui souligne.)

¹²⁵Algirdas Greimas, *Du sens*, *op. cit.*, p. 233.

société¹²⁶». Pour Propp, la structure du conte est déterminée par le départ du héros de la maison paternelle. Pour Algirdas Greimas, le récit du conte est toujours situé sur deux isotopies différentes, c'est-à-dire «le lieu où est établie la société et le lieu où le héros accomplit ses performances¹²⁷». Greimas explique que l'espace héroïque, où ont lieu tous les événements merveilleux du conte, est un espace clos délimité par une deixis sociale que marque le retour du héros. Dans l'espace «social», le héros se trouve isolé pendant qu'il accomplit des transformations de valeurs¹²⁸.

La notion de motif

Dans *Les fabliaux*, Joseph Bédier proposait déjà une méthode cohérente pour l'analyse comparative des différentes parties du conte. Par exemple, il distinguait entre les éléments nécessaires au déroulement de l'intrigue ou à l'organisation narrative invariante et les éléments figuratifs, qu'il considérait comme «les accidents du conte [qui] sont, par définition, arbitraires et peuvent varier d'un conteur à l'autre¹²⁹». Pour lui, ces traits «accessoires», c'est-à-dire les «motifs», sont par nature transitoires et mobiles¹³⁰. Le domaine de recherche sur le conte populaire depuis Aarne et Thompson a évolué de sorte qu'on reconnaît une distinction entre les *actions* (les fonctions proppiennes) et tous les autres éléments constitutifs du récit (par exemple,

¹²⁶*Ibid.*

¹²⁷Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 236.

¹²⁸*Ibid.*

¹²⁹Joseph Bédier, *Les fabliaux*, Paris, Librairie Émile Bouillon, 1895, p. 187.

¹³⁰*Ibid.*

les lieux, les personnages, les objets, le temps...) qui font parti du *contenu* : «Le contenu du conte, ce sont, estime-t-on généralement, ses motifs¹³¹», écrit Marie-Louise Tenèze.

Il faut aussi dire que pour Vladimir Propp, la spécificité du conte merveilleux n'est pas dans les motifs, mais dans les unités structurelles autour desquelles se regroupent les motifs. Il reproche à d'autres chercheurs (A. N. Veselovski, R. M. Volkov) d'avoir tenté une classification du conte basée sur l'étude des motifs. Pour lui, le caractère figuratif du conte cède la place aux «fonctions»; aucune typologie basée sur les «aspects variables» des contes n'est possible. Le seul but visé dans *Morphologie du conte* est une découverte des «lois de la structure¹³²» (invariante) du conte.

D'autres chercheurs que nous avons étudiés ne sont pas d'accord avec Propp. Pour Max Lüthi, «motifs and their individual features (*Züge*) lend life, vigor, and color to the fairytale; the themes which they carry or which shine through them give it meaning and significance¹³³». Selon cet auteur, «a motif is a plot kernel. [They are] irreducible building blocks similar to atoms, simple carriers of the action [which] have their own special significance¹³⁴». La définition du motif la plus utilisée dans le domaine du folklore est sans doute celle de Stith Thompson telle qu'elle paraît dans

¹³¹Marie-Louise Tenèze, «Du conte merveilleux comme genre», *Arts et traditions populaires*, vol. 18, nos. 1-2-3, 1970, p. 40.

¹³²Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 25.

¹³³Max Lüthi, *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*, *op. cit.*, p. 115.

¹³⁴*Ibid.*, p. 124.

son ouvrage *The Folktale*. Pour cet auteur, le caractère figuratif ainsi que les éléments du schéma narratif du conte populaire prend la forme du «motif». Il décrit ce terme ainsi :

A motif is the smallest element in a tale having a power to persist in tradition. In order to have this power it must have something unusual and striking about it. Most motifs fall into three classes. First are the actors in a tale – gods, or unusual animals, or marvelous creatures like witches, ogres, or fairies, or even conventionalized human characters like the favorite youngest child or the cruel stepmother. Second come certain items in the background of the action – magic objects, unusual customs, strange beliefs, and the like. In the third place there are single incidents – and these comprise the great majority of motifs¹³⁵.

L'*Index* de Thompson, qui représente la première étape dans la classification des éléments du conte à travers le monde, est donc une aide inestimable dans la recherche folklorique comparative des éléments divers qui constituent les différentes composantes du conte. Sur le sujet de l'utilité classificatoire de l'*Index* de Thompson dans le domaine du conte, Dan Ben-Amos écrit :

[...] for cross-cultural purposes the primary research need was therefore a list of minimal units to which tales are analysable on any level, and which occur in more than one story. Stith Thompson's *Motif-Index of Folk Literature* was to answer this particular need. Thompson based the plan of his *Motif-Index* on the assumption, accepted since Linnaeus, that a classification system is the primary prerequisite for transforming any knowledge into a scientific discipline¹³⁶.

Tous les chercheurs que nous avons étudiés se mettent d'accord sur un point : le modèle de Thompson peut servir comme un outil pour la première classification des

¹³⁵Stith Thompson, *The Folktale*, *op. cit.*, p. 415-416.

¹³⁶Dan Ben-Amos, «The Concept of Motif in Folklore», *Folklore Studies in the Twentieth Century*, Suffolk, D. S. Brewer, 1980, p. 18.

éléments textuels du conte. Nous avons donc décidé de prendre ce modèle comme point de départ dans l'organisation du matériel de notre corpus. Par exemple, nous avons commencé par diviser les différentes parties des contes en trois catégories : les personnages, les objets (magiques et ordinaires) et les événements.

Quant à l'analyse des contes eux-mêmes, d'autres chercheurs ont aussi trouvé que la division des "motifs" en personnages, objets et événements s'est avérée peu pratique. C'est pour cette raison que, depuis sa parution, la définition du motif de Thompson a été beaucoup critiquée. Dans *Analytic Essays in Folklore*, par exemple, Alan Dundes écrit : «However useful the motif-index and tale-type index may be as bibliographical aids or as means of symbol shorthand, their basic units namely the motif and tale type, do not provide an adequate basis for comparative studies¹³⁷.» Dans son article «The Concept of Motif in Folklore», Dan Ben-Amos constate de même que «in spite of the deep impression that the term [tel qu'il a été défini par Stith Thompson] has made on our discipline, the concept that it represents has remained vague and varied, subject to abuse and rebuke, and has often been regarded as an obstacle rather than a vehicle for research¹³⁸». Eleazar Meletinski, pour sa part, constate que le *Motif-Index* de Stith Thompson est un «précieux ouvrage de référence, mais, il fait une large part à l'intuition empirique. Il lui manque une définition rigoureuse de la notion de motif¹³⁹». Thompson lui-même a reconnu les limites de sa définition et de son index.

¹³⁷Alan Dundes, *Analytic Essays in Folklore*, Paris, The Hague, 1975, p. 62.

¹³⁸Dan Ben-Amos, «The Concept of Motif in Folklore», *loc. cit.*, p. 17.

¹³⁹Eleazar Meletinski, «Principes sémantiques d'un nouvel index des motifs et des sujets», *Cahiers de littérature orale*, n° 2, 1977, p. 16.

À ce sujet, Dan Ben-Amos écrit : «He himself regarded his *Motif-Index of Folk Literature* as a mere tool for future research, not research *per se*¹⁴⁰.» La question la plus importante soulevée par les chercheurs était celle du manque de distinction nette entre ces trois groupes. Les chercheurs qui se sont consacrés à ce problème ont donc commencé par des tentatives de bien définir le concept du motif.

Pour Claude Bremond, les «motifs», qu'il appelle l'«élément matériel» du conte, déterminent les événements (les fonctions, telles que Propp les entend) par un «*support* consistant en traits descriptifs¹⁴¹». Bremond écrit que «ce support thématique est une individualité concrète réfractaire à tout essai de généralisation et d'abstraction si l'on s'en tient aux catégories de l'analyse narrative proprement dite¹⁴²». Pour cet auteur, comme pour Propp, le motif donc, dans sa définition traditionnelle, relève de l'étude «accessoire» du récit, et non de sa structure. Dans son article «Comment concevoir un index des motifs», Claude Bremond, commente l'insuffisance de ce critère de son caractère «unusual» dans le travail de Stith Thompson : «Tant que le motif est considéré comme pouvant être n'importe quel élément de la structure narrative, la sélection des motifs selon le critère subjectif de leur "intérêt" s'impose comme un correctif inéluctable : vouloir sortir du texte tous les détails susceptibles d'être érigés en objets d'étude reviendrait en effet à s'engager dans une tâche sans

¹⁴⁰Dan Ben-Amos, «The Concept of Motif in Folklore», *loc. cit.*, p. 25.

¹⁴¹Claude Bremond, «Le meccano du conte», *Magazine littéraire*, n° 150, juillet-août, 1979, p. 16. (C'est l'auteur qui souligne.)

¹⁴²*Ibid.*

fin¹⁴³.»

Dans son article, «Motif et type dans la tradition folklorique : problèmes de typologie», Courtés tente de faire un pas de plus vers une nouvelle définition du motif. Sa recherche prend appui d'un côté sur Vladimir Propp et ses successeurs formalistes, dont le plus important est Algirdas Greimas (pour ce qui relève de la syntaxe narrative), et, de l'autre, sur Claude Lévi-Strauss (pour ce qui est de la sémantique). Il commence par évaluer celle avancée par Thompson en identifiant deux critères sur lesquels elle joue, soit «la récurrence dans la tradition (écrite ou orale) et l'aspect "unusual" qui situe les motifs hors des lieux communs¹⁴⁴». Pour lui, la définition de Thompson ne suffit guère pour constituer un modèle qui sert à classer tous les éléments du conte qui ne font pas partie de l'intrigue. En premier lieu, il s'interroge sur le caractère «frappant» ou «unusual» du motif de Thompson et explique que cet auteur ne prend en compte que les connotations sociales dont il est au courant¹⁴⁵. Deuxièmement, il explique que dans son *Index*, il n'est pas clair quelle doit être la fréquence de la récurrence de tel ou tel élément pour le constituer en motif. Pour sa part, Courtés commente la tripartition du corpus proposée par Thompson

¹⁴³Claude Bremond, «Comment concevoir un index des motifs», *Le bulletin du groupe de recherches en sémio-linguistiques (EHESS)*, vol. 16, décembre, 1980, p. 16 (C'est l'auteur qui souligne.)

¹⁴⁴Joseph Courtés, «Motif et type dans la tradition folklorique : problèmes et typologie», *Littérature*, 45-48, 1982, p. 115.

¹⁴⁵Nous citons l'extrait suivant du *Motif-Index of Folk Literature* : «Most of the items are found worthy of note because of something out of the ordinary, something of sufficiently striking character to become a part of tradition, oral or literary. Commonplace experiences, such as eating and sleeping, are not traditional in this sense. But they may become so by having attached to them something remarkable or worthy of remembering. Stith Thompson.» Stith Thompson, *Motif-Index of Folk Literature, op. cit.*, vol. 1, p. 19.

ainsi :

Si la dernière classe de motifs qu'il dégage («In the third place there are single incidents – and these comprise the great majority of motifs») semble correspondre peu ou prou à notre hypothèse de travail (le motif considéré comme micro-récit), il n'en va pas de même des deux autres : si nous laissons de côté la seconde («Second come certain items in the background of the action – magic objects, unusual customs, strange beliefs and the like») du fait de son imprécision, nous pouvons reconnaître par contre dans la première catégorie («First are the actors in a tale – gods, or unusual animals, or marvelous creatures like witches, ogres or fairies...») un ensemble de «motifs» qui relèvent de la figurativisation actorielle (comme d'ailleurs les «magic objects» de la seconde classe). C'est dire que, de notre point de vue, cette tripartition manque de cohérence, fondée qu'elle est sur des niveaux d'organisation différents¹⁴⁶.

Pour Courtés donc, il est évident que *l'Index* joue tantôt sur le figuratif, tantôt sur le thématique, c'est-à-dire que Thompson hésite entre une classification à base thématique (les actions) et une autre à base figurative (les motifs). Alan Dundes est du même avis que Courtés : «If motifs can be actors, items, and incidents, then they are hardly units. They are not measures of a single quantity¹⁴⁷.» Greimas aussi étudie la définition traditionnelle du motif tel qu'elle a été conçue par Thompson et propose la solution suivante :

On sait, par exemple, que l'analyse narrative des contes populaires laisse en suspens le problème des motifs, séquences mobiles substituables les unes aux autres dans les mêmes fonctions narratives, susceptibles, aussi, d'assumer des fonctions différentes, de se présenter comme des variantes autonomes ou comme des récits indépendants. La distinction de deux niveaux d'organisation sémiotique – narratif et figuratif – permet de lever, théoriquement, cette difficulté, en expliquant, entre autres, la permanence structurelle¹⁴⁸.

¹⁴⁶Joseph Courtés, «Motif et type dans la tradition folklorique», *loc. cit.*, p. 118.

¹⁴⁷Alan Dundes, *Analytic Essays in Folklore*, *op. cit.*, p. 63.

¹⁴⁸Algirdas Greimas, *Du sens II*, Paris, Éditions du Seuil, 1983, p. 60.

Les tentatives de Courtés pour corriger le système de Thompson comportent une recherche de l'aspect *invariant* des motifs, et s'appuient sur l'hypothèse selon laquelle on peut distinguer une figurativisation variable et une autre invariante. Pour illustrer sa théorie, il choisit le cas de "la garde" dans une sélection de contes populaires (par exemple, la garde des objets pragmatiques, la garde des espaces, la garde des êtres animés et inanimés...). Il explique que les objets de la garde ne se situent pas au cœur des motifs, mais se trouvent plutôt à leur périphérie : «Le motif nous paraît devoir se définir comme un micro-récit; de ce point de vue, les "objets" sur lesquels porte le faire – ne pas faire n'entrent pas directement dans ce cadre définitionnel¹⁴⁹.»

Pour Greimas, ainsi que pour Courtés, les motifs, qui sont pour lui les "figures" du récit, «ne sont pas des objets fermés sur eux-mêmes», mais leur valeur sémantique dépend aussi d'autres figures parsemées dans le texte et «constituant comme des constellations figuratives ayant leur propre organisation¹⁵⁰». (Par exemple, autour de la figure du *soleil* se trouve un champ figuratif qui comporte des éléments tels rayons, chaleur, lumière, air, etc.) Ces énoncés établissent un «réseau figuratif relationnel s'étalant sur des séquences entières et y constituant des *configurations discursives*¹⁵¹». Ces configurations ont pour Greimas une importance énorme; elles déterminent la spécificité du discours et jouent un rôle capital dans l'organisation du sens.

¹⁴⁹Joseph Courtés, «Motif et type dans la tradition folklorique», *loc. cit.*, p. 123.

¹⁵⁰Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 59.

¹⁵¹*Ibid.*, p. 60. (C'est l'auteur qui souligne.)

Ayant pris en compte aussi les théories de Propp, Courtés remarque que «l'étude des «fonctions» laisse néanmoins la porte ouverte à celle, complémentaire, qui devrait porter, précisément, sur les “valeurs variables”¹⁵²». Propp lui-même admet que même si une étude sur les données figuratives serait difficile du fait de leur grande diversité, elle n'en est pas moins possible¹⁵³. À la différence de Propp, Courtés propose «de les étudier quasiment pour elles-mêmes, indépendamment de l'utilisation qui en est faite dans l'organisation syntagmatique des récits¹⁵⁴». Le but de Courtés dans *Le conte populaire : poétique et mythologie* est de *codifier les ressemblances figuratives* en s'appuyant sur les contextes thématiques variables dans lesquels elles prennent place¹⁵⁵. Pour Courtés, le motif «est situé au niveau de la “signification primaire ou naturelle” et correspond, en définitive, à ce que l'on pourrait appeler le “figuratif référentiel”, c'est-à-dire à la collection des objets (possibles ou imaginaires) du monde¹⁵⁶». Le thématique, il le décrit comme «l'investissement sémantique abstrait d'une forme syntaxique donnée¹⁵⁷». Par exemple, la figure du «mouchoir» peut avoir la fonction thématique de /preuve d'amour/; la princesse le laisse tomber devant le héros pour indiquer celui qu'elle aime. Dans *Le conte populaire : poétique et*

¹⁵²Joseph Courtés, *Le conte populaire : poétique et mythologique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986, p. 15.

¹⁵³Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 107.

¹⁵⁴Joseph Courtés, *Le conte populaire*, *op. cit.*, p. 17

¹⁵⁵*Ibid.*, p. 19.

¹⁵⁶Joseph Courtés, *Le conte populaire : poétique et mythologique*, *op. cit.*, p. 41.

¹⁵⁷*Ibid.*, p. 53.

mythologie, les aspects figuratifs sont considérés par Courtés comme des *invariants*; ils ne peuvent pas se substituer les uns aux autres car ils jouent souvent un rôle thématique spécifique dans la narration, selon le contexte, et contribuent à l'organisation du sens d'un récit (ou d'un ensemble de récits)¹⁵⁸. Prenons un exemple de ce point de vue novateur : selon Propp, le motif de *l'oeuf* ne peut être décrit que comme un élément variable, étant interchangeable avec le *pain* ou le *gâteau* (qui ont tous pour fonction de tromper le père de la princesse et de l'aider à s'enfuir avec le héros). Courtés, par contre, choisit d'examiner les divers rôles que jouent les différents motifs dans son corpus. Par exemple, il étudie la figure de la *lettre* et découvre qu'elle joue plusieurs rôles thématiques, c'est-à-dire ceux d'*information*, de *protection* et d'*identification*. Les investigations de Courtés l'amènent lui-même à une nouvelle définition du motif :

Une forme syntaxique fixe dont les relations-fonctions sont investies sémantiquement par des parcours figuratifs invariants, hypotaxiquement organisables, et où les termes-actants sont recouverts par des figures plus ou moins variables dont la substituabilité n'affecte en rien la structure d'ensemble. Dans cette perspective, le «motif» correspond à une sorte de réseau figuratif stable, reliant des éléments éventuellement changeants¹⁵⁹.

Cela veut dire que, selon Courtés, il n'y a pas de différence de nature entre

¹⁵⁸«Ainsi, par exemple, dans une histoire qui raconte comment «un pêcheur sauve un enfant de la noyade», nous reconnaitrons que le lexème «pêcheur» recouvre non seulement un rôle figuratif de «pêcheur» qui condense, du point de vue de l'agent, un ou plusieurs parcours figuratifs de la configuration de la «pêche», mais aussi, sur le plan contextuel, un rôle thématique de /sauveur/. Bien entendu, s'il change de contexte, le rôle figuratif de «pêcheur» conserve sa spécificité, même s'il sert de support à un thème différent; par contre, le rôle thématique de /sauver/ s'exprimera de manière variable selon les supports figuratifs occasionnels qui le prendront en charge.» Joseph Courtés, *Le conte populaire : poétique et mythologie*, op. cit., p. 45.

¹⁵⁹Joseph Courtés, «Motif et type dans la tradition folklorique», loc. cit., p. 125.

«conte type» et «motif» sauf la différence de longueur et de complexité.

Ses idées rejoignent celles d'Eleazar Meletinski, qui a lui aussi tenté d'apporter à la classification de Thompson des correctifs importants en s'inspirant de la typologie sémio-structurale. Dans sa recherche, il se consacre à la création d'un nouvel index des motifs, d'abord en se penchant sur la question des critères à suivre pour décider en quoi consiste un motif quelconque. Dans son article «Principes sémantiques d'un nouvel index des motifs et des sujets», il écrit qu'un index de motifs peut être composé «en partant de l'idée que le motif est un micro-sujet, organisé autour d'une action dans laquelle des êtres et des objets différents jouent certains rôles logiquement définis¹⁶⁰». Pour lui, la prochaine étape dans l'étude du conte populaire sera un retour aux motifs. Meletinski choisit comme exemple de ce nouvel index «les motifs mythologiques dont les arguments s'ordonnent autour du prédicat "créer"[...] L'acte de création présuppose l'existence d'un créateur (le sujet actif du verbe créer, *l'agent*), celle d'un produit résultant de la création (*l'objet*), celle d'une matière qui sert à créer l'objet (le *patient*) et enfin celle d'une "source", qui est le lieu originel d'où la matière est extraite¹⁶¹». Meletinski écrit que les motifs devraient être considérés comme des micro-sujets et les sujets complexes comme issus de leur combinaison. De cette façon, un seul catalogue suffirait pour classer les motifs et les sujets, à la différence de ce qui se passe dans l'*Index* d'Aarne et Thompson¹⁶².

¹⁶⁰Eleazar Meletinski, «Principes sémantiques d'un nouvel index des motifs et des sujets», *Cahiers de littérature orale*, n° 2, 1977, p. 17.

¹⁶¹*Ibid.*, p. 20.

¹⁶²*Ibid.*, p. 21. Les idées de Meletinski rejoignent aussi celles de Jean-Jacques Vincensini, pour qui le motif peut être décrit comme une «morphologie archétype qui ne réalise sa signification

Notre lecture de ces auteurs nous a aidé à mieux identifier les différents éléments constituant le conte. Premièrement, leurs travaux nous ont fait reconnaître les faiblesses du système d'Aarne-Thompson; nous nous rendons surtout compte que les deux premières catégories (les personnages et les objets magiques que nous appelons les *figures*) doivent être analysés séparément de la dernière, c'est-à-dire celle qui comprend les actions des personnages ou la composante syntagmatique.

Deuxièmement, nous avons retenu les idées de Courtés et de Meletinski dans les analyses textuelles que nous avons faites des divers éléments de nos textes. Selon ces auteurs, les figures ont été trop longtemps dévalorisées en faveur de l'étude des fonctions : dans leur travail, ils nous font penser à la revalorisation de la notion du motif. Dans notre travail, nous avons découvert que ces figures, qui sont toujours le sujet d'un certain faire, obéissent elles aussi, à l'instar des fonctions, à des règles structurelles spécifiques. Pour nous les motifs du conte sont donc les êtres animés et les objets inanimés qui peuvent être décrits comme "les fonctionnaires de l'intrigue" (Bremond); dans notre thèse donc, le concept de "motif" conçu par Aarne et Thompson, se trouve modifié par la séparation des êtres et des choses qui accomplissent les actions des actions elles-mêmes.

Cette distinction nous a permis de voir le conte comme une sorte d'énoncé qui consiste en un Sujet qui (aidé par un Objet-Adjuvant) est responsable d'une certaine performance. Dans ce sens, les figures du conte peuvent être vues comme des objets et

qu'en tant qu'il conjoint un **nom** (sous-tendu par les parcours figuratifs et la syntaxe qui les organise) et un **participe**.» Jean-Jacques Vincensini, «Le motif, forme symbolique», *D'un conte...à l'autre : la variabilité dans la littérature orale*, Paris, Éditions du CNRS, 1990, p. 538. (C'est l'auteur qui souligne.)

des êtres investis de valeurs modales qui rendent possible les actions du conte : cette relation est donc de nature complémentaire. Nous les considérons néanmoins comme deux parties constituantes distinctes de la structure du récit.

Notre méthodologie d'analyse

Nous avons découvert dans notre recherche sur les méthodologies d'analyse du conte que ses différents éléments constitutifs sont à première vue disparates : les contes de notre corpus ne font pas exception à cette règle. Dans notre travail, nous analyserons les divers aspects de ces récits afin de rendre compte des particularités de ce type de discours en Acadie. Notre étude se veut avant tout une description analytique des divers aspects du contenu et de la structure des contes de notre corpus. Nous commencerons d'abord par la classification. La première étape de cette organisation comprendra une division des différents éléments de notre corpus en trois groupes, selon le modèle de Thompson. Ce classement se trouve à la fin de notre étude dans notre première Annexe. Ensuite, nous analyserons chaque catégorie en tenant compte des caractéristiques des canons du genre. Une fois la classification effectuée donc, nous étudierons l'ensemble des éléments se trouvant dans un groupe particulier pour en identifier ceux qui reviennent les plus fréquemment, ainsi que d'autres qui sont moins typiques de notre corpus.

Dans le prochain chapitre, qui traite des personnages, la procédure est triple : d'abord, nous grouperons les acteurs en catégories pour présenter les différents types qui existent dans les contes que nous avons étudiés. Cette classification, selon un schéma d'Eleazar Meletinski, facilitera notre examen de leurs propriétés générales.

Nous espérons donner ainsi une appréciation globale des différents types d'acteurs qui font partie de notre corpus. Cette partie de notre thèse, qui est consacrée à l'énumération et à la classification des personnages de notre corpus, ainsi qu'à la description de leur fonctionnement narratif, servira aussi à présenter d'une façon générale les contes que nous avons étudiés. Dans ce chapitre, les analyses textuelles que nous ferons sont avant tout destinées à donner un premier survol du matériel dont il est question dans notre thèse. En commençant par une étude des personnages et de leur rôle dans le récit, nous donnerons une idée générale de la structure et de l'ensemble de motifs (ainsi que des éléments de leur composante syntagmatique) que comportent les contes de notre corpus. Une fois la classification effectuée, nous nous tournerons vers la question du fonctionnement thématique des personnages, c'est-à-dire leur comportement narratif vis-à-vis les autres personnages dans le récit. Nous ferons aussi des comparaisons entre les personnages de différents contes pour arriver à des conclusions concernant la signification des rôles qu'ils jouent dans les récits. Nous tenterons de mettre dans un certain ordre les différents aspects des personnages que nous avons étudiés en cherchant les éléments qui reviennent le plus fréquemment.

Pour nous, les figures du conte sont non seulement les personnages mais aussi les objets qu'ils utilisent pour les aider à surmonter les épreuves. Nous traiterons cet aspect de notre corpus dans le troisième chapitre. Dans cette catégorie se trouvent ce que nous appelons les «objets modaux» (objets magiques et réalistes) qui donnent au héros (ou au vilain) le pouvoir nécessaire (ce qui est souvent merveilleux ou extraordinaire) de surmonter les épreuves et rendent possible l'accomplissement de sa quête. D'abord, nous énumérons individuellement les objets de chaque conte en

tenant compte et de leur fonction thématique et de leur fonction actantielle, en suivant un modèle analytique de Joseph Courtés. Cet inventaire des «objets» de notre corpus, qui se trouve dans l'Annexe II de notre travail¹⁶³, nous aidera à déterminer la nature de la relation qui existe entre les valeurs thématiques qu'ils représentent et la position actantielle qu'ils occupent dans le récit. Cette enquête nous permettra de construire un système organisateur pour rendre compte de la façon dont ces objets servent à aider ou à nuire au projet du héros : nous finirons par les grouper en des catégories précises. Au cours de cette analyse, nous nous pencherons aussi sur la question des propriétés magiques de ces objets, en particulier, nous nous poserons la question de ce qui constitue une chose en objet "magique". Cet inventaire descriptif et analytique des objets de notre corpus nous permettra aussi de tirer des conclusions sur le plan paradigmatique.

Dans le quatrième chapitre, nous étudierons la structure des récits dans l'optique du modèle actantiel greimassien. Cela nous aidera enfin à découvrir quelques cas intéressants de la circulation des Objets entre les personnages, et à décrire des particularités de la relation Sujet/Objet telle qu'elle existe dans ces textes. Dans ce chapitre nous montrerons que la "quête" qui fait toujours partie du récit possède un aspect multiforme, influencé par divers facteurs. Nous tenterons de déterminer les forces qui motivent les personnages de notre corpus et nous finirons par cerner en particulier la notion de *désir* ou le fonctionnement de la modalité du vouloir-faire.

Dans le cinquième chapitre, nous nous tournerons vers le schéma narratif tel

¹⁶³à la page 344

qu'il existe dans les contes de notre corpus. Une liste des schémas narratifs de tous les récits étudiés se trouve dans notre Annexe III¹⁶⁴. Pour cette partie de notre thèse, nous nous concentrerons sur les tendances structurelles qui semblent se répéter dans ces récits. Cela nous aidera à vérifier s'ils correspondent tous au modèle canonique (nous utilisons la recherche de Paul Larivaille dans cette partie de notre thèse) en ce qui concerne la combinaison des séquences dans chacun¹⁶⁵. Nous analyserons ensuite les différentes composantes de chaque séquence pour faire des comparaisons entre tous les contes. Après avoir isolé les éléments les plus récurrents dans chaque catégorie, nous chercherons à déterminer s'il existe des liens pertinents entre eux.

Nous découvrirons, donc, les lignes de force de notre corpus en suivant une approche classificatoire et descriptive qui a pour base certaines théories sémio-narratives. Mais nous espérons aussi aller un peu plus loin dans notre analyse : dans notre étude, nous aimerions montrer un certain ordre qui transparait au-delà de notre rassemblement des divers éléments du corpus. Nous croyons qu'il est possible de voir dans ces contes un principe organisateur, une concordance des différentes parties du récit qui permet aussi une certaine interprétation de son sens profond. Nous entendons montrer, par exemple, que la récurrence de certains thèmes peut être vue comme révélatrice des idées et des croyances de l'homme vis-à-vis le monde qui l'entoure. Au cours de nos analyses, nous tenterons de déterminer s'il existe un principe unificateur qui nous permettra d'organiser les figures et les événements de notre corpus sous

¹⁶⁴à la page 359

¹⁶⁵Dans l'Annexe I, à la page 249, le lecteur trouvera un résumé de chaque conte qui indique la division des parties narratives.

l'optique d'un seul concept. Notre étude sera donc une réorganisation des différentes composantes de ces récits qui fera apparaître de nouvelles configurations discursives. En d'autres mots, nous essayerons de voir si la catégorisation et la description des divers éléments de notre corpus nous amène à reconnaître un certain aspect qu'ils ont tous en commun et qui peut être vu comme le trait caractéristique le plus important de ce genre de récit en Acadie.

CHAPITRE II : LES PERSONNAGES

Les personnages du conte populaire

Dans notre recherche sur les personnages de ce genre en général, nous avons constaté que, comme le constate Jean-Michel Adam, le conte populaire se caractérise d'habitude par une certaine économie de détails et de description des lieux et des personnages :

Le personnage est un segment de l'univers représenté. Un nom propre, un pronom personnel, un syntagme nominal à valeur anaphorique renvoyant à un acteur anthropomorphe suffisent pour constituer un «personnage». On a vu que dans le conte merveilleux, le personnage est l'agent (ou le patient) d'une série d'actions, mais qu'*il n'est pas un caractère*. Si l'un est «gentil» et les autres «méchants», on a vu qu'il s'agit moins d'un déterminisme caractériel que de valeurs socioculturelles¹⁶⁶.

Pour sa part, Vladimir Propp décrit les attributs et la nomenclature des personnages du conte comme des valeurs variables, c'est-à-dire que selon lui, un personnage peut facilement en remplacer un autre. Sur leur caractère psychique, Propp écrit que

la volonté des personnages, leurs intentions, ne peuvent être tenues pour des signes consistants quand il s'agit de la définition de ces personnages. Ce n'est pas ce qu'ils veulent faire qui est important, ce ne sont pas les sentiments qui les animent, mais leurs actes en tant que tels, définis et évalués du point de vue de leur signification pour le héros et pour le déroulement de l'intrigue¹⁶⁷.

Edgard Sienaeert va plus loin dans son analyse des personnages du conte : pour

¹⁶⁶Jean-Michel Adam, *Le texte narratif*, Paris, Éditions Nathan, 1994, p. 72. (C'est l'auteur qui souligne.)

¹⁶⁷Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 99.

lui, ils ne doivent pas seulement être vus comme des êtres unidimensionnels, mais aussi dénués de toute autonomie. Ils ne sont que des marionnettes qui sont dirigées de l'extérieur¹⁶⁸. Cet auteur fait aussi remarquer que tout ce qui concerne les personnages du conte merveilleux est donné dès le début du conte; ils n'évoluent jamais au cours du récit¹⁶⁹. Sienaert note aussi que les personnages du conte «n'ont entre eux que des rapports éphémères. Ils ignorent les tensions continues ou récurrentes, et les liens d'affection qui les unissent ne sont pas une union d'âmes : ils se reconnaissent à des signes extérieurs et non par affinité spirituelle¹⁷⁰». Ce sont seules les actions qui lient les personnages entre eux. À ce propos, il écrit :

Ce monde intérieur [des personnages] n'est donc écrit que par ses expressions extérieures, et tout dans le récit est porté au même niveau d'extériorité. [...] C'est le narrateur qui voit tout, décrit tout, et cela, non par personnage interposé, mais directement. D'où le caractère plan des contes merveilleux : il n'y a, à l'intérieur du récit, aucune distance intérieure, aucun niveau, aucun relief. [...] Tout y est ainsi nivelé : tous les chemins sont droits et mènent droit au but, toutes les actions sont déterminées, tout est prévu dès le début, et il ne reste qu'à dérouler l'écheveau¹⁷¹.

Selon Sienaert, les personnages du conte sont donc des êtres sans épaisseur, dénués de toute profondeur. Pour lui, il est même *nécessaire* que les personnages soient dénués de tout trait psychologique car la profondeur nuirait au projet du merveilleux, dérangerait le monde du conte qui pour Sienaert est un monde «limpide et

¹⁶⁸Edgard Sienaert, *op. cit.*, p. 39.

¹⁶⁹*Ibid.*, p. 43.

¹⁷⁰*Ibid.*, p. 43-44.

¹⁷¹*Ibid.*, p. 40-41.

d'une clarté cristalline¹⁷²». Dans le conte, tout doit aller vers une destination finale heureuse, et les personnages et les autres éléments ne sont importants que dans la mesure où ils contribuent à la victoire finale du héros. Pour sa part, Max Lüthi soutient aussi que «the absence of all desire to describe unessential details gives the European fairy tale its clarity and precision. Its hero moves and acts, he does not stand still in astonishment, contemplation, or meditation¹⁷³».

Pour Vladimir Propp, ainsi que pour les autres chercheurs dans le domaine du conte que nous venons de citer, les *dramatis personae* ne peuvent être considérés en général que «comme les stricts moteurs de l'action¹⁷⁴». Il note que «les actions des personnages du milieu du conte sont en majeure partie motivées, naturellement, par le déroulement même de l'intrigue, et c'est seulement le méfait ou le préjudice, fonction première et fondamentale du conte, qui demande quelque motivation complémentaire¹⁷⁵». Les idées de Claude Bremond rejoignent celles de Propp; pour Bremond, les personnages du conte populaire sont des «fonctionnaires de l'intrigue¹⁷⁶». Il écrit que les personnages du conte sont réduits à des «emplois» et qu'on doit les assimiler à des figures de jeux de cartes¹⁷⁷. Selon ces deux chercheurs, les personnages

¹⁷²*Ibid.*, p. 41.

¹⁷³Max Lüthi, *Once Upon a Time*, *op. cit.*, p. 50.

¹⁷⁴Anne Hénault, *Histoire de la sémiotique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, p. 95.

¹⁷⁵Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 91-92.

¹⁷⁶Claude Bremond, «Le meccano du conte», *loc. cit.*, p. 15.

¹⁷⁷*Ibid.*

du conte populaire ne peuvent être étudiés autrement que selon le rôle qu'ils jouent par rapport aux autres dans le récit.

La classification des personnages du conte populaire

Étant donné leur caractère unidimensionnel, la catégorisation des *dramatis personae* de ce genre est basée uniquement sur leur fonctionnement dans le déroulement de l'intrigue. Nous avons donc étudié les schémas classificatoires de quelques auteurs afin de mieux comprendre les différents rôles que jouent les personnages du conte populaire en général. Pour sa part, Propp constate que «si un personnage est défini, du point de vue des fonctions, comme un donateur, par exemple, ou un auxiliaire, etc., et qu'on inscrit dans les différentes rubriques tout ce qu'il est dit de lui, on peut faire des observations extrêmement intéressantes¹⁷⁸». Il croit que les acteurs/personnages sont indissociables de l'ensemble des fonctions qui constituent leur sphère d'action; c'est pour cette raison que les fonctions de Propp se répartissent entre sept «sphères d'action» : l'agresseur, le donateur, l'auxiliaire, le personnage recherché (la princesse et son père), le mandateur, le héros et le faux-héros.

Algirdas Greimas, quant à lui, applique cette même manière de classer les personnages à ses propres recherches. Pour lui, les *dramatis personae* qui sont «reconnaissables dans les discours particuliers où ils sont manifestés¹⁷⁹» sont les *acteurs* du récit. Les acteurs, qui sont des «unités lexicalisées¹⁸⁰», peuvent assumer un

¹⁷⁸Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 107.

¹⁷⁹Algirdas Greimas, *Du sens II, op. cit.*, p. 49.

¹⁸⁰Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 253.

ou plusieurs rôles. Pour Greimas, les rôles sont les «unités actantielles élémentaires correspondant aux champs fonctionnels cohérents, [qui] entrent dans la composition de deux sortes d'unités plus larges : les acteurs, unités du discours, et les actants, unités du récit¹⁸¹». Dans la théorie de Greimas les *actants*, «unités sémantiques de l'armature du récit¹⁸²», au nombre de six, remplacent les sept sphères d'action de Propp : Sujet-héros, Objets-valeurs, Destinateurs, Destinataires, Adjuvants-forces bénéfiques et Opposants-traîtres¹⁸³. La prise en charge des rôles thématiques (représentés par les *acteurs* du récit) par des rôles actantiels constitue pour Greimas «l'instance médiatrice aménageant le passage des structures narratives aux structures discursives¹⁸⁴». Il est à noter que si un actant peut être représenté par plusieurs acteurs, l'inverse est également possible, c'est-à-dire qu'un seul acteur peut fonctionner comme la manifestation de plusieurs actants.

Pour établir la classification des *dramatis personae* dans les récits que nous étudions, nous nous sommes d'abord interrogé sur ce qui constitue un personnage dans les récits que nous avons étudiés. Pour répondre à cette question, nous avons adopté le concept d'*acteur* conçu par Greimas. Selon cet auteur, un acteur est d'abord une a) «entité figurative (anthropomorphe, zoomorphique ou autre), b) *animé*, et c) susceptible d'*individuation* (concrétisé, dans le cas de certains récits, surtout

¹⁸¹ Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 256.

¹⁸² *Ibid.*

¹⁸³ *Ibid.*, p. 192.

¹⁸⁴ Algirdas Greimas, *Du sens II, op. cit.*, p. 65.

littéraires, par l'attribution d'un nom propre)¹⁸⁵». Pour classer les acteurs qui apparaissent dans notre corpus, nous avons choisi un modèle conçu par Eleazar Meletinski, car ce modèle tient compte des éléments essentiels des théories de Propp et de Greimas, tout en simplifiant les relations entre les personnages, ce qui le rend le modèle plus applicable à une étude de nombreux textes. Meletinski organise les «acting characters¹⁸⁶» du conte en trois groupes selon le rôle qu'ils jouent dans le récit : 1) les Objets, plus précisément les Objets recherchés ou pour lesquels il y a un combat (par exemple, la princesse recherchée ainsi que les moyens miraculeux qui aident le protagoniste à l'acquérir); 2) ceux qui incitent le héros à agir et à accomplir ses tâches, ceux qui le mettent à l'épreuve et lui donnent les moyens d'entreprendre sa quête, c'est-à-dire (a) le vilain et (b) le donateur; 3) ceux qui ont pour but l'obtention des Objets recherchés : (a) le héros¹⁸⁷, (b) le faux-héros et (c) l'auxiliaire.

1) Le personnage recherché

De tous les personnages de notre corpus, nous savons le plus de détails sur la princesse ou la fille recherchée¹⁸⁸. Dans notre corpus, elle (qui est pour Propp le

¹⁸⁵Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 255-256.

¹⁸⁶Eleazar Meletinski, *Soviet Structural Folkloristics*, vol. 1, The Hague, Mouton, 1974, p. 114.

¹⁸⁷Dans notre corpus, nous traitons aussi la catégorie 2 (b)(ii) de l'héroïne.

¹⁸⁸Dans la plupart des contes que nous avons étudiés, le héros est un garçon ou un jeune homme. Dans les cas de contes dans lesquels il s'agit d'une héroïne, l'objet recherché n'est pas un personnage (dans le sens qu'entend Greimas); en revanche il s'agit d'un objet inanimé, par exemple, de l'argent ou de la nourriture. La jeune fille se trouve aussi souvent aux prises avec un voleur contre lequel elle doit se protéger ou sauvegarder la maison de ses parents.

personnage recherché et pour Greïmas, l'Objet de valeur) est reconnue sous le nom de la fille du roi, de Paris, d'un homme et d'une femme, d'un riche fermier, d'un marchand, d'un forgeron, d'un guerrier, du diable, d'un sorcier, d'une veuve, d'un veuf; parfois elle est simplement une fille quelconque que le héros rencontre par hasard au cours de ses voyages. Dans notre corpus, la fille recherchée, à quelques exceptions près (nous citons les seuls noms qui apparaissent dans les contes que nous avons étudiés : Sainte Geneviève, la belle Hélène, Anneau-de-la-sauce-marine, Cendrillouse, Marie, Henriette, Emma, Jane), ne porte pas de nom.

En général, la jeune fille entre en scène tantôt au début du conte (comme l'Objet de la quête initiale du héros), tantôt au milieu. Dans ce dernier cas, par exemple, après avoir déjà quitté la maison de ses parents pour aller gagner sa vie, le héros se trouve dans un village où la fille du roi a déjà été ou va être dévorée par un géant ou une bête féroce. Selon Bengt Holbek, le moment ou la façon dont la princesse entre en scène dans le récit n'ont pas une grande importance car elle constitue toujours l'Objet de valeur ultime du conte. Pour ce chercheur, le mariage à la fin du conte constitue toujours son apothéose : «The hero ostensibly sets out to find a remedy for his ailing father, but he returns with a wife; therefore the tale is about the finding of a wife, not about the quest for a remedy (AT 551)¹⁸⁹». (Propp aussi note l'importance de cet élément dans les contes qu'il a étudiés; dans la suite des trente et une fonctions, le mariage constitue la dernière.)

Dans la plupart des cas elle vit soit dans le château royal, soit enfermée dans le

¹⁸⁹Bengt Holbek, *Interpretations of Fairy Tales*, FF Communications, n° 239, Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1987, p. 441.

château du vilain où elle est trouvée par le héros. En ce qui concerne son aspect, dans la plupart des cas elle est simplement décrite comme étant «très belle» ou «la plus belle fille de l'univers», ou «la plus jolie fille que le héros a jamais vue¹⁹⁰». C'est seulement dans le recueil des contes terre-neuviens réunis par Gerald Thomas que nous trouvons des indications précises sur son apparence. Par exemple, le héros du conte «Jean-du-bois» s'exclame : «j'ai vu la fille à l'aroi là—ahh! [...] ça c'est eune belle fille! Ça c'est eune belle créature! [...] c'est l'beauté, les deux yeux tout droites, les joues est tout rouges, les belles babines rouges [...] et si bien bâtie [...]»¹⁹¹.

Nous avons noté qu'il existe deux manières extrêmes de voir la princesse en tant qu'Objet de valeur dans les contes du corpus étudié. Par exemple, la représentation de la fille comme un bien à posséder peut constituer le thème le plus important du récit, c'est-à-dire que son rôle de dominée ou d'être soumis est explicite dans le textes. Dans ces cas, toutes les actions des personnages sont motivées par le désir de posséder la princesse ou par la peur de la perdre. La princesse est la seule raison pour l'établissement du contrat dont parle Greimas¹⁹² qui lie les différents acteurs du conte. Dans ces contes, la princesse semble être réduite au statut d'un objet

¹⁹⁰*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*, p. 102.

¹⁹¹*Les deux traditions, op. cit.*, p. 320.

¹⁹²«Ce qui est vrai pour le croisement des parcours des sujets l'est aussi pour la composante *action* prise séparément. Elle se trouve annoncée et encadrée par la *structure contractuelle* qui domine le déroulement du récit : le contrat établi dès le début entre le Destinateur et le Destinataire-sujet régit l'ensemble narratif, le reste du récit paraissant alors comme son exécution par les deux parties contractantes [...]» Algirdas Greimas, *Sémiotique narrative et discursive, op. cit.*, p. 22.

inanimé. Le héros, dans «Boule de fer¹⁹³», exprime ainsi son droit à l'égard de la fille : «Bien non, dit le garçon, j'en veux pas en tout [les biens du père]. Mais je pense que vous avez la moitié de la fille aussi, mais j'en veux pas la moitié. Je la veux toute, parce qu'elle m'appartient. Je lui ai sauvé la vie¹⁹⁴.» Dans le conte «Jaco Desbois¹⁹⁵» aussi, la princesse n'est qu'un objet à vendre et à acheter. Ti-Jean part à la recherche d'une femme dans un pays où il y a «un homme qui avait des princesses». Il en obtient une dans une sorte de marché avec Jaco Desbois : «Moi, ma fille, je la donne pas à n'importe qui mais je vais t'en donner une. Celle-là, j'ai son prix. Henriette j'ai son prix. L'autre qui est fiancée bien vite, bien là, les marchés sont faits pour le prix. Là, je ne peux plus défaire ça. Mais ces deux-là, quand je les vendrai, j'ai mon prix¹⁹⁶.»

Il arrive aussi que la princesse soit “reconnue”, dans un sens, comme un Objet de valeur, sans qu'elle soit vraiment l'objet recherché par le héros. Dans ces cas, son statut comme “bien à posséder” est plus ou moins implicite. Prenons le cas de la princesse dans «Le mouton aux cornes d'or¹⁹⁷» pour illustrer ce phénomène. Au début de ce récit, elle existe comme un Objet de valeur *potentiel*; Ti-Jean et la princesse deviennent amis et cela provoque la jalousie des deux frères du protagoniste. La princesse est donc reconnue (par tous les personnages) comme un objet de désir, mais ce désir n'est pas réalisé, car à la fin du récit, Ti-Jean décide d'aller retrouver ses

¹⁹³*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

¹⁹⁴*Ibid.*, p. 66.

¹⁹⁵*À l'intérieur des terres, op. cit.*

¹⁹⁶*À l'intérieur des terres, op. cit.*, p. 66.

¹⁹⁷*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

parents au lieu de se marier avec elle. En fait, elle n'apparaît plus dans le conte après avoir servi comme force incitative poussant les frères à nommer les vrais objets de recherche de Ti-Jean : la belle jument noire, le mouton aux cornes d'or et le violon magique qui appartiennent au géant. Dans ce récit, il semble à première vue qu'elle joue le rôle de personnage recherché, c'est-à-dire que son statut d'Objet de valeur apparaît assuré par le fait que les frères (bien qu'ils ne tentent pas non plus de posséder la princesse pour eux-mêmes) veulent empêcher Ti-Jean de l'avoir. Mais en fait, ce statut n'est qu'un élément illusoire : dans ce conte, la quête de la princesse n'est jamais réalisée.

Dans notre corpus, quand la princesse commence par assumer la position d'Objet elle ne change pas de rôle actantiel au cours du récit (même si elle finit par jouer en même temps un deuxième rôle thématique dans le conte). En d'autres mots, elle est toujours soit recherchée, soit possédée par un acteur (ou des acteurs) quelconque. Quoi qu'elle fasse, elle n'arrive pas vraiment à s'élever de son rôle de dominée. Un exemple typique de ce phénomène se trouve dans le conte «Jaco Desbois¹⁹⁸». Après le mariage entre le protagoniste et la jeune fille (qui coûte un boisseau d'or), un des compagnons de Ti-Jean le déçoit en lui faisant croire que sa femme est infidèle. Ti-Jean essaie par la suite de la tuer, mais ne réussit pas son coup. Elle finit par représenter son mari dans le procès de sa tentative de meurtre. Déguisée en homme, elle livre un discours pour le défendre en disant que, comme il l'avait achetée lors de leurs fiançailles avec un boisseau d'or, il devrait être libre de la tuer s'il

¹⁹⁸ *À l'intérieur des terres, op. cit.*

le voulait, tout comme on a le droit de tuer un animal dont on est le propriétaire pour vendre sa peau. Dans «Jaco Desbois», la femme elle-même avoue son statut d'Objet. Elle est consciente de sa position inférieure par rapport aux hommes dans la société; elle se met même au même niveau que les animaux pour défendre son mari qui avait essayé de la tuer. Dans ce cas cependant, le rôle de la femme n'est pas seulement d'accepter de façon passive son sort malheureux; même en jouant le rôle d'avocat, elle contribue en effet à la propagation d'un élément du discours social qui la garde soumise et sans pouvoir. Elle agit pour assurer la continuation d'une idéologie qui aurait pu mener à sa mort.

Dans la position d'Objet, la fille semble donc parfois assumer un rôle plus actif (il apparaît parfois qu'elle est à la fois agent et patient). Cependant, même dans ces cas, la vérité est qu'elle reste quand même un objet à acheter et à vendre au gré de celui à qui elle appartient. En d'autres mots, parfois ses actions dans le conte lui donnent une apparence plus indépendante : nous croyons pourtant que cette apparence n'est que superficielle et illusoire. Parfois elle partage le rôle du protagoniste, par exemple, elle collabore souvent avec le héros pour réussir dans les épreuves que le père lui fait passer. Même quand elle accomplit des tâches pour le protagoniste, en vérité elle ne fait que l'aider à réaliser son but de la posséder. En d'autres mots, elle agit pour être enfin prise et dominée par le héros. Prenons aussi le cas de la jeune fille dans le conte «Anneau-de-la-sauce marine¹⁹⁹». Au début du récit, le héros rencontre «la plus belle fille de l'univers», et ils se promettent de se retrouver dans un an et un jour.

¹⁹⁹*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

Afin qu'il ne l'oublie pas, elle lui dit de ne pas mettre des épingles dans ses vêtements. Une sorcière, qui est au courant de ce fait, en met sans qu'il le sache. Lorsque la fille revient pour épouser Ti-Jean, il l'offense en lui disant qu'il ne se souvient pas d'elle. Quand il retrouve la mémoire, il part à la recherche de la fille et la trouve, mais avant de l'enlever de la maison de son père, le héros doit accomplir des tâches. Or, Ti-Jean n'arriverait pas à triompher des épreuves du père sans l'aide qui lui est fournie par la fille. C'est grâce à elle donc qu'ils arrivent à échapper à son père et enfin à se marier. Il faut dire que dans notre corpus, le motif de la fille qui aide le héros à réussir aux épreuves du père et à y échapper apparaît à maintes reprises.

La princesse change souvent de *rôle figuratif* dans les récits que nous avons étudiés. En fait, plus que tout autre personnage dans notre corpus, elle prend différentes formes au cours du récit. Par exemple, la première fois que le héros la voit, elle est souvent déguisée en animal, se trouvant dans son habitat naturel. Dans le conte «Bonnet-Rouge²⁰⁰», la princesse ayant le pouvoir d'aider le héros est la plus jeune de trois sœurs. Elles se présentent au héros pour la première fois sous forme de pigeons. Ti-Jean reconnaît celle qui est l'objet de sa recherche parce qu'il s'agit de l'oiseau le plus vieux, le plus sale et le plus laid des trois²⁰¹. (Sous forme humaine, elle est la plus

²⁰⁰*Ibid.*

²⁰¹Cet élément est un motif typique des contes en général. Lorsqu'il s'agit d'un choix entre trois choses (dans ce cas des sœurs), le héros choisit toujours celle qui est à première vue, la plus vieille, la plus usée, la plus laide, etc., qui devient plus tard l'objet le plus utile ou le seul qui a le pouvoir de l'aider à accomplir ses tâches. (Ce phénomène correspond à la «Law of Final Stress» d'Axel Olrik : «When several narrative elements are set alongside each other, emphasis is placed on the last in the sequence [...]» (Axel Olrik, *Principles for Oral Narrative Research*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1992, p. 52)

belle et la plus rusée.) Ce même motif (les trois filles transformées en oiseaux), est mis en discours dans la «Princesse prisonnière²⁰²». Dans ce conte, elles apparaissent sous forme de colombes, et le héros reconnaît la plus jeune parce qu'il reste à une certaine distance des autres. Nous notons ce même phénomène dans «Reste-à-Savoir²⁰³», dans lequel les princesses se présentent d'abord sous forme de canards²⁰⁴. Dans le conte «La belle musique²⁰⁵», une jument maigre (appartenant au diable) aide le héros à se procurer de «la belle musique» pour son père. À la fin du conte, elle se révèle être une jeune fille et épouse le héros. Le héros du conte «Ti-Jean²⁰⁶» rencontre une fille avec une tête de cochon. Elle se transforme enfin en une belle jeune fille normale grâce à Ti-Jean, qui est la première personne à ne pas poser de questions à l'égard de son apparence bizarre. Son père montre sa reconnaissance en lui donnant sa fille en mariage. À la fin du récit «La chatte blanche²⁰⁷», le héros se rend compte que la chatte qui l'avait aidé au cours de sa quête est en fait une belle fille.

Dans tous les récits que nous venons de citer, la jeune fille est donc souvent caractérisée par une certaine identité fausse; ses actions ainsi que son apparence sont trompeuses. Elle se transforme et se déguise afin de confondre ceux qui cherchent à lui

²⁰²*Ti-Jean-le-Fort, op.cit.*

²⁰³*L'oiseau de la vérité, op.cit.*

²⁰⁴La princesse se transforme le plus souvent en animal, mais il arrive aussi qu'elle soit changée en objet inanimé, comme dans le conte «Reste-à-Savoir»; dans ce récit elle prend la forme d'un lac et d'une église afin de se cacher de son père.

²⁰⁵*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²⁰⁶*À l'intérieur des terres, op. cit.*

²⁰⁷*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*

mière; il faut qu'elle garde un certain aspect mystérieux pour ne pas être prise tantôt par le vilain, tantôt le héros.

Par ailleurs, nous constatons que la princesse joue aussi un rôle important dans la révélation des «secrets» dans les contes que nous avons étudiés; le plus souvent, c'est elle qui dévoile la vérité qui mène à la confirmation du héros. Vladimir Propp note que la sphère d'action de la princesse comprend «la découverte du faux héros (Ex), la reconnaissance du héros véritable [...]»²⁰⁸. Dans notre corpus, c'est la fille, plus souvent que tout autre personnage, qui assure la révélation du mensonge qui mène au dénouement (heureux) du conte. En d'autres mots, dans la plupart des contes que nous avons étudiés, le faux-héros est démasqué et le «vrai» héros est reconnu grâce aux actions de la princesse. Par exemple, dans «La quarantième chambre et les quatre murs»²⁰⁹, la fille du roi se souvient de l'aventure qu'elle a vécue avec le héros lorsqu'elle voit leur histoire écrite en lettres d'or sur les murs de sa chambre. Le secret, la princesse le révèle de diverses manières, le plus souvent à son père ou à un groupe de gens lors d'une fête. Dans le conte «L'oiseau de la mort»²¹⁰, elle fait écrire au héros son nom sur une feuille de papier pour voir s'il correspond à celui qu'il lui avait donné au moment de son combat avec l'Oiseau de la mort. Le thème de l'écriture ou l'acte de raconter une histoire pour effectuer la révélation du secret apparaît à maintes reprises dans notre corpus : la fille fait souvent partie de ce

²⁰⁸Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 97.

²⁰⁹*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

²¹⁰*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

processus qui consiste à prouver la vérité. Dans «La main coupée²¹¹», la fille raconte son histoire, c'est-à-dire la manière dont elle a coupé la main d'un voleur, qui est ensuite revenu pour l'épouser, lors du baptême du petit prince. Un autre exemple de ce phénomène se trouve dans le conte «Les quatorze voleurs²¹²» : une fille qui a tué treize voleurs raconte son histoire à son employeur qui l'écrit. Ce récit, qui révèle l'identité de la fille ainsi que le lieu où elle habite, est lu par le quatorzième voleur, qui part en quête de la fille pour la tuer. Parfois, il s'agit de paroles spécifiques, connues par la fille, que le héros doit prononcer afin de prouver son exploit. Par exemple, le héros de «L'eau qui rajeunez²¹³» est reconnu lorsque la fille lui fait dire les paroles magiques «Sésame, Rouvre-toi», après avoir démasqué les deux faux-héros qui ne les connaissent pas.

Dans trois des contes que nous avons étudiés, les cheveux du héros (coupés ou arrachés par la princesse) servent de marque révélatrice de son statut de vrai héros. Dans «La côte magique²¹⁴», par exemple, la princesse lui arrache quelques cheveux pendant qu'il dort et les montre plus tard au roi pour lui prouver que c'était bien Ti-Jean qui avait tué la bête à sept têtes. Dans «La tête d'or²¹⁵», la princesse commande au héros d'enlever sa perruque pour montrer que c'était lui le guerrier aux cheveux d'or que tout le monde avait vu gagner la bataille. La princesse dans «La boule de

²¹¹*Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve, op. cit.*

²¹²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²¹³*Ibid., op. cit.*

²¹⁴*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

²¹⁵*Ibid.*

fer²¹⁶» prend une mèche des cheveux du héros dans le but de pouvoir montrer plus loin dans le conte la personne qui avait vraiment vaincu la bête à sept têtes.

En général, l'intervention de la princesse qui mène à la découverte du faux-héros n'a lieu que vers la fin du conte. Parfois, cela arrive pendant ou juste avant le mariage; le conte «La plus belle fille au monde²¹⁷» illustre bien ce phénomène. Lorsque la princesse voit entrer Ti-Jean dans l'église, elle le prend et lui met le jonc au doigt au lieu d'épouser le baron. Nous remarquons le même motif dans «Le capitaine et la jeune fille²¹⁸»; dans ce cas cependant, la princesse, qui devrait mettre une épingle sur le gilet du capitaine au moment de leur mariage, la met plutôt sur celui du garçon qui l'avait sauvée. La fille joue donc un rôle important dans la révélation du secret servant à dénouer l'intrigue; la découverte du mensonge mène à la reconnaissance du héros et au dévoilement du faux-héros.

Il arrive cependant aussi qu'elle possède parfois une certaine connaissance qu'elle essaie de garder secrète ou dissimulée. Dans ces cas, d'autres personnages tentent de découvrir son secret, souvent au détriment de la jeune fille ou d'un autre acteur. Dans le conte «Merlin²¹⁹» par exemple, le roi fait appel à une jeune pensionnaire dans un couvent pour s'emparer du vilain; elle est la seule qui connaisse le secret qui permet d'attraper Merlin, un magicien qui vole les pommes d'or du roi. Dans la plupart des cas cependant, l'information mystérieuse que possède la jeune fille

²¹⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²¹⁷*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²¹⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²¹⁹*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

a le pouvoir de nuire à sa personne quand elle est connue par le héros. Le père dans «Ti-Jean²²⁰» donne sa fille en mariage au héros parce qu'il «se mêle de ses affaires» et ne pose pas de questions à l'égard de sa tête de cochon (qui redevient normale par la suite de sa rencontre avec le héros). Dans ce cas, la fille est sauvée parce que le héros n'essaie pas de découvrir son histoire, son identité. Dans «Le grand château blanc²²¹», il est interdit que le héros découvre l'identité de la fille; elle lui défend d'allumer une chandelle en sa présence pour la voir. Dans ce conte pourtant, le héros ne suit pas le conseil qu'on lui a donné, et la fille est condamnée à vivre le reste de ses jours comme un fantôme à cause de sa curiosité.

En général, la princesse joue un rôle capital dans la révélation du secret *du héros* ou du *faux-héros*; c'est grâce à elle que le mensonge est découvert et que l'identité du héros est reconnue. Mais nous venons d'examiner trois exemples où le secret n'a rien à voir avec le héros; dans ces cas, il s'agit de l'identité de la princesse, qui *ne doit pas être révélée*. Dans «Ti-Jean» et le «Le grand château blanc» par exemple, toute tentative de «démystifier» la princesse a pour résultat réel des effets nuisibles à sa personne. Dans les contes que nous avons étudiés, la révélation du secret ne mène donc pas forcément à une fin «heureuse». Tandis que l'identité du héros est toujours découverte avant que le conte n'arrive à sa fin heureuse, lorsque la princesse possède un secret, il semble préférable qu'il reste dissimulé.

En tant qu'Objet du récit, la princesse joue souvent le rôle de gardien de la

²²⁰À l'intérieur des terres, *op. cit.*

²²¹Ti-Jean-le-Fort, *op. cit.*

vérité. Elle est chargée de la révélation du mensonge du faux-héros qui mène à la découverte du vrai héros. Elle occupe aussi la position de détenteur du secret; dans ces cas, elle ne veut pas que sa vraie identité soit connue. Pour ce faire, la fille change souvent de rôle figuratif en se transformant et en se déguisant afin de tromper son opposant. Nous avons trouvé que la fille a donc une certaine apparence illusoire dans les contes étudiés. Mais son aspect illusoire n'est pas seulement remarquable au niveau figuratif. Nous avons découvert que la fille, qui commence en général par occuper la position d'Objet, semble souvent jouer un rôle plus actif et indépendant. En fait, les princesses de notre corpus peuvent rarement être décrites comme passives. Paradoxalement, cependant, leurs actions ne font que souligner leur statut d'Objet car elles agissent en général pour être prises (épousées) par le héros.

2. a) Le vilain

Le vilain incite le héros à agir en le mettant à l'épreuve, en lui précisant quelles tâches il doit accomplir pour acquérir l'objet de sa quête. Ce personnage entre en scène à différents moments dans le récit. Le vilain est souvent déjà en possession de l'objet désiré par le héros au début du conte (par exemple, un géant ou un sorcier possède un objet merveilleux, un roi ou le père de la jeune fille, la bête à sept têtes, l'oiseau de la mort, un géant ou des voleurs de la princesse). Dans «Le fin voleur²²²», «Les trois voleurs²²³» ainsi que «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur²²⁴», le

²²²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²²³*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²²⁴*À l'intérieur des terres, op. cit.*

vilain n'apparaît qu'au début de la deuxième moitié du conte : le héros doit apprendre son métier de voleur avant que le roi ne le mette à l'épreuve. Le vilain n'entre en scène qu'à la fin du conte dans «La princesse prisonnière²²⁵». Le héros de ce récit se bat contre un serpent géant pour délivrer le royaume d'un sort après que la princesse l'eut aidé à se procurer un trésor qui est l'objet du manque initial. Dans ce cas, l'acte de vaincre le vilain n'est paradoxalement pas motivé par le désir de posséder l'objet désiré; en revanche l'entreprise de sauver le royaume peut être considérée comme un acte de reconnaissance de la part du héros. Le déroulement du récit dans «La princesse prisonnière» cependant (bien qu'il commence par une disjonction) ne semble pas dépendre du «contrat²²⁶» préalable établi entre le héros et le vilain. Nous nous attendons habituellement à voir, dans le conte populaire, un manque qui est créé par le vilain et éventuellement réparé par le héros. Cela n'est pourtant pas le cas dans «La princesse prisonnière», car le manque initial qu'éprouve le héros (le manque d'argent comblé par la découverte du trésor) n'a rien à voir avec l'acte de sauver le royaume de la princesse.

Dans les contes qui ont pour vilain le diable (par exemple, dans «Bonnet-Rouge²²⁷», «Reste-à-Savoir²²⁸» et «Le conte de la montagne noire²²⁹»), il apparaît au

²²⁵*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

²²⁶Algirdas Greimas fait remarquer que les éléments nécessaires à l'existence de tout récit «sont au nombre de trois : disjonction, contrat, épreuve». Algirdas Greimas, *Du sens II, op. cit.*, p. 253.

²²⁷*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

²²⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²²⁹*Les deux traditions, op. cit.*

tout début en incitant le héros à jouer aux cartes ou aux marbres pour gagner des biens. Quand le protagoniste perd la troisième partie, il doit rejoindre le vilain un an et un jour plus tard. Dans ce cas, le protagoniste fait partie d'une relation polémique tout au long du récit, jusqu'à la fin où il lui faut satisfaire à des épreuves pour sauver sa vie et/ou avoir la fille du diable en mariage. Dans «Ti-Jean-le-Fort²³⁰», le père de la princesse (qui peut être considéré comme le premier vilain du conte, établissant le contrat initial avec le héros en lui proposant des tâches difficiles à accomplir au tout début du récit²³¹) ne veut pas qu'elle épouse Ti-Jean et cherche un moyen de le faire disparaître. Alors, on l'envoie porter du grain au moulin du diable (d'où personne n'est jamais revenu), qui l'invite à jouer aux cartes. Ti-Jean perd la partie, mais à l'aide de son fouet béni, il bat le diable et émerge victorieux. Il revient au château du roi, propriétaire du moulin, et avec un contrat signé par le diable stipulant que ce dernier ne fera jamais de mal à personne. Dans «Richard sans peur²³²», le diable essaie de faire peur au héros sans succès vers la fin du conte, après l'échec des tentatives de sa mère et de son père.

Le vilain dans le conte «La belle-mère du diable²³³» est décrit comme galant, beau et riche. Cette image correspond à celle du diable qui séduit la jeune fille naïve dans certains contes littéraires et des légendes à travers le monde. Mais, à la différence des diables qui apparaissent dans d'autres contes et d'autres manifestations de la

²³⁰*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

²³¹Il faut noter qu'il peut y avoir plus d'un vilain dans le même conte. Dans «La côte magique» (*Ti-Jean-le-Fort*) par exemple, il y a la belle-mère qui incite le héros à partir, les géants qui sont les propriétaires des champs où Ti-Jean amène paître les vaches et la bête à sept têtes qui va dévorer la fille du roi.

²³²*Les deux traditions, op. cit.*

²³³*Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve, op. cit.*

culture populaire et qui se montrent comme des êtres méchants qui finissent par emmener la fille en enfer, le seul «méfait» de ce personnage-type dans «La belle-mère du diable» est de révéler à sa belle-mère son pouvoir de se transformer en différentes sortes d'animaux. La belle-mère devine donc son identité et consulte un prêtre pour trouver un moyen de se débarrasser de lui. Dans ce conte, la fille est l'objet désiré et par le diable et par la belle-mère. Au début du conte, avant que le diable ne lui fasse la cour et l'épouse, elle peut bien être considérée comme la possession de sa mère. Après le mariage pourtant, que Greimas décrirait comme une transaction à la suite de laquelle s'effectue un transfert de valeurs, la mère est disjointe de l'objet désiré, alors que le diable s'y trouve conjoint. L'héroïne arrive enfin à reprendre sa fille en changeant le diable en boucane, et en l'enfermant dans une cruche et l'enterrant dans la forêt. Un bûcheron le trouve et le libère, et cette fois-ci le diable apparaît dans le corps d'une vieille reine. Dans ce récit, les objets de la quête du vilain sont des personnages féminins, d'abord une fille pauvre et ensuite une vieille femme riche. La fille ou la femme-Objet, quel que soit son rang social, n'a de valeur dans le texte que si elle se trouve possédée soit par le vilain, soit par le héros, ou dans ce cas, l'héroïne (sa mère).

Le vilain dans nos récits apparaît aussi sous la forme des parents : le héros souffre de leur malveillance, de leur avarice ou de leur extrême pauvreté et n'a souvent pas le choix que de partir. Dans ce cas, la forme que prend la disjonction initiale à la base du récit est la privation des moyens de vivre. Dans notre corpus, cette situation prend diverses formes : par exemple, c'est le père qui n'aime pas son fils («La tête d'or²³⁴») ou la belle-mère qui cherche à se débarrasser de lui en le chassant ou en le

²³⁴Ti-Jean-le-Fort, *op. cit.*

tuant («La côte magique²³⁵»). Dans ces cas-là, les parents apparaissent au début comme la force qui pousse le héros à partir, et ne réapparaissent plus dans le récit. Dans les contes qui mettent en scène des parents qui doivent bannir ou abandonner leurs enfants au début du récit, les enfants reviennent (après avoir gagné ou trouvé beaucoup d'argent) pour les punir ou au moins pour les voir souffrir. Dans une version de ce conte type («L'histoire de la grange²³⁶»), ils les envoient en prison et dans une autre («Les trois enfants brûlés²³⁷»), les parents meurent peu de temps après le retour de leurs enfants²³⁸.

Dans les contes qui ont pour protagonistes des héroïnes, le vilain est souvent une belle-mère qui cherche un moyen de la faire bannir de la maison ou du royaume de son fils. Pour Heda Jason, le terme “female fairy tale” décrit les contes dans lesquels «a heroine (her exact nature - human or otherwise - still calls for examination) wins a royal spouse (= attains royal status); this she does as an “active heroine” by (a) fulfilling female tasks, or (b) demarvelizing the prince; or, as the “innocent persecuted heroine,” by (c) proving her innocence to her family.²³⁹» Cette définition sert à décrire ce que nous avons identifié comme les “contes féminins” de notre corpus, à l'exception d'un détail important : pour nous, le but de l'héroïne n'est pas forcément le mariage

²³⁵*Ibid.*

²³⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²³⁷*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²³⁸Ce motif apparaît aussi dans le conte «Marche ma grande truie!» dans *Par un dimanche au soir, op. cit.*

²³⁹Heda Jason, «The Fairy Tale of the Active Heroine : An Outline for discussion», *Le conte, pourquoi ? Comment ?*, Paris, Éditions du Centre National de la Recherche Scientifique, 1984, p. 78.)

avec le prince. Les “contes féminins” de notre corpus sont ceux qui ont pour Sujet une héroïne qui, en se trouvant face à une difficulté quelconque doit réagir et prendre des décisions elle-même pour essayer d’améliorer son sort. «La femme aux bras coupés²⁴⁰» et «La belle Hélène²⁴¹» sont des exemples de ce phénomène. L’héroïne se trouve aussi aux prises avec des voleurs («Les quatorze voleurs²⁴²», «Les crêpes²⁴³», «Les voleurs²⁴⁴», «La main coupée²⁴⁵», «Le petit cendrilloux²⁴⁶»). Il est intéressant de noter que le vilain de ces récits est enfin puni (tué) non pas par la jeune fille, mais par d’autres personnages qui occupent une position d’autorité dans sa vie, par exemple des parents ou un adulte avec lequel elle vit et/ou pour lequel elle travaille. La fille dans «La main coupée» travaille comme cuisinière pour la famille royale. Elle raconte l’histoire de la mésaventure qu’elle a vécue quelques années auparavant avec le vilain lors de la fête suivant le baptême du petit prince. Elle le voit ensuite parmi les invités et le montre au roi. La foule outrée se jette alors sur le vilain pour le punir. Dans «Les crêpes» et «Les voleurs», c’est le père de la fille qui tue le vilain, tandis que la mère

²⁴⁰*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²⁴¹*Ibid.*

²⁴²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²⁴³*Par un dimanche au soir, op. cit.*

²⁴⁴*Ibid.*

²⁴⁵*Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve, op. cit.*

²⁴⁶*Par un dimanche au soir, op. cit.*

essaie de sauver sa fille dans «Le petit cendrillon²⁴⁷» et «La belle-mère du diable²⁴⁸».

L'héroïne des «Quatorze voleurs» réussit à couper le cou à treize voleurs au tout début du conte, mais il faut que son employeur (qu'elle finit par épouser) se débarrasse du dernier.

Par définition, le vilain de notre corpus se trouve dans une relation polémique avec le héros qui peut se déclarer à n'importe quel moment du récit. Ce combat a toujours pour résultat la victoire du héros (ou de l'héroïne, souvent grâce aux actions du père) et en général le mariage avec la princesse. Dans les contes qui ont pour protagoniste un héros masculin, il existe quatre types de vilain : le père de la princesse (le roi), une bête (par exemple, une bête-à-sept-têtes, un géant, un serpent énorme), le diable ou un parent. Dans le cas des contes féminins, la fille est généralement opposée ou agressée par sa belle-mère ou des voleurs. Mais les contes dits masculins et féminins ne diffèrent pas seulement en ce qui concerne les types de vilains, mais aussi dans la manière dont ces vilains sont vaincus. La fille doit chercher l'aide d'autres personnages pour pouvoir échapper à son ennemi tandis que le héros réussit toujours à le combattre lui-même.

2. b) Le donateur

Pour Propp, la sphère d'action du donateur (qu'il nomme aussi *pourvoyeur*) comprend «la préparation de la transmission de l'objet magique (*D*), la mise de l'objet

²⁴⁷*Ibid.*

²⁴⁸*Histoire et traditions, op. cit.*

magique à la disposition du héros (*F*)²⁴⁹». Le héros doit normalement subir une épreuve qui le prépare à la réception d'un objet magique. Par exemple, le héros rencontre trois animaux qui se disputent et l'aident à résoudre le conflit. En retour, ils lui donnent des outils qui l'aident à vaincre le vilain et à réussir sa quête. Le héros doit résoudre une querelle entre un lion, un corbeau et une fourmi pour recevoir des objets magiques qui lui donnent des pouvoirs surnaturels pour vaincre le géant dans «La princesse prisonnière²⁵⁰». Dans la plupart des contes que nous avons étudiés, le donateur prend la forme d'un (ou de plusieurs) vieillard(s) (souvent au nombre de trois) que le héros rencontre en route (par exemple, dans une «cabine» dans les bois) après son départ de la maison paternelle. Ce personnage le salue et le questionne et lui donne de l'information qui l'aide à atteindre sa destination finale. Propp décrit cette situation ainsi : «Ici, l'épreuve est absente, mais le questionnaire ressemble à une épreuve déguisée. Si le héros répond grossièrement, il ne reçoit rien; s'il répond poliment, il reçoit un cheval, un sabre, etc.²⁵¹.» Par exemple, dans le conte «Anneau-de-la-sauce-marine²⁵²», trois vieillards appellent tous les poissons, les animaux et les oiseaux de l'univers pour essayer de répondre à la question du héros : où se trouve la fille, Anneau-de-la-sauce-marine? Il arrive aussi que le héros quitte ce donateur, nanti d'un objet magique (des bottes, des chiens, une serviette, un couteau, une grande boule

²⁴⁹Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 96.

²⁵⁰*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.* Le héros du conte «Le grand château blanc» (*Ibid.*) reçoit des objets magiques (qui lui donnent des pouvoirs extraordinaires) d'un lion, une fourmi et un aigle dans le conte. Dans «Le géant» (*Ti-Jean : contes acadiens*), il s'agit d'un ours, d'une fourmi et d'une pie.

²⁵¹Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 52.

²⁵²*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

en or...).

Dans la plupart des récits de notre corpus, le vilain crée le manque auquel le héros fait face, et le donateur lui donne des objets adjuvants (le plus souvent magiques) afin qu'il puisse le combler. Il est à noter, pourtant, que le personnage du donateur ne se trouve pas dans tous les contes que nous avons étudiés. (Par exemple, il n'y en a pas dans les récits où le protagoniste emploie des ruses pour passer les tests du vilain.) Il est à noter aussi que dans les vingt et un contes féminins de notre corpus, le donateur n'existe pas²⁵³. L'héroïne, qui se trouve au début aux prises avec le vilain, réussit en général à s'enfuir pour ne pas être tuée. Au cours de son voyage cependant, elle ne reçoit pas d'outils magiques qui l'aident à accomplir sa quête. Se trouvant dépourvue des moyens de vaincre son adversaire, il est donc logique qu'elle doive être sauvée par un autre personnage qui joue le rôle de son protecteur plus tôt dans le récit.

3. a) (i) Le héros

Selon Marthe Robert, un inventaire des personnages du conte fournit le principe de leur opposition : par exemple, le prince et la princesse contre le roi, la marâtre et les enfants du premier mariage, la mère s'oppose souvent au père, le père au fils, etc.²⁵⁴. Elle écrit aussi que «tous les personnages entrent sans exception dans deux catégories bien tranchées, l'une définie par un critère social : les puissants et les faibles; l'autre par un critère de générations : les jeunes et les vieux, qui sont le plus

²⁵³À la seule exception de «La petite Cendrillouse» (*Par un dimanche au soir*). (Dans ce conte, l'héroïne reçoit d'abord de beaux vêtements et ensuite une petite canne magique pour réussir aux épreuves du vilain, sa belle-mère.)

²⁵⁴Marthe Robert, *Roman des origines et origines du roman*, Paris, Gallimard, 1972, p. 97.

souvent des enfants et des parents [...] les classes d'âge et les classes sociales rassemblent en gros les mêmes individus, si bien qu'en définitive le conte ne distingue guère qu'entre deux groupes vraiment opposés : les oppresseurs, qui sont puissants, âgés, méchants; et les opprimés auxquels il [le héros] donne tout son appui²⁵⁵».

Le héros du conte (qui est, pour Propp, le personnage principal des «sphères d'actions») est d'habitude, selon Marthe Robert, «souffrant, pitoyable en raison même de sa jeunesse – en général c'est un enfant ou un adolescent, plus rarement un homme mûr – [il] peut être infirme, difforme, mal né, mal aimé, torturé avec raffinement par un entourage inhumain, et accéder néanmoins au pouvoir suprême [...]»²⁵⁶. Le héros de la plupart des contes de notre corpus (comme le sont d'ailleurs les autres personnages aussi) est une adaptation du personnage type qui apparaît dans les contes populaires de tous les pays à travers le monde. Il s'agit souvent d'un déshérité qui se venge des forces qui l'ont plongé dans une situation défavorisée. Dans notre corpus, il porte le plus souvent le nom de Ti-Jean (ou Petit-Jean), mais il s'appelle aussi Ti-Poucet, Cendrilloux, Jack ou Jacques, John-Sotte, Richard-sans-peur, Jean-du-bois, Ti-Jean-la-Ruse et Ti-Jean-le-Fort. Nous savons, par exemple, que le Ti-Jean du Canada français correspond au Till Eulenspiegel allemand et au Ian Beg écossais; ils partagent avec le héros de notre corpus les mêmes caractéristiques²⁵⁷. Marc Soriano décrit ce héros-type ainsi : «C'est ce "cadet de famille" pauvre, faible, défavorisé et qui finit, à force d'esprit, de vaillance, de bonté ou de ruse, par prendre sa revanche et par remporter la

²⁵⁵*Ibid.*, p. 97-98.

²⁵⁶*Ibid.*, p. 83.

²⁵⁷Anselme Chiasson, «Le folklore acadien», *L'Acadie des Maritimes*, *op. cit.*, p. 691.

victoire²⁵⁸.»

Quand ce héros ne porte pas de nom propre dans les contes que nous étudions, il peut être le garçon de la veuve, le plus jeune fils d'un pêcheur, tout simplement le fils unique ou le plus jeune garçon d'un homme et une femme ou d'un roi. La plupart du temps, il est le plus petit et le plus jeune de trois frères; les deux aînés le bernent et le maltraitent et cherchent souvent à se débarrasser de lui. Il est souvent décrit comme le plus intelligent, mais son intelligence n'est souvent pas reconnue par son entourage. Tel est le cas du jeune garçon dans «L'eau qui rajeunez²⁵⁹», qui avait «bon savoir», mais «était un martyr avec ses deux frères». Il arrive toujours à la fin à vaincre les obstacles et à punir ses adversaires en employant des ruses ou des objets magiques qui lui sont donnés par des donateurs merveilleux.

Il est intéressant de noter que si le personnage de Ti-Jean peut porter des noms différents, son nom est aussi utilisé pour représenter un personnage qui a des traits tout à fait différents de ceux que possède le prototype (tel qu'il est défini plus haut). Nous avons remarqué que le personnage nommé Ti-Jean peut prendre des formes différentes. Par exemple dans un conte, il est «vaillant, gentil et serviable²⁶⁰» tandis que dans un autre, on le considère «comme un peu fou²⁶¹». Dans «Le coucou²⁶²», Ti-Jean emploie des ruses non pas pour se venger de ses deux frères qui le méprisent mais, au contraire,

²⁵⁸Marc Soriano, *op. cit.*, p. 470.

²⁵⁹*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²⁶⁰«La côte magique», *Ti-Jean-le-Fort, op.cit.*, p. 59.

²⁶¹«Le mouton aux cornes d'or», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*, p. 11.

²⁶²*Ibid.*

il part à la recherche d'un vieux roi dont ses frères ont reçu une punition injuste afin de venger leur honneur. Dans le conte «La bête à sept têtes²⁶³», le protagoniste est «un bien beau garçon» qui est adoré par ses parents. Dans «Le prince méconnu²⁶⁴», Ti-Jean, le fils d'un roi, est le meilleur guerrier du royaume. Ti-Jean (toujours jeune) peut donc être soit de rang social élevé (le troisième garçon du roi par exemple), soit d'une classe sociale populaire ou indéterminée (par exemple, le troisième fils d'une veuve).

Le héros entre en scène dans la première séquence du récit (à quelques exceptions près), la situation dans laquelle se trouve le héros au début des contes que nous avons étudiés correspondant grosso modo à la première fonction telle que Vladimir Propp la conçoit : «Un des membres de la famille s'éloigne de la maison (pour travailler dans la forêt, pour faire du commerce, à la guerre [...] pour faire une visite, pour aller à la pêche [...])²⁶⁵». Par exemple, le héros doit quitter la maison paternelle/maternelle, dans la plupart des cas, pour chercher du travail, mais aussi pour chercher une épouse, sauver la fille du roi (après avoir tué le vilain), trouver un trésor, «faire sa vie avec son fusil», payer une dette au diable, essayer d'échapper à un sort qui lui avait été jeté lors de sa naissance, trouver un objet magique pour le père, échapper à sa belle-mère ou à son père qui le maltraite ou qui veut le tuer...

Le héros part toujours pour réparer un manque quelconque²⁶⁶ dont il peut être

²⁶³*Ibid.*

²⁶⁴*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

²⁶⁵Vladimir Propp, *op. cit.*, p. 36.

²⁶⁶Algirdas Greimas décrit le héros du conte populaire comme un individu qui doit se détacher de la société afin de rétablir l'ordre social perturbé. (*Du sens, op. cit.*, p. 233.)

au courant au début du conte, ou qu'il peut découvrir au cours de son voyage. Il arrive qu'il a lui-même provoqué ce manque en commettant quelque faute. Par exemple, dans «Bonnet Rouge²⁶⁷», Ti-Jean ignore les avertissements de son père et joue trois parties de billes²⁶⁸ avec le diable. Il perd la troisième fois et, comme conséquence, il doit aller retrouver le diable un an et un jour plus tard pour s'acquitter de sa dette. Bengt Holbek donne d'autres exemples de fautes commises par les personnages des contes populaires qui apparaissent dans notre corpus : «childish disobedience, stupid or careless behaviour, revealing of secrets, inadvertent promises, lack of patience and paralyzing incestuous desires.²⁶⁹» Parfois, ce sont les parents qui ont provoqué le manque qui incite le héros à agir. Un seul exemple suffit à illustrer ce motif : dans «La-bête-à-sept-têtes²⁷⁰», «la vieille sorcière du village n'aimait pas les parentes de Ti-Jean. Ainsi, lorsqu'il vint au monde, elle lui jeta un sort.²⁷¹» À l'âge de vingt et un ans, Ti-Jean doit quitter ses parents parce qu'il ne veut pas qu'ils le voient mourir. Bengt Holbek nous fait comprendre que : «The wrong act is often ascribed to their parents (the failure to invite the thirteenth fairy in Sleeping Beauty), but the consequences are visited on the children nevertheless²⁷².» Dans «La bête à sept têtes», nous ne savons pas si les parents ont commis un acte spécifique qui a suscité le dédain

²⁶⁷*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

²⁶⁸Le mot «marbres» apparaît dans le texte.

²⁶⁹Bengt Holbek, *op. cit.*, p. 421.

²⁷⁰*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

²⁷¹*Ibid*, p. 87.

²⁷²Bengt Holbek, *op. cit.*, p. 421.

de la sorcière. Nous savons simplement que Ti-Jean doit mourir parce qu'elle «n'aime pas ses parents».

Dans notre corpus, le Destinateur qui précise pour le héros la tâche à accomplir prend trois formes différentes : en premier lieu, la famille du héros le pousse à partir. Le plus souvent, la raison de son départ est la nécessité de gagner de l'argent pour vivre seul ou pour aider sa famille. Parfois, il quitte la maison paternelle où il est maltraité par un parent ou un beau-parent. Les cas du héros où le père ou la mère envoie chercher un objet magique ou une femme, vendre quelque chose, etc., sont d'autres exemples de ce phénomène.

Deuxièmement, le héros part pour satisfaire aux besoins (disons existentiels) dictés par son for intérieur; ce qui revient à dire que le héros lui-même semble être son propre destinateur. Parfois il part de chez lui simplement pour «voir l'univers», pour réaliser son désir de connaître le monde qui existe hors de la maison paternelle. Le héros agit de cette manière souvent malgré les protestations de ses parents :

“Ah!” [le héros] dit, “Pâpa” [...] j’vas m’en aller, j’crois qu’ej m’en vas m’en aller asteur, ouère [voir] [...] in ptit peu de l’univers [...] ça va m’instruire in peu [...] J’pourrais aller” i dit, “et pis pt-ête bien,” i dit, “faire bien pou moi-même. [...] “j’ pourras vous recompenser—vous mette plus hereux que vous êtes.”—“Ah,” i dit, “mon enfant [...] j’sons pas encore si miserable que ça, j’ons d’quoi à manger”²⁷³.

Nous trouvons un autre exemple de ce phénomène dans le conte «L’oiseau de la mort» : «Un jour [Ti-Jean] dit à sa mère : — Il faut que j’aille rencontrer le roi de la forêt. — Mais tu es fou [...] Le roi habite à cent lieues d’ici. Tu n’y arriveras

²⁷³«La bête à sept têtes», *Les deux traditions, op. cit.*, p. 302.

jamais²⁷⁴.» Parfois, un parent reconnaît le désir du héros de devenir plus indépendant, par exemple, dans «Ti-Jean-le-fort²⁷⁵», Ti-Jean dit à ses parents le jour de ses vingt ans : «Maintenant, vous avez une grande ferme, bien défrichée, qui produit suffisamment; vous n'avez donc pas nécessairement besoin de moi. J'aimerais m'en aller gagner ma vie.» Et ses parents de répondre : «Tu vas nous manquer. Mais ta vie t'appartient. Nous n'avons pas le droit de te retenir²⁷⁶.» Nous incluons dans cette catégorie aussi le héros qui doit partir pour réparer la faute ou le péché que lui ou ses parents a commis. Dans ce cas, c'est en effet le héros lui-même qui a provoqué le manque qui l'incite à agir.

En dernier lieu, il arrive que le héros écoute quelque entité divine (une source mystérieuse) avant d'entreprendre sa quête. Un exemple frappant de cette catégorie de Destinateur est la voix qui commande à Ti-Jean d'aller peindre la chambre de la fille du roi dans «La quarantième chambre et les quatre murs²⁷⁷». Nous incluons sous cette rubrique aussi les personnages royaux, le plus souvent un roi qui, par exemple, fait appel aux membres de son royaume pour trouver quelqu'un qui puisse tuer le géant ou la bête à sept têtes. Dans certains cas très rares (nous n'avons trouvé que deux exemples de ce phénomène), le destinateur est Dieu (et plus précisément dans un conte, le «Dieu catholique»). Dans «L'histoire d'Alexis²⁷⁸», par exemple, il y a une

²⁷⁴*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*, p. 9.

²⁷⁵*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

²⁷⁶*Ibid.*, p. 148.

²⁷⁷*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

²⁷⁸*À l'intérieur des terres, op. cit.*

famille dont le père et le fils sont «de bons catholiques», mais la mère est athée. Donc, le fils va à l'église pour savoir ce qu'il doit faire pour sauver l'âme de sa mère. Un ange lui apparaît et lui dit de ne jamais se marier. Des années passent et il oublie cet avertissement. Le soir de ses noces, un vieillard vient le chercher et le condamne à mener une vie de nomade pendant quarante ans.

Dans le conte «Bonnetrouge et Bonnetbleu²⁷⁹», Bonnetbleu est un médecin, qui «voulait avoir plus que Dieu lui avait donné. Il voulait avoir le secret de Dieu pour pouvoir ressusciter le monde²⁸⁰». Alors, il part en quête de ce secret et, en route, il rencontre Bonnetrouge qui semble posséder ce qu'il cherche, car il sait ressusciter les morts. Or, bien qu'il ait ce pouvoir mystérieux, Bonnetrouge commet aussi toutes sortes d'atrocités, ce qui fâche le médecin et le rend un peu perplexe. À la fin Bonnetrouge lui explique : «Moi, je suis Dieu. C'est moi qui ai le secret. Dieu t'a donné une bonne perfection. Tu étais bon docteur dans ton village puis retournes-y, mon ami²⁸¹.»

Il peut aussi y avoir deux destinateurs dans un même conte. Par exemple, Ti-Jean, vivant de la charité avec sa mère veuve et ses deux frères part pour aller chercher un métier. Quand le roi apprend qu'il est devenu voleur, il lui fait passer des épreuves²⁸². Dans ce cas donc, le héros est incité à agir d'abord par sa situation familiale défavorisée et ensuite par le roi qui lui donne des tâches à accomplir.

²⁷⁹*Ibid.*, *op. cit.*

²⁸⁰*Ibid.*, p. 115.

²⁸¹*Ibid.*, p. 130.

²⁸²«Le fin voleur», *Contes de Chéticamp, op. cit.*, «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur», *À l'intérieur des terres, op. cit.*

Bien que Ti-Jean (ou une variante de ce personnage-type, portant ou non ce nom) soit le héros dans la grande majorité des contes que nous avons étudiés, il existe aussi d'autres types de protagonistes, comme par exemple les couples mariés, deux frères ou deux sœurs qui se trouvent dans des situations ridicules («Le conte de Jean et Jeanette²⁸³», «Le cochon pour Noël²⁸⁴», «L'urine de vache²⁸⁵», et «Le lait de poule²⁸⁶»). Dans ces cas, la résolution du récit sert à souligner le manque d'intelligence des protagonistes. Le motif des enfants abandonnés occupant le rôle du héros se trouve aussi dans notre corpus. Dans deux versions de ce conte type, il s'agit de trois garçons, dont le plus jeune s'appelle souvent Ti-Jean («Les trois enfants brûlés²⁸⁷», «Histoire de la grange²⁸⁸», et un garçon et une fille dans «Marche, ma grande truie²⁸⁹»). Dans ces contes, l'objet de la quête des enfants consiste à trouver le moyen de vivre, mais il existe des variations de ce thème. Dans «L'enfant et le fusil²⁹⁰», par exemple, un enfant qui se croit coupable du meurtre de son petit frère s'enfuit de la maison familiale avant de savoir que son frère n'est pas mort. Un enfant se noie dans «Le petit

²⁸³*Les deux traditions, op. cit.*

²⁸⁴*Ibid.*

²⁸⁵*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²⁸⁶*Par un dimanche au soir, op. cit.*

²⁸⁷*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²⁸⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²⁸⁹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

²⁹⁰*À l'intérieur des terres, op. cit.*

menteur²⁹¹» parce qu'il crie au secours une fois de trop et que personne ne vient l'aider quand il en a vraiment besoin.

Dans quelques contes, le rôle du héros est joué par des enfants amoureux. Par exemple dans «L'enfant-de-la-bonne-compagnie²⁹²», et «Pauvre garçon, bonne compagnie²⁹³», la fille d'un roi (et d'un marchand riche) et le petit garçon d'une famille pauvre qui habite dans la maison voisine (dans «L'Enfant-de-la-bonne-compagnie», le garçon est adopté par le roi et la reine après qu'ils l'eurent trouvé à la dérive sur une rivière) deviennent amis, et tombent amoureux. Le vilain dans ce conte est le père qui cherche à se débarrasser du garçon en l'empoisonnant. Dans le conte «L'étoile d'or²⁹⁴», un homme et une femme riches ont une fille qui a une étoile d'or sur un bras. À sa naissance, son père annonce que s'il pouvait trouver un petit garçon avec une pareille étoile, il épouserait sa fille. Une année après, une femme accouche d'un petit garçon avec une étoile d'or sur un bras. Elle n'«osait pas dire le mot *en égard* de son garçon avec l'étoile d'or parce qu'elle était trop pauvre pour que le riche consentît à le marier avec sa fille²⁹⁵». Dans ce conte, la mère du héros est consciente du fait qu'une union entre son fils et la fille du riche serait impossible en raison de la différence de classes qui existe entre les deux enfants.

Dans ces trois contes les éléments constitutants de l'intrigue sont les trois

²⁹¹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

²⁹²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

²⁹³*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

²⁹⁴*Ibid.*

²⁹⁵*Ibid.*, p. 125.

oppositions jeune/adulte, mâle/femelle, haut/bas. Bengt Holbek décrirait ainsi le comportement des personnages dans ce conte-type : «The parents at H level (HAM and HAF²⁹⁶) are the guardians and masters of their children (HYM and HYF²⁹⁷) and therefore, by implication, hostile towards the low-born intruders²⁹⁸.» Si le héros de notre corpus a souvent pour but le mariage avec la princesse et par conséquent, l'acquisition des biens du roi qui assurerait son élévation sociale, le père, par contre, fait tout son possible pour empêcher cette union. À la différence du roi qui donne sa fille en mariage au héros paysan (par exemple, Ti-Jean) qui réussit à la sauver et la ramener au royaume, le roi dans «L'étoile d'or» ne tient pas sa promesse de marier sa fille avec le garçon qui la "mérite" (même quand le choix du mari semble être dicté par quelque entité divine ou fait par la fille elle-même). Dans les deux cas, nous pouvons dire que le comportement du héros est le même : il essaie d'accéder au domaine royal et à la richesse, en épousant la fille. Pour ses efforts, pourtant, il peut se trouver soit récompensé, soit puni. La réaction du père de la princesse à la tentative du héros de prendre sa fille n'est donc pas toujours prévisible.

3. a) (ii) L'Héroïne

Dans vingt et un contes de notre corpus, le protagoniste est une femme ou une jeune fille. Il n'existe que quatre exemples d'héroïne se trouvant dans une position dominée par rapport aux autres acteurs du récit; ce n'est que dans ces contes qu'un

²⁹⁶high (class) adult male and high adult female

²⁹⁷high (class) young male and high (class) young female

²⁹⁸Bengt Holbek, *op cit.*, p. 417.

protagoniste féminin réagit complètement indépendamment des autres personnages pour résoudre ses problèmes. Dans ces cas, le but de ces personnages est a) de se débarrasser de leur mari²⁹⁹, b) de se procurer de la nourriture³⁰⁰, c) de gagner de l'argent³⁰¹ et d) de se moquer du prêtre de la paroisse³⁰² : dans ces contes, la fille (la femme) réussit à duper son mari ou un autre personnage qui occupe une position d'autorité dans sa vie.

Dans les autres contes appartenant à la catégorie de contes féminins, la fille (ou la femme) joue un rôle actif, mais seulement après avoir été agressée par un autre personnage dans le récit. Les contes «Les voleurs³⁰³», «Les crêpes³⁰⁴», «Les quatorze voleurs³⁰⁵», «La main coupée³⁰⁶», «Le petit cendrilloux³⁰⁷» mettent en scène une jeune fille qui se trouve face aux voleurs. Au début, lorsqu'elle affronte le vilain, elle doit réfléchir et agir pour s'échapper. Dans «Les quatorze voleurs³⁰⁸», une jeune fille tue

²⁹⁹Le conte «Deux innocents» met en scène deux sœurs rusées, qui réussissent à se débarrasser de leur mari en les dupant. (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)

³⁰⁰«Histoire d'une femme qui faisait passer son homme pour rêveur» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*)

³⁰¹«Le marchand de chapeaux de poils» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)

³⁰²«Histoire sans titre I» (*Les deux traditions, op. cit.*)

³⁰³*Par un dimanche au soir, op. cit.*

³⁰⁴*Ibid.*

³⁰⁵*Contes de Chéticamp, op. cit.*

³⁰⁶*Histoire et traditions, op.cit.*

³⁰⁷*Par un dimanche au soir, op. cit.*

³⁰⁸*Contes de Chéticamp, op. cit.*

treize voleurs, mais rate le quatorzième, qui n'arrive pas, en dépit de ses efforts, à se venger d'elle. Anselme Chiasson considère ce conte unique en raison du rôle atypique que joue la jeune fille : «S'il arrive parfois dans les contes, comme dans notre société traditionnelle, que la femme soit confinée à la maison dans un rôle plus ou moins passif, elle y occupe souvent par ailleurs des rôles tout à fait dynamiques qui n'ont rien à envier aux prouesses d'un Ti-Jean, au contraire³⁰⁹.» Nonobstant cette observation valide, il convient néanmoins de signaler que ce n'est pas la jeune fille qui tue enfin le quatorzième voleur, mais le père de la maison où elle est employée. Nous pouvons aussi ajouter que ce sont les actions de la jeune fille qui provoquent la poursuite du vilain. Par exemple, en essayant de se défendre contre celui qui l'attaque, elle le rend encore plus enragé et il décide par la suite de chercher à la tuer. Dans ce sens, il nous semble qu'elle soit punie même de ne pas se soumettre docilement à l'agresseur qui tente de la tuer. Nous trouvons ce même phénomène dans les trois autres contes que nous venons de citer : la fille crée le problème auquel elle fait face et doit enfin dépendre des autres pour le résoudre.

Les contes féminins de notre corpus comportent des éléments didactiques évidents. Par exemple, dans «Les crêpes» et «La main coupée», la fille se trouve seule chez elle quand le voleur arrive; elle avait choisi de ne pas accompagner ses parents hors de la maison ce jour-là. Dans notre analyse du protagoniste féminin de ces récits, nous avons trouvé que les autres personnages la découragent d'agir de façon indépendante. Par exemple, l'héroïne peut aussi être punie pour ne pas avoir écouté les conseils de ses parents. Dans, «Les voleurs», la petite fille, après avoir été enlevée

³⁰⁹ Anselme Chiasson, *Contes de Chéticamp*, op. cit., p. 106.

par les voleurs, «avait assez peur puis elle avait assez de regret de ne pas avoir écouté sa maman³¹⁰». Nous notons que le contraire est souvent vrai dans le cas du héros : ses parents ont beau l'avertir des malheurs qui pourraient lui arriver hors de la maison paternelle, il ne les écoute pas et finit par trouver une fortune au cours de son voyage et, à la fin, une fille à épouser. À la différence du héros qui se débrouille sans l'aide des membres de sa famille, il faut que les parents de la jeune fille interviennent souvent pour réparer la "faute" qu'elle a commise.

Dans «La petite fille et la grosse bête³¹¹» ainsi que «La petite Cendrillouse³¹²», les filles sont récompensées pour leur générosité et leur gentillesse. Par exemple, dans «La petite fille et la grosse bête», quand le père, qui part pour aller en ville, demande à sa femme et à ses filles ce qu'elles veulent avoir, la petite fille ne veut qu'une petite fleur. La fleur se transforme en une grosse bête, et ensuite (après qu'elle lui sauve la vie en consentant à l'épouser) en un beau jeune homme. Dans «La petite Cendrillouse», la fille est récompensée pour avoir aidé un homme à ramener les vaches à sa belle-mère. Sa belle-sœur est punie parce qu'elle refuse de l'aider. À ce sujet, Bengt Holbek écrit : «Heroines usually win their gifts by being the epitome of female competence as understood in traditional rural communities³¹³.» Nous trouvons qu'elle est souvent (surtout quand elle occupe la position d'Objet dans le récit) récompensée pour sa beauté; en tant que Sujet, elle reçoit des objets de valeur (un mari, de beaux

³¹⁰*Par un dimanche au soir, op. cit.*, p. 142.

³¹¹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

³¹²*Ibid.*

³¹³Bengt Holbek, *op. cit.*, p. 421.

vêtements...) à cause de sa gentillesse, de son obéissance et de son inactivité.

Cela dit, il existe néanmoins des récits dans lesquels l'héroïne se trouve répudiée et punie, quelque gentille, obéissante et inactive qu'elle soit. Dans certains contes qui font partie de notre corpus (tels «La belle Hélène³¹⁴», «La femme aux bras coupés³¹⁵», «Le vilain Benjamin³¹⁶», «La Biche³¹⁷», «Jaco Desbois³¹⁸»), la fille est bien considérée comme l'héroïne du récit, mais elle se trouve toujours victime de circonstances affreuses, provoquées souvent par la malveillance des autres : par exemple, son père veut l'épouser, sa belle-mère tente de la tuer, son mari la bannit avec ses enfants à cause de sa prétendue infidélité, son frère lui coupe les mains comme punition pour un crime qu'elle n'a pas commis... Hélène Bernier commente ainsi les héroïnes qui apparaissent dans ce conte-type³¹⁹ : «[...] passives devant l'injustice et la cruauté de leur sort, elles se laissent docilement torturer et bannir³²⁰.» Les héroïnes de ces contes ne sont donc nullement responsables de leur situation malheureuse; ce sont les autres acteurs qui sont jaloux d'elle ou qui la désirent qui créent tous ses problèmes. Il est intéressant de noter aussi que si le protagoniste masculin a presque toujours pour but une fille à marier (comme le croit Bengt Holbek), l'objet de la quête

³¹⁴*Contes de Chéticamp, op. cit.*

³¹⁵*Ibid.*

³¹⁶*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

³¹⁷*Les deux traditions, op. cit.*

³¹⁸*À l'intérieur des terres, op. cit.*

³¹⁹AT 706, *La fille aux mains coupées*

³²⁰Hélène Bernier, *La fille aux mains coupées, conte-type 706*, Québec, PUL, 1971, p. 4.

de la fille est en général de plaire aux autres et d'éviter toute forme de conflit avec le monde qui l'entoure, de fuir ceux qui veulent lui faire du mal. Les contes féminins de notre corpus se terminent rarement par un mariage.

3. b) Le faux-héros

Les faux-héros dans les contes que nous avons étudiés ne sont pas très variés : ils sont, par exemple, les deux frères de Ti-Jean (ou les autres fils du roi, dont Ti-Jean est le plus jeune), un vieux baron, un méchant prince d'un royaume voisin, la (les) belle-fille(s) du héros (de l'héroïne), un capitaine de bateau et un officier dans l'armée. En général, le faux-héros (lorsqu'il s'agit d'un seul acteur) entre en scène vers la fin du conte, après que la princesse a déjà été sauvée ou que la bête a été tuée. Dans le cas des deux frères, ils sont présentés au début du conte et souvent font le voyage avec le héros pour trouver l'objet en question. Ils arrivent à le tromper et apportent chez eux la chose voulue, mais le héros arrive ensuite et montre la preuve de son exploit. Par exemple dans «La belle musique³²¹», le héros réussit à atteindre l'objet de sa recherche, mais ses deux frères le volent et l'emmènent chez eux pour recevoir la récompense promise par leur père. Arrivé chez lui, le héros explique ce qu'il a fait pour se procurer la belle musique, tandis que ses frères n'ont pas de réponse lorsqu'il leur demande ce qu'ils ont accompli afin de l'obtenir.

Le faux-héros assure le silence de la princesse à leur retour au royaume de son père en menaçant de la tuer. Ce n'est qu'à la fin, d'habitude lors du mariage de la princesse, que le faux-héros est démasqué. Nous avons déjà cité des contes où la

³²¹*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

princesse donne un signe quelconque pour révéler l'identité du vrai héros et dénoncer l'imposteur. Certains éléments (par exemple, Ti-Jean coupe les langues de la bête à sept têtes ou le bec de l'oiseau de la mort, de belles lettres en or qui racontent toute son histoire apparaissent sur le mur de la chambre à coucher de la princesse, le héros est le seul qui sait faire parler l'oiseau de vérité) servent aussi d'éléments révélateurs qui assurent que le faux-héros est démasqué. Parfois, plusieurs preuves sont nécessaires pour dénoncer le faux-héros; par exemple dans «La tête d'or», la princesse commande à Ti-Jean d'enlever sa perruque pour montrer au monde assistant à la fête qu'il a les cheveux de la même couleur que le guerrier vaillant qu'elle avait vu dans le champ. Pourtant, cela ne suffit pas pour convaincre tout le monde (surtout le faux-héros, qui exige d'autres preuves). Ensuite, il faut que Ti-Jean montre à tout le monde l'uniforme de général qu'il portait lors de l'accomplissement de ses exploits. Finalement, pour faire disparaître les derniers doutes, il fait parler son cheval, qui raconte l'aventure qu'il a eue avec Ti-Jean et montre les blessures qu'il a obtenues à la guerre.

Dans nos contes, le faux-héros occupe une position sociale supérieure à celle du héros; il s'agit d'un membre de la haute société ou le(s) frère(s) aîné(s) de la famille. La révélation du faux-héros qui a pour résultat le plus important la confirmation de l'exploit du héros signale aussi le renversement de l'ordre social qui existe au début du conte; le plus jeune frère, le déshérité, le pauvre paysan remporte toujours la victoire sur celui qui paraît être plus fort et plus important au plan social ou familial.

3. c) L'auxiliaire

Les auxiliaires de notre corpus peuvent être classés en trois groupes différents. Premièrement, dans certains contes, le héros reçoit l'aide des animaux merveilleux. Par exemple, les oiseaux occupent une place auxiliaire importante dans ces récits. Si le héros doit être transporté afin d'acquérir l'objet de sa quête, le moyen le plus souvent utilisé est un oiseau géant qu'il doit nourrir de sa chair («Le conte de la montagne nouère³²²», «Anneau-de-la-sauce-marine³²³»). Mais le plus souvent, l'oiseau aide le héros en lui fournissant des informations qui le rendent capable de surmonter une épreuve quelconque. Dans «Le vilain Benjamin³²⁴», un perroquet argenté aide l'héroïne à échapper au sort jeté par une sorcière. Dans ce même conte, c'est grâce au perroquet que l'identité de la reine bannie est révélée au vieux roi, ce qui rend possible la réunion de toute la famille³²⁵.

Dans «La princesse aux cheveux d'or³²⁶», un petit cheval noir conduit le héros au château du roi où commence sa quête de la princesse, au cours de laquelle le cheval lui donne des conseils pour accomplir cette tâche. Nous trouvons le même motif (des

³²²*Les deux traditions, op. cit.*

³²³*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

³²⁴*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

³²⁵Nous examinerons la signification du motif des oiseaux dans le conte populaire en général et dans notre corpus en particulier dans le troisième chapitre de notre thèse qui est consacré à l'étude des *objets modaux*. Il suffit de mentionner ici que c'est un canari qui sait où habite le diable dans «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité*). Dans le conte «L'oiseau de vérité» (*Contes de Chéticamp*), un oiseau occupe la position d'Objet au début, et devient un Auxiliaire à la fin qui parle pour révéler le héros véritable et dénoncer les frères trompeurs. Dans «Anneau-de-la-sauce-marine» (*Ti-Jean : contes acadiens*), l'auxiliaire se sert d'un sifflet pour appeler tous les oiseaux de l'univers pour savoir où se trouve la fille recherchée.

³²⁶*Contes de Chéticamp, op. cit.*

chevaux qui occupent la position d'auxiliaire dans le conte) dans «L'oiseau de vérité³²⁷». Dans ce conte, par exemple, le héros n'écoute pas la vieille femme qui lui dit de ne pas choisir le petit cheval vert qui est maigre et ne lui serait pas utile. Il fait le contraire, et prend le cheval vert qui le transporte au château du roi et l'aide à réussir aux épreuves de ce dernier pour pouvoir se marier avec la fille. Dans «La belle musique³²⁸», le héros sauve un jument maigre (qui redevient une fille à la fin) en n'écoutant pas les ordres du géant qui lui dit de ne pas lui donner grand chose à manger. Il s'agit d'un cheval blanc occupant ce même rôle dans «Tête d'or³²⁹»; le géant lui dit d'abuser du blanc en faveur du cheval noir, à qui il faut donner du foin et de l'avoine et des caresses tous les jours. Dans «La côte magique³³⁰», le beau veau blanc devient le seul compagnon du héros qui lui sauve la vie. Dans tous ces cas donc, le héros commence par sauver ou libérer le cheval, qui lui montre sa reconnaissance en l'aidant à acquérir l'objet de sa recherche.

Les animaux qui aident le héros ne doivent être reconnaissants de rien; au contraire, ils peuvent être simplement fidèles à leurs maîtres quelle que soit la manière dont ils ont été traités. Par exemple, dans «La reconnaissance du chien³³¹», une famille doit abandonner son chien en raison de son extrême pauvreté. Quelques années plus tard, elle se trouve chez des voleurs qui l'enferment dans une chambre avec un chien

³²⁷*Ibid.*

³²⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

³²⁹*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

³³⁰*Ibid.*

³³¹*Contes de Chéticamp, op. cit.*

(qui ressemble à celui qu'ils avaient autrefois). Au lieu de les tuer, le chien aide son ancienne famille à sortir. Ils finissent par l'emmener chez eux et le garder en signe de reconnaissance.

La deuxième catégorie d'acteurs grâce auxquels le manque initial est enfin comblé, ou la faute commise réparée, comprend des personnages (souvent de nature merveilleuse ou étant investis d'un pouvoir divin) qui n'apparaissent qu'une seule fois dans le récit. Par exemple, une marraine («L'eau qui rajeunez³³²», «Le conte du jardinier³³³») occupe aussi le rôle d'/auxiliaire/ dans les récits que nous avons étudiés. Dans «L'histoire d'Alexis³³⁴», c'est un ange qui vient aider le protagoniste. Des revenants apparaissent à plusieurs reprises pour aider le héros; la plupart du temps, ils lui lèguent des biens ou de l'argent («Les trois enfants brûlés³³⁵», «L'histoire de la grange³³⁶»). Dans «La plus belle fille au monde³³⁷» et «Le capitaine et la jeune fille³³⁸», au début de son voyage, Ti-Jean reste une nuit chez une femme. Dans la cave de sa maison, il y a deux cadavres, ceux de son fils et de son mari. Ti-Jean lui donne de l'argent pour les enterrer et plus tard ces personnages entrent en scène sous forme

³³²*Ibid.*

³³³*Les deux traditions, op. cit.*

³³⁴*À l'intérieur des terres, op. cit.*

³³⁵*Contes de Chéticamp, op. cit.*

³³⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

³³⁷*Contes de Chéticamp, op. cit.*

³³⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

de revenants pour l'aider à accomplir ses tâches. Des magiciens³³⁹ et des prêtres³⁴⁰ fonctionnent aussi comme /auxiliaires/ dans notre corpus. Les prêtres apparaissent pour aider le héros ou l'héroïne, même quand ce personnage ne le veut pas. Par exemple, dans deux contes³⁴¹ se trouvant dans le recueil *Les deux traditions*, un prêtre essaie d'apprendre la politesse à des enfants qui rejettent ses leçons et finissent par se moquer de lui.

Les personnages sans pouvoirs surnaturels qui aident le héros sont ceux qui trouvent et élèvent des enfants abandonnés (par exemple, un meunier et sa femme dans «L'étoile d'or³⁴²», et «Le vilain Benjamin³⁴³», et une vieille dans «Marche ma grande truie³⁴⁴», ceux qui embauchent le héros quittant la maison paternelle ou l'héroïne bannie (par exemple, des fermiers, des forgerons, des capitaines de bateau, des pêcheurs).

En troisième lieu, le rôle de l'auxiliaire dans notre corpus est le plus fréquemment joué par la princesse ou la jeune fille. Dans la plupart des cas, elle a des

³³⁹comme «Merlin» dans *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*, et «La petite serviette» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*)

³⁴⁰«Le marin et la bonne femme», (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), «La belle-mère du diable» (*Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve, op. cit.*), «Ti-Jean-le-fort», (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), «La princesse prisonnière» (*Ti-Jean-le-fort, op. cit.*)

³⁴¹«Histoire sans titre I» et «Histoire sans titre II» (*Les deux traditions, op. cit.*)

³⁴²*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

³⁴³*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

³⁴⁴*Par un dimanche au soir, op. cit.*

pouvoirs surnaturels³⁴⁵ comme dans le conte «Anneau-de-la-sauce marine» : «Étant née d'un sorcier, elle possédait un peu le don de la magie³⁴⁶.» Sa fonction première est d'aider le héros à accomplir des tâches difficiles (par exemple défricher, «labourer et ensemer un champ boisé avec une hache ébréchée³⁴⁷», en cristal ou en papier³⁴⁸, assécher un lac pour trouver une bague avec un seau à moitié percé³⁴⁹ ou un panier³⁵⁰, construire une grange avec un toit en plumes d'oiseau avec un vieux marteau, monter un grand mât pour rapporter au père de la princesse une boule en or³⁵¹ ou un œuf³⁵² qui se trouve au faîte).

Pour Mireille Piarotas, (qui étudie les contes de fées de Grimm, de Perrault et d'Afanassiev), la femme remplit auprès du héros un rôle indispensable :

Elle lui permet de s'intégrer dans un monde dont il ne possède pas, a priori, les «clés». S'il réussit dans sa quête, c'est en effet bien souvent grâce aux indications et aux objets magiques qu'elle lui prodigue. Car, seul, il éprouve quelques difficultés à s'en sortir. C'est elle qui, aide souvent discrète, sera présente au bon moment, au bon endroit, pour lui permettre d'utiliser ce qui,

³⁴⁵Les pouvoirs qu'elle déploie pour aider le héros ne sont pas toujours magiques, par exemple, dans «La quarantième chambre et les quatre murs», la princesse aide le héros en fabriquant des bouquets de fleurs. Il les vend afin de payer leur retour au château du roi. (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*)

³⁴⁶*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*, p. 112.

³⁴⁷«Bonnet-Rouge», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

³⁴⁸«Le conte de la montagne nouère», *Les deux traditions, op. cit.*

³⁴⁹«Bonnet-Rouge», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

³⁵⁰«Le conte de la montagen nouère», *Les deux traditions, op. cit.*

³⁵¹«Anneau-de-la-sauce-marine», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

³⁵²«Le conte de la montagne nouère», *Les deux traditions, op. cit.*

sans elle, reste vide de sens, inutile³⁵³.

En tant qu'Auxiliaire, la fille transforme parfois des objets "ordinaires", qui sont donnés au héros par le vilain, en objets "magiques". Par exemple, dans «Conte de la montagne nouère³⁵⁴» et «Reste-à-Savoir³⁵⁵», le héros reçoit des outils qui lui sont inutiles avant que la fille ne vienne les investir de son pouvoir surnaturel. La fille se sert souvent de sa capacité de transformer les choses pour aider le héros. Par exemple, très souvent, la transformation, effectuée par la princesse, joue un rôle important pendant la poursuite du couple menée par son père. Dans plusieurs contes, elle jette des objets derrière eux³⁵⁶ afin de créer un obstacle pour le père. Parfois elle est responsable de la conduite du héros à sa destination finale, dans la plupart des cas, le château de son père (ou un autre lieu où se trouve l'objet recherché). Nous n'avons trouvé qu'un conte dans lequel la fille elle-même transporte le héros; se transformant en colombe, dans «La princesse prisonnière³⁵⁷», la princesse transporte Ti-Jean en bas d'un cap où il récupère un immense trésor. C'est souvent grâce au mariage avec la princesse à la fin du conte que le héros se transforme en beau jeune homme (cela arrive par exemple dans «Le chien noir³⁵⁸» et «La petite fille et la grosse bête³⁵⁹»).

³⁵³Mireille Piarotas, *Des contes et des femmes*, Paris, Éditions Imago, 1996, p. 115.

³⁵⁴*Les deux traditions, op. cit.*

³⁵⁵*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

³⁵⁶«Anneau-de-la-sauce-marine», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

³⁵⁷*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

³⁵⁸*Contes de Chéticamp, op. cit.*

³⁵⁹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

Nous venons de voir qu'un objet "réel" (une hache, un panier, un morceau de vitre...), ayant été touché par la fille, est susceptible de devenir quelque chose d'"irréel". Et, paradoxalement, il n'y a souvent que cette chose "irréelle" qui puisse aider le héros à accomplir la tâche proposée. Mais ce pouvoir transformateur que possède la fille en tant qu'Adjuvant, qui change les objets "ordinaires" en instruments "extraordinaires", n'est qu'un seul exemple du rôle important joué par ce que nous appelons le jeu de l'illusion et de la vérité dans les récits étudiés.

Illusion et vérité

Les personnages du conte populaire circulent dans un monde où ce qui semble être vrai ou réel n'est souvent qu'une illusion; dans cet espace, il ne faut rien prendre pour acquis. Pour les personnages de nos contes, il va sans dire que la tromperie constitue un moyen efficace de résoudre les difficultés auxquelles ils font face. Pour l'héroïne, la tromperie est un moyen de se protéger contre le vilain et de sauver sa vie. Dans certains cas, il est essentiel qu'elle ait une apparence illusoire afin de pouvoir survivre dans ce monde incertain et dangereux. Dans nos contes, la fille n'arrive jamais à échapper à son rôle de dominée; mais déguisée, incognito, elle arrive au moins à ne pas être découverte et tuée par son ennemi. Son seul pouvoir, il nous semble, est celui que lui donne la transformation. Il est souvent nécessaire que sa véritable identité reste cachée, car la révélation de ce secret pourrait lui nuire.

Cette dichotomie fondamentale entre *l'être* et *le paraître*, qui est caractéristique du conte populaire en général³⁶⁰ comporte toujours l'épisode de la

³⁶⁰Joseph Courtés, *Sémiotique narrative et discursive*, op. cit., p. 132.

reconnaissance. Nous avons vu que c'est le plus souvent grâce à la fille que le faux-héros est démasqué. À la fin du conte, le lecteur se rend compte que la réussite de cet imposteur est en fait illusoire et que le rôle de la fille dans ce cas est de révéler ce mensonge; elle se présente comme le gardien d'un secret qui doit être découvert car elle ne veut pas se marier avec le baron ou le méchant prince. Si la fille doit elle-même maintenir une apparence illusoire, c'est-à-dire cacher son identité, elle est en même temps souvent chargée de la révélation de l'identité des autres, celles du héros et du faux-héros. Nous pouvons même dire qu'elle est enfin récompensée (par le mariage avec le héros) pour sa contribution à la révélation des secrets des autres personnages alors qu'elle est punie pour le dévoilement des siens.

La fille peut donc être vue comme une figure illusoire; elle ne peut pas se révéler comme elle est. D'autre part, elle joue aussi souvent un rôle important dans le dévoilement des illusions (mensonges) des faux-héros. Au niveau actantiel, nous avons noté que le rôle joué par la fille dans ces récits est aussi souvent trompeur : nous avons étudié des cas où la fille semble occuper simultanément les positions d'Objet et de Sujet dans le récit. Ce statut peut cependant être vu comme trompeur. En tant qu'Objet, elle agit simplement pour maintenir son statut d'être opprimé. Lorsqu'elle joue le rôle d'héroïne, dans la plupart des cas, elle commence par réagir de façon indépendante, mais finit en général par devoir accepter l'aide de son père ou de son patron afin de sauver sa vie.

Dans nos récits, nous trouvons aussi des vilains qui se présentent aux autres personnages sous une forme qui peut être considérée comme "trompeuse". Par exemple, comme le fait aussi la fille, le diable se sert souvent de déguisements et de la

transformation afin de tromper ses victimes, en leur faisant croire à une illusion importante : tout ce qu'il doit faire pour gagner le prix qu'il veut est simplement de jouer aux cartes ou aux billes... Le héros ne semble pas toujours conscient qu'il est en train d'être séduit par le prince des démons, le diable ne se présente pas au Sujet au tout début sous une forme affreuse. Dans le conte «La belle-mère du diable», il est beau et galant; nous pouvons même dire que même s'il est enfin reconnu comme le diable (en raison de sa capacité de se transformer en animaux), ses actions ne sont pas, pour ainsi dire, "diaboliques". En fait, il ne fait de mal à personne dans le récit.

Le héros se trouve aussi trompé par les gens qu'il connaît. Il ne s'attend pas, par exemple, à être trahi par un être à qui il fait confiance comme dans les cas des parents qui tentent de tuer ou d'abandonner leurs enfants, dans celui du père qui veut épouser sa propre fille ou dans celui qui chasse son fils parce qu'il ne l'aime pas, de la mère qui donne sa fille en mariage au diable ou la laisse seule à la maison de sorte qu'elle devient la cible des voleurs.... Le vilain occupe souvent une position d'autorité dans la vie du protagoniste qui le voit d'abord jouer le rôle de protecteur. Au cours du récit, pourtant, le héros se trouve trompé par ce "protecteur" qui se transforme enfin en vilain, montrant ainsi son vrai visage.

Par ailleurs, les auxiliaires de notre corpus ont souvent une apparence (trompeuse) qui répugne au héros et le mène à croire qu'il est en danger; le rôle d'auxiliaire est souvent joué par des vieillards qui font peur au héros. Le récit «Le conte de la montagne nouère³⁶¹» est le meilleur exemple de ce phénomène dans notre corpus car, dans ce conte, le narrateur fournit des détails de la rencontre entre ces deux

³⁶¹*Les deux traditions, op. cit.*

personnages, dont les plus importants sont l'apparence de la vieille et la réaction du protagoniste. La sorcière, que le héros rencontre pendant son voyage dans les bois est décrite comme étant affreusement laide et le héros a si peur qu'il en tremble («ses deux genoux ça tapait ensemble³⁶²») :

Vlà eune vieille, c'tait une vieille sorciaise — eune vieille — oh j'pense qu'alle avait comme — tchinze cents ans ou, ou dix-huit cents ans, d'quoi d'même — oh tait vieille, vieille, les, les, les dents ça pendait dans l'nouère, ça pendait pardus les babines là — i pis les, les gros pouels [...] blancs qui sortaient de son nez, pis les verrures sus l'nez les, les verrures [...] sus les mentons et tout ça oh³⁶³!

Et la deuxième sorcière est même plus terrifiante que la première :

Oh ça ç'tait vilain! Ah! Oh, les grands dents ça descend en-bas d'son menton là pis *nouères*! I y avait des plaques blanches pis des, des plaques nouères, dessus là — pis places corbues là — pis des gu — des verrures qui sortaient d'son nez là tout pointues! Ben mon ami — ça c'tait vilain! Oh ça c'tait vilain! Pis les, les, les zusses là — ça *corlait* [angl. to curl] là c'est comme des tout des choueux — pis les, les poils des yeux là — c'est toute *corlé* comme des, des, des crocs à truite là. Pis les deux yeux là ça flambait! Ça flambait! C'tait comme des chandelles³⁶⁴!

La troisième a les dents qui «descendait en-bas d' — le menton euh? E ielle là — les deux, les deux dents de dvant, ç'tait tou-ç-qu'alle avait de resse. Pis alle a, a piquait ça sus ses genoux. [...] des grosses verrures là pis i y avait d'la mousse qui poussait dsus tout ça là³⁶⁵.» En rencontrant les deux dernières sorcières, le héros s'évanouit et, en les quittant, il ne peut pas les embrasser pour montrer sa

³⁶²*Ibid.*, p. 339.

³⁶³*Ibid.*

³⁶⁴*Ibid.*, p. 340-341.

³⁶⁵*Ibid.*, p. 342.

reconnaissance de leur aide parce qu'il les trouve trop dégoûtantes. Plus tard, cependant, le héros se rend compte de leur gentillesse : «Bien — ça a pâssé là toute la journée — i, i, il avont jâsé là tous les deux ensembe — pis il a venu qu'il avoint l'habitude, ben a tait si bonne, ois-tu? Ç'tait vilain mais — si bonne que — i la laimait — i la laimait³⁶⁶.» Malgré le dégoût qu'elles évoquent en lui il finit donc par reconnaître le rôle important qu'elles jouent dans sa quête, et se rend enfin compte que leur air méchant n'était qu'une illusion.

Finalement, le comportement du héros lui-même est caractérisé par certains aspects illusoires : il emploie souvent la ruse (un moyen parmi d'autres) pour remporter la victoire sur le vilain; il le trompe en lui mentant, en se déguisant ou en se transformant. Mais enfin, l'élément le plus "illusoire" de son caractère est sa faiblesse au début du récit : comment est-ce possible que le plus petit, le plus jeune et le plus faible des frères devienne enfin assez fort pour tuer la bête qui fait peur à toute l'armée du roi ? Max Lüthi écrit : «The cardinal theme of the conflict between appearance and reality is reflected in the change of situations, conditions of existence, and forms of appearance into radically different ones, changes presented in the form of sudden transformations, enchantments and disenchantments, and also in the rising and falling of personal fortunes, in the shift from poverty to riches, or from servant status to kingdom, and in many other³⁶⁷.» Le personnage qui apparaît au début du récit comme faible et pauvre, défavorisé et opprimé par sa famille, arrive enfin à accéder au pouvoir suprême pour devenir supérieur à tous. Il nous semble donc que sa petitesse et sa

³⁶⁶*Ibid.*, p. 343.

³⁶⁷Max Lüthi, *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*, *op. cit.*, p. 133.

faiblesse sont des traits faux; quelle que soit son apparence, le héros est toujours le plus fort et le plus astucieux : il est invincible.

CHAPITRE III : LES OBJETS MODAUX

Cette catégorie d'éléments correspond plus ou moins au deuxième groupe dans la tripartition de motifs proposée par Stith Thompson : «Second come certain items in the background of the action – magic objects, unusual customs, strange beliefs, and the like³⁶⁸». Pour nous, les objets qui nous intéressent sont donc tous ceux qui dotent le héros des marques de la réalisation du programme narratif³⁶⁹, c'est-à-dire les valeurs modales de /pouvoir/, /devoir/, /savoir/ et/ou /vouloir/ faire qui déterminent la compétence du protagoniste et rendent possible la performance des tâches difficiles³⁷⁰. Avant d'y être conjoint, le héros se trouve dépourvu de pouvoir et donc incapable d'agir. Mais, une fois en possession de l'outil en question, le héros se trouve enfin doté de ce qu'Algirdas Greimas appelle la «marque» de la réalisation du programme narratif, «c'est-à-dire de propriétés que doit posséder le faire avant de devenir effectif³⁷¹». Et il ajoute que «conjoint avec cet objet, le sujet compétent apparaît donc comme doté d'un faire *actualisé*, comme un *sujet sémiotique en puissance*³⁷²».

³⁶⁸Stith Thompson, *The Folktale*, *op. cit.*, p. 415-416.

³⁶⁹Greimas, dans sa préface à *Sémiotique narrative et discursive*, *op. cit.*, p. 17

³⁷⁰Cela dit, il faut ajouter que des objets magiques n'apparaissent pas dans tous les contes : parfois, le héros se sert seulement des ruses pour surmonter les épreuves, il vainc son adversaire en le dupant. Il faut aussi mentionner qu'il existe des contes dans notre corpus dans lesquels les «objets» sont abondants, il y en a aussi qui ne comportent pas ou très peu d'objets.

³⁷¹Algirdas Greimas, *Sémiotique narrative et discursive*, *op. cit.*, p.17.

³⁷²*Ibid.*

Un inventaire des «objets magiques» de notre corpus fournit la preuve de leur grande diversité. Dans ce sens, les récits que nous avons étudiés sont en général typiques de ceux qui se trouvent dans le répertoire universel du conte populaire; selon Vladimir Propp, «le nombre des objets magiques, dans le conte, est si élevé qu'une approche descriptive ne mènerait à aucun résultat³⁷³». Algirdas Greimas écrit ceci au sujet de ce type de motifs :

Choisir comme corpus de référence l'univers des contes merveilleux constitue une sorte de garantie quant à l'universalité des formes narratives que l'on peut y reconnaître. Il en est ainsi, par exemple, d'une classe particulière d'acteurs figuratifs traditionnellement connus sous la dénomination *d'objets magiques* : une fois mis à la disposition du héros ou de l'anti-héros, ils les aident de différentes manières et se substituent même parfois à eux dans la quête des valeurs³⁷⁴.

Georges Dumézil donne le nom de «talismans»³⁷⁵ aux objets magiques qui se trouvent dans les textes traditionnels indo-européens qu'il a étudiés. Selon lui, les objets magiques sont divers, mais leurs propriétés merveilleuses le sont moins³⁷⁶.

Quant au fonctionnement de ces objets dans la narration, Stith Thompson écrit : «A

³⁷³Vladimir Propp, *Les racines historiques du conte merveilleux*, Paris, Gallimard, 1983, p. 249.

³⁷⁴Algirdas Greimas, *Du sens, II, op. cit.*, p. 19 (C'est l'auteur qui souligne.)

³⁷⁵Georges Dumézil, *Mythe et épopée : l'idéologie des trois fonctions dans les épopées des peuples indo-européens*, Paris, Éditions Gallimard, 1968, p. 541.

³⁷⁶*Ibid.* Cet auteur note qu'il y a toujours un talisman qui procure soit la richesse, soit de la nourriture abondante ainsi qu'un autre «qui met "le bras séculier" au service de son possesseur» (*Ibid.*) (par exemple, un tapis volant ou un chapeau magique). Pour Georges Dumézil, les objets magiques dans les textes traditionnels correspondent à certaines catégories de «fonctions indo-européennes»; ils représentent trois modes d'existence humaine différents : «Chez les peuples issus des Indo-Européens, on peut s'attendre à voir, dans ce rôle directeur, le schème conceptuel dominant et vivace qu'est la structure des trois fonctions. [...] la fonction souveraine [...] la fonction guerrière [...] la fonction productrice [...]» (Georges Dumézil, *Ibid.*, p. 262-263.)

general pattern is found in nearly all stories of magic objects. There is the extraordinary manner in which the objects are acquired, the use of the objects by the hero, the loss (usually by theft), and the final recovery³⁷⁷.» Nous retenons de cette observation de Thompson l'idée de base que dans cette catégorie de motifs sont regroupées des «aides» qui sont la plupart du temps fournies par l'auxiliaire (souvent à la suite d'une réussite d'une épreuve ou d'une quête menée par le héros), ou qui apparaissent, semble-t-il, de nulle part grâce à quelque destinataire mystérieux.

Il nous a fallu d'emblée mieux définir le concept d'«objet magique» pour expliquer comment nous l'avons appliqué aux contes que nous avons lus. Eleazar Meletinsky soutient que «l'aide [dans les contes merveilleux] , en particulier, est toujours surnaturelle³⁷⁸». Pour nous, un «objet magique» prend la forme d'une aide matérielle fournie au héros (un sifflet, des bottes...) ou toute chose³⁷⁹ qui lui sert d'instrument ou d'outil dans son entreprise et produit des effets *surnaturels*. Selon Propp, «il n'existe, semble-t-il, pas d'objet qui ne puisse figurer comme objet magique³⁸⁰». Il convient de noter que les «objets *magiques*» ne sont pas toujours décrits comme tels, c'est-à-dire que le texte ne comporte pas toujours de détails descriptifs tels des adjectifs comme *magique*, *merveilleux*, *ensorcelé* ou *enchanté*.

³⁷⁷Stith Thompson, *The Folktale*, *op. cit.*, p. 70.

³⁷⁸Eleazar Meletinski, «L'organisation sémantique du récit mythologique et le problème de l'index sémiotique des motifs et des sujets», dans *Le conte, pourquoi? comment?*, *loc. cit.*, p. 21.

³⁷⁹Les êtres animés qui apparaissent dans les récits que nous étudions, ainsi que les animaux qui se comportent en être humain (que nous appelons *acteurs* dans le sens qu'entend Greimas) n'appartiennent pas à la catégorie que nous appelons les «objets magiques». Dans la terminologie de Propp, ce sont les «aides» magiques.

³⁸⁰Vladimir Propp, *Les racines historiques du conte merveilleux*, *op. cit.*, p. 249.

L'outil en question peut avoir des propriétés *magiques* manifestes sans être doté du qualificatif «magique».

Or, nous avons remarqué que le héros de nos contes emploie aussi une grande diversité d'objets qui ne peuvent pas être considérés comme magiques. Dans ce chapitre, nous traitons donc non pas seulement les objets magiques, mais l'ensemble d'«objets modaux» de notre corpus en général en les examinant sous diverses perspectives sémio-narratives. Pour nous, un «objet» n'est pas forcément une chose dotée d'unité matérielle. Des objets qui ne peuvent pas être considérés comme ayant des entités physiques sont, par exemple, le conte et la devinette qui sont deux exemples de l'usage de la *parole*, qui, échangée entre les personnages, sert à motiver les actions qui déterminent le déroulement du conte. La parole peut donc être vue comme un «objet» qui, une fois que le héros en a pris possession, le rend compétent dans l'accomplissement de différentes fonctions.

C'est le concept du *motif* tel qu'il est conçu par Joseph Courtés qui attire notre attention dans cette partie de notre travail. Chez Courtés, on trouve une revalorisation du motif dans le conte populaire et un réexamen de la méthodologie du conte populaire qui s'appuie d'un côté sur les concepts sémiotiques de l'organisation du récit et de l'autre sur les aspects mythiques du conte qui sont pertinents au «message» ou à son sens profond. Le code figuratif est une grille de lecture qui permet de donner sens à des observations qui, à première vue, peuvent apparaître disjointes :

Le jeu subtil et complexe de ces figures du monde renvoie, semble-t-il, à un niveau figuratif profond qu'organise un «code» particulier (structurant l'imaginaire) et dont les «motifs» constituent en surface, autant de manifestations possibles. Une telle hypothèse, on le verra, rend alors intelligible la présence de certaines données apparemment étranges, qu'on serait tenté,

avant toute analyse comparative transtextuelle, de considérer purement fortuite. Sous les récits concrètement réalisés, se cache [...] une sorte d'articulation sémantique fondamentale du monde [...] par où se rejoignent sans doute le «mythique» et le «poétique»³⁸¹.

Pour Courtés, les figures dans le conte populaire ne sont pas des entités autonomes; en revanche, elles prennent place dans des ensembles configuratifs qui sont sous-tendus par des formes narratives qui mettent en jeu la composante thématique et leur donnent sens. Dans son livre *Le conte populaire : poétique et mythologie*, Courtés tente de construire une sorte de «code figuratif» d'un corpus de contes populaires français, qui, selon lui, se présente comme «une sorte de *logique de l'imaginaire collectif*³⁸²»; après avoir déchiffré le code figuratif dans un corpus donné, on peut commencer à rechercher à quel autre univers ce code semble homologable. Pour lui, on peut rattacher les différents motifs et les différentes configurations qu'on trouve au cours de sa recherche à la mythologie. D'après Courtés, le conte populaire et le mythe sont «les deux pôles d'un domaine qui comprend toutes sortes de formes intermédiaires³⁸³».

Dans sa recherche, Joseph Courtés puise à même les travaux d'Algirdas Greimas ainsi que de ceux de l'historien et théoricien de l'art Erwin Panofsky. De Greimas, il retient avant tout l'idée qu'il existe une distinction importante entre les notions d'*objet* et de *valeur* : «L'objet visé n'est [...] qu'un prétexte, qu'un lieu d'investissement des valeurs, un ailleurs qui médiatise le rapport du sujet à lui-

³⁸¹ Joseph Courtés, *Le conte populaire : poétique et mythologique*, *op. cit.*, p. 12.

³⁸² *Ibid.* (C'est Courtés qui souligne.)

³⁸³ *Ibid.*, p. 11.

même³⁸⁴.» Selon Greimas, c'est seulement l'inscription de la valeur dans un récit qui établit la relation jonctive entre le Sujet et l'Objet³⁸⁵. Selon lui, on peut interpréter le statut de l'objet à trois niveaux différents :

<i>niveau syntaxique</i>	: actant : Objet
<i>niveau sémantique</i>	: valeur : sème <i>richesse</i>
<i>mode de manifestation</i>	: acteur : objet figuratif <i>pot plein d'écus</i> ³⁸⁶

Courtés a remarqué que, dans la recherche de Panofsky, il y a aussi trois niveaux de signification qu'on peut trouver face à l'œuvre d'art. Premièrement, la signification primaire ou naturelle (signification de fait et expressive); deuxièmement, la signification secondaire ou conventionnelle (des thèmes ou concepts qui reposent sur la connaissance surajoutée par la culture; et finalement la signification intrinsèque, ou l'ultime contenu (des valeurs symboliques) qu'on dégage en tenant compte des principes sous-jacents qui révèlent la mentalité de base du peuple³⁸⁷. De cela, Courtés retient la notion du motif comme une unité narrative qui garde toujours sa spécificité quel que soit son contexte d'emploi. Dans son étude «La lettre dans le conte populaire

³⁸⁴Algirdas Greimas, *Du sens II, op. cit.*, p. 21.

³⁸⁵Pour lui, les valeurs peuvent être de deux sortes : externes, objectives ou hypotaxiques (celles-ci étant de l'ordre de l'avoir, par exemple, une pomme) et internes, subjectives ou hyponymiques (étant de l'ordre de l'être, par exemple, la bonté). Selon Greimas, la distinction entre ces deux types doit être retenue car elle donne un critère formel pour distinguer les valeurs objectives de celles qui sont subjectives, ce qui est d'après cet auteur «d'une importance capitale pour la compréhension de la structure narrative» (*Du sens*, p. 171).

³⁸⁶Algirdas Greimas, *Du sens II, op. cit.*, p. 24.

³⁸⁷Joseph Courtés, *Le conte populaire : poétique et mythologie, op. cit.*, pp. 22-24.

merveilleux français : contribution à l'étude des motifs³⁸⁸», Courtés se sert de la figure de la «lettre» pour montrer comment le motif peut être considéré comme un invariant du récit, et le thématique, une variable. Par exemple, il explique que la «lettre» représente un procès de communication, ou un /faire-savoir/ selon lequel un destinataire, initialement disjoint d'un Objet de savoir, lui devient conjoint. Pourtant, en étudiant le conte "La belle aux cheveux d'or", par exemple, Courtés découvre que la lettre finit par avoir une toute autre valeur thématique : «À première vue, il semblerait que la lettre soit normalement associée au thème de l'/information/. Or l'intérêt de «La belle aux cheveux d'or» est de montrer que la configuration de la lettre est capable de prendre en charge un tout autre thème, en l'occurrence celui de /reconnaissance/³⁸⁹.» De cette façon, un motif donné peut se soustraire à son thème sous-jacent pour devenir le support figuratif d'une nouvelle signification. Pour ce chapitre, nous nous sommes inspirés de ces idées de Courtés et nous avons employé le tableau suivant qui a été conçu par ce théoricien :

Forme thématico-narrative :

Distribution figurative :

Rôle actantiel

Rôle thématique

Figures

Objet

(e.g.) /information/

«lettre»³⁹⁰

³⁸⁸Joseph Courtés, «La lettre dans le conte populaire merveilleux français : contribution à l'étude des motifs», *Documents de recherche du GRSL, EHESS/CNRS, n° 9* (1979, 44 p., 1re partie), 10 (1979, 26 p., 2e partie) et 14 (1980, 32 p., 3e partie).

³⁸⁹Joseph Courtés, *Le conte populaire : poétique et mythologie, op. cit.*, p. 51-52.

³⁹⁰*Ibid.*, p. 56.

Nous avons utilisé ce modèle pour comparer les différents objets qui apparaissent dans nos récits en fonction des rôles actantantiels et thématiques qu'ils jouent dans les récits. Nous avons lu les contes de notre corpus en nous posant la question suivante : quelles sont les particularités du comportement syntaxique des différentes figures que nous trouvons dans notre corpus, en d'autres mots, quelles sont les valeurs thématiques et actantielles des objets qui se trouvent dans notre corpus³⁹¹ ? Ensuite, nous tentons de déterminer s'il existe une relation fixe entre a) la figure et la manière dont il est utilisé (la fonction thématique) et b) ces deux types de fonctions (thématique et actantielle). En bref, nous cernons la question de l'interchangeabilité de ces motifs, la manière dont ils se substituent l'un à l'autre en accomplissant la même fonction dans différents récits, ainsi que le fait que les mêmes objets sont utilisés par des personnages opposés (le héros et le vilain). Mais au préalable, il importe de s'interroger sur les différences qui existent entre les objets "magiques" et "ordinaires".

Objets "magiques", "ordinaires" et "bénis"

Qu'est-ce qui en effet constitue une figure quelconque en objet "magique" ? Nous avons d'abord cherché à identifier les différences qui existent entre les objets magiques, c'est-à-dire ceux qui produisent des effets surnaturels, et ceux qui peuvent être décrits comme «ordinaires». En fait, il existe aussi une troisième catégorie d'objets que nous avons nommé les «objets bénis». Dans ce groupe, il se trouve des choses qui sont investies d'un pouvoir ou d'une signification religieuse, qui ne sont ni à proprement parler «magiques» ni complètement «ordinaires». Dans cette catégorie se

³⁹¹Nous avons composé un tableau qui tient compte de tous ces détails dans l'Annexe II.

trouvent des objets (par exemple, de l'eau bénite³⁹², un livre de messe³⁹³, des statues de saint Joseph³⁹⁴ et de la sainte Vierge³⁹⁵...). L'objet béni sert toujours à protéger le héros qui se trouve dans une situation dangereuse.

Selon nous, il n'est pas possible de décrire, de manière définitive, le comportement narratif propre à chacun de ces trois groupes d'objets car un objet quelconque n'appartient pas toujours à la même catégorie. Nous avons remarqué, par exemple, qu'un objet qui est "magique" dans un texte, peut être "ordinaire" dans un autre. Par exemple, dans plusieurs récits, le sabre est décrit comme un objet magique. Mais dans «La bête à sept têtes³⁹⁶», cette propriété merveilleuse n'est pas explicite; le héros est décrit comme tellement fort qu'il arrive à tuer la bête avec un sabre qui pèse quatre fois son poids. Le livre, en tant qu'Adjuvant et ayant un rôle thématique de /protection/, est tantôt béni (livre de messe), tantôt ordinaire (le héros lit un livre pour se protéger d'un revenant dans «Histoire de la grange³⁹⁷»). Le héros des contes «Les trois voleurs³⁹⁸», «Le fin voleur³⁹⁹» et «Le mouton aux cornes d'or⁴⁰⁰» utilise de l'eau

³⁹²«Les trois enfants brûlés», (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)

³⁹³«La femme aux bras coupés», (*Ibid.*) «Le roi qui ne faisait pas la charité», «Le conte du petit garçon qui voulait aller à Rome voir son parrain et sa marraine» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*)

³⁹⁴«Le roi qui ne faisait pas la charité» (*Ibid.*)

³⁹⁵*Ibid.*

³⁹⁶*Les deux traditions, op. cit.*

³⁹⁷*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

³⁹⁸*Ibid.*

³⁹⁹*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁰⁰*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

magique (“endormitoire”) pour endormir les gardes. Dans «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur⁴⁰¹», il se sert d’une «boisson alcoolisée». Un objet (la statue) qui est normalement implicitement imbue de la force bénéfique de Dieu, joue le rôle non pas d’Adjuvant-protecteur (béné), mais celui d’Opposant dans le récit «Les quatorze voleurs⁴⁰²», et «La statue de saint Joseph⁴⁰³». Dans «Cinq sous l’poil⁴⁰⁴», une statue de la sainte vierge ne joue pas le rôle de protecteur ni celui d’Opposant — en revanche, elle contient un trésor secret que le héros trouve par hasard un jour en essayant de vendre sa vache.

Ce phénomène, l’interchangeabilité des mêmes objets, soient-ils magiques, ordinaires ou bénis dans le déroulement de l’action, se manifeste aussi dans trois contes qui ont pour protagoniste un jeune homme qui est mis à l’épreuve par le diable. Le héros, dans «Reste-à-Savoir⁴⁰⁵», doit construire un chemin au milieu d’une montagne avec une hache de cristal et attraper un poisson dans un lac avec un panier. Ces objets ne sont pas magiques et ne suffisent pas à accomplir la tâche; il faut que la fille du vilain vienne l’aider. Une variante de ce motif se trouve dans «Conte de la montagne nouère⁴⁰⁶», mais dans ce récit le héros doit se servir d’une hache en papier pour défricher un bois et un panier en paille pour assécher un lac avant d’appeler la fille qui

⁴⁰¹*À l’intérieur des terres, op. cit.*

⁴⁰²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁰³*Ibid.*

⁴⁰⁴*Les deux traditions, op. cit.*

⁴⁰⁵*L’oiseau de la vérité, op. cit.*

⁴⁰⁶*Les deux traditions, op. cit.*

accomplit elle-même ces épreuves. Par ailleurs, dans «Bonnet-Rouge⁴⁰⁷», le héros se sert lui-même d'une hache magique et d'un seau magique (que la fille lui conseille néanmoins de choisir) pour réussir les mêmes épreuves. La différence entre les deux premiers cas et le conte que nous venons de citer est peut-être subtile, mais il est clair que, dans «Reste-à-Savoir» et «Conte de la montagne nouère», le pouvoir surnaturel dont se sert le héros est possédé par la fille, tandis que dans «Bonnet-Rouge», ce sont les objets eux-mêmes qui sont “magiques”.

La distinction entre magique, ordinaire ou béni n'est donc pas significative sur le plan de la fonction thématique; il arrive souvent que le même objet, “magique” ou “ordinaire” (par exemple, le livre “béni” et le livre “ordinaire”) occupe les mêmes fonctions. Il est également vrai que différents objets (ayant des propriétés magiques, ordinaires ou bénies) peuvent jouer le même rôle thématique. Par exemple dans le conte «L'oiseau de la vérité⁴⁰⁸», l'héroïne met des fèves à rôtir avant de s'enfuir avec le héros. Ils font du bruit et empêchent le père de les poursuivre immédiatement. Dans les contes «Reste-à-Savoir⁴⁰⁹» et «Conte de la montagne nouère⁴¹⁰», il s'agit d'objets explicitement magiques (des œufs et des gâteaux parlants) qui jouent ce même rôle thématique.

Le critère «magique» ne suffit ni pour décrire les objets de notre corpus, ni pour les grouper en unités dans lesquelles leur comportement thématique-narratif peut

⁴⁰⁷*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁴⁰⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit., «L'oiseau de vérité» (Contes de Chéticamp, op. cit.)*

⁴⁰⁹*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁴¹⁰*Les deux traditions, op. cit.*

être étudié. Au lieu de se concentrer sur leurs propriétés surnaturelles ou merveilleuses, il nous a fallu en revanche tenter de déterminer les lois narratives auxquelles ils obéissent dans le récit : en nous servant du modèle du Courtés, nous avons énuméré les fonctions actantielles et thématiques de chaque objet⁴¹¹ et avons trouvé, d'abord, que les objets dans notre corpus appartiennent à quatre catégories actantielles : Adjuvant, Objet-Adjuvant, Objet-Opposant, et Opposant. Ce découpage peut être expliqué ainsi : premièrement nous avons voulu déterminer les différences qui existent entre les outils dont se sert le vilain (les Opposants) et ceux qu'emploie le héros (les Adjuvants). Une fois que nous avons établi cette distinction, nous avons pris conscience de la nécessité de tenir compte des différences existant entre les aides qui sont simplement données au héros (ou au vilain) ou celles qu'il trouve par hasard (les Adjuvants et les Opposants) et celles qui constituent aussi l'Objet de sa quête (les Objets-Adjuvants et les Objets-Opposants). Au cours de notre recherche, nous nous sommes donc rendu compte qu'un objet qui se trouve dans la position d'Objet a toujours une deuxième valeur actantielle. Par la suite, nous avons étudié les rôles thématiques que jouent les objets dans chacun de ces groupes. De cette façon, nous avons découvert que les objets de nos contes satisfont toujours à certains critères et ont en général un nombre limité de fonctions.

L'Adjuvant

La plupart des objets de notre corpus peuvent être classifiés comme des Adjuvants : ce sont les objets que le héros trouve par hasard ou qui lui sont donnés par

⁴¹¹ Voir l'Annexe II.

un personnage auxiliaire quelconque qui l'aide pendant sa quête. Ils jouent un certain nombre de rôles thématiques. Par exemple, dans notre corpus, ils servent à : 1) avertir le héros quand il se trouve dans une situation dangereuse, ou lui font savoir quel moment serait le plus opportun pour entrer chez le géant ou attaquer la bête⁴¹², 2) transporter le héros à sa destination, ce qui est en général l'endroit où se trouve l'Objet de valeur⁴¹³, 3) donner de l'information au héros, le plus souvent, où se trouve l'Objet de valeur et/ou le chemin à suivre pour le trouver; ils lui permettent aussi d'apprendre des choses qui sont nécessaires pour survivre⁴¹⁴, 4) réussir aux épreuves proposées par le père de la princesse⁴¹⁵, 5) attirer/séduire la fille (parfois le vilain)⁴¹⁶,

⁴¹²Par exemple, une boule magique qui se trouve sur le toit de la maison du géant dans «Le mouton aux cornes d'or» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*) monte et descend pour indiquer quand il dort. Une lettre dans «Le neveu du curé» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) que la fille laisse tomber de la fenêtre du château où elle est prisonnière pour dire au héros à quelle porte il doit entrer. C'est la lettre d'un curé dans «La bête-à-sept-têtes» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*) qui avertit le héros qu'il sera dévoré par une bête-à-sept-têtes avant son vingt-et-unième anniversaire.

⁴¹³Par exemple, des bottes magiques en argent dans «Bonnet-Rouge» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), et un sac magique dans «La princesse prisonnière», (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*).

⁴¹⁴Un sifflet pour appeler tous les animaux et les oiseaux de l'univers dans «Anneau-de-la-sauce-marine» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), une carte de navigation qui lui donne un savoir navigateur extraordinaire dans «La quarantième chambre et les quatre murs» (*Ibid.*), dans «La princesse prisonnière» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) une croix au milieu d'un lac montre où se trouve le royaume perdu, un canari qui sait où se trouve l'Objet de la recherche du héros dans «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), des plumes de l'oiseau de la vérité qu'il faut suivre dans «L'oiseau de la vérité» (*Ibid.*) et «L'oiseau de vérité» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), un livre que le héros de «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*) lit pour apprendre son métier, dans «Bonnetrouge et Bonnetbleu» (*Ibid.*), la tasse d'or et le bébé tué par le vilain lui permettent d'apprendre une leçon : les biens matériels ne sont pas importants si on n'est pas catholique.

⁴¹⁵Par exemple, dans «Bonnet-Rouge» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), il s'agit d'une hache, d'un seau, d'une baguette et d'un sifflet magique. L'Adjuvant que le vilain donne au héros est souvent trompeur, c'est-à-dire que le héros se rend compte qu'il ne peut pas réussir à la tâche proposée avec l'outil en question. Par exemple, dans «Ti-Jean-le-Fort» (*Ti-Jean-le-Fort,*

6) faire reconnaître le héros et/ou démasquer le faux-héros ou révéler l'identité d'un autre personnage⁴¹⁷ (par exemple l'identité de la fille est souvent dissimulée ou

op. cit.), le père de la princesse donne au héros un vieux fléau inadéquat pour faire le battage du grain. Dans «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), une fourche, une hache de cristal et un panier doivent aider le héros à accomplir les tâches. Le héros du «Conte de la montagne nouère» (*Les deux traditions, op. cit.*) se sert d'une hache en papier et d'un panier en paille pour essayer d'accomplir les tâches proposées par le vilain. Dans ce conte aussi, le héros doit brûler la fille du vilain et utiliser ses os pour monter un mât en verre afin de se procurer un œuf de merle. Dans «La petite Cendrillouse» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), l'héroïne réussit aux épreuves de sa belle-mère en se servant d'une petite canne magique. Le héros du conte «Les dévines» (*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*) se sert d'un filet et des brebis pour résoudre les devinettes du vilain.

⁴¹⁶Le héros prend les plumes de la princesse, sans lesquelles elle reste sous forme d'oiseau dans «Bonnet-Rouge» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), dans «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*) et dans «La princesse prisonnière» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) il vole ses vêtements. Il fait planter des rosiers magiques dans «Merlin» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*). Il utilise du parfum, un cheval mort et un seau d'excrément dans «Les trois lapins» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), une frégate chargée de soie rouge pour attirer la princesse, une frégate chargée de rhum pour attirer des géants qui aident à soulever le château de la princesse et une autre frégate et un équipage de pêcheurs dans «La princesse aux cheveux d'or» (*Ibid. et L'oiseau de la vérité, op. cit.*), de petits morceaux de bois et des yeux de mouton lancés aux filles dans «Les deux innocents» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) et «Cendrilloux» (*Les deux traditions, op. cit.*). Dans «le marin et la bonne femme» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), un message écrit sur un drapeau sur le château «Ici, on donne à boire et à manger pour des histoires» sert à séduire les passants. Dans «L'étoile d'or» (*Ibid.*) une note écrite par des voleurs qui dit à la reine de faire marier sa fille avec le héros mène au mariage. Le héros utilise un coq, un crapaud, un chat et une pelle pour faire rire une princesse dans «La fille du roi qui riait pas» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*). Les beaux vêtements dans «La petite Cendrillouse» (*Ibid.*) servent à séduire le prince. Des cheveux d'or et des fleurs plantées avec les racines en haut impressionnent le roi et ses filles dans «Le conte du jardinier» (*Les deux traditions, op. cit.*). Un nouvel habit permet au héros de séduire la fille du roi dans «Jean-du-bois» (*Ibid.*). Dans le conte «Ti-Jean» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*), des conseils au lieu du paiement permettent aux héros de séduire la fille. Des boisseaux d'or servent à acheter les filles de Jaco Desbois («Jaco Desbois», *Ibid.*).

⁴¹⁷Dans «Merlin» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), la princesse lance une boule à Ti-Jean pour indiquer celui qu'elle aime. Un bout d'épée dans le pied du héros ainsi que les cheveux en or (ce motif apparaît aussi dans «La princesse aux cheveux d'or», *Contes de Chéticamp, op. cit.*), ainsi qu'un bout de bec, un morceau de papier sur lequel le héros écrit son nom sont des Adjuvants dans «L'oiseau de la mort» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*). Dans «Le prince méconnu», il s'agit d'une lettre de présentation, d'une mèche des cheveux du héros (ce motif apparaît aussi dans «La boule de fer», *L'oiseau de la vérité, op. cit.*) et des langues de la bête (cet élément apparaît aussi dans «La bête à sept têtes», *Contes de Chéticamp, op. cit.*). Dans «La côte

découverte grâce à l'Adjuvant), 7) donner des pouvoirs extraordinaires au héros : par exemple a) la force⁴¹⁸ b) la vitesse⁴¹⁹ c) l'ouïe extraordinaire⁴²⁰ d) la petitesse⁴²¹ e) le

magique» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), une histoire/un conte est racontée par le cheval qui aide Ti-Jean dans sa quête pour révéler la vérité. Ce motif, c'est-à-dire celui du conte/de l'histoire orale qui sert à faire reconnaître le vrai héros et à démasquer le faux, se trouve aussi dans «La quatorzième chambre et les quatre murs» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), «La tête d'or», «Le vilain Benjamin», «L'oiseau de la mort», «Le prince méconnu» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), «L'eau qui rajeunezait», «La femme aux bras coupés», «La belle Hélène», «L'oiseau de vérité» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), «La belle musique», «L'oiseau de la vérité» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), «La main coupée» (*Histoires et traditions, op. cit.*), «Le conte du jardinier» (*Les deux traditions, op. cit.*), «L'Histoire de la grange» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Dans le conte «La quatorzième chambre et les quatre murs» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), l'aventure vécue par héros, qui révèle son identité et démasque le baron, apparaît magiquement sur les murs de la chambre de la princesse. Un jonc de mariage est utilisé par la fille dans «La plus belle fille du monde» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) pour indiquer le héros; une épingle (pour mettre sur le gilet du mari) a cette même fonction dans «Le capitaine et la jeune fille» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Un mouchoir avec le nom de la fille brodé dessus que le héros laisse tomber devant elle indique l'identité du héros dans «L'enfant de la bonne compagnie» et «Le capitaine et la jeune fille» (*Ibid.*). Dans «La belle Hélène» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) une marque de naissance sous forme d'étoile sur le bras de l'héroïne sert à révéler son identité. La marque de naissance se trouve aussi dans «L'étoile d'or» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*) mais dans ce cas, l'étoile (d'or) se trouve sur le bras d'un petit garçon et d'une petite fille du roi. La transformation de la fille en canard de différentes couleurs aide le héros à la reconnaître dans «Reste-à-Savoir» (*Ibid.*). Dans «La petite Cendrillouse» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*) c'est le soulier de l'héroïne qui aide le prince à la reconnaître. Les transformations du diable en souris, chat et rat mènent la belle-mère à connaître son identité dans «La belle mère du diable» (*Histoire et traditions, op. cit.*). Un petit livre (qui se trouve à l'intérieur d'un ceinturon que le héros arrive à ouvrir après avoir erré quarante ans (il trouve la clé à l'intérieur d'un poisson) révèle l'identité du héros à sa famille dans «L'histoire d'Alexis» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*). Dans «Le grand château blanc» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), des bougies magiques aident le héros à découvrir l'identité du fantôme. Des photos de famille permettent au frère du héros de le trouver dans «L'enfant et le fusil» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Une assiette sous laquelle il y a du sang révèle l'identité du vieux et montre aux invités l'injustice de leur attitude envers lui.

Dans cette catégorie nous mettons aussi des motifs tels le papier signé par un revenant qui confirme qu'il avait légué ses biens au héros («L'histoire de la grange», *Ibid.*), un traité signé par le roi du royaume ennemi qui promet de ne plus attaquer celui du père de Ti-Jean. Dans «Pauvre garçon, bonne compagnie» (*Ibid.*), le héros travaille sur un papier couvert de chiffres; cela impressionne le capitaine qui reconnaît alors son intelligence. Dans «Richard sans peur» (*Les deux traditions, op. cit.*), le héros fait signer au diable un contrat qui dit qu'il n'essayera plus jamais de lui faire peur.

⁴¹⁸Il s'agit d'un chien dans «La bête à sept têtes» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), d'un poil d'ours dans «Le géant» (*Ibid.*), d'une vibrisse de la moustache d'un lion dans «Le grand

pouvoir de voler⁴²² f) de donner à boire et à manger⁴²³. L'Adjuvant sert aussi à

8) aider le héros à se battre avec/tuer le vilain⁴²⁴, 9) faire transformer un personnage⁴²⁵,

château blanc» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) et de trois poils de la queue d'un lion dans «La princesse prisonnière» (*Ibid.*).

⁴¹⁹Un chien donne la vitesse au héros dans «La bête-à-sept têtes» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), et des bottes dans «Merlin» (*Ibid.*).

⁴²⁰Un chien joue ce rôle dans «La bête à sept têtes» (*Ibid.*).

⁴²¹Une petite aile de fourmi dans «La princesse prisonnière» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) et une patte de fourmi dans «Le grand château blanc» (*Ibid.*) et «Le géant» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*).

⁴²²Par exemple, trois plumes de corbeau dans «La princesse prisonnière» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), une plume de pie dans «Le géant» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), une plume de l'oiseau de la mort dans «L'oiseau de la mort» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), une plume d'aigle dans «Le grand château blanc» (*Ibid.*).

⁴²³Par exemple, une serviette magique dans «L'oiseau de la mort» (*Ibid.*), les cornes du petit veau blanc dans «La côte magique» (*Ibid.*), des histoires pour un gîte et de la nourriture dans «Le marin et la bonne femme» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Une serviette magique dans «La petite serviette» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*) produit du pain pourri et une peste pour le vilain, et de la bonne nourriture pour le héros. Dans «Jean-du-bois» (*Les deux traditions, op. cit.*), des bottes permettent au héros d'obtenir de la nourriture pour lui-même.

⁴²⁴Par exemple, il s'agit d'un couteau magique dans «L'oiseau de la mort» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), un cône magique et des habits, des chevaux, des sabres tous couleur d'étoiles, de lune, de soleil dans «La côte magique» (*Ibid.*). Dans «Ti-Jean-le-Fort» (*Ibid.*) il s'agit d'un fouet béni et d'un sabre dans «Les quatorze voleurs» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), d'un sabre rouillé dans «L'oiseau de vérité» et «L'oiseau de la vérité» (*Ibid.* et *L'oiseau de la vérité, op. cit.*) et d'une flèche dans «La bête à sept têtes» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*). Dans «La princesse aux cheveux d'or» (*Ibid.* et *L'oiseau de la vérité, op. cit.*) le roi est tué avec du poison. Le héros se sert d'une boule de fer dans «La boule de fer» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Il utilise trois sabres, en or, en nickel, et un vieux sabre rouillé magique (le seul utilisé) dans «L'oiseau de la vérité», (*Ibid.*). Une porte qui tombe d'un arbre coupe la langue d'un voleur dans «John-Sotte et Temps-Clair» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*) et leur fait peur dans «Le conte de Jean et Jeanette [sic]» (*Les deux traditions, op. cit.*) et «Le cochon pour Noël» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*). Dans «Jacques et sa vache» (*Histoire et traditions, op. cit.*) le héros laisse tomber un sac de sang sur des voleurs qui prennent la fuite et dans «La belle-mère du diable» (*Ibid.*) Elle réussit à l'enfermer (sous forme de boucane) dans une cruche. L'héroïne dans «La main coupée» (*Ibid.*) se sert d'une hache pour essayer de tuer les voleurs. Dans «La bête à sept têtes» (*Les deux traditions, op. cit.*), le héros se sert d'un sabre façonné dans la forge du roi. Un cheval, un habit, une épée tous couleur de ciel, de lune, de soleil aident le héros à gagner une guerre dans le conte

10) protéger le héros⁴²⁶, 11) punir son Opposant⁴²⁷, 12) tromper les gardes⁴²⁸, 13) faire

«Merlin» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*). Dans «La marlèche» (*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*) l'auxiliaire (un renard) envoie le vilain (un chien) chercher du lard chez le fermier, qui finit par le tuer.

⁴²⁵Par exemple, des vêtements dans «La princesse prisonnière» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) et «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*) transforment les oiseaux en filles (des plumes ont cette même fonction dans «Bonnet-Rouge» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*). Une fontaine magique dans «La tête d'or» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) transforme les cheveux et le petit doigt du héros en or. Dans «La belle musique» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), il faut brûler une jument et souffler dans un des os pour la faire transformer en fille. Dans «L'Âroi des poissons» (*Les deux traditions, op. cit.*), la chair, les os, les entrailles d'un poisson deviennent trois garçons, trois chiots et trois roses.

⁴²⁶Il s'agit d'un missel dans «La femme aux bras coupés», de l'eau bénite dans «Les trois enfants brûlés» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*). Il faut chanter une messe à Saint-Honoré pour honorer le mari dans «Le marin et la bonne femme» afin de faire disparaître son revenant. Un livre que le héros lit dans la maison hantée dans «L'histoire de la grange» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*) sert aussi à chasser un revenant. Une lampe d'or, un fanal d'or et une lune d'or protègent la fille en lui permettant de voir quand elle doit sortir les soirs chercher de l'eau pour sa mère dans «Le petit Cendrilloux» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*). Dans «La biche» (*Les deux traditions, op. cit.*), une croix fabriquée sert à protéger l'héroïne et c'est grâce à un missel, un chapelet et des statues de la sainte vierge et de saint Joseph que le héros ne meurt pas dans le conte «Le roi qui ne faisait pas la charité» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*). Le héros dans «Le conte du petit garçon qui voulait aller à Rome voir son parrain et sa marraine» (*Ibid.*) se sert aussi d'un missel et d'un chapelet pour se protéger pendant un voyage dangereux.

⁴²⁷Par exemple, la fille met une écharde dans le pied du frère dans «La femme aux bras coupés» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*). Les enfants font raconter à leurs parents l'histoire de leur vie dans «Les trois enfants brûlés» (*Ibid.* Ce motif apparaît aussi dans «L'histoire de la grange» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*) : la mère raconte une histoire qui révèle ce qu'elle a fait à ses enfants. Dans «La petite serviette» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), un cheval magique fait sortir la choléra pour l'Opposant et de l'argent pour le héros. Dans ce même conte, un petit sac magique produit des bêtes piquantes et de l'argent. Dans «La petite Cendrillouse» (*Ibid.*), la belle-fille se trouve couverte de fèces pour ne pas avoir aidé le vieux. Dans cette catégorie aussi se trouvent les objets qui aident le Sujet à tromper un Opposant, par exemple dans «Le jonc volé» (*Ibid.*), le héros fait manger le jonc de la fille à une dinde et dans «Jacques et sa vache» (*Histoire et traditions orales, op. cit.*), c'est une vache qui aide Jacques à tromper son voisin. Dans «Le coucou» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), le héros tue les vaches et vole les cochons du roi pour le punir. Dans «Le petit cochon» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), le héros punit les voleurs en les nourrissant de force.

⁴²⁸Un habit de missionnaire, un chapelet, un livre et de l'eau magique (endormitoire) aident le héros à tromper les gardes dans «Le fin voleur» (*Ibid.*). Le héros se sert aussi d'un habit de

retourner la princesse chez elle/lui sauver la vie⁴²⁹, 14) aider le héros à se cacher/dissimuler son identité⁴³⁰, 15) empêcher le héros d'oublier l'amour qu'il éprouve

missionnaire et de l'eau endormitoire dans «Les trois voleurs» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Le motif de l'eau endormitoire apparaît aussi dans «Le mouton aux cornes d'or» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*). Dans «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*), le héros raconte des histoires aux gardes pour les distraire et leur donne une boisson alcoolisée pour les endormir.

⁴²⁹Dans «La plus belle fille du monde» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) et «Le capitaine et la jeune fille» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), des revenants viennent aider le héros à ramener la princesse chez elle (plus tôt, il avait payé leur enterrement). Dans «Le capitaine et la jeune fille» (*Ibid.*) et «La quarantième chambre et les quatre murs» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), un bouquet fabriqué par la fille l'aide à revenir dans son royaume. Le reflet de la princesse au fond d'un puits permet de la découvrir et de la sauver dans «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Dans «Le neveu du curé» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), le trésor du géant permet au héros de bâtir un bateau pour ramener la princesse chez elle. Le retour du chien chez ses anciens maîtres dans «La reconnaissance du chien» (*Contes du Chéticamp, op. cit.*) est en partie possible grâce à la découverte d'un trésor. Dans «Les crêpes» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), la fille parle à une petite lampe pour faire revenir ses parents pour la sauver. Des enfants, dans «Marche, ma grande truie» (*Ibid.*), se servent de la laine et du blé pour retrouver la route qui mène chez eux. Dans «Jaco Desbois» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*), c'est un procès juridique qui assure la réunion du héros avec sa femme. Dans «L'amoureux» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), un vieux cheval fournit à la fille un moyen de ne pas devoir embrasser le Sujet et de retourner chez elle. Le serviteur de la belle-mère (qui ne peut pas tuer l'héroïne) lui rapporte les yeux d'un chien comme "preuve" de la mort de la fille dans «La biche» (*Histoire et traditions orales, op. cit.*).

⁴³⁰Une vessie de cochon dans «Merlin» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*) et «La princesse aux cheveux d'or» (*Contes de Chéticamp, op. cit.* et *L'oiseau de la vérité, op. cit.*) et une perruque de phoque («La tête d'or», *Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) permettent au héros de couvrir ses cheveux d'or. Les amants de la femme, dans «Le marchand de chapeaux de poils» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), se cachent dans des boîtes de poils. Dans «Le marin et la bonne femme» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), un mouchoir sert à cacher l'identité de la femme que le héros trouve endormie dans le château. La fille se cache le visage avec un voile, dans «Pauvre garçon, bonne compagnie» (*Ibid.*) pour ne pas être reconnue par son père. Une peau de chèvre, dans «Le violon» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), aide le Sujet à entrer dans la maison du vieux couple sans en être aperçu. L'Adjuvant aide le héros à se cacher des voleurs qui croient recevoir de la moutarde (des fèces) et du vinaigre (de l'urine) du Ciel dans «Le conte de Jean et Jeanette [sic]» (*Les deux traditions, op. cit.*). Ce même motif apparaît aussi dans «Le cochon pour Noël» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*).

pour la fille ou la promesse de se marier avec elle⁴³¹, 16) produire de l'argent⁴³²,
 17) guérir ou ramener à la vie un personnage⁴³³, 18) aider le héros à s'échapper au
 vilain qui le poursuit, en encombrant son chemin⁴³⁴ ou en le dupant⁴³⁵. Parfois, la fille

⁴³¹La figure de la lettre joue le plus souvent ce rôle thématique dans le texte : ce motif apparaît dans «L'enfant de la bonne compagnie» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), «La tarte à la rhubarbe» (*Ibid.*) et «Pauvre garçon, bonne compagnie» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Le héros se sert aussi d'un portrait de son amie dans ce dernier conte pour se rappeler son amour. Dans «Anneau-de-la-sauce-marine» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), des épingles font oublier au héros la promesse qu'il a faite de se marier avec son amie.

⁴³²Une "canne de vertu" magique, un sac et un cheval produisent de l'argent pour le héros dans «La petite serviette» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*). Le héros du conte «Pierre et Jules» (*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*) se sert d'un petit moulin magique (qui ne marche que quand quelqu'un prononce les paroles magiques.) pour obtenir de l'argent. Un autre conte du même recueil, «Les devines», comprend le motif des devinettes qui aident le héros à acquitter sa famille d'une dette. Dans «Jack et Siméon» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), le héros obtient de l'argent grâce à une vieille jument blanche. Une vache et une statue de la Sainte Vierge aident le héros à se procurer de l'argent dans «Cinq sous l'poib» (*Les deux traditions, op. cit.*).

⁴³³Dans «La femme aux bras coupés» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), une rivière fait repousser les bras de l'héroïne. Une potion magique mise par une jeune fille au cou des cadavres décapités les ramène à la vie dans «La quarantième chambre et les quatre murs» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*). Dans le conte «L'urine de vache» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), le Sujet apporte une bouteille pleine d'urine de son frère au médecin pour savoir la raison pour laquelle il est malade. Un personnage auxiliaire donne au héros du récit «Conte de la montagne nouère» (*Les deux traditions, op. cit.*) une bouteille de potion magique pour guérir ses blessures (il doit couper des morceaux de chair pour nourrir un oiseau géant qui le transporte à sa destination). Un costume de médecin et du médicament magique dans «La belle-mère du diable» (*Histoire et traditions orales, op. cit.*) sont utilisés pour guérir tout mal. Dans «Ti-Jean-le-Fort» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), le héros raconte ses aventures à la princesse pour essayer de la ramener à la vie. De l'eau magique a le pouvoir de ramener à la vie les garçons (transformés en pierre) dans «L'âroi des poissons» (*Les deux traditions, op. cit.*). Dans «Bonnetrouge et Bonnetbleu» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*), il faut brûler la princesse dans un four et mettre ses os en ordre sur son lit pour la ramener à la vie.

⁴³⁴Dans «Anneau-de-la-sauce-marine» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), un morceau de vitre, un bout de bois deviennent des montagnes et dans «La tête d'or» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), du pain, des bouteilles, une étrille deviennent des montagnes et un petit sac d'avoine se transforme en un grand champ d'avoine. Un peigne devient une bordée de peignes et une étrille, une montagne d'étrilles dans «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Un petit chien magique boit une rivière pour que les enfants puissent la traverser dans «Marche, ma grande

donne au héros un moyen de transport (un cheval) qui rend possible cet échappatoire⁴³⁶.

Cette liste de fonctions peut être divisée en deux catégories majeures, c'est-à-dire celles qui servent à aider le héros à obtenir l'Objet de valeur (ce qui est généralement la princesse) et celles qui l'aident à s'échapper à la mort (aux mains du vilain ou du faux-héros) et à se faire enfin reconnaître comme le vrai héros⁴³⁷. Il se peut que ces deux fonctions soient jouées par le même objet. Par exemple, la princesse dans «La princesse prisonnière⁴³⁸» envoie une lettre à Ti-Jean de l'intérieur du château où elle est enfermée pour l'avertir de ne pas se présenter à la grande porte de peur qu'il ne soit tué par le géant; dans ce cas, l'objet sert et à sauver la vie du héros et, le rend capable aussi de sauver la princesse. La plupart du temps pourtant, nous trouvons que ces deux fonctions sont jouées par divers objets à différents moments dans le récit. Par

truite» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*).

⁴³⁵Dans «Le roi le plus avare du monde» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), le Sujet fait croire au roi qui le poursuit qu'une vieille négresse accroupie est une barrique d'huile qu'il faut boucher pour empêcher de faire verser l'huile. Dans «L'oiseau de vérité» (*Ibid.*) et «L'oiseau de la vérité» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), la fille du vilain fait rôtir des fèves qui font du bruit et font croire au père qu'elle est couchée. Des œufs parlants et des gâteaux parlants ont cette fonction dans «Reste-à-Savoir» (*Ibid.*) et «Le conte de la montagne nouère» (*Les deux traditions, op. cit.*). Dans «Reste-à-Savoir», nous trouvons la transformation de la fille en église et en lac et le héros en prêtre et en canard pendant la poursuite.

⁴³⁶La fille lui donne la jument blanche de son père dans «Bonnet-Rouge» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*) et dans «Conte de la montagne nouère» (*Les deux traditions, op. cit.*).

⁴³⁷Nous voyons ces deux fonctions sous deux rubriques différentes, bien que nous sachions que, très souvent, le héros doit se battre avec (et tuer) le vilain pour obtenir la fille en mariage (ou un autre Objet), parce que dans nos récits, il n'y a pas toujours de vilain qui menace de tuer le héros. D'autre part, l'obtention de la fille précède la bataille avec la bête dans quelques contes de notre corpus.

⁴³⁸*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

exemple, un objet qui aide le héros à trouver l'Objet de sa recherche (qui le transporte au lieu où il se trouve où qui sert à l'attirer, par exemple) ne l'aide que rarement à sauver sa vie.

L'Objet-Adjuvant : un cas de mutation actantielle

Les objets se trouvant dans cette catégorie servent à motiver la quête du héros au début du conte (ou plus loin dans le récit) : l'objet donne au héros la possibilité de partir de chez lui (le pouvoir/vouloir-faire) ou la raison pour laquelle il doit (le devoir-faire) quitter la maison pater/maternelle. Il y a des exemples de ce phénomène dans «L'eau qui rajeunit⁴³⁹», «L'oiseau de la vérité⁴⁴⁰» et «La belle musique⁴⁴¹». Dans ces cas, c'est le père ou le roi (le Destinataire) qui envoie le héros à la recherche de ces objets, souvent en lui promettant sa fille ou une autre récompense s'il réussit.

Nous avons noté que ces objets finissent toujours par jouer un autre rôle actantiel, c'est-à-dire qu'ils ont aussi enfin tantôt la fonction d'Adjuvant, tantôt celle d'Opposant. Il faut pourtant signaler que ce rôle n'est pas du tout évident au début du conte : il s'agit dans ces cas d'une transformation de la valeur actantielle de l'objet en question. Par exemple, le héros part à la recherche d'un Objet qui devient un Adjuvant à un autre moment pendant sa quête, quand il se trouve plus loin face à un problème quelconque (par exemple lorsqu'il est en train de se battre avec le vilain ou d'accomplir

⁴³⁹*Contes de Chéticamp, op. cit.*. Ce motif apparaît aussi dans «La princesse aux cheveux d'or» (*Ibid.*).

⁴⁴⁰*Ibid.* Ce motif se trouve aussi dans «L'oiseau de la vérité», *L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁴⁴¹«La belle musique», *L'oiseau de la vérité, op. cit.*

une de ses épreuves). Dans «Le mouton aux cornes d'or⁴⁴²», le violon est la troisième chose que le héros doit chercher pour le roi; il arrive à se le procurer, mais le géant se réveille quand le héros est en train de quitter sa maison et le poursuit. Ti-Jean commence à traverser une rivière, mais le géant la boit et l'empêche d'avancer. Alors il commence à jouer du violon pour le faire danser, ce qui le fait mourir⁴⁴³.

Les fonctions thématiques de l'Objet-Adjuvant peuvent toutes être classées sous les mêmes deux rubriques que celles de l'Adjuvant : premièrement, ils servent à aider le héros à sauver sa vie (ou la vie d'un autre personnage), généralement en se débarrassant du vilain. Par exemple, cette catégorie d'objets comprend des outils qui ont le pouvoir de guérir, comme dans le conte «Le petit cochon⁴⁴⁴» : le héros envoie les frères du vilain à la recherche de l'écorce pour mettre sur des plaies. Dans «Bonnetrouge et Bonnetbleu⁴⁴⁵», la raison de la quête du héros est sa recherche du

⁴⁴²*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁴⁴³Dans cette catégorie se trouve aussi le motif de l'œuf magique qui contient le pouvoir du vilain. Par exemple, dans le conte «Le géant» (*Ibid.*), le héros doit trouver un œuf dans le ventre d'une pie pour tuer le géant. Dans «Le grand château blanc» (*Ti-Jean-le-fort, op. cit.*), il s'agit d'un œuf dans le ventre d'un pigeon qui est dans un lion. Le héros du conte «La princesse prisonnière» (*Ibid.*) doit trouver un œuf dans le ventre d'un pigeon qui se trouve dans un serpent géant. Dans les contes «Jack et Siméon» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*) et «Jacques et sa vache» (*Histoire des traditions orales, op. cit.*), l'Objet (des animaux) aide le héros à faire disparaître son adversaire. C'est un trésor caché qui mène le héros au royaume de la princesse dans «La princesse prisonnière» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*). Dans «Histoire sans titre I» et «Histoire sans titre II», (*Les deux traditions, op. cit.*) des enfants sont chargés d'apporter au prêtre du beurre et un lapin. Le prêtre se croit capable de leur apprendre une leçon en se servant de ces cadeaux, mais enfin, les enfants s'en servent eux-mêmes pour se moquer de lui.

⁴⁴⁴*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁴⁵*À l'intérieur des terres, op. cit.*

“secret du Dieu” – le pouvoir de ressusciter les morts. Dans «Jacques et sa vache⁴⁴⁶», l’objet de valeur est un sifflet “magique⁴⁴⁷” qui peut ramener les morts à la vie.

Deuxièmement, l’Objet-Adjuvant rend possible le mariage avec la fille (ou l’obtention de l’Objet désiré). Le Sujet se sert de l’Objet-Adjuvant aussi pour obtenir la fille (ou le garçon) en mariage. Dans «La petite fille et la grosse bête⁴⁴⁸», le père doit aller chercher une fleur pour sa fille, qui contient une bête. À la fin, la bête se transforme en beau jeune homme et la fille l’épouse⁴⁴⁹. Parfois, l’obtention de l’Objet-Adjuvant mène de façon plus indirecte au mariage. Par exemple, dans «Le fin voleur⁴⁵⁰» et «Les trois voleurs⁴⁵¹», le héros doit voler des choses qui appartiennent au roi, qui finit par lui donner sa fille en mariage comme récompense⁴⁵². Dans «Le marin et la bonne femme⁴⁵³», les géants envoient le héros chercher les clés d’un château dans lequel il trouve la fille qu’il épouse à la fin du conte.

⁴⁴⁶*Histoire des traditions orales, op. cit.*

⁴⁴⁷Objet qui ne l’est pas vraiment, le voisin du héros étant victime d’une duperie.

⁴⁴⁸*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁴⁴⁹Un autre exemple de ce phénomène se trouve dans «La princesse aux cheveux d’or», (*Contes de Chéticamp, op. cit.* et *L’oiseau de la vérité, op. cit.*), le héros devant aller chercher l’eau qui rajeunit et les clés du château de la princesse avant qu’elle ne se marie avec le roi. Dans «Ti-Jean-le-Fort» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), le héros doit aller se battre avec le diable (il finit par obtenir son moulin) pour prouver au roi et à la reine qu’il est digne d’avoir leur fille en mariage.

⁴⁵⁰*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁵¹*L’oiseau de la vérité, op. cit.*

⁴⁵²Ce phénomène apparaît aussi dans «L’oiseau de la vérité» (*Contes de Chéticamp, op. cit.* et *L’oiseau de la vérité, op. cit.*) et «La belle musique» (*L’oiseau de la vérité, op. cit.*), le héros trouve la fille au cours de sa quête.

⁴⁵³*L’oiseau de la vérité, op. cit.*

Les fonctions thématiques de l'Objet-Adjuvant, qui ne sont pas aussi nombreuses que celles se trouvant dans la catégorie précédente, peuvent néanmoins être toutes classées sous les mêmes deux rubriques : elles servent à 1) aider le héros à sauver sa vie (ou sauver la vie d'un autre personnage) généralement en se débarrassant du vilain et 2) rendre possible le mariage avec la fille (ou l'obtention d'un autre Objet désiré). Il est naturel que ces fonctions correspondent grosso modo à celles que jouent les Adjuvants, car dans ces cas, il s'agit de la transformation, pure et simple, d'un actant en un autre. Dans les contes que nous venons de citer, la figure en question commence par jouer le rôle d'Objet (ce qui déclenche l'action du récit), mais le dénouement de l'intrigue dépend de son statut actantiel. En devenant enfin Adjuvant, l'objet n'a que deux fonctions principales : aider le héros à compléter sa quête d'un autre Objet de valeur en le rendant d'abord capable de vaincre le vilain.

L'Opposant

Les objets qui se trouvent dans la catégorie d'Opposant sont les outils auxiliaires (les Adjuvants) du vilain ou du faux-héros. Parfois, il se sert des mêmes objets que le héros pour acquérir l'Objet de valeur : par exemple, des bottes magiques⁴⁵⁴, des épingles magiques⁴⁵⁵, un jonc⁴⁵⁶, une boule en or⁴⁵⁷ sont des exemples

⁴⁵⁴«Anneau-de-la-sauce-marine», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁴⁵⁵*Ibid.*

⁴⁵⁶«La petite fille et la grosse bête» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), «Jaco Desbois» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*).

⁴⁵⁷«Anneau-de-la-sauce-marine», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

d'outils qui sont utilisés et par le héros et par le vilain dans notre corpus pour obtenir l'Objet voulu. Le plus souvent, le rôle thématique joué par ce groupe d'objets est de faire disparaître (tuer) le héros⁴⁵⁸, mais ils servent aussi simplement à aider le vilain à l'attraper (en d'autres mots, pendant la poursuite)⁴⁵⁹ et à le punir⁴⁶⁰. Le vilain se sert des objets aussi pour empêcher que le héros obtienne l'Objet de valeur. Par exemple, dans «Anneau-de-la-sauce-marine⁴⁶¹», une sorcière met des épingles dans les vêtements du héros pour qu'il oublie sa fiancée. Les faux-héros dans «La côte magique⁴⁶²»

⁴⁵⁸Dans «Bonnet-Rouge» (*Ti-Jean : contes acadiens*), le héros doit dormir sur une herse avec les dents pointées en haut. Dans «Anneau-de-la-sauce marine» (*Ibid.*), le vilain essaie de faire disparaître le héros en le faisant dormir dans un lit-piège se trouvant au-dessus d'une cuve d'huile bouillante. Le vilain dans «La bête à sept têtes» (*Les deux traditions, op. cit.*) lui jette un sort pour qu'il soit tué à l'âge de vingt et un ans. Dans ce contes aussi, une sorcière essaie de lui faire boire du vin empoisonné et de le tuer avec un ergot magique de la bête. Le roi essaie de faire boire du poison au garçon dans «L'enfant de la bonne compagnie» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) et «Pauvre garçon, bonne compagnie» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Dans «Les quatorze voleurs» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), le vilain se cache dans une statue de la sainte vierge pour tuer la fille. Les lettres écrites par la belle-mère dans «La biche» (*Les deux traditions, op. cit.*), «La femme aux bras coupés» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) et «La belle Hélène» (*Ibid.*) et par le roi dans «L'étoile d'or» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*) ont pour but de se débarrasser de l'héroïne (et du héros dans le dernier cas). Le vilain dans «Le capitaine et la jeune fille» (*Ibid.*) essaie de faire disparaître le héros en jetant le bouquet de fleurs de la princesse dans la mer.

⁴⁵⁹Dans «Reste-à-Savoir» (*Ibid.*), le diable se transforme en nuage noir pour poursuivre le héros et la fille. Des bottes magiques l'aident à aller plus vite dans «Anneau-de-la-sauce-marine» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*). Dans «Marche, ma grande truie!» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), une truie accompagne le géant qui poursuit les enfants.

⁴⁶⁰Le sort jeté à Ti-Jean dans «La bête à sept têtes» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*) sert à punir ses parents. C'est la fille qui épouse le prince dans «Le chien noir» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) qui est punie par un sort jeté par sa rivale. Le ceinturon que le garçon doit porter dans «L'histoire d'Alexis» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*) symbolise sa punition : il est condamné à errer pendant quarante ans pour s'être marié. Dans «L'histoire d'une femme qui faisait passer son mari pour rêveur» (*Ibid.*), la voisine est punie de son avarice quand le mari de son amie la bat avec des branches et lui coupe les cheveux.

⁴⁶¹*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁴⁶²*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

essaie d'obtenir la récompense offerte par le roi en racontant des histoires mensongères. Dans «L'oiseau de vérité⁴⁶³», un banc ensorcelé empêche la quête du héros en le faisant s'endormir quand il s'assoit dessus. Un des voleurs dans «La plus belle fille du monde⁴⁶⁴» rêve que le héros est en train de s'enfuir avec la princesse. Il se réveille et avertit ses camarades qui commencent à poursuivre le couple.

L'Objet-Opposant

Quand un Objet joue aussi le rôle d'Opposant, il sert à aider le vilain à accomplir deux buts principaux : tester⁴⁶⁵ ou tuer le héros⁴⁶⁶. Dans ces cas, c'est le vilain ou le faux-héros qui envoie le Sujet à la recherche d'un Objet en espérant le faire mourir pendant cette mission dangereuse. Parfois le héros comprend qu'il sera tué s'il

⁴⁶³*Contes de Chéticamp, op. cit.*, aussi dans «L'oiseau de la vérité» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*)

⁴⁶⁴*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁶⁵Par exemple, dans le conte «L'étoile d'or» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), le héros doit essayer de résoudre les problèmes de trois hommes qu'il rencontre en chemin : le premier a un pommier de pommes d'or qui ne produit pas de fruits, le deuxième a une source qui s'est tarie et le troisième est condamné à traverser sans cesse une rivière d'une rive à l'autre. Dans ce conte aussi, le héros doit aller chercher trois cheveux de la tête d'un géant pour les ramener au roi. Un autre exemple de ce genre d'épreuve se trouve dans le conte «Le conte de la montagne nouère» (*Les deux traditions, op. cit.*) : le héros doit se procurer un œuf de merle au sommet d'un mât, sinon il sera tué par le diable. Le héros du conte «Anneau-de-la-sauce-marine» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*) doit rapporter une boule en or qui se trouve au faite d'un mât.

⁴⁶⁶Dans «Le mouton aux cornes d'or» (*Ibid.*), les frères du héros l'envoient chercher le cheval et le mouton d'un géant en espérant faire disparaître le protagoniste. Une sorcière dans «Le vilain Benjamin» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), envoie une fille à une source magique d'où coule de l'eau qui fait pousser les rosiers. Elle se trouve transformée en sel quand la barrière se ferme derrière elle. Dans ce conte aussi, Benjamin se donne la tâche de se procurer un poil noir sur la poitrine de la reine et deux mouchoirs brodés de ses initiales pour prouver au roi l'infidélité de sa femme. Cette preuve a pour conséquence la disparition de la reine; elle est bannie du royaume.

ne réussit pas. D'autres objets dans cette catégorie servent aussi à établir une relation polémique entre deux Sujets qui dure tout au long du récit⁴⁶⁷ : cela arrive, par exemple, dans les contes qui exploitent la thématique de la duperie d'un personnage au dépens d'un autre. Dans ces cas, l'Objet ne semble pas avoir à première vue une valeur thématique d'Opposant. Pour nous cependant, les Objets dans ces contes servent à initier et à maintenir une relation de dominant-dominé; ils sont des outils qui rendent possible la ruse qui est destinée à nuire à un ou des personnages dans le récit. Dans ces situations, il y a toujours un trompeur et une victime de la tromperie. Par le simple acte de vol, par exemple, un personnage se trouve tout à coup dans une situation défavorisée par rapport à un autre⁴⁶⁸.

Nous avons aussi identifié des objets qui peuvent se placer sous la rubrique Objet-Adjuvant-Opposant. Par exemple, dans le récit «Les trois lapins», le héros séduit une princesse en lui apportant une prune ensorcelée, mais son père ne veut pas la laisser partir avec un simple paysan. Alors, le roi lui donne trois lapins et l'envoie à une cabane dans les bois, en lui disant qu'il sera tué si, au bout d'un an, tous les lapins ne sont pas en vie. Ensuite, il envoie sa fille et le faux-héros à la cabane pour essayer de les voler. Pour nous, les lapins, qui sont l'Objet à la fois de la quête de la princesse et de celle du faux-héros, sont aussi des Opposants (ce sont les outils du roi qui tente

⁴⁶⁷Les contes «Le loup et le renard», «John-Sotte et Temps-Clair» et «Le jonc volé» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), «Le cochon pour Noël», «Le conte de Jean et Jeanette [sic]» (*Les deux traditions, op. cit.*) et «Le petit cochon» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) sont de bons exemples de ce phénomène.

⁴⁶⁸Ainsi en est-il dans «La marlèche», «Les crêpes», «Le violon magique» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), «La tarte à la rhubarbe» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) et «Histoire d'une femme qui faisait passer son homme pour rêveur» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*).

de faire disparaître le héros) ainsi que des Adjuvants (le père de la princesse promet au héros qu'il aura sa fille en mariage s'il réussit à la tâche qui lui est proposée) : ils aident le héros à obtenir plus loin dans le récit l'Objet de sa quête initiale⁴⁶⁹. Le conte «Le grand devineur⁴⁷⁰» est un autre exemple de ce phénomène. Dans ce récit, un vieux couple pauvre prétend être doué de clairvoyance pour gagner de l'argent. Un roi vient les voir et leur demande de trouver la bague de sa fille : il leur donne trois jours pour lui dire où elle est. S'ils ne savent toujours pas à la fin de cette période, il les tuera. Dans ce cas, l'objet en question joue un double rôle actantiel; il est clair qu'au début du récit, la bague a le potentiel soit de nuire au couple, soit de beaucoup améliorer son sort. Ce n'est qu'à la fin du récit que la deuxième possibilité est réalisée, quand le couple trouve la bague et est enfin récompensé. Un autre exemple de ce phénomène vient du même recueil (*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard*) que le conte que nous venons de citer; il se trouve dans le récit «La chatte blanche». Dans ce texte, le héros doit aller chercher le plus beau tapis, le plus joli chien et la fille la plus polie pour prouver au roi qu'il est digne d'épouser sa fille. Les actions du héros sont donc motivées par son désir de posséder la fille. En revanche, le roi, qui ne croit pas que le garçon soit capable d'accomplir ces actes et les lui propose afin de le prouver, est motivé par son désir de le faire échouer et, ensuite, de le faire disparaître.

⁴⁶⁹Les autres contes qui se trouvent dans cette catégorie sont «Le fin voleur» et «L'oiseau de vérité (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)», «Les trois voleurs» et «L'oiseau de la vérité» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*) et «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur» et «Histoire d'une femme qui faisait passer son homme pour rêveur» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*).

⁴⁷⁰*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*

Pour une analyse paradigmatique de l'objet modal

De nos analyses, nous tirons les conclusions suivantes : premièrement que les mêmes objets ont souvent des fonctions thématiques différentes. Ainsi en est-il de la boule en or qui sert dans un conte à indiquer au héros le chemin à suivre et, dans un autre, comme preuve de l'amour ressenti par une fille pour le héros. Deuxièmement, rappelons aussi que différents objets (des gâteaux, des œufs parlants) jouent parfois la même fonction thématique (faire croire au vilain que la fille est toujours au lit tandis qu'elle est en train de s'enfuir avec le héros). En troisième lieu, à l'instar des personnages (en particulier la jeune fille), un objet quelconque, ayant une certaine fonction thématique déterminée, n'occupe pas toujours le même rôle actantiel dans tous les contes de notre corpus. Des bottes qui servent à transporter tantôt le vilain, tantôt le héros à sa destination sont un bon exemple de ce phénomène. Enfin, nous avons noté que certains objets changent de rôle actantiel au cours du récit : une chose qui semble à première vue occuper la position d'Objet finit toujours par jouer une deuxième fonction, tantôt celle d'Adjuvant, tantôt celle d'Opposant. Ces observations nous amènent au constat suivant : la fonction actantielle des figures de notre corpus, qui est susceptible de changer de conte en conte, n'est pas sous-tendue par une seule forme fixe thématique.

Ayant noté lui-même la nature transitoire et interchangeable des mêmes motifs, Propp finit par les classer parmi les éléments variables du conte. À la différence de ce chercheur, Courtés croit que le motif peut être considéré sous une autre perspective, c'est-à-dire comme une partie invariante du récit. Cette interchangeabilité des motifs aux niveaux thématique et actantiel, Courtés la voit comme une raison d'analyser ces

éléments sous une perspective différente. Pour ce théoricien, les figures du récit font partie de son code figuratif qui joue sur l'axe paradigmatique du récit : il n'est pas lié «à l'organisation syntagmatique du discours mais, uniquement, aux rapports qu'entretiennent mutuellement, dans un univers socioculturel donné, les noyaux de figures, *il établit des relations indifféremment intratextuelles ou transtextuelles*⁴⁷¹». Selon cet auteur, la reconnaissance de la valeur d'un code figuratif mène au dégagement de la signification non narrative profonde du texte.

Ce «code figuratif» peut être établi en comparant les mêmes figures dans des contes différents, c'est-à-dire en les considérant comme des aspects invariants du texte, qui relie néanmoins des éléments changeants, par exemple, leurs fonctions (actantielles et thématiques) différentes. En classifiant les motifs au niveau sémantique, Courtés a vu qu'ils relèvent de certaines isotopies. Dans son ouvrage, *Le conte populaire : poétique et mythologie*, il identifie deux groupes de figures dans les contes qu'il a étudiés; par exemple, d'un côté se trouvent «soleil», «lune», «étoiles», «temps», «vent», «lumière», «ciel», «nuit» qui semblent indiquer pour cet auteur le monde du /céleste/ tandis que d'autres figures tels «cendres», «saleté», «poux», «rats», «ténèbres» sont homologués au monde de l'/aquatique/. Pour Courtés donc, tous les motifs qu'il étudie s'associent soit au paradigme du /haut/ soit à celui du /bas/. Ces deux termes montrent comment le texte est organisé au niveau paradigmatique, ce qui est selon Greimas (pour qui aussi la structure élémentaire de la signification est de caractère binaire et antonymique), le niveau profond du récit.

⁴⁷¹ Joseph Courtés, *Le conte populaire : poétique et mythologie*, op. cit., p. 210 (c'est l'auteur qui souligne).

Pour Greimas les objets que nous venons d'analyser sont «des formes *dégradées* et figurativisées des principales sphères de la souveraineté divine ou, ce qui revient au même, des attributs essentiels de la compétence humaine, instaurant, justifiant et rendant possible, sur le mode de l'imaginaire, le faire de l'homme⁴⁷²». Selon cet auteur, les objets magiques représentent les valeurs élémentaires telles l'amour, la santé, la beauté et la fécondité⁴⁷³. Dans le prolongement de ces réflexions, nous proposons maintenant une étude de quelques objets qui apparaissent chacun à plusieurs reprises dans notre corpus afin de tenter de déterminer en quoi consiste leur spécificité sémantique dans les contes que nous étudions. Si nous organisons les objets de notre corpus selon l'idée qu'ils relèvent des deux isotopies majeures dont parle Courtés, nous trouvons qu'ils peuvent aussi être groupés selon ce même code binaire : les catégories du haut/(céleste) et du /bas/(aquatique ou terrestre) peuvent aussi être utilisées dans le classement des éléments figuratifs de notre corpus. Nous croyons que ce système de classement est révélateur d'une autre dichotomie qui est plus significative sur le plan paradigmatique de l'étude du conte : en tentant de mettre les objets de notre corpus tantôt sous la rubrique de "céleste", tantôt sous celle d' "aquatique", nous avons découvert, par exemple, que les éléments dans ces catégories peuvent aussi être vus comme représentatifs des modes de l'être et du paraître, de la vérité et de l'illusion.

⁴⁷²Algirdas Greimas, *Du sens II, op. cit.*, p. 19 (C'est l'auteur qui souligne.)

⁴⁷³*Ibid.*, p. 21.

L'univers céleste : le domaine du "vrai"

Pour cette partie nous avons commencé par choisir un certain nombre de figures qui sont pour nous les objets les plus facilement homologués à l'univers céleste : a) l'oiseau (ce qui comprend aussi les motifs de l'œuf, de la plume, du bec et du sifflet qui sert souvent à appeler les oiseaux) et b) des objets couleurs d'or, d'argent, d'étoiles de lune et de soleil. Nous croyons que ces deux catégories d'objets représentent le mieux le domaine du "haut" dans les récits que nous avons lus.

Commençons par la figure de la plume qui apparaît huit fois dans nos contes : dans la plupart des cas, elle sert à donner le pouvoir de voler au héros. Mais dans un conte («Bonnet-Rouge⁴⁷⁴»), le héros doit se procurer une des plumes de la fille (pendant qu'elle est sous forme d'oiseau) pour l'attirer : une fois qu'il prend possession de la plume, cette dernière devient ses vêtements et elle se transforme en fille. Il la vole, donc, pour que la fille soit obligée de l'aider. Dans les contes de notre corpus, il existe un lien intéressant entre les filles et les oiseaux. D'abord, nous avons vu dans le dernier chapitre qu'elles se transforment le plus souvent en oiseaux quand elles se déguisent. Un autre point de comparaison important cependant est le fait que la fille et l'oiseau jouent souvent le rôle de gardien des secrets; ils ont souvent une certaine connaissance "céleste" mystérieuse. Dans plusieurs contes, l'oiseau aide le héros à atteindre sa destination finale en lui disant où se trouve l'Objet de valeur. Par exemple, le héros doit suivre des plumes dans «L'oiseau de la vérité⁴⁷⁵» afin de trouver

⁴⁷⁴*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁴⁷⁵*L'oiseau de la vérité, op. cit.* Ce motif se trouve aussi dans «L'oiseau de vérité», *Contes de Chéticamp, op. cit.*

l'oiseau qui vole les pommes d'or du roi. Dans «Reste-à-Savoir⁴⁷⁶», c'est un canari qui sait où se trouve l'objet recherché. Un perroquet argenté, dans «Le vilain Benjamin⁴⁷⁷», est au courant du plan néfaste du vilain et avertit le héros, et dans le conte «Jack et Siméon⁴⁷⁸», un oiseau “devin” aide le héros à tromper son Opposant et à gagner de l'argent.

Pour Propp, le motif de l'oiseau parlant est révélateur de rites anciens; le don de la parole que possèdent souvent les animaux, et plus particulièrement les oiseaux dans le conte merveilleux, est un symbole du pouvoir que l'homme primitif voulait avoir par rapport aux animaux, un pouvoir qui assurerait sa survie dans un monde mystérieux et sauvage⁴⁷⁹. L'oiseau joue un rôle révélateur qui permet au héros de trouver l'Objet de valeur : par exemple, dans «Reste-à-Savoir⁴⁸⁰», la transformation de la fille en canard l'aide à se faire identifier par le héros. Mais il a souvent cette même fonction dans le dénouement du conte, c'est-à-dire dans le dévoilement des mensonges du faux-héros et la révélation du vrai héros. Dans ces cas, l'oiseau aide le héros aussi

⁴⁷⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁴⁷⁷*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁴⁷⁸*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁴⁷⁹«Nous pouvons avancer la proposition que le motif du don de divination, lié à l'entendement de la langue des animaux, et particulièrement des oiseaux, a pour origine les rites pendant lesquels le jeune homme était avalé et recraché, ou encore avalait lui-même un morceau d'animal, ce qui lui conférait diverses capacités et dons magiques. Primitivement, ces capacités acquises avaient strictement pour but d'assurer une bonne chasse, plus tard, elles furent liées à la poterie, à l'agriculture, etc. [...] C'est à cela qu'il faut relier l'entendement de la langue des oiseaux et des animaux, écho du pouvoir total que s'assurait autrefois le chasseur sur la volonté de l'animal, lequel, par la force du rite, devait devenir un instrument passif entre ses mains.» (Vladimir Propp, *Les racines historiques du conte merveilleux, op. cit.*, p. 304.)

⁴⁸⁰*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

à se faire reconnaître : par exemple, la vraie histoire vécue par le héros est racontée par le héros du conte «L'oiseau de la vérité⁴⁸¹». C'est un bout de bec qui révèle le héros et démasque le faux-héros dans «L'oiseau de la mort⁴⁸²». Il est intéressant de noter que le rôle "révélateur" est joué par *le bec*, autrement dit, par la partie du corps dotée du don de la parole. (Dans d'autres contes⁴⁸³, ce sont les langues de la bête qui sont prises comme preuve de son exploit par le héros.)

Le motif du sifflet (qui apparaît trois fois dans notre corpus), aussi associé à celui de l'oiseau en raison de son pouvoir d'appeler des oiseaux "omniscients" de tous les coins de l'univers, joue aussi une fonction "révélatrice" importante. Dans «Bonnet-Rouge⁴⁸⁴» par exemple, la fille donne au héros un sifflet magique pour appeler des oiseaux qui construisent un toit en plumes sur une grange que le héros doit bâtir pour le père. Dans «Anneau-de-la-sauce marine⁴⁸⁵», un sifflet sert à appeler tous les oiseaux de l'univers pour dire où se trouve la fiancée du héros.

Un autre élément qui peut être homologué au monde céleste est la figure de l'œuf. Des œufs ont un certain pouvoir suprême, merveilleux et, avant tout, révélateur dans les contes «Le géant⁴⁸⁶», «Le grand château blanc⁴⁸⁷» et «La princesse

⁴⁸¹*Ibid.* Ce même motif apparaît aussi dans *L'oiseau de vérité* (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)

⁴⁸²*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁴⁸³«La bête à sept têtes» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) et «La côte magique» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*)

⁴⁸⁴*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁴⁸⁵*Ibid.*

⁴⁸⁶*Ibid.*

⁴⁸⁷*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

prisonnière⁴⁸⁸». Dans ces récits, le secret de la force du vilain se trouve dans un œuf qui est dans un oiseau que le héros doit prendre et casser (de diverses manières, sur la tête du géant, par exemple ou sur la terrasse du château du roi...) pour le vaincre et, ensuite, libérer la princesse. Dans «Le conte de la montagne nouère⁴⁸⁹», le héros doit monter dans un mât pour rapporter au vilain un œuf d'oiseau qui se trouve au sommet pour prouver qu'il est digne de marier sa fille.

Des objets en couleurs métalliques sont aussi pour nous des éléments de l'univers céleste. À l'instar des motifs qui sont associés à l'oiseau, nous pouvons dire que ces objets métalliques sont plus que de simples symboles de la lune, du soleil et des étoiles. Pour nous, les objets "célestes" servent aussi à éclairer des aspects de l'inconnu, c'est-à-dire qu'ils sont souvent des sources d'information mystérieuse. La plupart du temps, il s'agit de chevaux, d'habits et d'épées couleur de soleil, de lune et/ou d'étoiles qui aident le héros à vaincre le vilain. Mais, le cheval, l'habit et l'épée ne servent pas seulement à tuer l'Opposant, mais aussi à prouver au roi que le héros est celui qui a vraiment accompli l'exploit; pendant la fête organisée par le roi pour célébrer la défaite de la bête, le héros est souvent obligé de faire le tour du château sur son cheval merveilleux en portant ces habits couleur de soleil, d'étoiles et de lune pour que les gens du royaume puissent le reconnaître. Ces objets fournissent donc souvent une certaine connaissance qui, avant le moment de leur deuxième apparition, demeure secrète. Il en est ainsi pour les cheveux en or du héros : il faut toujours qu'il les cache jusqu'au moment de montrer à tout le monde que c'était lui qu'ils avaient vu se battre

⁴⁸⁸*Ibid.*

⁴⁸⁹*Les deux traditions, op. cit.*

avec le vilain. Dans nos récits, les substantifs “doré”, “argenté”, “étoilé”, ainsi que couleurs de soleil et de lune, indiquent souvent que l’objet a le pouvoir de faire transmettre un savoir suprême au héros. Nombreux sont les objets en or dans notre corpus : la chevelure du héros est l’exemple que nous voyons le plus souvent dans ces récits, mais nous trouvons aussi des bottes en argent et une boule en or⁴⁹⁰ qui indiquent le chemin à suivre dans «Bonnet-Rouge⁴⁹¹», de belles lettres en or qui apparaissent magiquement sur le mur de la chambre de la princesse raconte l’histoire qu’elle a vécue avec le héros et démasque le faux-héros dans «La quarantième chambre et les quatre murs⁴⁹²», une marque de naissance sous forme d’étoile sur l’épaule et le bras des héroïnes sert à les faire reconnaître dans «La belle Hélène⁴⁹³» et «L’étoile d’or⁴⁹⁴». Nous dirions donc que la fonction principale des objets dans cette catégorie est de résoudre les problèmes des personnages en éclaircissant les mystères et en indiquant la bonne voie à suivre pour arriver à sa destination finale. Les objets “célestes” semblent donner aux personnages l’accès à une communauté d’êtres omniscients qui savent répondre à toutes leurs questions.

⁴⁹⁰Une autre figure constituante de l’univers céleste est la boule magique. Parfois en or (par exemple, le héros doit chercher une boule en or au sommet d’un mât dans «Anneau-de-la-sauce-marine», *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), la boule sert en général à indiquer quelque chose au héros : le chemin dans «Bonnet-Rouge», *Ibid.* ou si le géant dort dans «Le mouton aux cornes d’or». Dans le conte «Merlin» (*Ibid.*), la fille lance une boule au héros pour montrer qu’elle l’aime. Dans un autre récit, une boule de fer sert et à récompenser le héros du travail qu’il a fait pour son patron et à tuer des géants.

⁴⁹¹*Ibid.*

⁴⁹²*Ibid.*

⁴⁹³*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁹⁴*L’oiseau de la vérité, op. cit.*

L'univers du bas : le mode déceptif

Nous avons commencé notre étude des figures “terrestres” de notre corpus en analysant les objets qui aident les personnages dans le travail qui fait partie de leur vie quotidienne. Ce sont pour nous, par exemple des instruments de la ferme, de la chasse ou de la pêche (des seaux, des fourches, des haches, des cartes de navigation, du bois, des couteaux, des étrilles, des fléaux, des fouets, des flèches, des fusils, des lièvres, des chiens, des dindes, des cochons, des chevaux) ainsi que des éléments de la vie à la maison (des mouchoirs, des vêtements, des peignes, des os, des noix, du beurre, des bouquets, des boisseaux, des épingles, des vessies de cochon, des bougies, des lettres, des livres, de la viande, du miel, des crêpes, du pain, des fèves, des joncs, des clés). Ces objets diffèrent de ceux qui se trouvent dans la catégorie précédente en ce qu'ils ne semblent avoir à première vue qu'une fonction simplement utilitaire : ce sont des choses dont se servent les personnages pour compléter les tâches mondaines de tous les jours. Pour nous, ces objets représentent le monde “connu” dans la vie des personnages. Lorsque les personnages sont en possession d'un de ces objets, ils croient déjà savoir comment s'en servir, c'est-à-dire qu'ils s'attendent à ce que l'outil en question produise toujours un certain résultat.

Or, dans nos analyses, nous avons trouvé que ces objets ont toujours une utilité ou un pouvoir caché et qu'ils aident le héros à accomplir des épreuves difficiles qui lui semblent d'abord impossibles. Par exemple, le héros se sert d'un vieux seau percé pour vider un lac entier. Un morceau de bois se transforme en une montagne de bois pour encombrer la route du vilain qui poursuit le héros. Le héros se sert d'une prune pour séduire la fille du roi, etc. Les outils que l'auxiliaire conseille au héros de choisir

pour sa quête ont souvent une apparence trompeuse; par exemple il ne faut jamais prendre le plus beau ou le plus neuf. Le héros découvre que ce sont seulement les vieux objets usés (un sabre rouillé, une petite jument maigre au lieu de la grasse) qui peuvent l'aider. Parfois, l'information que reçoit le protagoniste vient d'une source inattendue. Dans plusieurs contes, les animaux ont un statut trompeur; ayant le don de la parole, ils agissent plutôt en être humain. Des objets ont aussi le potentiel de compliquer la vie du héros d'une manière surprenante. Par exemple, une épingle mise dans les vêtements du héros lui fait oublier sa fiancée. Un ergot mis sous son oreiller le fait mourir. Un mouchoir qui appartient à la reine est volé par le vilain qui s'en sert pour prouver son infidélité...etc.

Dans sa recherche, Joseph Courtés considère aussi le motif de l'eau comme étant associé à l'univers du bas. À la différence des éléments célestes que nous venons de citer, nous avons noté que ce motif a souvent un certain pouvoir dissimulateur : par exemple, le héros doit souvent en guise d'épreuve, chercher des choses qui sont perdues dans la mer ou dans un lac. L'eau sert donc à nuire à l'obtention de l'objet désiré. Le motif de l'eau connote aussi souvent la noirceur : le héros se sert de l'eau magique ou alcoolisée pour endormir ses opposants. Dans «L'eau qui rajeunezait⁴⁹⁵» et «La princesse aux cheveux d'or⁴⁹⁶», l'eau donne la possibilité de la vie éternelle, ce qui lui confère un statut d'objet terrestre pour la raison suivante : c'est en buvant de l'eau qui rajeunit que le roi échappera à jamais à la vie "céleste" dans le royaume des morts. Si le motif de l'eau peut être vu comme représentatif de l'univers terrestre parce qu'il

⁴⁹⁵*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁹⁶*Ibid. et L'oiseau de la vérité, op. cit.*

sert à sauver la vie d'un personnage, il en est de même lorsqu'il a la fonction thématique de guérison. L'eau a le pouvoir de ramener à la vie les frères du héros qui sont transformés en pierre dans «L'âroi des poissons⁴⁹⁷». Dans «La femme aux bras coupés⁴⁹⁸», l'héroïne retrouve ses bras dans une rivière. Quand l'eau est investie d'un pouvoir religieux, comme dans «Les trois enfants brûlés⁴⁹⁹», elle sert à protéger le héros contre un fantôme (qui peut être vu comme un personnage qui vient du monde du "haut").

Pourtant, pour nous, la catégorisation du motif de l'eau est plus problématique dans d'autres contes que nous avons étudiés. Par exemple, deux fois dans notre corpus⁵⁰⁰, les cheveux du héros se trouvent transformés en or lorsqu'il les trempe dans un bassin d'eau. Dans ce cas, le motif de l'eau se concilie difficilement avec les autres objets qui sont représentatifs du domaine du bas, car il se rattache à un élément qui est pour nous indicateur du monde céleste. De même, nous notons qu'un objet se situant dans le domaine du "bas" ayant une utilité cachée peut aussi appartenir au domaine du "haut" en raison de son rôle comme révélateur des secrets. Prenons les motifs du mouchoir et du jonc qui servent à révéler au roi le vrai héros. Pour rendre compte de ce phénomène, nous dirions que les deux univers, c'est-à-dire le céleste et le terrestre, ne sont pas pour ainsi dire complètement séparés, et qu'il existe des éléments disons "flottants" qui peuvent être vus comme chevauchant la frontière entre ces deux

⁴⁹⁷*Les deux traditions, op. cit.*

⁴⁹⁸*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁴⁹⁹*Ibid.*

⁵⁰⁰«La tête d'or» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*) et «Merlin» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*)

domaines. Dans notre analyse de l'aspect paradigmatique des contes de notre corpus, nous voudrions suggérer que la ligne de force qui sert à rendre compte du sens profond qui sous-tend les différents éléments textuels est la dichotomie existentielle qui est peut-être la plus importante de la vie humaine, c'est-à-dire celle qui existe entre le compréhensible et l'incompréhensible, le connu et l'inconnu, le sensé et l'insensé.

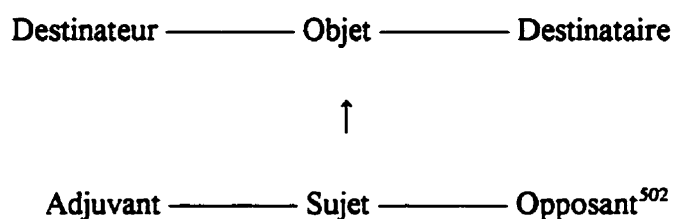
Comme Courtés et Greimas, qui suggèrent que toutes les figures du conte représentent deux catégories sémantiques opposées, nous soutenons aussi l'idée que l'univers du conte semble être organisé selon deux perspectives distinctes : l'une qui dit que le monde est essentiellement régi par des lois compréhensibles et sensées, et l'autre qui tient compte des aspects mystérieux de la vie en général en essayant de les éclaircir. Jean-Jacques Vincensini écrit : «Analysé dans le récit traditionnel ou archétypique le motif est toujours porteur — Lévi-Strauss et Freud l'ont montré — d'un sens profond : il concerne la vie et la mort, la régulation de la communication, les tabous fondateurs, l'organisation sociale de la sexualité, etc. [...] le motif [...] doit sa constitution organique — sa définition sémantique et syntaxique — au fait que son statut est lié aux grandes régulations de l'imaginaire humain⁵⁰¹.» Dans notre corpus, nous notons que les éléments "ordinaires" de la vie quotidienne ne sont jamais présentés comme tels : ce qui semble être d'abord un objet ordinaire devient souvent quelque chose de merveilleux, ayant une fonction que nous ne lui attribuerions normalement pas. Si dans cette catégorie les objets ont un statut décevant en raison de leur deuxième fonction inattendue, il appert aussi que le rôle thématique qu'ils jouent

⁵⁰¹Jean-Jacques Vincensini, «Le motif, forme symbolique», *D'un conte...à l'autre : la variabilité dans la littérature orale*, Paris, Éditions du CNRS, 1990, p. 536.

dans l'intrigue du conte est souvent trompeur ou illusoire. Ce sont les objets qui servent à dissimuler la vérité, à cacher le réel pour faire croire aux autres personnages ce qui n'est que le "paraître". En revanche, se trouvant face aux aspects mystérieux ou "célestes" de la vie, les personnages trouvent toujours des réponses. Ce qui commence par sembler incompréhensible (et parfois complètement insensé) devient enfin compréhensible, alors que ce qui paraît à première vue familier et "normal" finit par prendre des formes inattendues et inexplicables.

CHAPITRE IV : LE CONTRAT ACTANTIEL

Selon Algirdas Greimas, il se distingue dans tout récit trois niveaux de signification : le niveau profond, le niveau intermédiaire et le niveau superficiel ou stylistique. Le niveau profond porte sur les concepts et constitue l'axiologie du texte, c'est-à-dire le système de valeurs du récit. Ce niveau achronique reçoit une représentation anthropomorphique dans le niveau intermédiaire (narratif ou syntagmatique) où les acteurs dans le récit personnifient les concepts traités dans le carré sémiotique. Cette représentation est de caractère polémique; deux sujets (S1 et S2) s'engagent dans une lutte dont l'enjeu est la domination de l'un sur l'autre. La structure actantielle de ce modèle narratif constitue l'armature du récit :



Joseph Courtés nous fait savoir que «L'intérêt de cette structure est à la fois de présenter les actants fondamentaux mis en oeuvre dans le récit et de souligner les rapports qu'ils entretiennent entre eux. [...] il s'agit là d'opérateurs syntaxiques dont le rôle est de

⁵⁰² Algirdas Greimas, *Sémiotique narrative et discursive*, op. cit., p. 63.

prendre en charge le système de valeurs [...] et de le distribuer sur l'axe syntagmatique.⁵⁰³» Algirdas Greimas explique que la relation entre *actant* (relevant d'une syntaxe narrative) et *acteur* (reconnaissable dans les discours particuliers où ils se trouvent manifestés) n'est pas un simple rapport d'inclusion d'une occurrence dans une catégorie⁵⁰⁴. Par exemple, dans notre corpus, un acteur peut changer de rôle actantiel de récit en récit ainsi que dans le même conte : le faux-héros et le vilain appartiennent en général à la catégorie de l'Opposant-Traître, mais le vilain peut souvent aussi être considéré comme le Destinateur du conte. Le héros-Sujet fonctionne parfois comme son propre Destinateur et Destinataire. Dans la plupart des contes, le Destinataire est le vilain ou le héros, mais il arrive aussi parfois que ce rôle soit joué par la jeune fille-Objet. L'auxiliaire et le donateur sont des Adjuvants; la fille-Objet peut aussi être un Adjuvant dans le récit. Le rôle actantiel du Sujet est joué par le héros ou l'héroïne du conte et la position de l'Objet est en général occupée par la princesse⁵⁰⁵.

Au schéma actantiel s'ajoute plus tard l'étape de la manipulation, programme narratif qui met en place la structure *contractuelle* qui est, selon Greimas, à la base de tout récit. Le déclenchement de la narration est donc représenté comme l'établissement d'une relation contractuelle conjonctive entre un destinateur, un sujet et un destinataire qui précède une disjonction spatiale entre deux actants, tandis que l'achèvement du récit est

⁵⁰³Joseph Courtés, «De la description à la spécificité du conte populaire merveilleux français», *Ethnologie française*, tome II, nos. 1-2, 1972, p. 16-17.

⁵⁰⁴Algirdas Greimas, *Du sens*, op. cit. p. 49.

⁵⁰⁵Sauf dans les contes féminins qui comprennent le mariage à la fin. Dans ces contes, le jeune homme ou le prince peut être vu comme l'Objet.

marqué par une conjonction spatiale et un dernier transfert de valeurs⁵⁰⁶. Ce contrat permet au Destinateur du récit de faire savoir et/ou vouloir au héros-Sujet quel va être l'Objet de sa quête. Il établit «dès le début entre le Destinateur et le Destinataire-sujet [et] régit l'ensemble narratif⁵⁰⁷». Dans ses études du conte merveilleux, Algirdas Greimas découvre qu'il existe deux formes distinctes du contrat : «1) contrat volontaire qui entraîne une mission de salut et 2) contrat involontaire dont découle une mission de rachat⁵⁰⁸.» Au cours de nos analyses, nous avons trouvé que cela est plus ou moins vrai pour les contes que nous avons étudiés. Nous avons néanmoins découvert que ces deux catégories de base doivent être réorganisées et reformulées pour refléter les éléments de notre corpus; notre analyse de cet aspect de nos récits a eu pour résultat la découverte de cinq modèles (ou "contrats") différents :

1) Le contrat 'volontaire' : le roi-Destinateur et le héros-Sujet

La relation contractuelle la plus commune dans notre corpus est celle du roi/père (le Destinateur) qui envoie le héros (le Sujet) à la recherche d'un objet magique ou de sa fille au début du conte. Dans ce cas, le Destinateur est aussi généralement le Destinataire. Ce rapport entre le Destinateur et le Sujet est en général caractérisé par la promesse (explicite ou implicite) d'une récompense (sa fille ou des biens). Le Destinateur dans ce type de conte n'est pourtant pas toujours forcément le roi ou le père du héros/de la fille perdue. Par exemple, le conte «La petite fille et la grosse bête» met en scène une petite

⁵⁰⁶ Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 182.

⁵⁰⁷ Algirdas Greimas, *Sémiotique narrative et discursive, op. cit.*, p. 22.

⁵⁰⁸ Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 211.

filles qui jouent elle-même d'abord les rôles de Destinateur et de Destinataire, et plus tard dans le récit, ceux de Sujet et d'Objet. Il arrive aussi que le Destinateur soit déjà en possession de l'objet en question. Par exemple, dans «Le violon⁵⁰⁹», le Sujet essaie de voler un violon magique d'un vieux couple. Il peut y avoir aussi deux ou trois Sujets dans le même conte qui partent à la recherche du même Objet de valeur. Dans ce cas cependant, il n'y en a qu'un qui réussit à accomplir la tâche proposée.

2) Le contrat involontaire : le 'pacte' ou la dette à régler

Dans la catégorie qui précède, au début du conte le Sujet n'est pas en possession de l'objet voulu : la tâche qui lui est proposée est la recherche de l'objet en question. Dans une autre classe de contes, l'épreuve (les épreuves) que le héros doit accomplir suit son obtention de l'Objet de valeur. Par exemple dans les contes «Bonnet-Rouge⁵¹⁰», «Le conte de la montagne noire⁵¹¹» et «Reste-à-Savoir⁵¹²», le Sujet acquiert les biens du diable avant de savoir ce que cette récompense lui coûtera. Un an plus tard, le Sujet n'a d'autre choix que de partir le rejoindre. Dans ces récits, les tests que le Destinateur (le diable) lui fait passer peuvent être vus comme une manière de repayer la dette que le Sujet lui doit.

Certes, le rôle actantiel de Destinateur dans ce type de contrat n'est pas toujours

⁵⁰⁹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁵¹⁰*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁵¹¹*Les deux traditions, op. cit.*

⁵¹²*L'Oiseau de la vérité, op. cit.*

joué par le diable. Le conte «Anneau-de-la-sauce-marine⁵¹³» commence par la rencontre du héros (le Sujet) et «la plus belle fille du monde» (l'Objet). Ils veulent se marier, mais avant de ce faire, la fille doit retourner chez elle pour un an. Quand le héros arrive enfin pour l'épouser, il doit passer les épreuves imposées par son père (un sorcier). Un autre exemple de ce phénomène se trouve dans le conte «Merlin⁵¹⁴» : le Sujet de ce récit se trouve engagé par le roi et tombe amoureux de la fille. Ils se marient et sont bannis du royaume. Après plusieurs années, le héros décide de revenir pour se battre dans une guerre qui vient de se déclarer contre son beau-père. Grâce à lui, le roi gagne la guerre et invite le héros et sa fille à venir vivre au château. Ce conte contient un rare exemple du mariage qui a lieu vers le début du récit. Dans ce cas, on peut dire que le héros reçoit sa récompense avant de prouver son mérite au roi/Destinateur, qui, même s'il n'envoie pas directement le héros à la guerre, exige néanmoins qu'il accomplisse cet exploit pour montrer qu'il est digne d'avoir sa fille en mariage.

Il se peut aussi que le Destinateur dans ce type de contrat soit Dieu, ou du moins un de ses représentants sur la terre. Le Destinateur du conte «L'histoire d'Alexis⁵¹⁵» prend la forme d'un ange qui fait promettre à un garçon de ne jamais se marier pour sauver l'âme de sa mère athée. Ensuite, le rôle du Destinateur est joué par un vieux qui condamne le Sujet à errer pendant quarante ans parce qu'il n'a pas tenu à sa promesse. Dans «Le conte du petit garçon qui voulait aller à Rome voir son parrain et sa

⁵¹³ *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁵¹⁴ *Ibid.*

⁵¹⁵ *À l'intérieur des terres, op. cit.*

marraine⁵¹⁶», il s'agit d'une femme qui doit recevoir le conseil d'un prêtre (qui les envoie à Rome pour voir le Pape) avant de pouvoir avoir un enfant. Ces deux récits fournissent des exemples de 'pactes' conclus avec Dieu; le Sujet fait appel au Ciel pour acquérir un objet de désir, et Dieu répond en lui donnant des directives précises à suivre.

Le Sujet de nos contes n'obtient donc pas l'Objet de valeur sans que le Destinataire exige de lui quelque prix. Dans les deux types de contrat que nous venons d'exposer plus haut, les méthodes de paiement (de la récompense) sont "en liquide" et "à crédit". Le héros répond à l'appel du Destinateur parce qu'il sait qu'il recevra enfin un objet de désir, ou, il part afin de repayer la dette qu'il lui doit.

3) Le héros/l'héroïne persécutée

Dans les contes qui commencent par un héros/Sujet qui est agressé par un vilain/Destinateur ou un Opposant, le Sujet du récit fonctionne lui/elle-même aussi comme l'Objet. Au tout début, ce personnage doit partir ou mourir («Les trois enfants brûlés⁵¹⁷», «L'histoire de la grange⁵¹⁸», «Marche ma grande truie⁵¹⁹», «L'Enfant-de-la-bonne-compagnie⁵²⁰», «Pauvre garçon, bonne compagnie⁵²¹», «La bête à sept têtes⁵²²...»). La

⁵¹⁶*Ibid.*

⁵¹⁷*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵¹⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁵¹⁹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁵²⁰*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵²¹*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁵²²*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

plupart des contes féminins de notre corpus fonctionnent selon ce modèle⁵²³. L'héroïne est bannie ou doit partir de peur qu'elle ne soit tuée (dans un cas, elle s'enfuit parce que son père veut l'épouser). À la différence des deux premières catégories que nous avons citées, dans ce type de conte il n'est pas question de prouver le mérite du Sujet : il/elle ne surmonte pas les épreuves du Destinateur (le vilain) pour en être récompensé⁵²⁴, c'est-à-dire que l'intrigue n'est pas axée sur la recherche et la récupération d'un Objet tangible. Le héros/l'héroïne dans ces contes n'est pas motivé/e par le désir de se procurer des biens matériels; son histoire n'est qu'une série d'agressions suivies de fuites. Le Sujet agit de façon involontaire (il prend la fuite) pour éviter le danger (la réalisation d'un sort jeté à sa naissance, une tentative de l'empoisonner ou de le faire brûler pendant qu'il dort, la possibilité d'être tué par des voleurs...) qui a été provoqué par un vilain/Destinateur. L'Objet de valeur dans ce type de conte est en fait la vie du protagoniste : ses actions sont motivées par le désir de la garder tandis que le vilain fait tout ce qu'il peut pour la lui prendre.

4) Le dupeur et le dupé

Dans cette catégorie, il s'agit de deux Sujets ayant le(s) même(s) Objet(s) de valeur qui sont engagés dans une relation polémique tout au cours du récit. Par exemple,

⁵²³«La femme aux bras coupés», «La belle Hélène», «Les quatorze voleurs» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), «Le vilain Benjamin» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), «La biche» (*Les deux traditions, op. cit.*), «Les voleurs», «Les crêpes» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), «La main coupée» (*Histoire et traditions, op. cit.*)

⁵²⁴Dans «Les trois enfants brûlés» le héros reçoit de l'argent à la fin du conte et dans «L'Histoire de la grange», il obtient aussi une récompense financière ainsi qu'une épouse, mais il faut souligner que le héros ne part pas à la recherche de ces choses au début du récit.

les contes «Le conte de Jean et Jeannette⁵²⁵», «Le cochon pour Noël⁵²⁶» et «La femme qui faisait passer son mari pour rêveur⁵²⁷» mettent en scène un couple marié, dont la femme ne cesse de faire des choses (elle se débarrasse des possessions de son mari sans qu'il le sache) qui troublent la vie du mari. Deux frères («Jack et Siméon⁵²⁸»), des animaux («Le loup et le renard⁵²⁹»), une fille et un garçon («Le petit Cendrilloux⁵³⁰»), un garçon et un roi («Le coucou⁵³¹») figurent aussi parmi les types de protagonistes dans cette classe de contes. Ici, l'intrigue est basée sur une longue série de possessions suivies de dépossessions de différents objets du début jusqu'à la fin. Dans ces cas, le dupé se fait toujours avoir par le dupeur — il n'existe aucune possibilité d'échapper à son rôle de désavantagé. Quoi qu'il fasse, la victime se trouve toujours disjoint de l'Objet de valeur.

5) La quête à l'Objet de valeur élusif ou illusoire

Dans les catégories que nous venons de décrire, l'Objet de valeur peut être défini comme un bien tangible qui se trouve à la fin possédé par le héros. Il existe pourtant une classe de contes dans lesquels le Sujet se trouve à la recherche d'un Objet qu'il n'arrive jamais à atteindre. Dans ces cas, le Sujet désire quelque chose que seul un autre acteur

⁵²⁵ *Les deux traditions, op. cit.*

⁵²⁶ *À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁵²⁷ *Ibid.*

⁵²⁸ *Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁵²⁹ *Ibid.*

⁵³⁰ *Ibid.*

⁵³¹ *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

(qui joue aussi souvent le rôle d'Objet) peut lui donner. Prenons comme exemple de ce phénomène le conte «La tarte à la rhubarbe⁵³²» : une fille se marie avec un garçon riche quoiqu'elle en aime toujours un autre qui est pauvre. Un jour, la fille rencontre par hasard son ancien ami et l'invite à voir sa belle maison. Elle lui sert de la tarte à la rhubarbe, coupée en quatre morceaux et il en mange trois. Ensuite, la fille le fait monter avec elle à sa chambre à coucher où elle lui dit qu'elle est prête à lui donner tout ce qu'il veut. Il lui demande le dernier morceau de tarte. Dans ce cas, il semble que les deux personnages veulent la même chose jusqu'à ce que le garçon montre qu'il préfère un autre Objet de valeur à celui que la fille lui offre. Au début de ce conte, la fille prend pour acquis les sentiments de son ancien ami. À la fin, elle se trouve déçue en se rendant compte de la différence entre leurs désirs.

Nous trouvons un autre exemple de ce même phénomène dans le conte «L'amoureux⁵³³» : un jeune homme invite une fille à faire une promenade à cheval. En route, il lui demande souvent la permission de l'embrasser, mais elle refuse. Ils arrivent enfin à une clairière où ils s'arrêtent pour laisser leur vieux cheval se reposer. Le jeune homme essaie encore d'embrasser la fille qui lui demande «Qu'est-ce que ça me ferait si tu m'embrassais?» Il lui répond que ses yeux deviendraient clairs et qu'elle se tirerait en l'air. Elle lui dit alors d'embrasser son vieux cheval pour qu'ils puissent partir. Dans les deux contes que nous venons de citer, la position de l'Objet est occupée d'abord par un jeune homme et ensuite par une fille qui refuse de répondre favorablement aux requêtes du Sujet et donc le laisse disjoint de la chose voulue. Il est à noter, cependant, que le héros/

⁵³²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵³³*Ibid.*

l'héroïne de ces contes croit pouvoir obtenir ce qu'il/elle veut jusqu'à la fin, même quand il semble clair qu'il/elle ne réussira pas. Par exemple, nous pouvons dire que le garçon dans «La tarte à la rhubarbe» a déjà montré à la fille qu'elle ne l'intéresse pas : au début du conte, il part en voyage et ne lui écrit pas. En conséquence, elle se marie avec un autre. Dans «L'amoureux», la fille refuse les avances du garçon tout au long de la promenade avant de lui dire enfin qu'elle ne l'embrassera pas. Il semble que, dans les deux cas, le Sujet se berce d'illusions qui motivent néanmoins sa quête. À la fin, il se rend compte de l'impossibilité de son but.

Dans notre corpus, nous avons deux exemples de contes dans lesquels un enfant arrive à duper celui qui cherche à lui faire apprendre une leçon quelconque. Dans ces cas, un Sujet/Destinateur tente de donner un Objet à un Destinataire, qui choisit de ne pas le prendre. Par exemple les contes «Histoire sans titre I⁵³⁴» et «Histoire sans titre II⁵³⁵» mettent en scène un prêtre qui tente d'enseigner la politesse à des enfants qui finissent par se moquer de lui. Dans ces cas, les deux personnages ne sont pas d'accord sur la valeur de l'Objet, c'est-à-dire sur l'importance de la chose qui doit être apprise. Par exemple, la quête du prêtre échoue parce qu'il croit que ses paroissiens veulent apprendre la politesse : enfin cette pensée n'est qu'une illusion.

Dans les quatre contes que nous venons de citer, l'Objet lui-même ne se transforme pas au cours du récit; en revanche, ce sont les idées ou la perspective d'un personnage qui se trouve enfin modifiées. Dans ces récits, les personnages se trouvent trompés parce qu'ils n'ont pas voulu voir plus tôt la vérité. D'autres récits comprennent un Objet qui a

⁵³⁴*Les deux traditions, op. cit.*

⁵³⁵*Ibid.*

lui-même une nature illusoire; il change de rôle thématique au cours du récit et finit par avoir pour le Sujet une tout autre valeur qu'au début. Dans le conte «La statue de Saint Joseph⁵³⁶», une vieille femme est en train de prier devant une statue quand cette dernière tombe sur elle. Croyant que la statue a essayé de la violer, elle se rend ensuite chez le prêtre en le traitant de «putassier». Un autre conte, «Cinq sous l'poil⁵³⁷», comprend un motif similaire à celui qui se trouve dans le récit que nous venons de citer, mais le héros-Sujet se trouve à la fin surpris dans un sens positif : il demande à une statue dans une église si elle veut acheter sa vache. Il n'entend pas de réponse, alors, il se fâche et la bat. En la cassant, il trouve à l'intérieur un trésor; c'est ainsi qu'il finit par obtenir le prix qu'il voulait pour sa vache.

Dans cette section, nous avons montré que l'axe du désir qui lie un Sujet à un Objet de valeur peut être décrit comme un rapport qui peut changer au cours du récit. Ce n'est souvent qu'à la fin du conte que la valeur réelle de l'Objet se révèle, lorsque le héros se rend enfin compte de sa nature essentiellement décevante ou évasive. Quand un Sujet se trouve à la fin du conte devant un Objet de valeur qui ne ressemble pas à celui qu'il cherchait au début, il s'agit tantôt d'une véritable transformation de la chose en question, tantôt de son incapacité d'accepter plus tôt la vérité. En outre, dans notre étude des contes de cette catégorie, nous remarquons qu'un Objet n'est pas toujours vu selon la même perspective par tous les personnages du récit : ce qui constitue une chose de valeur (par exemple, la nécessité d'apprendre la politesse) selon l'un, n'a souvent aucune signification pour l'autre.

⁵³⁶*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵³⁷*Les deux traditions, op. cit.*

L'Objet de valeur

Pour Greimas, il existe deux types d'Objets : le premier (hypotaxique), de l'ordre de l'avoir, est «une valeur externe par rapport au sujet de désir⁵³⁸», tandis que le deuxième (hyponymique), de l'ordre de l'être, constitue une valeur interne au sujet. Pour lui, la distinction de ces deux types d'Objets, objectifs et subjectifs, est «d'une importance capitale pour la compréhension de la structure narrative⁵³⁹». Les Objets hypotaxiques qui apparaissent dans nos contes peuvent être divisés en trois catégories : 1) la fille/la princesse (ou le jeune homme dans le cas des contes féminins) 2) les animaux et 3) les objets inanimés.

Le Sujet se rend compte que la princesse est l'Objet de sa quête de diverses manières : premièrement, le Destinateur le lui dit de façon explicite, par exemple en affichant des annonces à travers le royaume, en disant que celui qui pourra sauver et ramener sa fille l'aura en mariage (avec souvent la moitié de son royaume). (Il arrive aussi qu'il fasse appel au héros sans mentionner de récompense, qu'il lui donne néanmoins à la fin pour montrer sa reconnaissance.) Quand le Sujet part à la recherche de l'Objet, il doit le sauver des voleurs, de la bête-à-sept têtes, d'un géant, de l'Oiseau de la Mort... qui l'a déjà enlevé ou qui menace de le faire. Un cas particulier de ce phénomène se trouve dans le conte «Le roi qui ne faisait pas la charité⁵⁴⁰». La princesse de ce récit est déjà morte et son roi fait appel aux soldats de son royaume pour essayer de la ramener à la vie. C'est le plus souvent le père de la princesse qui fait appel au royaume pour trouver le Sujet de sa

⁵³⁸ Algirdas Greimas, *Du sens, op. cit.*, p. 170.

⁵³⁹ *Ibid.*, p. 171.

⁵⁴⁰ *A l'intérieur des terres, op. cit.*

quête, mais cela peut aussi être le père du héros (en général un roi) qui veut qu'il se marie⁵⁴¹. Ce rôle peut aussi être joué par la mère d'un jeune homme⁵⁴².

Deuxièmement, le Destinateur offre souvent en récompense sa fille en mariage au Sujet qui pourra lui rapporter un objet inanimé ou un animal (souvent magiques). (Il se peut aussi que le héros trouve la fille par hasard au cours de sa quête d'un autre Objet.) Si nous croyons, à l'instar de Bengt Holbek, que la jeune fille est toujours l'Objet de valeur ultime dans ce type de conte, il faut aussi dire que l'Objet dont le père a besoin au début n'a qu'une importance secondaire⁵⁴³. Il ne sert qu'à nouer la relation Destinateur-Sujet qui ouvre la voie à la possibilité d'une union entre le héros et la fille. Nous trouvons ce phénomène dans le conte «La princesse aux cheveux d'or⁵⁴⁴», mais dans ce cas, la princesse devient elle-même le Destinateur plus loin dans le récit. Une fois qu'elle est amenée au roi, elle lui dit qu'elle refuse de se marier avec lui sans qu'on lui apporte son château, ses clés et l'eau qui rajeunit. Dans ce récit, l'obtention de la princesse précède la recherche de ces objets. Il est néanmoins nécessaire de les trouver et les ramener pour que le roi puisse se marier avec la princesse.

Troisièmement, le Sujet trouve la fille au tout début du conte et doit ensuite

⁵⁴¹«Jaco Desbois» (*Ibid.*), «Le prince méconnu» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*)

⁵⁴²Cela arrive dans les contes «Les deux innocents» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), «La rate» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*) et «Cendrilloux» (*Les deux traditions, op. cit.*)

⁵⁴³Ce phénomène se trouve dans les contes «Ti-Jean-le-Fort» (*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*), «Les trois lapins», «L'eau qui rajeunizib», (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), «L'Oiseau de vérité» (*Ibid. et L'oiseau de la vérité, op. cit.*), «La belle musique», «Les trois voleurs», «Le marin et la bonne femme», (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*), «Le fin voleur» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*); «La fille qui riait pas» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*), «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur», «Ti-Jean» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*)

⁵⁴⁴*Contes de Chéticamp, op. cit. et L'oiseau de la vérité, op. cit.*

accomplir des épreuves pour prouver au père qu'il la mérite⁵⁴⁵. Cela arrive dans «Anneau-de-la-sauce-marine⁵⁴⁶»; dans ce conte, le héros et la fille tombent amoureux et se séparent dans la première séquence. Le reste de l'intrigue est basé sur la tentative du héros pour la retrouver. Les contes qui mettent en scène des enfants (une fille riche et un garçon pauvre)⁵⁴⁷ constituent un autre exemple de ce phénomène. Dans ces cas, l'union entre la fille riche et un jeune paysan est contrariée par le père, qui tente de faire disparaître le garçon. Il doit donc s'enfuir, et ne peut revenir que des années plus tard retrouver sa bien aimée (souvent après qu'il a fait fortune).

Quand le rôle actantiel d'Objet est occupé par un personnage masculin, il s'agit tantôt (le plus souvent) d'une fille qui cherche un mari ou un amant («La tarte à la rhubarbe⁵⁴⁸», «Le marchand de chapeaux de poils⁵⁴⁹», «La petite fille et la grosse bête⁵⁵⁰», «La petite Cendrillouse⁵⁵¹», «La belle-mère du diable⁵⁵²»), tantôt d'un héros-Sujet (le fils d'un roi le plus souvent), qui part à la recherche de son père qu'il n'a jamais rencontré.

⁵⁴⁵Nous avons déjà analysé ce type de contrat dont fait partie ce rapport Destinateur-Objet-Sujet à la page 164.

⁵⁴⁶*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁵⁴⁷«L'enfant de la bonne compagnie» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*), «Pauvre garçon, bonne compagnie», «L'étoile d'or» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*)

⁵⁴⁸*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵⁴⁹*Ibid.*

⁵⁵⁰*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁵⁵¹*Ibid.*

⁵⁵²*Histoire et traditions, op. cit.*

Les contes «Le prince méconnu⁵⁵³», «Le chien noir⁵⁵⁴» et «L'enfant et le fusil⁵⁵⁵» sont les seuls exemples de ce phénomène.

Quand le héros part à la recherche des objets inanimés ou des animaux, il doit souvent les prendre du Destinateur lui-même ou d'un Opposant. Par exemple, dans «Le mouton aux cornes d'or⁵⁵⁶», le héros doit voler une jument, un mouton et un violon magique d'un géant et les rapporter au roi. Dans «Bonnet Rouge⁵⁵⁷», le héros gagne, par exemple, un champ plein de chevaux et un autre de vaches avant de perdre la troisième partie de billes; dans les autres contes qui commencent par un pacte avec le diable⁵⁵⁸, le héros reçoit de l'argent. Il appert que l'argent (le trésor, les biens ou la fortune du roi) est l'Objet de valeur inanimé qui apparaît le plus fréquemment dans les contes de notre corpus. Dans maints contes, il s'agit de choses (souvent des animaux) comestibles (des cochons, des lièvres, des lapins, des poulets, un canard, des vaches, des brebis, des poissons, une anguille, des palourdes, des homards, des fruits, du miel, des œufs, des crêpes, du porridge, du beurre, du blé...), qui sont achetés, vendus ou volés par les différents personnages.

Les objets hypotaxiques, que nous mettons tous sous la rubrique «la survie de

⁵⁵³*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁵⁵⁴*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵⁵⁵*L'oiseau de la vérité, op. cit.* (Dans ce cas, le Sujet part à la recherche de son frère perdu.)

⁵⁵⁶*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁵⁵⁷*Ibid.*

⁵⁵⁸«Le conte de la montagne noire» (*Les deux traditions, op. cit.*), «Reste-à-Savoir» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*)

l'individu et la réunion/le maintien de la famille» ont essentiellement la même fonction que les objets hyponymiques qui font partie de notre corpus. Dans ce chapitre, nous avons regardé sous divers angles le statut du héros ou de l'héroïne qui est obligé/e de partir afin de sauver sa vie : l'Objet de valeur recherché par le protagoniste de ces récits est le droit de rester en vie. Dans ces contes, il est néanmoins curieux de voir le grand nombre de Sujets qui reviennent après avoir été persécutés et répudiés. Par exemple, bien que le père dans «La côte magique⁵⁵⁹» ne se dresse pas contre sa femme qui tente de se débarrasser de son fils, ce dernier revient à la fin du conte chercher son père pour l'inviter à vivre avec lui au château du roi. Dans «L'histoire de la grange⁵⁶⁰», les enfants reviennent retrouver leurs parents qui ont essayé de les tuer; ils font bâtir une grande nouvelle maison et les invitent à vivre avec eux. L'héroïne dans «Jaco Desbois⁵⁶¹» semble comprendre et même pouvoir justifier les actions de son mari qui a essayé de la tuer : elle le défend elle-même dans son procès pour tentative de meurtre.

Dans notre corpus, il nous semble, en fait, que la réunification de la famille doit avoir lieu à tout prix. La vie à l'étranger ne semble pas intéresser Ti-Jean pour longtemps, car il préfère souvent retourner chez lui retrouver sa famille et rester avec elle à la fin du conte. Il agit ainsi même dans les cas où il doit partir de la maison paternelle en raison du mauvais traitement qu'il y a souffert. Prenons comme exemple de ce phénomène «Le prince méconnu⁵⁶²», dans lequel le héros part à la recherche de son père, un roi qui, vingt

⁵⁵⁹*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁵⁶⁰*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵⁶¹*À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁵⁶²*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

ans auparavant avait banni sa mère du royaume. «La femme aux bras coupés⁵⁶³» met en scène une fille qui revient sauver la vie de son frère, bien qu'il lui ait coupé les bras et l'ait laissée dans la forêt en espérant la faire mourir des années auparavant. Un autre exemple de ce phénomène se trouve dans le récit «La reconnaissance du chien⁵⁶⁴», dans lequel une famille, qui doit abandonner son chien faute de pouvoir le nourrir, le retrouve quelques années plus tard quand elle est enlevée par des voleurs. Le chien la sauve et retourne vivre chez elle. Le héros des contes de notre corpus finit souvent par pardonner à sa famille, quelle que soit la nature de la souffrance qui lui a été infligée.

Si l'Objet du héros n'est pas spécifiquement la réunion de la famille, il arrive aussi que la raison de son départ soit la recherche d'une chose qui contribuerait à son maintien. Ici, nous ne parlons pas des biens matériels, c'est-à-dire de l'argent ou de la nourriture (que le héros rapporte à sa famille une fois qu'il trouve un emploi), qui constitue souvent l'Objet de sa recherche au début du conte. En revanche, le Sujet a parfois pour Objet un but ayant une certaine valeur interne, par exemple, la punition de celui ou de celle qui a fait de la peine à un membre de sa famille. Le héros peut être motivé par la vengeance⁵⁶⁵; dans ces cas, il doit protéger l'honneur de la famille. L'honneur de la famille doit aussi être sauvegardé après la mort; dans «Le marin et la bonne femme⁵⁶⁶», avant de mourir, un homme dit à sa femme de faire chanter une messe en son honneur. Elle ne le fait pas, et en

⁵⁶³*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵⁶⁴*Ibid.*

⁵⁶⁵Cela arrive dans «Le coucou», (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*), «Le petit cochon», «Le roi le plus avare du monde (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)

⁵⁶⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

conséquence, son mari hante toute la famille jusqu'au jour où elle tient sa promesse. Dans «L'histoire d'Alexis⁵⁶⁷», un garçon essaie de protéger l'âme de sa mère athée *avant* qu'elle ne meure; son Objet est d'assurer sa pénitence en faisant un pacte avec Dieu.

La valeur interne de l'Objet de la quête du héros peut aussi être un idéal. Par exemple, dans le conte «Les quarante chambres et le quatrième mur⁵⁶⁸», un Destinateur (sous forme de voix mystérieuse) ordonne au Sujet «d'aller peindre les murs de la chambre de la princesse». Il en résulte une histoire en lettres d'or qui raconte la *vérité* de son aventure avec la fille, une histoire qui sert à révéler le mensonge du faux-héros et à confirmer le statut du vrai héros. Dans le conte «Mille piastres pour une douzaine d'œufs⁵⁶⁹», l'Objet du Sujet est de prouver l'aspect ridicule du cas de la vieille femme, qui veut que le prêtre paie les œufs qu'il a mangés vingt ans auparavant. Dans ce cas, l'Objet du jeune collégien (le héros/Sujet) est de faire comprendre au juge l'injustice de la situation du prêtre. Dans ce cas, l'Objet recherché est la *justice*. Le conte «Bonnetrouge et Bonnetbleu⁵⁷⁰» a pour Sujet un médecin qui part à la recherche du «secret de Dieu»; il cherche à obtenir le pouvoir de ressusciter les morts, de rendre possible la *vie éternelle*.

En analysant nos récits, nous voulons montrer que le rapport qui existe entre le Destinateur, le Sujet et l'Objet est multiforme mais suit néanmoins certaines règles formelles. Il est vrai que la quête du héros est tantôt involontaire, tantôt volontaire. Dans notre étude pourtant, nous avons tenté de décrire différents aspects de la relation

⁵⁶⁷ *À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁵⁶⁸ *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁵⁶⁹ *Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁵⁷⁰ *À l'intérieur des terres, op. cit.*

Sujet/Objet afin de montrer sa nature complexe : dans maints contes de notre corpus, il ne s'agit pas simplement d'un désir (le vouloir-faire) incité par le Destinateur et réalisé par le Sujet (qui se trouve, par exemple, dans les contes qui sont régis par ce que nous appelons le contrat "volontaire") qui a pour conséquence l'obtention de l'objet voulu et le dénouement "heureux" de l'intrigue. Il faut noter, par exemple, que la relation Sujet/Objet n'est souvent pas du tout déterminée par le désir : nous citons comme exemples de ce phénomène les contes dans lesquels se trouvent la persécution du Sujet ou la quête involontaire. Dans ces cas, les actions du protagoniste (c'est-à-dire sa recherche d'un Objet de valeur) sont motivées par la modalité du devoir-faire.

Dans d'autres contes de notre corpus, il s'agit d'un vouloir-faire interrompu et/ou transformé. Nous avons découvert que le désir n'est pas un élément fixe; il est tempéré par des événements (les actions d'autres personnages ou la transformation de l'Objet lui-même) qui *mènent enfin au désillusionnement* du Sujet. Dans ces cas, l'Objet n'est pas obtenu (ou l'Objet qu'obtient le héros n'est pas celui qu'il voulait avoir), et le protagoniste devient conscient de la nature irréaliste de son désir en se rendant compte de la nature irréalisable de son but.

Le désir peut lui-même être considéré comme une force illusoire. Nous soutenons même que le vouloir-faire, qui semble à première vue jouer un rôle important, n'a souvent qu'une fonction trompeuse dans ces récits. Par exemple, la plupart des contes de notre corpus appartiennent à ce que nous avons désigné comme la première catégorie actantielle ayant pour modèle de base le contrat "volontaire". Dans ces cas, le héros part souvent parce qu'il "veut" voir le monde ou parce qu'il "désire" gagner sa vie ailleurs. Il prend souvent cette décision malgré les protestations de sa famille, qui veut qu'il reste chez elle.

Pourtant, la nature “volontaire” de son départ se concilie difficilement avec la description que nous avons faite des Objets qu’il trouve à la fin de sa quête : nous avons découvert que ces Objets peuvent toujours être vus comme contribuant à la survie d’un personnage, d’une famille, ou d’une communauté tout entière. Dans ces cas, donc, étant donné la nature “nécessaire” de la quête du héros, les actions du héros sont-elles vraiment “volontaires”? En examinant les objets de notre corpus, il nous apparaît que le héros agit souvent parce qu’il n’a pas le choix, même dans les cas où il semble partir de son plein gré. Par la suite de notre analyse de ces contes pourtant, nous décrivons le désir comme *illusoire* car en le regardant de plus près, il n’est pas ce qu’il semble être, mais ressemble plus à un devoir-faire. Le lien qui existe entre le Sujet et l’Objet est créé tantôt par le vouloir-faire, tantôt par le devoir-faire : la plupart du temps pourtant, la ligne de démarcation entre ces deux forces motivantes n’est pas nette.

CHAPITRE V : L'ORGANISATION SYNTAXIQUE

Sur un premier plan, ce chapitre traite de l'organisation syntagmatique des contes de notre corpus : les actions des personnages. Pour ce faire, nous nous inspirons au premier du travail de pionnier effectué par Vladimir Propp dans le domaine de la forme du conte, ainsi que d'autres chercheurs tels Alan Dundes et Claude Bremond. Pour eux, le conte populaire a une structure certaine et une logique actionnelle. Cependant, notre étude aura pour base théorique les idées de ceux qui ont su transformer ce modèle pour le rendre plus souple et plus applicable aux textes ainsi que plus révélateurs d'éléments particuliers aux différentes cultures qui les produisent.

Pour Algirdas Greimas, par exemple, les trente-et-une fonctions de Propp constituent un inventaire trop large pour être restructuré. Dans son ouvrage *Sémantique structurale*, il essaie de les réduire en suivant «la suggestion de Propp lui-même, qui entrevoit la possibilité de “coupler” les fonctions⁵⁷¹». À la suite d'une telle réduction, Greimas arrive à une nouvelle liste de vingt couplages de fonctions (unités «épisodiques⁵⁷²»), mais qui n'est pas selon lui plus maniable que le premier inventaire de Propp. Greimas essaie alors de donner au couplage de fonctions une nouvelle justification méthodologique, de manière à le rendre plus opérationnel. Pour lui, toutes les fonctions reposent sur l'établissement et la rupture du contrat qui ont lieu au début du conte. Il note la récurrence de trois épreuves qui articulent l'ensemble du récit, c'est-à-dire l'épreuve *qualifiante*, l'épreuve *principale* et l'épreuve *glorifiante*, comportant chacune cinq

⁵⁷¹ Algirdas Greimas, *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966, p. 194.

⁵⁷² *Ibid.*

fonctions dont quatre sont couplées deux à deux.

Dans son article, «L'analyse (morpho)logique du récit», Paul Larivaille étudie ce modèle de Greimas et postule une nouvelle façon de voir la structure du conte canonique. Il propose de la définir «comme la succession chronologique et logique de cinq séquences de cinq fonctions chacune, qui seraient des transformations des cinq fonctions d'une séquence élémentaire commune au conte et à d'autres genres littéraires⁵⁷³». Selon lui, les événements du récit «suivraient un axe logique conduisant d'un état dégradé initial à un état amélioré final⁵⁷⁴». Les trois étapes centrales de ce processus sont la *Qualification*, l'*Affirmation* et la *Confirmation*⁵⁷⁵ de l'exploit du héros. Le modèle auquel Larivaille aboutit est le «produit cartésien des cinq fonctions de la séquence élémentaire par les cinq transformations élémentaires qui constituent l'épine dorsale de l'intrigue du conte [merveilleux]⁵⁷⁶».

Le changement le plus important qu'apporte Larivaille au modèle de Greimas est l'introduction de la séquence *Confirmation* (qui porte essentiellement sur la reconnaissance du héros) entre l'épreuve principale et l'épreuve glorifiante. Larivaille ajoute aussi aux trois épreuves de Greimas une séquence antérieure de *Proposition de tâche* au héros du récit. Selon Jean-Michel Adam, la première séquence dans le modèle de Larivaille correspond au stade de la *Manipulation*, à propos duquel Greimas précise que

⁵⁷³Paul Larivaille, «L'analyse (morpho)logique du récit», *Poétique*, n° 19, 1974, p. 379.

⁵⁷⁴*Ibid.*

⁵⁷⁵*Ibid.*

⁵⁷⁶Paul Larivaille, *loc. cit.*, p. 379.

l'on ne peut pas négliger dans l'établissement du contrat⁵⁷⁷. Pour sa part, Adam propose de modifier le modèle de Larivaille en ajoutant une séquence facultative de *Préparation* avant celle de *l'État initial*. Cela donne lieu à ce qu'Adam appelle «un type d'enchaînement séquentiel canonique du conte merveilleux⁵⁷⁸ :

- (Sn⁵⁷⁹O = Préparation)
- Sn 1 = Proposition-manipulation
- Sn 2 = Qualification-compétence
- Sn 3 = Affirmation-performance
- Sn 4 = Confirmation-performance (bis)
- Sn 5 = Glorification-sanction

Adam note pourtant que l'étape *Préparation* (Pn0) ne se trouve pas dans tous les récits; le conte commence souvent par la proposition de tâche au héros virtuel. Dans cette séquence (Sn1) se trouve la provocation du manque, par exemple, le protagoniste doit partir de chez lui pour accomplir un but quelconque. Le héros se trouve doté des modalités (de savoir, vouloir, pouvoir ou devoir faire) nécessaires à l'achèvement de la tâche dans la deuxième séquence narrative (Sn2). Dans cette partie du récit, il rencontre un ou des adjuvants qui le munissent d'objets modaux ou d'informations qui l'aident à surmonter l'épreuve (ou une série d'épreuves) principale(s) (Sn3). Quant à la séquence *Confirmation-performance* (Sn4), Adam explique qu'elle correspond «à une seconde *Performance*, au cours de laquelle le héros est agressé par le(s) antihéros (généralement les frères aînés dans le cas des contes mettant en scène les trois fils d'un roi). Au cours de cette séquence de *Confirmation*, le héros risque de tout perdre (l'objet qu'il ramène, mais

⁵⁷⁷ Algirdas Greimas, cité dans Joseph Courtés, *Introduction à la sémiotique narrative et discursive*, op. cit., p. 24.

⁵⁷⁸ Jean-Michel Adam, *Le texte narratif*, op. cit., p. 51.

⁵⁷⁹ séquence narrative

aussi la vie)⁵⁸⁰.» Dans cette partie du récit, l'identité du héros ainsi que le mensonge du faux-héros sont révélés; ces processus mènent enfin à la *Sanction* (Sn5) qui, selon Adam, «porte sur la récompense des bons et la punition des méchants⁵⁸¹». Dans cette dernière séquence, l'antihéros subit les mauvaises conséquences de ses actions, et le protagoniste reçoit des biens du roi et/ou sa fille en mariage. Adam nous fait savoir que ce modèle canonique est cependant souvent soumis à des transformations : «il est fréquent de ne rencontrer que les séquences 1, 2 et 3 en raison du caractère facultatif de SnO, en raison aussi du fait que Sn4 et Sn5 se répètent souvent (combats similaires entre le faux héros agresseur et le héros, combats qui s'inversent seulement dans la mesure où le traître l'emporte [parfois] en Sn4 et le héros [toujours] en Sn5)⁵⁸².»

Il est important de souligner que le schéma élaboré par Propp et ensuite modifié par Greimas, Larivaille et Adam, est avant tout destiné à décrire la série d'événements dans un groupe de contes spécifiques, c'est-à-dire les contes «merveilleux» qui se trouvent entre les types 300 et 749 dans l'*Index* d'Aarne-Thompson. Dans notre corpus, il se trouve de nombreux contes qui n'appartiennent pas à cette catégorie. Nous avons donc dû trouver un modèle qui tienne compte de la structure de tous les récits de notre corpus en essayant de garder toujours en tête les transformations spécifiques au conte merveilleux en général. Pour notre travail, nous reprenons un autre modèle avancé par Paul Larivaille afin de satisfaire à ce but⁵⁸³. Son travail dans le domaine du conte merveilleux l'amène à

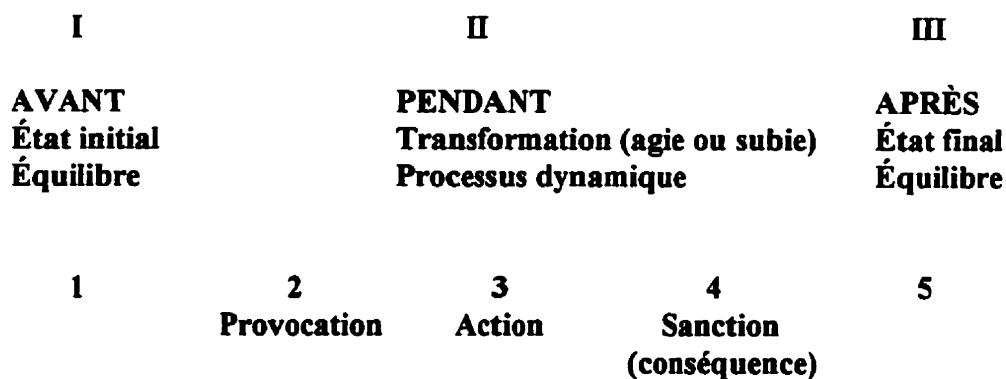
⁵⁸⁰Jean-Michel Adam, *Le texte narratif*, *op. cit.*, p. 50. (C'est l'auteur qui souligne.)

⁵⁸¹*Ibid.*

⁵⁸²*Ibid.*, p. 51.

⁵⁸³Paul Larivaille, *loc. cit.*, p. 387.

envisager la structure du récit en général; pour lui, il existe cinq parties narratives élémentaires, c'est-à-dire, l'État initial, la Provocation, la (Ré)action du héros, la Sanction et l'État final dans les récits que nous avons étudiés.



Larivaille croit qu'au sein de tout récit se trouve un noyau de trois parties narratives distinctes. Par exemple, après l'État initial, il y a toujours une complication ou la provocation d'un manque. Dans cette partie (Pn2) se trouve la proposition de la tâche ou la manipulation du contrat (Greimas). Deuxièmement, il y a une réaction au manque, c'est-à-dire que le protagoniste trouve un moyen de le combler. Dans cette partie (Pn3) se trouve l'accomplissement de la tâche ou l'épreuve dont dépend le dénouement du conte. Dans le conte merveilleux, la tâche à accomplir dans cette partie peut être décrite comme une «épreuve»; il s'agit le plus souvent d'une bataille avec une bête, de l'acte de sauver la princesse, de tests que le vilain fait passer au héros, etc⁵⁸⁴. Dans les contes populaires qui

⁵⁸⁴Cette triade d'étapes narratives constitue la base de la théorie de Claude Bremond sur la logique actionnelle du récit. Pour lui, toute action comporte trois stades : la virtualité (fonction initiale), l'actualisation (processus de réalisation) et le résultat (fonction terminale). (Jean-Michel Adam en fait le résumé dans *Le texte narratif, op. cit.*, p. 23.)

ne sont pas «merveilleux», l'épreuve que surmonte le héros est une difficulté quelconque à laquelle il fait face et qu'il doit résoudre. Troisièmement, la *Sanction* (Pn4) est, selon Larivaille, la conséquence immédiate de l'action, mais elle est parfois difficile à distinguer de l'État final⁵⁸⁵; cette séquence, qui est souvent aussi celle de la *confirmation*, est plus facile à identifier dans le conte merveilleux. Jean-Michel Adam décrit cette séquence comme la «force transformatrice qui clôt l'épreuve⁵⁸⁶». C'est dans cette partie (Pn5) du récit que le héros du conte merveilleux peut être agressé par l'antihéros et enfin être reconnu grâce à une marque révélatrice. La dernière partie comprend la résolution du conte, ce qui est souvent la récompense des bons et la punition des méchants.

L'organisation des parties narratives des contes de notre corpus

En analysant nos textes selon le modèle de Larivaille, nous avons trouvé que tous les récits comportent chacun (au moins une fois) toutes les parties (à l'exception de la préparatoire qui manque dans quinze contes)⁵⁸⁷. En examinant la série de parties narratives dans chaque conte, nous avons noté qu'il existe essentiellement quatre modèles formels différents. Ainsi, dans un premier modèle, nous avons trouvé que vingt-huit contes ont un schéma qui correspond exactement au modèle défini par Larivaille⁵⁸⁸, c'est-à-dire Pn1, Pn2, Pn3, Pn4, Pn5. Cette chaîne d'unités narratives représente le schéma

⁵⁸⁵Paul Larivaille, *loc. cit.*, p. 387.

⁵⁸⁶Jean-Michel Adam, *op. cit.*, p. 59.

⁵⁸⁷Nous donnons dans l'Annexe III, à la page 360 le schéma que suivent tous les récits de notre corpus.

⁵⁸⁸Ces contes sont notés par le symbole « • » dans l'Annexe III.

narratif de base le plus simple de notre corpus⁵⁸⁹. Prenons comme exemple de ce type de récit «La bête à sept têtes» dans *Les deux traditions* : Pn1 : À l'âge de vingt-et-un ans Jack quitte la maison de ses parents pour aller chercher du travail. Pn2 : Il marche trois jours avant d'arriver à une ville en deuil où il apprend que la fille du roi va être dévorée le lendemain par la bête à sept têtes. Pn3 : Jack se bat avec la bête et la vainc. Pn4 : Tous les gens du villages se ruent sur Jack pour le féliciter et l'embrasser. Pn5 : Le roi lui donne la moitié de son royaume et sa fille en mariage.

En deuxième lieu, nous avons trouvé un autre groupe de contes⁵⁹⁰ dans lesquels l'intrigue est fondée sur une série de complications et de réactions qui n'aboutissent à aucune confirmation (Pn4) tout juste avant la fin; c'est-à-dire que, dans ces cas, il n'y a qu'une Pn4, qui survient avant la toute dernière partie du conte. Les événements dans ce type de conte peuvent être représentés par le modèle suivant :

[Pn1-facultative] (Pn2, Pn3), (Pn2, Pn3), (Pn2, Pn3...) Pn4, Pn5.

Un exemple de ce type de récit est «Le jonc volé⁵⁹¹». Pn 2 – complication 1 : La fille d'un roi se fait voler un jonc par un voleur qui arrive à se faire ensuite (Pn 3 – réaction du roi) engager par le roi en prétendant être «devineux». Pn2 – nouvelle complication : Le voleur donne la bague aux dindes et dit au roi qu'il faut les tuer pour la trouver. Pn3 –

⁵⁸⁹Dans cette catégorie nous mettons aussi les contes qui ne comprennent pas la première partie préparatoire, c'est-à-dire ceux qui commencent tout de suite par la complication (ex. Pn2, Pn3, Pn4, Pn5). Pour nous, ces deux types de contes appartiennent à la même catégorie en raison de la nature facultative de la séquence préparatoire.

⁵⁹⁰Ils sont identifiés par un astérisque dans l'Annexe III.

⁵⁹¹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

réaction : Le roi n'aime pas cette idée mais il finit par y consentir. Pn4 – résultat final : Le jonc est trouvé. Pn5 – résolution, récompense : et le roi donne au voleur beaucoup d'argent. Troisièmement, il existe des contes dans lesquels nous trouvons la répétition des parties 2, 3 et 4 plusieurs fois dans le récit⁵⁹². «Histoire d'une femme qui faisait passer son mari pour rêveur⁵⁹³» constitue un bon exemple de ce groupe de contes : Pn 1 : Un homme va à la chasse et rapporte à sa femme un canard. Il lui dit de le faire cuire pendant qu'il va chercher le prêtre pour l'inviter à dîner. Pn 2 : Une voisine sent l'arôme du canard et arrive à la maison du couple. Pn 3 : Elle convainc la femme de le manger avec elle. Pn 4 : Le mari revient avec le prêtre et la femme fait semblant de ne pas avoir vu de canard chez eux ce jour-là; elle dit que son mari a dû tout rêver. Pn 1 : Le lendemain, l'homme revient chez lui avec une anguille, qu'il demande à sa femme de faire cuire. Pn 2 : Pendant que le mari est parti pour aller chercher le prêtre, la voisine arrive (Pn 3) pour manger l'anguille. Pn 4 : Au retour de son mari, elle le fait encore passer pour rêveur. Pn 1 : L'homme va ensuite dans le bois pour couper un tas de petites branches. Pn 2 : Il les apporte à la maison et dit à sa femme qu'il lui a trouvé des «rêves» pour ce soir (Il va la punir en la battant avec les branches) . Pn 3 : La femme part pour aller trouver sa voisine et la convainc de changer de place avec elle cette nuit-là. Il finit alors par battre sa voisine (sans s'en rendre compte) et lui coupe les cheveux. Pn 4 : Le lendemain, la femme et la voisine rentrent chez elles. L'homme revient de son travail et demande à sa femme comment elle a trouvé son «rêve» de la nuit précédente. Elle fait semblant de ne pas savoir de quoi il parle et il ne comprend pas pourquoi elle a toujours

⁵⁹²Nous avons choisi le symbole « + » pour indiquer ces contes dans notre troisième Annexe.

⁵⁹³À l'intérieur des terres, *op. cit.*

ses cheveux longs et les fesses sans marques. Pn5 : Il finit par croire qu'il avait bien rêvé tous les événements qui venaient de lui arriver. Ce récit peut être représenté par le modèle suivant :

[Pn1] (Pn2, Pn3, Pn4), (Pn2, Pn3, Pn4), (Pn2, Pn3, Pn4...) Pn5

Il convient de souligner ici que dans ce type de conte, ainsi que dans ceux que nous avons décrits plus haut, l'organisation des parties est fixe et ne comprend pas de déviations en ce qui concerne l'ordre des parties. En d'autres mots, dans ces trois sortes de récits (c'est-à-dire modèle 1 : 1-2-3-4-5, modèle 2 : 1-2-3-2-3-2-3...4-5), modèle 3 : 2-3-4, 2-3-4, 2-3-4...5), la chaîne d'événements est composée de la répétition d'une seule combinaison de parties, par exemple, celles de Pn1, Pn2, Pn3, Pn4 et Pn5 tout ensemble, celles de Pn2 et Pn3 et enfin celles de Pn2, Pn3 et Pn4. Par contre, nous avons découvert un quatrième modèle qui est composé des deuxième et troisième types que nous avons identifiés plus haut, c'est-à-dire qu'il se trouve et la combinaison Pn2-Pn3, et la série Pn2-Pn3-Pn4 dans le même récit⁵⁹⁴, par exemple :

[Pn1] (Pn2, Pn3), (Pn2, Pn3, Pn4), (Pn2, Pn3, Pn4), (Pn2, Pn3), (Pn2, Pn3), Pn4, Pn5.

En fin de compte, il faut reconnaître que tous les contes comportent chacun, au moins une fois (parfois à l'exception de la partie préparatoire), toutes les parties narratives décrites plus haut par Larivaille. Ils diffèrent, pourtant, en ce qui concerne le nombre de fois que ces parties se répètent dans le même conte, ainsi que l'ordre que suivent ces parties dans chaque récit. Il ressort de ces analyses que la deuxième partie (la

⁵⁹⁴Ces contes sont indiqués par le symbole « ⊗ » parmi ceux qui se trouvent dans l'Annexe III.

complication) est toujours suivie par la troisième (la réaction de la part du héros), et que la troisième partie est toujours précédé par la deuxième. Cependant, la relation fixe qui existe entre ces deux parties est la seule de ce genre dans les contes que nous avons étudiés. Nous savons, par exemple, que la première partie est toujours suivie par la deuxième, mais cela ne veut pas dire que la deuxième est toujours précédée par la première (car la deuxième peut aussi être précédée par les troisième et quatrième parties). La troisième partie (la réaction du héros à la complication) se trouve toujours avant la quatrième, mais la troisième peut aussi être suivie par la deuxième. La conséquence (la sanction, ce qui peut être la révélation du héros ou la confirmation de son exploit, la Pn4) n'est pas toujours fournie à la suite de l'accomplissement (Pn3) du héros car il arrive fréquemment que la combinaison Pn2 et Pn3 se répète plusieurs fois dans les contes de notre corpus avant d'aboutir aux Pn4 et Pn5. De même, la cinquième partie se trouve toujours précédée par la quatrième, mais l'inverse n'est pas toujours vrai : la quatrième partie peut aussi être suivie par la deuxième. Par exemple, la chaîne d'unités narratives, Pn2, Pn3 et Pn4, précède souvent une autre complication (Pn2). Ce qui revient à dire que la révélation du héros ne mène pas tout de suite à la résolution du conte. Enfin, l'organisation des parties narratives des contes de notre corpus peut être représentée ainsi :

[(Pn1, Pn3, Pn4) Pn2 (Pn3)] – [(Pn2) Pn3 (Pn2 ou Pn4)] – [(Pn 3) Pn4 (Pn2 ou Pn5)].

Elles ne suivent pas donc toujours le même ordre, mais elles correspondent néanmoins à un schéma structurel précis.

Nous analyserons dans les autres sections de ce chapitre le contenu des cinq parties des textes de notre corpus. Cette analyse nous aide à dégager certains aspects communs et à cerner la fonction de chaque partie au sein du récit. Enfin, nous explorons la question

des liens possible entre l'organisation syntagmatique et les divers aspects du contenu.

Partie narrative un : l'orientation

Dans cette partie préparatoire, il s'agit le plus souvent du départ du héros (on l'envoie ou il décide lui-même de partir) de la maison paternelle/maternelle pour chercher un travail (souvent chez le roi), trouver la princesse (ou un autre personnage comme un parrain et une marraine pour un nouveau-né), voler/vendre/acheter un objet quelconque. L'Objet de la quête n'est pourtant pas toujours de l'ordre de *l'avoir* (dans les contes que nous venons de mentionner le but du héros est de chercher et d'obtenir une chose ou un personnage qu'il garde, ou épouse dans le cas de la princesse, souvent comme récompense de ses efforts) mais seulement du *faire* : dans ces cas, l'objectif du héros est simplement de rendre service à un autre personnage. La performance de la tâche proposée n'est pas forcément récompensée dans ces récits. Par exemple, un mari demande à sa femme de préparer un repas, un parent dit à son enfant d'apporter des choses (de la nourriture) au prêtre de la paroisse, une belle-mère envoie la fille de son mari faire paître des animaux...

Au cours de notre analyse des particularités du contenu de la première partie, nous avons découvert qu'il s'agit la plupart du temps d'une quête bien définie à l'instar des exemples que nous venons de citer plus haut. Mais il existe un autre type de contes dans lesquels la partie préparatoire comprend des situations qui mènent *plus tard* (dans la deuxième Pn par exemple) au départ du héros : par exemple, un jeune homme reçoit la visite du diable qui l'engage dans une partie de cartes ou de marbres («Bonnet-rouge⁵⁹⁵»,

⁵⁹⁵Ti-Jean : *contes acadiens, op. cit.*

«Reste-à-savoir⁵⁹⁶» et «Le conte de la montagne nouère⁵⁹⁷»). Après avoir perdu la partie, le héros découvre qu'il doit suivre le diable (un an et un jour plus tard) pour s'acquitter de la dette qu'il lui doit. La partie préparatoire des récits «Le grand château blanc⁵⁹⁸» et «Le roi qui ne faisait pas la charité⁵⁹⁹» est similaire à celles que nous venons d'examiner : un étranger mystérieux rend visite à la famille, dans le premier cas, pour lui prendre le fils cadet et, dans le deuxième, pour leur dire que la femme enfantera bientôt d'une fille qui mourra à l'âge de vingt et un ans. Parfois le conte commence par la présentation de la situation malheureuse d'une famille pauvre où les parents décident de se débarrasser de leurs enfants. Dans d'autres cas, ce sont les parents qui quittent les enfants, lesquels doivent se défendre par la suite tout seuls contre des voleurs. La partie préparatoire comprend aussi le mariage du père du protagoniste avec une veuve qui essaie plus tard de tuer ou de faire souffrir son beau-fils ou sa belle-fille («La côte magique⁶⁰⁰» et «La petite cendrillouse⁶⁰¹»). Dans un conte, c'est le père du héros lui-même qui lui rend la vie si insupportable qu'il doit enfin partir de chez lui («La tête d'or⁶⁰²»). C'est la mère du protagoniste qui joue le rôle du vilain dans «Les enfants perdus⁶⁰³» : elle lui donne une

⁵⁹⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁵⁹⁷*Les deux traditions, op. cit.*

⁵⁹⁸*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁵⁹⁹*À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁶⁰⁰*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁶⁰¹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁶⁰²*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁶⁰³*Les deux traditions, op. cit.*

gifle quand il lui demande un morceau de pain, et il décide alors de s'enfuir.

La première partie narrative comprend aussi parfois la réception d'un bien qui mène plus loin à la complication principale du conte. Dans ce cas le but du héros n'est pas l'obtention de l'Objet de valeur. En revanche, l'objet de sa quête est de trouver la meilleure façon de l'utiliser. Par exemple, au début du récit «Le neveu du curé⁶⁰⁴», le héros se trouve en possession d'un bateau qui lui avait été légué par son père. Au cours de ses voyages, il réussit à sauver son oncle (le prêtre d'une paroisse détruite par un incendie) et une princesse. «Jack et Siméon⁶⁰⁵» commence aussi par le décès du père qui donne tous ses biens à un fils et ne lègue qu'un vieux cheval à l'autre. En conséquence, Jack doit trouver un moyen de s'enrichir en se servant du cheval. Dans «Le marin et la bonne femme⁶⁰⁶», la femme d'un matelot hérite seulement des plaintes de son mari décédé : il la hante parce qu'elle ne tient pas à sa promesse de chanter une messe en son honneur après sa mort. Dans ce conte, la femme et ses fils doivent satisfaire à la requête du père avant qu'ils puissent obtenir leur récompense.

Quelques récits commencent par le développement d'une liaison amoureuse⁶⁰⁷.

Dans trois contes («L'étoile d'or⁶⁰⁸», «Pauvre garçon, bonne compagnie⁶⁰⁹» et «L'enfant

⁶⁰⁴*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁶⁰⁵*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁶⁰⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁰⁷Cette situation se présente sept fois dans notre corpus.

⁶⁰⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁰⁹*Ibid.*

de la bonne compagnie⁶¹⁰» une fille riche (ou une princesse) tombe amoureuse d'un garçon pauvre⁶¹¹. Dans notre corpus, l'acte de chercher une épouse diffère de plusieurs manières de la tentative de trouver un mari. D'abord, pour le héros, cette recherche semble être presque automatique. L'exemple le plus frappant de ce phénomène est le cas de la mère du héros qui l'encourage à faire la cour à la fille de la maison voisine («Les deux innocents⁶¹²», «Cendrilloux⁶¹³», «La rate⁶¹⁴»). Dans ces cas, le garçon n'a qu'à lui lancer des morceaux de bois ou des yeux de mouton ou simplement lui dire qu'il l'aime pour la convaincre de se marier avec lui. Dans d'autres contes, le héros n'a qu'à acheter sa femme («Jaco Desbois⁶¹⁵») ou la choisir à son gré dans un milieu paysan («Le prince méconnu⁶¹⁶»).

Il est vrai que le jeune homme doit souvent braver tempêtes et géants afin de pouvoir se marier avec la fille. Mais dans ces cas, elle n'est pas généralement l'objet de sa quête, mais la récompense offerte par le roi ou le père pour lui avoir rapporté une chose ou pour avoir tué le vilain⁶¹⁷. En plus, le mariage avec la fille ou la princesse n'a généralement pas de mauvaises conséquences : le mariage représente pour le héros la fin

⁶¹⁰*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶¹¹Dans ces cas, la réaction du père de la fille constitue la complication principale du conte.

⁶¹²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶¹³*Les deux traditions, op. cit.*

⁶¹⁴*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁶¹⁵*À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁶¹⁶*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁶¹⁷Dans ces cas, le mariage qui a lieu à la fin du conte peut être vu comme une sorte de "bonus" qui s'ajoute au prix d'avoir accompli l'épreuve principale.

heureuse d'une épreuve difficile.

Par ailleurs, la fille n'est jamais libre de chercher elle-même son mari, mais doit se soumettre docilement toujours à ses parents qui le choisissent pour elle : le roi l'offre en mariage au jeune homme qui réussit à lui apporter un objet spécifique ou à accomplir une certaine épreuve. Parfois, son père envoie sa fille partout dans le monde en espérant que sa beauté séduira un jour un prince ou un homme riche comme dans «Le capitaine et la jeune fille⁶¹⁸» et «La plus belle fille du monde⁶¹⁹». Tandis que pour le héros, la fille fait partie du "prix" qu'il obtient à la fin du conte, la fille elle-même apprend souvent très tôt après le mariage qu'elle doit payer cher son "choix" de mari. Par exemple, au début du conte «Le chien noir⁶²⁰», une belle fille pauvre se trouve victime d'un sort jeté par une riche rivale quand elle se marie avec le prince. Dans «La petite fille et la grosse bête⁶²¹», il faut qu'elle quitte sa famille pour se marier avec un monstre qui se transforme par la suite en beau jeune homme. La fille doit agir selon les vœux de sa famille, même s'il est clair que l'union conjugale qui lui est proposée va lui nuire; ses problèmes ne commencent que par sa rencontre avec l'homme qu'elle va marier. Des exemples de ce phénomène se trouvent dans les contes «La main coupée⁶²²» et «La belle-mère du diable⁶²³», dans lesquels la fille doit épouser un voleur et le diable afin de satisfaire ses parents qui

⁶¹⁸ *L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶¹⁹ *Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶²⁰ *Ibid.*

⁶²¹ *Par un dimanche au soir*

⁶²² *Histoire et traditions*

⁶²³ *Ibid.*

semblent ignorer tous les aspects néfastes du caractère de leur futur beau-fils.

Partie narrative deux : la complication ou la tâche proposée

La difficulté à laquelle le héros fait face dans la Pn2 prend maintes formes dans notre corpus. D'abord, il faut noter que la plupart de nos contes comprennent plus d'un problème à résoudre au cours du récit. Nous trouvons que la jalousie provoque souvent les problèmes du héros – elle est la raison des meurtres, du renvoi du royaume – elle motive les sorts jetés par les sorcières. Un personnage peut être touché par le vol de ses possessions ou agressé par des voleurs – on lui demande aussi de voler des objets. Des tempêtes se lèvent et causent le naufrage des bateaux. Des filles, qui sont emprisonnées par des géants et dévorées par des bêtes-à-sept-têtes, doivent être sauvées. Des enfants sont maltraités et abandonnés par leurs parents. Une guerre se déclare dans le royaume et le héros doit partir se battre contre l'ennemi du roi. Nous trouvons souvent comme complication une interdiction : le personnage ne doit pas entrer dans une chambre secrète, embrasser un autre personnage, amener paître ses animaux dans un champ voisin, apporter de la nourriture au prisonnier du roi ou nourrir certains de ses animaux...

La complication est rarement provoquée par le héros lui-même, comme par exemple dans «L'enfant et le fusil⁶²⁴» où un petit garçon laisse tomber son fusil sur son petit frère qui dort dans un berceau et s'enfuit parce qu'il croit l'avoir tué. Le plus souvent, le héros doit réagir à un problème quelconque qui a été causé par un autre personnage (le vilain). Par exemple, une méchante sorcière jette un sort au héros lors de sa naissance pour qu'il soit tué le jour de son vingt-et-unième anniversaire, un géant vient

⁶²⁴L'*oiseau de la vérité*, *op. cit.*

au royaume tous les ans enlever une jeune fille, un homme jaloux (ou la belle-mère) essaie de faire croire au mari que sa femme est infidèle, un gros oiseau vole les pommes d'or du roi, etc.

Les complications se divisent en deux catégories majeures : premièrement, il y a celles qui déterminent le sort du héros lui-même. Dans ces contes, c'est le protagoniste lui-même qui est en danger et il n'a d'autre choix que de se battre contre quelque force néfaste pour sauver sa vie. Dans ces cas, il s'agit de la mise en jeu de la modalité du devoir-faire; le héros *doit* agir. Deuxièmement, dans d'autres contes, le héros s'insurge contre un vilain qui menace de tuer un autre personnage (qui est en général la fille du roi). Dans ces cas, c'est normalement la volonté (le vouloir-faire) du héros qui motive ses actions.

La complication à laquelle réagit le héros du conte populaire est généralement définie par les théoriciens (Propp, Greimas) comme un manque à combler. Il est intéressant de noter les différentes formes opposées que peut prendre le manque dans des situations qui mettent en scène les mêmes acteurs. Par exemple, nous trouvons dans quelques contes un couple qui, n'ayant pas d'enfant, cherche désespérément un moyen d'en obtenir un. Par ailleurs, dans d'autres récits, nous trouvons des parents qui veulent se débarrasser de leurs enfants, ou des parents qui les traitent tellement mal que les enfants doivent s'enfuir. Nous trouvons aussi des contes dans lesquels un enfant doit être sacrifié (donné à un étranger mystérieux, comme par exemple dans «Le grand château blanc⁶²⁵») afin de délivrer toute la famille de la misère.

Les actions du père de la princesse sont aussi motivées par des types de "manques"

⁶²⁵*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

qui peuvent être décrits comme diamétralement opposés : par exemple, désapprouvant la liaison de sa fille avec un garçon paysan, le roi fait tout son possible pour détruire cette relation, souvent en essayant de tuer le héros. La fille qui se trouve fiancée au vilain (ou à son père) est un autre exemple de ce phénomène; elle doit s'enfuir pour empêcher que cette union ait lieu. Dans ces cas, soit la fille, soit son père cherche à éviter le mariage, mais ce rôle peut être joué par d'autres personnages, comme par exemple la sorcière dans «Anneau-de-la-sauce-marine⁶²⁶», qui met des épingles dans les vêtements du héros pour lui faire oublier sa fiancée. Le conte «Les deux innocents⁶²⁷» contient un autre exemple de cela : après avoir épousé des idiots, deux femmes cherchent un moyen de se débarrasser d'eux. Beaucoup de contes de notre corpus mettent en scène un roi qui essaie de trouver un mari pour sa fille. Il arrive également que les parents d'un garçon (du prince) l'envoient chercher une épouse. Dans ces cas, le mariage est considéré comme un événement voulu.

Le vol est le troisième exemple de ce phénomène que nous avons trouvé dans notre corpus : cet événement joue des fonctions différentes (opposées) dans les contes que nous avons étudiés : par exemple dans «L'oiseau de vérité⁶²⁸», «La marlèche⁶²⁹», «Les crêpes⁶³⁰», il est considéré comme un crime ou une faute à réparer. Dans ces cas, le héros doit partir chercher le voleur pour rapporter la chose prise. Dans d'autres cas, le roi met

⁶²⁶*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁶²⁷*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶²⁸*Ibid.*, «L'oiseau de la vérité» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*)

⁶²⁹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁶³⁰*Ibid.*

le héros au défi en lui ordonnant même de voler ses propres biens («Le fin voleur⁶³¹», «Les trois voleurs⁶³²», «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur⁶³³»).

Dans les contes que nous venons de citer, les mêmes acteurs sont pris dans des dilemmes contradictoires, le manque dans ces trois cas étant représenté par a) le désir d'avoir ou de se débarrasser des enfants, b) la tentative de détruire ou d'établir une liaison d'amour et c) les efforts de corriger ou d'encourager le vol. Paradoxalement, le manque éprouvé par un personnage (un enfant, la princesse, des biens) est dans un sens même *recherché* par les autres, c'est-à-dire que dans d'autres contes, les personnages cherchent un moyen de *créer* le manque que les autres veulent combler.

Au cours de notre analyse des différents éléments de la deuxième Pn, nous avons été frappés par les occurrences des thèmes de la *déception* et du *mensonge*. Le héros de notre corpus se trouve souvent face à une difficulté parce qu'on l'a trompé ou qu'on lui a menti. Il arrive aussi qu'il a lui-même provoqué le problème en mentant ou en décevant un autre personnage. La tromperie fait souvent partie de la deuxième partie du récit : un personnage se fait avoir par un autre qui réussit à détruire la ligne de partage entre le réel et le paraître. Dans ces cas, la complication est provoquée par une illusion *créée* par le vilain et *crue* par le protagoniste qui doit en souffrir les conséquences. Prenons comme exemple le conte «Le jonc volé⁶³⁴» : un roi fait mettre des annonces pour engager quelqu'un qui puisse trouver la bague de sa fille. Un voleur (qui l'avait déjà prise) arrive

⁶³¹*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶³²*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶³³*À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁶³⁴*Par un dimanche au soir, op. cit.*

en prétendant être devin. Il la donne aux dindes qui la mangent et il dit au roi qu'il faut les tuer tous pour la trouver. La complication peut aussi être provoquée par le héros qui se déçoit : dans «L'enfant et le fusil» le héros se croit à tort coupable du meurtre de son petit frère. Croyant avoir tué le bébé, il ne s'arrête même pas pour regarder ce qu'il a fait avant de partir.

Le mensonge – qui selon *Le Petit Robert* (1997) est une «assertion sciemment contraire à la vérité, faite dans l'intention de tromper» est un cas particulier de la déception. Les personnages qui mentent et, par conséquent, causent des ennuis aux autres, sont souvent motivés par la jalousie. Par exemple, dans «Le mouton aux cornes d'or⁶³⁵», les frères aînés de Ti-Jean pensent à un moyen de le faire disparaître quand ils se rendent compte qu'il plaît à la princesse. Ils disent alors au roi que Ti-Jean est un voleur habile et donc capable de voler des objets précieux au géant. Les héroïnes de notre corpus se trouvent souvent victimes de mensonges provoqués par ce même sentiment. Le vilain se sert souvent d'une lettre pour faire circuler des informations fausses. Henri Quere écrit que la lettre peut être une figure véridictoire ou mensongère, relevant du jeu de l'être et du paraître : «La lettre, ainsi, sous ses aspects les plus immédiats, illustre les différentes positions formelles que sont à cet égard vérité et fausseté, secret ou mensonge. Être et non paraître : c'est l'écran de l'enveloppe ou le masque du chiffre; paraître et non être [...]»⁶³⁶. Prenons comme exemple de ce phénomène la deuxième partie dans le conte «La

⁶³⁵*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁶³⁶Henri Quere dans «*La lettre*» : *approches sémiotiques*, préface d'Algirdas Greimas, Les Actes du VI^e Colloque Interdisciplinaire, Fribourg, Éditions Universitaires Fribourg, 1988, p. 82.

biche⁶³⁷». Pendant que son maître est parti à la guerre, un serviteur lui écrit des lettres qui lui font croire que sa femme est infidèle en disant qu'elle a accouché d'un chien. Dans ce cas, il s'agit d'un double mensonge car le serviteur écrit ces lettres en faisant semblant d'être la mère du mari. Une variante de ce même conte type est «La femme aux bras coupés⁶³⁸». Dans ce cas, c'est la belle-mère elle-même qui écrit une lettre en essayant de faire croire à son fils que sa femme, ayant enfanté deux nègres, doit être bannie de la maison. Un peu plus loin, elle forge une autre lettre faisant croire à deux soldats qu'elle vient à la demande de son fils, pour leur commander de tuer sa belle-fille. Dans «La femme aux bras coupés⁶³⁹», il ne s'agit pas d'une lettre mais des accusations verbales fausses. La femme du frère de l'héroïne prétend que sa belle-soeur a d'abord tué leur cheval et ensuite leur enfant. Le sentiment qui provoque le mensonge du vilain n'est pas la jalousie dans «Le vilain Benjamin⁶⁴⁰», mais l'avarice : le vilain espère s'enrichir en mentant. Ses actions (sa tentative de prouver l'infidélité de la reine) ressemblent beaucoup à celles de la belle-mère et de la belle-soeur mais dans ce cas, il ne s'intéresse qu'à obtenir l'argent du roi qui lui avait promis une récompense pour les "preuves".

Dans les cinq contes que nous venons de citer, le héros et l'héroïne se trouvent toujours sans pouvoir face aux actions injustes des autres. Il n'existe aucune possibilité de nier le mensonge au moment de son énonciation et, par la suite, le protagoniste n'a d'autre choix que d'obéir aux requêtes de celui qui l'accuse. Dans le cas du conte «Le mouton

⁶³⁷*Les deux traditions, op. cit.*

⁶³⁸*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶³⁹*Ibid.*

⁶⁴⁰*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

aux cornes d'or», cela veut dire que le héros doit partir risquer sa vie pour rapporter les possessions du géant; s'il n'y va pas, il sera tué. Les héroïnes dont nous venons de parler doivent aussi partir à la suite d'accusations fausses – soit qu'elles s'enfuient pour ne pas être tuées, soit qu'elles sont bannies ou mutilées et laissées mourir seules.

Les mensonges du héros lui-même peuvent aussi causer ses problèmes. Le seul cas de ce phénomène est «Le menteur⁶⁴¹». Dans ce conte, un garçon fait semblant de se noyer une fois de trop; la troisième fois son père ne le croit pas et il meurt.

Dans notre corpus, nous avons aussi découvert que la complication apparaît aussi sous forme de la devinette qui est pour nous un autre exemple du phénomène que nous avons décrit plus haut : destinées à tromper le héros en lui faisant croire qu'elles sont illogiques et impossibles à résoudre, elles finissent par avoir en revanche une solution simple et parfaitement sensée. Par exemple dans le conte «Les devines⁶⁴²», le propriétaire dit au protagoniste de venir le voir «ni tout nu, ni habillé, ni à cheval, ni à pied» : quand Jack réussit cette épreuve, le propriétaire donne à sa famille le terrain sur lequel elle vit.

Les problèmes provoqués par ces éléments proviennent de ce que nous appelons le renversement de l'être et du paraître. Dans les cas de la tromperie (qui se trouve aussi sous forme du mensonge et de la devinette), la réalité perd de son importance par rapport au faux. En d'autres mots, dans les contes que nous venons de citer plus haut, la vérité disparaît pour laisser place à la menterie dans le déroulement de l'intrigue. À ce moment dans le conte, ce n'est que ce qui semble être vrai, c'est-à-dire le paraître, qui détermine le sort des personnages.

⁶⁴¹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁶⁴²*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*

Partie narrative trois : la réaction du héros/l'accomplissement de la tâche

L'accomplissement de l'épreuve dans la troisième Pn comprend la mise en jeu des modalités de faire-savoir et/ou pouvoir. Dans cette partie du récit, le héros se trouve doté de la connaissance ou des outils nécessaires pour l'achèvement de sa mission. Avant de compléter l'épreuve proposée dans la deuxième partie, le héros a généralement besoin de directives. Ces informations sont divulguées de diverses manières et par divers personnages. Dans tous les cas, il s'agit de faits qui sont connus seulement par un personnage. Le héros cherche donc ce "gardien du secret" pour obtenir le savoir faire nécessaire pour accomplir la quête ou l'épreuve dont il est chargé.

Dans notre corpus, la découverte du secret, qui rend éventuellement possible le pouvoir-faire nécessaire à la complétion de la tâche, aide le héros de plusieurs manières. D'abord, elle sert à révéler la destination de l'Objet de valeur, le plus souvent, la princesse. Dans «Anneau-de-la-sauce-marine⁶⁴³», l'auxiliaire appelle tous les animaux, tous les poissons et tous les oiseaux de l'univers pour aider le héros à trouver sa fiancée (mais seul l'aigle géant peut le transporter à sa destination). Deuxièmement, le héros doit apprendre dans la troisième Pn où habite le vilain. Par exemple, des auxiliaires disent au héros (ou lui donnent des objets qui indiquent) où se trouve le diable dans les contes «Reste-à-savoir», «Bonnet-Rouge» et «Le conte de la montagne noire». Dans cette partie aussi, le héros apprend comment attraper⁶⁴⁴ ou tuer le vilain⁶⁴⁵. Dans le conte «Le marin et la

⁶⁴³*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁶⁴⁴Une jeune fille nommée Jeanne, une pensionnaire de couvent, est la seule qui connaît le secret d'attraper le magicien dans le conte «Merlin» (*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*).

⁶⁴⁵Dans le conte «Le géant» (*Ibid.*), le secret de la force du vilain se trouve dans un œuf, qui est dans le ventre d'une pie. Il faut casser l'œuf sur le front du géant pour le tuer.

bonne femme⁶⁴⁶», une famille n'arrive pas à se débarrasser d'un fantôme qui hante sa maison jusqu'à ce que le héros apprenne le secret du revenant.

Le héros obtient aussi le savoir-faire en ignorant les *interdictions* : il n'obéit jamais aux ordres du vilain de ne pas entrer dans une chambre interdite, d'ouvrir une serviette ou un sac, d'amener ses animaux dans un champ voisin, d'allumer une chandelle et de regarder le visage de la princesse... La plupart du temps, cette infraction mène à la découverte de la fille disparue ou des biens secrets. Mais il se trouve aussi dans la chambre interdite des auxiliaires qui aident le héros en lui donnant des conseils pendant sa quête. Des exemples de ce phénomène se trouvent dans les contes «La princesse aux cheveux d'or⁶⁴⁷» et «La belle musique⁶⁴⁸» : en ignorant l'interdiction du vilain, le héros trouve un cheval qui l'accompagne au cours de ses voyages en lui servant d'Adjuvant.

Dans les cas que nous venons de citer, le héros doit découvrir un secret avant de passer à d'autres épreuves, par exemple, il faut trouver le diable ou un auxiliaire avant de passer aux tests principaux du conte. Dans d'autres cas, comme dans «L'oiseau de la vérité⁶⁴⁹» et «La belle musique⁶⁵⁰», le secret lui-même fait partie des épreuves proposées par le vilain qui demande au protagoniste de jouer à "cache-cache" avec lui pour obtenir à la fin du conte un prix quelconque.

⁶⁴⁶*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁴⁷*Contes de Chéticamp, op. cit. et L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁴⁸*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁴⁹*L'oiseau de la vérité, op.cit.* Ce phénomène se trouve aussi dans «L'oiseau de vérité» (*Contes de Chéticamp, op.cit.*).

⁶⁵⁰*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

La réaction à la complication qui a lieu dans la deuxième partie du conte comprend aussi une tentative de *garder* le secret. Dans le conte «L'étoile d'or⁶⁵¹», un roi annonce à son royaume que sa petite fille épousera un jour le garçon qui a, comme la princesse, une étoile d'or sur le bras. Un jour il entend parler d'un garçon pauvre qui venait de naître qui a la même marque de naissance au même endroit. Il le cherche et convainc la mère du petit de le lui vendre et le met ensuite dans une rivière pour aller à la dérive. Dans ce dernier cas, il est essentiel que l'existence du petit garçon reste secrète car le roi ne peut pas tenir sa promesse de lui donner sa fille en mariage.

Le secret figure aussi dans d'autres contes où il y a un conflit créé par la différence de classe sociale. Un autre exemple de ce phénomène se trouve dans «Le prince méconnu⁶⁵²» : une des dix femmes (qui est réellement une paysanne) du prince est bannie du château pour ne pas avoir fait naître un enfant un an après son mariage. Des parents de la famille royale décident par la suite de l'adopter et de la traiter comme leur fille. Mais une fois qu'ils apprennent qu'elle est enceinte, ils l'enferment dans une chambre dans la tour du château et décident de lui prendre son enfant et de l'élever comme le leur. À la différence du récit «L'étoile d'or» qui met en scène un roi qui essaie d'empêcher le mariage de sa fille avec le garçon pauvre, dans ce cas-ci, l'union entre le haut et le bas a déjà eu lieu. Il reste à la famille de prévenir la révélation du secret concernant la paternité mixte de leur fils adoptif.

Dans les deux contes que nous venons de citer, la tentative de garder le secret constitue l'épreuve elle-même qui est accomplie dans la troisième Pn. Nous avons aussi

⁶⁵¹*Ibid.*

⁶⁵²*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

découvert des cas où le secret est un outil dont se sert le héros pour réussir une tout autre tâche. Par exemple, dans «L’oiseau de la mort⁶⁵³», avant de tuer le vilain, le héros se sert d’une serviette magique pour faire endormir la princesse : elle ne peut pas savoir qui l’a sauvée. Le sommeil fait souvent partie de la ruse employée par le héros pour vaincre le vilain – nous trouvons cet élément surtout dans les cas du vol. Dans «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur⁶⁵⁴», «Le fin voleur⁶⁵⁵» et «Les trois voleurs⁶⁵⁶», le héros fait boire aux gardes une boisson “endormitoire” ou alcoolisée pour les endormir et ensuite voler les biens du roi. Il ne faut pourtant pas que le héros provoque lui-même le sommeil du vilain pour en profiter, comme dans le cas des contes «Le mouton aux cornes d’or⁶⁵⁷» et «Marche, ma grande truie!⁶⁵⁸» : dans ces cas, un objet (une boule qui monte et descend au-dessus du toit de la maison) ou un personnage auxiliaire (une vieille servante) l’avertit quand le géant s’endort pour que les héros puisse entrer dans la maison («Le mouton aux cornes d’or») ou s’enfuir («Marche, ma grande truie!»).

Le sommeil des autres est souvent nécessaire pour l’accomplissement de la tâche du héros qui doit lui-même l’éviter à tout prix. Dans «L’oiseau de la vérité⁶⁵⁹», les frères du protagoniste sont envoyés chercher l’Objet de valeur, mais ils ne réussissent pas. Assis

⁶⁵³*Ibid. op. cit.*

⁶⁵⁴*À l’intérieur des terres, op. cit.*

⁶⁵⁵*Contes de Chéticamp*

⁶⁵⁶*L’oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁵⁷*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁶⁵⁸*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁶⁵⁹*L’oiseau de la vérité, op. cit.* Cet élément se trouve aussi dans «L’oiseau de vérité» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*).

sur un banc ensorcelé, en attendant l'arrivée de l'oiseau qui vole les pommes d'or de leur père, ils s'endorment. Seul le héros est capable de rester éveillé et de partir chercher l'oiseau.

Le héros de notre corpus obtient en général le *pouvoir-faire* nécessaire à l'accomplissement des épreuves grâce aux objets magiques, bénis ou ordinaires qu'il trouve par hasard en chemin ou qui lui sont donnés par des donateurs. Le plus souvent, il accomplit lui-même les tests proposés par le vilain avec l'aide de ces objets, mais il arrive aussi que l'auxiliaire (le plus souvent la princesse) se sert de ses pouvoirs surnaturels pour les réussir. Dans notre corpus, il y a des contes dans lesquels le héros se sert uniquement d'outils ou de pouvoir magiques (qui lui sont donnés par un autre personnage) pour accomplir la tâche qui lui est proposée. Par exemple, dans «Le conte de la montagne nouère⁶⁶⁰», le héros dépend complètement d'autres (qui lui donnent de l'aide sous forme d'information et d'instruments) afin de compléter sa tâche. D'abord, il rencontre trois vieilles sorcières qui lui disent où se trouve l'objet de sa quête. La dernière lui donne une bouteille de potion magique pour nourrir l'oiseau géant qui le transporte au royaume de la princesse. Ensuite, la princesse aide le héros en se servant de ses pouvoirs magiques pour accomplir les tâches qui lui sont proposées par son père. Enfin, le couple se sert de gâteaux parlants qui répondent aux questions du père et lui font croire que la princesse est toujours dans sa chambre alors qu'elle est en train de s'enfuir avec le héros.

Les contes dans lesquels le héros n'agit jamais indépendamment afin de résoudre les problèmes auxquels il fait face ne sont pas nombreux. Nous trouvons plutôt une combinaison de deux procédés dans la plupart des contes de notre corpus : le héros réussit

⁶⁶⁰ *Les deux traditions, op. cit.*

à la tâche de deux manières, c'est-à-dire soit avec l'aide des objets modaux que l'auxiliaire lui donne (ou qu'il trouve par hasard), soit en employant des ruses, c'est-à-dire qu'il arrive à vaincre son adversaire en le trompant. Prenons comme exemple de ce dernier phénomène le conte «Le coucou⁶⁶¹». Les frères aînés de Ti-Jean trouvent du travail chez un méchant roi qui les engage à une condition : s'ils ne sont pas satisfaits de leur emploi, il leur prélèvera une lanière de deux pouces de peau du faite de la tête jusqu'aux talons, leur donnera sept coups d'alène aux fesses et les renverra sans les payer. Après quelques jours de travail dur les frères lui disent qu'ils ne sont pas satisfaits de leur travail; ils sont alors punis et renvoyés chez eux. Ti-Jean décide de partir trouver le roi pour exercer sa vengeance de la part de ses frères. Le roi lui fait signer le même contrat que ces derniers, mais Ti-Jean ajoute la condition que le roi sera puni de la même manière que les frères s'il n'est pas satisfait du travail que le roi lui fait faire. Le roi tente de se débarrasser de lui, en lui faisant passer des épreuves qui semblent impossibles. Premièrement, il lui fait construire un pont qui doit être fait sans bois, ni fer, ni pierre. Ti-Jean tue des vaches du roi et les met en masse sur la rivière. Deuxièmement, Ti-Jean doit amener les cochons du roi à un parc en traversant un borbier difficile à franchir. Il les amène chez ses parents et leur coupe tous la queue et enfonce les bouts dans la boue pour faire croire au roi qu'ils se sont pris dans le borbier. Enfin, la reine essaie de le faire disparaître en se déguisant sous un drap blanc et montant dans un arbre pour faire le «coucou»; le roi lui dit que quand le coucou chante, tous les employés doivent être renvoyés, sinon, lui et sa femme seront tués. Mais Ti-Jean tire sur la reine, et, ce faisant, dévoile la ruse du couple royal. C'est alors que le roi doit enfin avouer qu'il n'est pas content du travail de Ti-Jean, qui le punit

⁶⁶¹ *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

de la même manière que le roi avait puni ses frères. Ce conte est un exemple de ceux qui sont complètement dépourvus d'éléments surnaturels. Dans «Le coucou» le héros se débrouille tout seul; il réussit aux épreuves en ne recevant ni d'aide ni d'objets qui lui sont donnés par les autres personnages.

Le pouvoir-faire n'est donc pas toujours fourni par des objets magiques, mais aussi par la tromperie. Le déguisement fait souvent partie des ruses du héros dans la troisième partie du récit. Les exemples de ce phénomène sont nombreux et nous ne pouvons en citer que quelques-uns : le prince dans «Le prince méconnu⁶⁶²» habille la paysanne en princesse pour faire croire à ses parents qu'il a trouvé sa dixième femme dans «Le petit cochon⁶⁶³», le héros se déguise en fille pour tromper les voleurs et se venger; le protagoniste des récits «Le fin voleur⁶⁶⁴» et «Les trois voleurs⁶⁶⁵» s'habille en missionnaire pour décevoir les gardes du roi; dans «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur⁶⁶⁶», le héros se déguise en un ange pour convaincre le roi de lui donner sa femme; l'héroïne du conte «Jaco Desbois» fait semblant d'être avocat afin de pouvoir défendre son mari dans un procès....

La déception a donc une deuxième fonction dans les contes de notre corpus. Nous avons montré dans notre analyse sur la complication (la Pn2) que la tromperie contribue souvent au problème que le héros doit résoudre. Dans cette partie, nous apprenons que le

⁶⁶²*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁶⁶³*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶⁶⁴*Ibid.*

⁶⁶⁵*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁶⁶*À l'intérieur des terres, op. cit.*

héros peut aussi réagir à la difficulté en question en décevant le vilain, en lui faisant oublier le réel pour lui faire croire au faux. La tromperie est une manifestation importante de la modalité du pouvoir-faire dans notre corpus : quand il n'a pas accès aux objets modaux, il a toujours recours à la ruse. Cette fois-ci, il n'est pas la victime du renversement de l'être et du paraître : en revanche, il en profite.

“Le secret” joue aussi un rôle important dans ces récits : l'accomplissement de l'épreuve comprend soit une tentative de découvrir, soit de garder le secret. Dans ce dernier cas, le secret joue un rôle paradoxal dans l'intrigue en n'étant pas divulgué ou découvert. Ce n'est pas la révélation du mystère qui est important à ce moment dans le récit, mais sa continuation. Le secret peut être mis en parallèle avec le mensonge (l'illusion) : tous ces concepts sont fondés sur la dichotomie du couvert et du caché, du réel et du faux, de l'être et du paraître. En gardant le secret, le personnage tente de créer une illusion qui sera crue par les autres personnages. À l'instar du mensonge et de l'illusion, le rôle du secret gardé est de contribuer à la création d'un espace gouverné par le “paraître”. Dans ce domaine, le réel cède sa place au faux et se trouve, du moins temporairement, sans pouvoir.

Partie narrative quatre : la confirmation de la tâche accomplie/la révélation du héros

Dans les contes merveilleux en général, l'exploit du protagoniste est révélé et il est enfin reconnu comme le vrai héros dans la Pn quatre. Cette partie du récit comprend aussi la poursuite du père de la princesse, la tentative de retrouver les frères trompeurs perdus (les faux-héros), le voyage en route vers le royaume de la princesse (qui comprend la

tentative du baron, le faux-héros, de l'enlever), la transformation de la bête en beau jeune homme – en bref toutes conséquences de l'exploit du héros qui rend possible la résolution du conte, qui est la plupart du temps le mariage avec la fille et/ou l'obtention d'une récompense monétaire.

La révélation qui a lieu dans la quatrième partie narrative est surtout celle du mensonge raconté par le faux-héros. Cette découverte est généralement accompagnée par la confirmation du vrai héros et a souvent lieu lors de la fête célébrant le retour de la princesse. Dans cet épisode, la vérité est révélée de diverses façons⁶⁶⁷ : dans «Le géant», le roi envoie ses soldats vérifier si le vilain est mort. Le héros dans «Merlin⁶⁶⁸» doit faire trois fois le tour du château (portant ses habits ayant la couleur des étoiles, du soleil et de la lune) pour prouver à l'assemblée royale que c'est vraiment lui qui a vaincu le monstre et qui a gagné la guerre. Parfois, il faut que le héros apporte le bec de l'oiseau géant ou les langues de la bête comme preuve contradictoire à l'histoire du faux-héros qui a apporté au roi la tête. La révélation du héros a lieu aussi pendant le mariage, quand la princesse donne un mouchoir, un jonc, un ballon ou une épingle au héros pour montrer à tout le monde qu'elle veut se marier avec lui et non pas avec le faux-héros avec qui elle est fiancée...

Cet épisode, c'est-à-dire la fête qui suit le retour de la princesse, comprend aussi l'événement du conte qui permet la révélation de la vraie histoire telle qu'elle a été vécue par le héros. Cette scène de la *reconnaissance* qui comporte "le récit dans le récit" (décrit

⁶⁶⁷Nous ne donnons que quelques exemples de ce phénomène car une liste détaillée des objets employés pour révéler l'identité du héros se trouve dans notre chapitre sur les objets de notre corpus.

⁶⁶⁸*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

comme «the narcissism of the narrative⁶⁶⁹» par Max Lüthi) est très fréquente dans les contes populaires merveilleux. Dans cette partie de notre travail, qui a pour but l'analyse de l'événement du «conte⁶⁷⁰» dans notre corpus, nous avons choisi d'abord d'étudier le dernier récit du premier des deux recueils des contes de Ti-Jean publiés par Melvin Gallant qui s'intitule «La quarantième chambre et les quatre murs⁶⁷¹». Le héros, Ti-Jean trouve une princesse qui a été enlevée par des voleurs, mais en route vers son royaume, un baron jaloux arrive à le jeter dans la mer. Il retourne avec la princesse chez elle en lui faisant jurer de dire à tout le monde que c'était lui qui l'avait sauvée. Quelques jours après, Ti-Jean échoue sur une plage et est réveillé par une voix mystérieuse qui lui ordonne d'aller «peinturer la chambre de sa femme chez le roi». Il se rend donc chez le roi, et est engagé comme peintre pour la princesse, qui ne le reconnaît pas. D'abord, il ne sait pas quoi faire mais enfin, frustré, il finit par jeter toute la peinture violemment sur les quatre murs. À sa surprise, de belles lettres en or apparaissent qui racontent toute l'histoire de ses voyages et de son aventure avec la princesse. Lorsque la princesse voit cette chronique en or, elle se souvient de l'histoire mais elle ne reconnaît pas Ti-Jean. Elle demande à son père d'organiser une soirée où tout le royaume serait invité. Lors de cette fête, tout le monde doit raconter une histoire, et c'est lors du discours de Ti-Jean que le mensonge du baron se révèle.

⁶⁶⁹Max Lüthi, *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*, *op. cit.*, p. 93.

⁶⁷⁰Il existe vingt-deux occurrences de cet événement dans notre corpus. Pour nous, le mot «conte» signifie une histoire quelconque (souvent, l'histoire de la vie d'un personnage) racontée oralement devant une assemblée ou au moins plusieurs personnes. Par exemple, lors de fête qui célèbre la victoire du héros, tous les invités se mettent à raconter des «contes». C'est pendant ce temps que le héros raconte l'histoire de son aventure avec la princesse qui sert à démasquer le faux-héros.

⁶⁷¹*Ti-Jean : contes acadiens*, *op. cit.*

Dans ce conte, l'histoire qui est écrite sur les quatre murs joue avant tout la fonction de la reconnaissance. En lisant le conte, la princesse se souvient soudain de son aventure et pense que le peintre doit connaître celui qui l'avait réellement sauvée. L'écriture du conte sur le mur joue un rôle important de *marque révélatrice*, permettant la transformation du secret (ou du mensonge) en vérité. Cependant, l'intrigue ne se dénoue pas par cet événement, car elle ne reconnaît pas encore Ti-Jean. On note que la sanction éventuelle du roi est déclenchée par le fait que la vraie histoire, qui s'oppose à celle du baron, lui est livrée par le moyen d'un autre élément dans l'histoire, c'est-à-dire par le discours oral prononcé par Ti-Jean lors de la soirée qui a lieu à la fin du conte. Le discours de Ti-Jean sert à transmettre de nouveau la même histoire (la vraie) au roi ainsi qu'à tout le monde. On remarque donc que l'épreuve glorifiante se définit par trois moments dans le récit : d'abord par l'aventure vécue par le héros, puis par le message écrit sur le mur de la chambre de la princesse, et enfin par les paroles du Sujet-héros. Le récit finit donc par se répéter; la même histoire se dédouble et enfin se triple. La découverte du vrai héros est donc intéressante dans la mesure où la vérité est révélée aux autres acteurs par la répétition du conte, une première fois par l'écriture, et une deuxième fois par le discours oral (donné par Ti-Jean à la soirée). Le mensonge du baron paraît donc être vrai jusqu'à ce que Ti-Jean démasque la ruse de celui-ci en racontant son histoire; la vérité est révélée dans et par la répétition du conte dans le récit.

Dans notre recherche, nous avons noté que c'est le rôle de la révélation ou de la reconnaissance que joue le plus souvent l'événement du conte dans notre corpus⁶⁷² et cela toujours dans la quatrième partie du récit. Dans le conte «L'oiseau de la mort», tiré du

⁶⁷²Il existe quinze contes dans cette catégorie.

deuxième volume des contes de *Ti-Jean, Ti-Jean-le-Fort*, nous trouvons une autre occurrence du conte. Dans ce récit, le héros quitte la maison et arrive enfin à une ville où il apprend que la fille du roi va bientôt être sacrifiée à l'Oiseau de la Mort. Avant de vaincre la bête, Ti-Jean dit son nom à la princesse mais, il lui fait promettre de ne jamais le répéter à qui que ce soit. Comme preuve de sa victoire, Ti-Jean coupe la partie inférieure du bec de l'oiseau et le garde. Peu de temps après, le corps du grand oiseau est trouvé par un méchant prince, qui apporte la tête au roi et obtient la princesse en mariage comme récompense pour l'avoir sauvée. Le roi organise un banquet pour célébrer le retour de sa fille où tous les invités doivent raconter l'histoire de leur vie. Le prince est en train de raconter son histoire quand Ti-Jean l'interrompt et montre le bout de bec à tout le monde.

Dans ce conte, sous le terme «histoire racontée» ou «conte», on peut entendre un procès de communication qui semble destiné à divertir. Cela arrive souvent dans les récits que nous avons étudiés; les contes racontés par les invités servent avant tout à amuser le roi et sa famille. Au début donc, le rôle thématique le plus important du conte semble être celui du divertissement⁶⁷³. Par contre, il s'effectue un changement au cours de la séquence qui traite de l'événement de la fête, car si le conte joue au début un rôle de divertissement, il finit par jouer un rôle d'information qui mène à la reconnaissance; le conte permet enfin à Ti-Jean de se révéler au roi comme le vrai héros et sert à démasquer le vilain. En analysant «L'oiseau de la mort» on remarque que le rôle de la reconnaissance n'est

⁶⁷³Il arrive aussi que ce rôle soit le seul joué par le conte. Par exemple, dans «Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur» (*À l'intérieur des terres, op. cit.*), le protagoniste raconte des contes aux gardiens du roi seulement pour les distraire en leur faisant boire en même temps de l'eau endormitoire. Nous remarquons le même phénomène dans «Le marin et la bonne femme» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Dans ce récit, des géants se racontent des contes pour se divertir pendant leur repos à la fin de la journée.

pourtant pas spécifique à l'épisode du conte. En d'autres termes, c'est le bout du bec qui permet aussi l'identification du héros. Le discours oral n'a pas ainsi un pouvoir révélateur immédiat.

Il faut aussi noter que le héros n'est pas toujours celui qui raconte l'histoire. Dans «Le vilain Benjamin⁶⁷⁴», ce n'est qu'après avoir donné la parole à un perroquet, qui révèle l'identité de tous les membres de la famille royale, que tous les personnages se reconnaissent. Ce conte sert aussi à démasquer les anti-héros et permet à la famille royale de reprendre son ancien rôle et de vivre une fois encore au château. Dans ce cas, le détenteur de la vérité n'est pas celui qui a vécu les événements de l'histoire qui est racontée. Nous trouvons ce même phénomène dans «L'oiseau de la vérité⁶⁷⁵» : dans ce récit, c'est la fille qui dit au héros qui a volé les pommes d'or du roi. Quand le héros revient au château, l'oiseau lui-même raconte l'histoire de son aventure au roi.

C'est souvent le conte (l'échange d'information sous forme d'une histoire écrite ou racontée oralement) qui permet au héros de conjoindre l'/être/ et le /paraître/ et de se placer enfin dans l'ordre de la /vérité/, tandis que l'anti-héros, qui commence par avoir le /paraître/, se situe enfin dans la position du /non-être/, sur l'axe de la fausseté. La plupart du temps, le conte sert à assurer le dévoilement du mensonge raconté par le faux-héros et la révélation de la vérité et l'identité du héros. L'action de raconter un conte (de le peindre au mur, ou de l'écrire dans un livre) correspond donc à la transmission d'une information qui mène à la *reconnaissance* du héros et à la punition de l'imposteur.

⁶⁷⁴Ti-Jean-le-Fort, *op. cit.*

⁶⁷⁵L'oiseau de la vérité, *op. cit.*, aussi dans «L'oiseau de vérité» dans *Contes de Chéticamp, op. cit.*

Dans les récits que nous venons de citer, la transmission de l'histoire vraie mène ou contribue à la validation du héros et à la révélation et à la punition du faux-héros. Cependant, il arrive plusieurs fois dans notre corpus que la révélation fonctionne aussi comme une forme de punition. En d'autres mots, dans ces récits, l'action de répéter le conte a elle-même le pouvoir de faire de la peine à celui qui l'entend. Par exemple, dans «Les trois enfants brûlés⁶⁷⁶» et «L'histoire de la grange⁶⁷⁷», les enfants font raconter à leurs parents l'histoire relatant la façon dont ils ont essayé de les faire mourir dans le seul but de les faire souffrir. Il est vrai que dans les autres contes, la reconnaissance mène souvent au châtement du vilain, mais dans ce cas-ci, l'acte de raconter l'histoire du péché qu'ils ont commis est en fait une sorte de punition qui leur est infligée par leurs propres enfants; l'aveu de ce qu'ils ont fait leur fait tant de peine qu'ils meurent peu de temps après.

Le pouvoir révélateur de la parole sous forme du «récit à l'intérieur du récit» comme un moyen de punition est aussi illustré dans le conte «l'histoire d'Alexis⁶⁷⁸». Pendant son enfance, le protagoniste fait une promesse à un ange de ne jamais se marier pour que la famille soit absoute d'un péché (l'athéisme de la mère) qui les empêchera d'entrer au paradis. Pourtant, Alexis grandit et finit par oublier sa promesse. La nuit de son mariage, l'ange réapparaît, lui met un ceinturon autour du corps et le condamne à errer quarante ans. À la fin de cette période, il revient à la maison de sa famille qui ne le reconnaît pas. Un jour, lorsqu'il est en train d'éventrer un poisson, il trouve la clé du

⁶⁷⁶*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶⁷⁷*l'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁶⁷⁸*À l'intérieur des terres, op. cit.*

ceinturon. Il arrive à l'ouvrir mais tombe mort aussitôt après. Quand sa famille le trouve, elle voit à l'intérieur du ceinturon un petit livre dans lequel «c'était écrit toute la misère qu'il avait eu[e] depuis qu'il était parti de chez-eux et qu'il était marié⁶⁷⁹». C'est l'écriture de son histoire, de toutes les aventures qui lui sont arrivées depuis son départ quarante ans plus tôt, qui permet enfin à la famille de reconnaître son fils. Mais, plus important, en trouvant ce livre, la mère se rend soudain compte de son péché : il contient l'histoire de la vie de son fils, et en le lisant, elle comprend qu'elle est responsable de sa mort. Le livre lui fait voir sa propre culpabilité.

La parole mène en général à une *révélation*, à une certaine prise de conscience de la part du héros ou d'un autre personnage, mais cette révélation, comme nous l'avons vu, peut avoir d'autres fonctions. Dans «Mille piastres pour une douzaine d'œufs⁶⁸⁰», cette révélation apparaît sous forme de jugement : après avoir accueilli un prêtre et sa mère pour la nuit vingt ans auparavant, une femme envoie au prêtre un jour une facture de mille dollars pour les œufs qu'elle leur a alors servis. Lors du procès, par un raisonnement assez rusé, un jeune collégien réussit à faire sortir le curé du pétrin. (Il s'excuse de son retard à la cour ce jour-là en disant que son père lui avait fait bouillir des pois avant de les semer.) La décision du juge, influencée par la ruse de l'étudiant, penche enfin en faveur du prêtre. Il comprend alors le rapport entre cette excuse ridicule et la demande de la femme et lui dit que tout ce qu'il lui doit c'est vingt-cinq cents pour la douzaine d'œufs. Dans la plupart des contes que nous avons étudiés, le conte qui révèle l'histoire vraie vécue par le héros, mène à la punition du vilain (ou du faux-héros) et rend donc possible la *justice*.

⁶⁷⁹*Ibid.*, p. 31.

⁶⁸⁰*Contes de Chéticamp, op. cit.*

Dans «Mille piastres pour une douzaine d'œufs» cependant, le conte (l'histoire racontée par le collégien) représente lui-même la possibilité de la justice.

La révélation de la vérité, dans la quatrième Pn survient le plus souvent grâce à la communication orale (et parfois écrite) entre les personnages, en d'autres mots, grâce à la *parole*. La parole, échangée entre les personnages, constitue le moyen le plus plus fréquemment utilisé de révéler la vérité. Le conte n'est pourtant pas le seul exemple de ce phénomène. Dans le conte «L'eau qui rajeunezait⁶⁸¹», il faut une preuve supplémentaire à l'histoire du héros pour effectuer le dévoilement du mensonge et la révélation de la vérité aussi. Dans ce récit, le héros doit dire à la princesse les paroles qu'il a prononcées pour faire ouvrir la porte derrière laquelle se trouve l'objet de sa recherche. Dans ce cas, la phrase «Sésame, ouvre-toi» sert de preuve de son exploit; la connaissance de paroles spécifiques sert de soutien à l'histoire vraie du héros. Dans «Les devines⁶⁸²», le héros aide le vilain à résoudre les devinettes qu'il lui a posées au début du récit dans la quatrième Pn. Le héros du récit «L'oiseau de la mort⁶⁸³» écrit son nom sur un bout de papier qui est lu par la princesse lors de la fête. Le défaut à pouvoir communiquer la bonne information mène aussi à la révélation de la vérité comme dans le conte «La belle musique⁶⁸⁴» : les frères trompeurs ne peuvent pas expliquer au roi la façon dont ils ont trouvé l'Objet de valeur.

⁶⁸¹*Ibid.*

⁶⁸²*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*

⁶⁸³*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁶⁸⁴*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

«Le marin et la bonne femme⁶⁸⁵» fournit un autre exemple du fonctionnement de la parole révélatrice de la vérité dans notre corpus. L'histoire se résume ainsi : un jour, avant de partir pour la pêche, un marin fait promettre à sa femme de faire chanter une messe en son honneur. Il meurt et la femme oublie le vœu de son mari, alors il la hante jusqu'à ce qu'elle décide de consulter le prêtre pour trouver une solution à son problème. Le prêtre lui conseille d'envoyer ses fils, un à la fois, affronter le revenant en prononçant les paroles «Tu es loin assez, Dieu est entre moi et toi». C'est grâce au plus jeune que la famille arrive à faire disparaître le revenant; il est le seul à pouvoir surmonter la peur assez longtemps pour écouter la plainte du revenant.

Ce récit est une bonne illustration de ce que Sylvie Loiseau nomme la «valeur performative du langage⁶⁸⁶». Dans ce conte, tous les événements semblent être déterminés par la force ou la faiblesse des liens de communication qui existent entre les personnages. Par exemple, le conte commence par la rupture du contrat qui existe entre le mari et la femme. La quête qui s'ensuit est provoquée par l'oubli de la femme d'organiser une cérémonie religieuse ayant pour but la reconnaissance publique de la vie et la mort d'un homme. Pour les aider à chasser la peur qu'ils éprouvent en attendant le revenant, le prêtre conseille aux frères d'appeler Dieu à haute voix. Le plus jeune fils est le seul à pouvoir réussir à faire cesser les actions du revenant; il est le seul qui réussit à lui *parler* pour découvrir son secret. Le manque initial qui a été créé par la mère est enfin réparé grâce au plus jeune fils qui a le courage de rester dans la maison et d'écouter le revenant au lieu de l'ignorer et de s'enfuir comme ont fait ses frères. Dans ce cas, c'est grâce à la

⁶⁸⁵*Ibid.*

⁶⁸⁶Sylvie Loiseau, *Les pouvoirs du conte*, Paris, Presses universitaires de France, 1992, p. 63.

parole que le conflit est résolu.

La *parole* joue toujours un rôle capital dans l'intrigue; dans le cas du conte surtout, lorsqu'il s'agit du dévoilement du faux-héros et la reconnaissance du héros, elle peut être considéré comme l'élément clé dans le dénouement du récit. Dans son livre, *Les pouvoirs du conte*, Sylvie Loiseau traite le phénomène de la parole merveilleuse dans le conte populaire en notant qu'elle est souvent un «agent transformateur⁶⁸⁷». À l'instar de cette auteure, nous croyons aussi l'idée que la parole⁶⁸⁸ a souvent un pouvoir

⁶⁸⁷Elle écrit : «Le thème de la parole effectuatrice (“Abracadabra”, “Supercali-fragilistic”, et autres Sésames), révélatrice [...] qui témoigne de la nostalgie d'une trace du monde matériel dans la langue, débouche, en ses confins sur une autre thématique familière aux contes, celle de la parole transformatrice. [...] Le mot n'est plus alors simplement le miroir des choses, il en devient l'agent transformateur, agent dont la manipulation est affirmée comme non exempte de dangers.» (*Ibid.*, p. 60)

⁶⁸⁸Nous avons découvert que «la parole», en tant qu'*objet modal*, apparaît le plus souvent dans la quatrième partie du récit. Elle prend diverses formes dans nos récits. Dans le *Motif-Index of Folk-Literature*, les motifs ayant la valeur figurative d'une forme de l'expression verbale et dotés d'un pouvoir de produire des effets surnaturels, constituent deux catégories dans le chapitre intitulé «Magic» : entre les motifs D520 et 530, par exemple, il s'agit de la «Transformation through power of the word» (Stith Thompson, *Motif-Index of Folk Literature*, vol. 2-3 (D-E), Bloomington, Ind., Indiana University Studies, 1933, p. 2. Les seuls motifs de cette catégorie qui apparaissent dans notre corpus sont D522 (T. Through magic word or charm) et D525 (T. Through curse). Plus loin, (D1610-1620) il se trouve une classe de motifs reconnus sous le nom «Magic speaking objets» (*Ibid.*, p. 5. (Dans notre corpus se trouvent le motif D1611.8, «Magic cakes answer for fugitive» dans «Le conte de la montagne nouère», pris du recueil, *The Two Traditions*), ainsi que D1611.4, «Magic beans answer for fugitive» (dans «L'Oiseau de vérité», dans *Contes de Chéticamp, op. cit.* et *L'oiseau de la vérité, op. cit.* Dans ce conte, il s'agit de fèves qui sont mises à rôtir qui «pètent et font du train» faisant croire au père de la princesse qu'elle est couchée, au lieu d'être en train de s'enfuir avec le héros. Le reste des objets magiques parlants appartiennent à la catégorie D1619, «Miscellaneous speaking objects», par exemple, les œufs parlants dans le conte «Reste-à-Savoir», *L'oiseau de la vérité, op. cit.*). Le motif de la «parole magique» dont se servent les personnages, et dont sont parfois dotés les objets inanimés, ce qui leur donne le pouvoir de provoquer des résultats extraordinaires, est donc bien documenté dans la littérature populaire à travers le monde.

Dans notre corpus, le thème de la «parole effectuatrice», c'est-à-dire de la parole qui a le pouvoir de motiver ou de faciliter les actions des personnages et l'élément entrant dans la syntagmatique donc, se manifeste sous diverses formes; premièrement, les motifs qui représentent ce que nous appelons *la prise de parole* ont parfois un sens religieux dans les contes que nous avons étudiés. Dans le conte «Le Marin et la bonne femme», les personnages doivent appeler Dieu à haute

«effectuateur» et plus spécifiquement «révélateur» dans les contes que nous avons étudiés. Dans tous les contes, la fonction de la parole est d'illuminer la voie à suivre, de doter les personnages de pouvoirs, en leur donnant d'abord le savoir. Elle signale généralement la mise en marche d'un certain processus «démystifiant» qui sert toujours à récompenser les bons et à punir les méchants.

Certes, l'expression orale ou écrite n'est pas la seule façon de révéler la vérité.

Prenons comme premier exemple de cette observation le conte «L'enfant et le fusil⁶⁸⁹» : un garçon de neuf ans laisse tomber son fusil sur son petit frère qui dort dans un berceau. Le garçon, croyant avoir tué le bébé, s'enfuit et passe plusieurs années séparé de sa famille

voix pour se protéger d'un revenant : «Tu es loin assez, Dieu est entre toi et moi» (*L'oiseau de la vérité, op. cit.*, p. 22); cette phrase, qui joue le rôle actantiel d'Adjuvant dans le récit, a le pouvoir miraculeux de faire disparaître le spectre. Dans «Reste-à-Savoir» (*Ibid*, p. 46), poursuivis par le vilain, l'héroïne et le protagoniste réussissent à s'échapper, elle en se transformant en église et lui en se déguisant en prêtre et en répétant l'expression «*Domine [sic] Vobiscum*».

Dans la plupart de nos récits cependant, le motif de la «parole effectuatrice» met au service des personnages une aide séculière. Nous trouvons dans un des contes, par exemple, la fameuse expression, tirée des *Mille et une nuits*, «Sésame ouvre-toi» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*, p. 29), phrase-clé pour faire ouvrir une porte derrière laquelle se trouve un trésor. Le conte «La petite serviette» nous fournit un exemple de paroles interdites; le protagoniste sait que le fait de prononcer la phrase «Ti-sac, rouvre-toi, épouillaille squenaille !» («La petite serviette», *Par un dimanche au soir, op. cit.*) produira des effets négatifs. Un moulin magique dans «Pierre et Jules» (*Contes, légendes et chansons de l'île-du-Prince-Édouard, op. cit.*) ne marche pas sans qu'on prononce les bonnes paroles. Dans «Le conte de la montagne nouère» (*Les deux traditions, op. cit.*, p. 351), la princesse se sert de gâteaux et des pains parlants pour faire croire à son père qu'elle dort alors qu'elle est en train de s'enfuir avec le héros.

La parole, en tant qu'*objet modal-Adjuvant*, prend maintes formes dans nos récits. Parfois, la *prise de parole* dans nos textes a une fonction juridique. Les exemples de ce phénomène sont abondants; il s'agit de contrats signés avec le roi ou le diable (souvent avec le sang de ce dernier) et même, dans un récit, d'un procès (*À l'intérieur des terres, op. cit.*, p. 56). La *parole* peut fournir aux personnages une aide didactique sous forme du «conseil». (L'exemple le plus frappant de ce phénomène est l'histoire d'un patron qui donne des conseils au héros au lieu du paiement) (*Ibid*, p. 33.). Des devinettes jouent un rôle important dans la résolution du conte dans «Les devines» (*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*).

⁶⁸⁹*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

jusqu'au jour où son petit frère lui rend visite. Ils se parlent sans se reconnaître et le jeune homme lui montre ses photos. Le frère aîné reconnaît alors ses parents et la maison dans laquelle il avait grandi et il invite son frère cadet à venir vivre avec lui et sa femme.

La «découverte du secret» ou le «dévoilement du mystère» dont dépend souvent le dénouement du conte semble être l'élément le plus important (que nous trouvons le plus fréquemment) de la Pn quatre dans la plupart des contes. Le plus souvent, il s'agit de la révélation de l'identité du héros et du/des faux-héros, mais il arrive aussi dans la quatrième Pn que le vilain soit démasqué. Ce phénomène apparaît très souvent dans les contes qui ont pour protagoniste une héroïne. Par exemple dans «La main coupée⁶⁹⁰», «Les quatorze voleurs⁶⁹¹», «Les crêpes⁶⁹²» et «Les voleurs⁶⁹³» une jeune fille se trouve agressée et ensuite poursuivie par un voleur qui est enfin découvert et puni dans la quatrième Pn. L'identité de la fille aussi est révélée au héros dans cette partie. Dans «Le conte de la montagne nouère⁶⁹⁴» par exemple, il doit choisir entre les filles du diable en leur touchant les pieds; il sait qu'un petit orteil manque à celle qu'il aime. Dans «Reste-à-Savoir⁶⁹⁵», la plus belle fille du diable dit au héros comment elle peut se faire distinguer de ses sœurs (elle lui explique qu'elle va se transformer en trois couleurs, d'abord en blanc, puis en noir et enfin en rouge) quand son père les lui présente sous forme de canard pour que le héros puisse la

⁶⁹⁰*Histoire et traditions, op. cit.*

⁶⁹¹*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁶⁹²*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁶⁹³*Ibid.*

⁶⁹⁴*Les deux traditions, op. cit.*

⁶⁹⁵*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

choisir. C'est dans la quatrième partie du conte «La chatte blanche⁶⁹⁶» que le héros se rend compte que la chatte blanche qui l'avait aidé pendant sa quête est en fait une belle fille.

La révélation comprend aussi parfois un certain élément idéologique ou didactique : dans ces cas, elle apparaît souvent sous forme de morale. Par exemple, dans le conte «Le roi qui ne faisait pas la charité⁶⁹⁷», une fille apprend que sa souffrance a été provoquée par l'avarice de son père; c'est elle qui a été punie de son péché. Dans «Le conte du petit garçon qui voulait aller à Rome voir son parrain et sa marraine⁶⁹⁸», il s'agit de ce même phénomène; à son retour de Rome, où un petit garçon est tué par sa marraine et son parrain et ressuscité par un vieux qui l'avait aidé plus tôt pendant son voyage à la ville, toute sa famille organise une grande fête. Le garçon dit qu'il souhaite voir le vieux qui lui avait sauvé la vie. Tout d'un coup, il apparaît et le garçon l'invite à dîner avec eux. Mais les invités ont du dédain pour le vieux et il disparaît. En soulevant l'assiette du vieux, le garçon remarque du sang en dessous et commence à pleurer. (Plus tard la même journée, le garçon meurt.) Il est possible de voir dans cette partie du récit certains éléments de la foi chrétienne; sous l'assiette du vieux se trouve du sang, symbole de celui du Christ qui est venu sur Terre pour nous sauver tous la vie, et qui a été versé pour l'humanité qui n'a trop souvent que du dédain pour lui.

La quatrième partie du récit comprend aussi souvent la *transformation*, soit des personnages, soit des objets. Cela arrive pendant la poursuite du père de la princesse et le

⁶⁹⁶*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*

⁶⁹⁷*À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁶⁹⁸*Ibid.*

héros, comme dans «Reste-à-Savoir» : dans ce conte, la fille se change d'abord en cheval pour transporter le héros et par la suite en lac (et le garçon en canard) et en église (le garçon en prêtre). Des objets se multiplient et deviennent des obstacles dans le chemin du vilain pendant cette partie du récit. Mais, la transformation est plus souvent liée à la révélation. Il arrive souvent que la transformation représente une sorte de récompense pour le héros qui a accompli une tâche quelconque. Par exemple, dans «Le chien noir⁶⁹⁹», la vraie forme ou l'identité du héros se révèle après qu'il est délivré d'un sort : le protagoniste se transforme en beau jeune homme après avoir rendu possible la réunion de sa mère (une princesse) avec la famille royale. Dans ce cas, le héros réussit l'épreuve (et se trouve enfin récompensé par le mariage avec la princesse) grâce à sa gentillesse. Le plus souvent, c'est la fille qui se trouve récompensée (par sa transformation qui mène plus tard à une plus grande récompense) en raison de ses actes de bonté. Ainsi, dans «La petite Cendrillouse⁷⁰⁰», l'héroïne se trouve tout d'un coup bellement habillée parce qu'elle a ramassé la pipe d'un vieil homme. Nous trouvons la transformation d'un autre personnage grâce aux actions du protagoniste dans le conte «La petite fille et la grosse bête⁷⁰¹» : dans ce cas, ce sont les actions de l'héroïne qui mènent à la transformation de la bête en beau jeune homme. Dans le conte «Ti-Jean⁷⁰²», une fille qui a une tête de cochon et qui se trouve transformée (en belle fille) profite de la gentillesse du héros; l'épreuve que Ti-Jean doit réussir est de «s'occuper de ses oignons», c'est-à-dire ne pas poser de

⁶⁹⁹*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁷⁰⁰*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁷⁰¹*Ibid.*

⁷⁰²*À l'intérieur des terres, op. cit.*

questions à son égard. Les Adjuvants se transforment aussi après avoir aidé le héros comme dans le cas de «La chatte blanche⁷⁰³» (un chat en belle fille) et «L'Oiseau de la vérité⁷⁰⁴» (un cheval en jeune homme). Il faut noter aussi que la transformation du doigt ou des cheveux du héros (en or comme dans «Merlin⁷⁰⁵» et «La tête d'or⁷⁰⁶») l'aide plus tard à se faire reconnaître comme le héros.

Dans certains contes, la déception joue un rôle capital dans la quatrième Pn : le dénouement du conte dépend de la tromperie d'un ou des personnages. Un exemple de ce phénomène est le conte «Le petit menteur⁷⁰⁷». Dans ce récit, la vérité est enfin prise pour un mensonge et le héros se trouve alors déçu par ses propres tentatives de décevoir. Dans ce conte, la révélation qui mènerait normalement à la fin heureuse du récit n'a pas lieu, ou du moins, a lieu trop tard pour que le héros puisse être sauvé. Il en est ainsi dans «Le petit cendrilloux⁷⁰⁸», mais dans ce cas, à la différence du conte que nous venons de citer, l'héroïne se trouve déçue par un autre personnage. Dans la quatrième partie de ce récit, sa mère finit par la battre à mort en croyant qu'elle punit un voleur. Le troisième exemple de ce phénomène que nous avons trouvé dans notre corpus représente un héros qui arrive à vaincre son adversaire en le décevant; dans ce cas, le protagoniste, après avoir accompli toutes les épreuves proposées par son Opposant se sert enfin de la ruse pour se

⁷⁰³*Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard, op. cit.*

⁷⁰⁴*L'oiseau de la vérité, op. cit.* aussi dans «L'oiseau de vérité» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)

⁷⁰⁵*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁷⁰⁶*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁷⁰⁷*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁷⁰⁸*Ibid.*

débarrasser de lui («Jacques et sa mère⁷⁰⁹», «Jack et Siméon⁷¹⁰», «Le loup et le renard⁷¹¹», «Le marchand des chapeaux de poils⁷¹²», «L'étoile d'or⁷¹³», «Les voleurs⁷¹⁴», «Les trois lapins⁷¹⁵», «Les deux innocents⁷¹⁶»...). Dans tous ces cas, les actions des personnages sont basées sur la non-vérité, le mensonge ou l'illusion. Et les conséquences de ces actions mènent toujours enfin à la mort dans la dernière partie. Il faut dire que dans ces cas, il n'y a pas vraiment de révélation : soit que le personnage trompé ne se rend jamais compte de ce qui lui arrive, soit qu'il ne le découvre que trop tard.

Partie narrative cinq : le mariage et la récompense

La dernière partie du récit dans le conte populaire traditionnel est en général caractérisée par la récompense financière et l'épisode du mariage; le héros épouse la princesse et obtient comme prix le royaume ou des richesses du père⁷¹⁷. Compte tenu de ce fait, notons que le mariage peut cependant apparaître dans n'importe quelle partie narrative. Par exemple, le récit peut commencer par un mariage; cela arrive dans trois

⁷⁰⁹*Histoire et traditions, op. cit.*

⁷¹⁰*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁷¹¹*Ibid.*

⁷¹²*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁷¹³*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁷¹⁴*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁷¹⁵*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁷¹⁶*Ibid.*

⁷¹⁷Cela arrive vingt-six fois dans le corpus.

contes de notre corpus. Le récit commence par le remariage du père du héros/de la héroïne dans «La côte magique⁷¹⁸» et «La petite Cendrillouse⁷¹⁹». Le héros/l'héroïne de ces textes se trouve par la suite mis à l'épreuve par sa belle-mère qui cherche à le/la faire disparaître⁷²⁰.

Dans les contes de notre corpus qui ont pour protagoniste une héroïne⁷²¹, le mariage a lieu en général dans la deuxième partie⁷²². En d'autres mots, le mariage constitue la complication principale à laquelle l'héroïne doit faire face. Par exemple, dans «La femme aux bras coupés⁷²³», le mariage du frère de l'héroïne pose un problème – la belle-soeur est jalouse de son amitié avec son frère et essaie de la faire disparaître. Dans «La belle Hélène⁷²⁴», le père veut se marier avec sa fille et elle doit s'enfuir. Plus loin dans ce même récit, le mariage entre la fille et le fils du roi provoque la jalousie de la belle-mère

⁷¹⁸*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁷¹⁹*Par un dimanche au soir, op. cit.*

⁷²⁰Dans le conte «Le chien noir», une jolie fille pauvre épouse le fils d'un roi dans la première séquence. Dans ce cas, la deuxième partie du récit comprend la réaction de la rivale, qui jette un sort à la princesse. (*Contes de Chéticamp, op. cit.*)

⁷²¹Dans les vingt et un contes féminins de notre corpus, il y en a onze qui comprennent un mariage.

⁷²²À l'exception de «Les quatorze voleurs» (*Contes de Chéticamp, op. cit.*) et «La petite Cendrillouse» et «La petite fille et la grosse bête» (*Par un dimanche au soir, op. cit.*) dans lesquels le mariage a lieu dans la cinquième partie comme dans la plupart des contes de notre corpus. Dans «La biche» (*Histoire et traditions, op. cit.*), «Le vilain Benjamin» (*Ti-Jean-le-Fort*), «Le marchand des chapeaux de poils» (*Contes de Chéticamp*) et «L'histoire d'une femme qui faisait passer son mari pour rêveur» (*À l'intérieur des terres*), l'héroïne est déjà mariée au début du récit.

⁷²³*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁷²⁴*Ibid.*

qui essaie de la faire disparaître. Dans le récit «La belle-mère du diable⁷²⁵», les problèmes de l'héroïne ne commencent qu'à partir du mariage de sa fille avec le bel étranger. Les contes «La main coupée⁷²⁶» et «Jaco Desbois⁷²⁷» comprennent d'autres exemples de filles qui se trouvent fiancées aux hommes qui essaient plus tard de leur nuire. Le mariage constitue aussi une complication dans la vie de l'héroïne du récit «La tarte à la rhubarbe⁷²⁸», qui, une fois qu'elle épouse un homme riche, se rend compte qu'elle aurait mieux aimé se marier avec son ancien ami pauvre.

Dans les contes de notre corpus, le mariage n'apparaît que rarement dans la troisième partie du récit. Nous avons trouvé seulement quelques exemples de ce phénomène. Par exemple, «L'histoire d'Alexis⁷²⁹» met en scène un jeune homme qui ne doit pas se marier afin de sauver l'âme de sa mère athée. Mais des années passent et il oublie sa promesse en épousant une fille dont il tombe amoureux. Par conséquent, il doit quitter sa nouvelle femme et sa famille et est condamné à errer pendant quarante ans. Dans ce cas, le mariage constitue la réaction du héros à un autre problème qu'il affronte : il oublie sa promesse (ou il choisit d'ignorer l'interdiction). Dans deux contes féminins «L'enfant de la bonne compagnie⁷³⁰» et «Pauvre garçon, bonne compagnie⁷³¹», le mariage

⁷²⁵*Histoire et traditions, op. cit.*

⁷²⁶*Ibid.*

⁷²⁷*À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁷²⁸*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁷²⁹*À l'intérieur des terres, op. cit.*

⁷³⁰*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁷³¹*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

a lieu en secret dans la troisième partie; il constitue la réaction de la fille vis-à-vis l'interdiction de son père d'épouser un jeune homme de la basse société. Dans la quatrième partie du récit, le mariage sert à révéler l'identité du héros ou à démasquer le faux-héros. Par exemple, dans «Le capitaine et la jeune fille⁷³²», la jeune fille met une épingle sur le gilet du protagoniste au lieu de celui du baron-vilain lors de la cérémonie de mariage pour indiquer celui qu'elle aime. Dans «Le conte de la montagne noire⁷³³», le mariage provoque la poursuite (Pn4) du père de la fille et du héros.

Le mariage joue donc diverses fonctions dans les récits de notre corpus : il ne sert pas toujours à dénouer les événements du conte. Selon certains chercheurs pourtant, le mariage à la fin du conte (qui est une forme de récompense donnée au héros dans la dernière partie) a une importance primordiale; il constitue toujours son apothéose. Bengt Holbek commente ainsi le rôle de cet élément dans le récit :

In the initial situation (Pf1), which Propp has given the signum α , the hero(ine) is dependent, often abused or ridiculed, poor, unrecognized, deprived of friendship and love; in the final situation, the wedding (Pf31) which we may correspondingly give the signum ω , the hero(ine) is independent of parental authority, fully recognized, rich and powerful and has found a spouse. The wedding is the crowning achievement of efforts at three levels : that of gaining independence from parents and other authorities of the preceding generation; that of winning the love of a person of the opposite sex; and that of securing the future of the new family. These efforts are, then, dominated by three sets of thematic oppositions : (1) that of the conflict between generations, (2) that of the meeting of the sexes, (3) that of the social opposition between the "haves" and the "have-nots"⁷³⁴.

Dans une lecture sémiotique du conte «Cendrillon», Joseph Courtés réitère ce

⁷³²*Ibid.*

⁷³³*Les deux traditions, op. cit.*

⁷³⁴Bengt Holbek, *op. cit.*, p. 410.

même point de vue sur le mariage entre le prince et la jeune fille : «[...] le mariage, à son tour, apparaît moins comme un but en soi (établissement du double lien sexuel et juridique) que comme un moyen [...] pour réaliser l'ascension sociale souhaitée : la relation de parenté pouvant même aller jusqu'à se transformer elle-même en relation de dépendance (dans la hiérarchie sociale)⁷³⁵». Lorsque le mariage apparaît dans la partie finale, ce qui est le cas dans la plupart des contes de notre corpus⁷³⁶, il est généralement accompagné par une récompense de biens ou d'argent, offerte par le roi. Parfois (mais rarement) le héros refuse cette récompense, mais accepte la fille en mariage. (Cela arrive par exemple dans le conte «L'enfant de la bonne compagnie⁷³⁷».) D'autres fois, le héros refuse la fille en mariage tout en acceptant des biens du roi⁷³⁸. Sept contes de notre corpus comprennent un refus de l'offre de mariage⁷³⁹ : par exemple le héros du conte «La chatte blanche⁷⁴⁰» choisit d'épouser la jolie fille polie qu'il devait ramener au roi au lieu d'accepter la récompense qui lui est offerte, c'est-à-dire le mariage avec la princesse. Nous trouvons les autres exemples de ce phénomène dans les deux recueils de *Contes de Ti-Jean* réunis par Melvin Gallant. Dans ces cas, le héros (ou l'héroïne) choisit de

⁷³⁵Joseph Courtés, *Introduction à la sémiotique narrative et discursive*, op. cit., p. 137

⁷³⁶Il y a trente-trois contes dans lesquels le mariage (ou une offre de mariage) figure dans la cinquième partie du récit. Parmi ces contes, il y en a sept dans lesquels l'offre du mariage n'est pas acceptée. Il en existe vingt-six dans lesquels le mariage est réalisé dans la dernière partie.

⁷³⁷*Contes de Chéticamp*, op. cit.

⁷³⁸Il faut aussi noter que la plupart du temps le héros finit par ne rien accepter dans ces contes.

⁷³⁹«La quarantième chambre et les quatre murs» (*Ti-Jean : contes acadiens*, op. cit.); «L'oiseau de la mort», «Le prince méconnu», «La côte magique», «Le neveu du curé» et «Le grand château blanc» (*Ti-Jean-le-Fort*, op. cit.)

⁷⁴⁰*Contes, légendes et chansons de l'Île-Prince-Édouard*, op. cit.

retourner vivre avec ses parents plutôt que d'épouser la princesse (et dans un cas, un roi) et de vivre avec sa famille dans le château royal. Dans «La quarantième chambre et les quatre murs⁷⁴¹», au retour de leur fils, la famille «jure de ne plus jamais le laisser partir». Le héros de «L'oiseau de la mort⁷⁴²» part pour retrouver la sorcière qui l'avait aidé pendant sa quête, avant de retourner vivre avec sa mère. C'est la mère du protagoniste qui choisit de ne pas vivre séparée de son fils dans «Le prince méconnu⁷⁴³»; dans ce conte, il s'agit d'un roi qui épouse une paysanne qu'il bannit du royaume peu de temps après le mariage. Dans la dernière partie de ce conte, la mère de Ti-Jean décide de ne pas retourner vivre avec son ancien mari malgré toutes ses tentatives de se faire pardonner ses actions. Dans «La côte magique⁷⁴⁴», Ti-Jean ne peut pas retourner à la maison paternelle où son père vit toujours avec sa méchante belle-mère. Alors, il finit par l'inviter à vivre avec lui au château du roi. Il ne s'agit pas toujours du père ou de la mère comme force qui attire le héros vers chez lui à la fin du conte. Par exemple dans «Le neveu du curé⁷⁴⁵», Ti-Jean décide de revenir au village de son oncle plutôt que d'épouser la fille du roi.

L'affection qu'éprouve le héros pour sa famille n'est pourtant pas la seule chose qui empêche son union avec la princesse à la fin du conte. Cela peut être dû à quelque force mystérieuse. Dans «Le grand château blanc» (*Ti-Jean-le-Fort*), Ti-Jean, impatient de voir le visage de la fille-fantôme qui lui rend visite tous les soirs, allume une chandelle

⁷⁴¹*Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

⁷⁴²*Ti-Jean-le-Fort, op. cit.*

⁷⁴³*Ibid.*

⁷⁴⁴*Ibid.*

⁷⁴⁵*Ibid.*

en sa présence une nuit et, par conséquent, la condamne à une vie perpétuelle d’esclave. S’il avait attendu un jour de plus, il aurait pu l’épouser et vivre heureux le reste de ses jours. Plus loin dans ce même conte, Ti-Jean finit par sauver la vie d’une autre princesse. Cependant, quand son père la lui offre en mariage, le héros ne peut pas accepter car il se sent trop coupable d’avoir provoqué le sort tragique de l’autre fille qu’il aurait aimé épouser.

L’absence de la séquence du mariage à la fin du conte n’est pourtant pas toujours attribuée au *refus* du héros d’épouser la princesse qui lui est offerte par le roi. Dans les contes de Ti-Jean, le héros semble même, dans un sens, *destiné* à ne pas trouver d’épouse — dans «Ti-Jean-le-Fort⁷⁴⁶», la princesse meurt avant qu’il ait l’occasion de lui demander de se marier avec lui. Dans notre corpus, il se trouve aussi des contes dans lesquels le mariage n’est même pas mentionné, bien qu’il semble qu’une union entre le protagoniste et la jeune fille serait la conclusion logique du récit. En général, le rôle de la fille dans le conte populaire est de faire naître, en quelque sorte, le désir du protagoniste de la posséder. Parfois, elle le rend compétent de la demander plus tard en mariage en l’aidant à réussir aux épreuves. D’autres fois, le héros agit pour défendre leur amitié ou leur amour; dans ces cas, la princesse elle-même ne joue pas vraiment de rôle actif dans le récit, mais sa présence sert à motiver les actions du protagoniste. Plus tard, il l’obtient en mariage comme prix pour de ses efforts. «Le mouton aux cornes d’or», «Bonnet Rouge» et «La bête à sept têtes⁷⁴⁷» sont des exemples de contes dans lesquels il s’agit d’un protagoniste qui passe des épreuves afin d’obtenir une récompense offerte par le roi (ou le diable dans

⁷⁴⁶*Ibid.*

⁷⁴⁷Ces trois contes sont pris du même recueil, *Ti-Jean : contes acadiens, op. cit.*

le cas de «Bonnet Rouge»). Dans ces récits, la princesse joue un rôle important dans l'intrigue; dans «Bonnet Rouge», elle aide le héros à accomplir les tâches proposées par le père. Dans «Le mouton aux cornes d'or» et «La bête à sept têtes», l'amitié qui existe entre la princesse et le héros provoque la jalousie des faux héros (les frères de Ti-Jean) et du vilain (le baron) qui essaient de le faire tuer. À la fin des trois contes que nous venons de citer, la possibilité du mariage avec la fille n'existe pas.

Les contes qui ne contiennent pas ce dernier épisode typique du conte populaire universel, c'est-à-dire celui du mariage, peuvent être décrits comme des contes qui n'ont pas de fin logique traditionnelle. Selon Holbek et Courtés, l'absence de l'épisode du mariage à la fin du conte indiquerait un refus de la part du héros d'atteindre l'âge adulte. Comme observation corollaire, nous ajouterons aussi que c'est à cause de l'affection forte que ressent le héros pour sa famille qu'il ne peut pas envisager la possibilité de vivre avec une autre. Troisièmement, ces deux éléments, c'est-à-dire le désir de rester enfant ainsi que les sentiments qu'il éprouve pour sa famille (qui sont peut-être deux parties constituantes du même phénomène), sont si importants qu'ils ont le pouvoir même d'éclipser complètement tout besoin que possède le héros de s'enrichir et d'accéder à un univers socioculturel plus élevé. (En d'autres mots, s'il est obligé de prendre la fille en mariage pour profiter des biens du roi, il choisit tout de même de partir les mains vides.) Il n'arrive qu'une fois que le héros refuse la fille, mais accepte une récompense financière (dans «Le géant⁷⁴⁸»). Le plus souvent, il n'accepte rien avant de partir retrouver sa famille.

Parce qu'il ne semble pas adhérer à une des règles formelles les plus importantes

⁷⁴⁸*Ibid.*

de tout récit populaire, «the Law of Final Stress⁷⁴⁹» telle qu'Axel Olrik la décrit, il serait tentant de considérer ce genre de récit comme une sorte d'*anti-conte*. En analysant les raisons du départ du héros dans la première partie, nous trouvons qu'elles ne diffèrent pas du tout des autres contes de notre corpus (le héros part pour chercher un travail, sauver une princesse, rembourser une dette au diable, échapper à une méchante belle-mère, rencontrer le roi...). Les contes que nous venons d'étudier ne diffèrent pas non plus, en ce qui concerne l'organisation (et le contenu) des autres parties narratives. L'absence du moment le plus important du conte, qui est normalement l'événement qui assurerait l'ascension sociale et l'indépendance du héros, ne semble donc ni explicable, ni justifiable dans ces récits.

Pourtant, la partie finale des contes que nous venons de mentionner peut être vue sous une autre perspective si nous la comparons avec un autre type de fin qui se trouve dans notre corpus. Par exemple, nous avons trouvé dans neuf récits que le héros accepte de se marier avec la fille, à la condition qu'il puisse aller chercher et ramener sa famille pour qu'ils assistent à la cérémonie ou vivre avec lui au château royal (ou que ses frères trompeurs puissent eux aussi épouser les sœurs de la fille lors d'un grand mariage comme dans «L'oiseau de la vérité⁷⁵⁰»). Nous avons découvert que la dernière partie narrative des contes féminins de notre corpus ne comprend pas le mariage; cette partie du récit est consacrée à l'acte de sauver la fille (et de la ramener chez elle) et à la punition du vilain⁷⁵¹.

⁷⁴⁹ Axel Olrik, *Principles for Oral Narrative Research*, Bloomington, Indiana University Press, 1992, p. 52.

⁷⁵⁰ *L'oiseau de la vérité*, *op. cit.*, aussi dans «L'oiseau de vérité» (*Contes de Chéticamp*, *op. cit.*)

⁷⁵¹ À l'exception du conte «La tarte à la rhubarbe» (*Ibid.*), dans lequel la femme finit par être dupée.

Dans certains cas, l'héroïne se trouve sauvée et même parfois récompensée (elle retrouve son ancienne vie royale) une fois que son identité est reconnue («La femme aux bras coupés», «La belle Hélène», «La petite Cendrillouse», «La main coupée», «La belle-mère du diable⁷⁵²», «La biche⁷⁵³»). Un élément typique de la fin de ce groupe de récits est la réunion de toute la famille de l'héroïne. Il faut noter pourtant que cet élément n'est pas spécifique aux contes féminins; d'autres contes de notre corpus se terminent aussi par cet épisode («La reconnaissance du chien⁷⁵⁴», «L'histoire de la grange⁷⁵⁵», «L'enfant et le fusil⁷⁵⁶», «Le conte du jardinier⁷⁵⁷»). Dans tous ces cas, à l'instar des *Contes de Ti-Jean* que nous avons cités plus haut qui ne comprennent pas la séquence du mariage à la fin, le but ultime du héros montre que les valeurs qui motivent ses actions sont d'ordre hyponymique (internes, relevant de l'être) plutôt qu'hypotaxique (externes, relevant de l'avoir). Selon Bengt Holbek et Joseph Courtés, dans le répertoire international des contes populaires, le mariage est généralement vu comme un moyen par lequel le héros peut améliorer sa vie. Pour eux, le mariage représente l'acquisition d'un Objet de valeur : la fille. Elle permet au héros de quitter sa famille pauvre et d'en adopter une autre plus riche. Commencer une nouvelle vie est le but vers lequel le héros dans le conte populaire

⁷⁵²Dans ce conte, l'héroïne (la belle-mère) elle-même ne doit pas être sauvée; grâce à ses actions, c'est-à-dire son plan pour capturer le diable, elle arrive à sauver la vie de sa fille et, enfin, dans la dernière partie, celle d'une vieille reine.

⁷⁵³*Les deux traditions, op. cit.*

⁷⁵⁴*Contes de Chéticamp, op. cit.*

⁷⁵⁵*L'oiseau de la vérité, op. cit.*

⁷⁵⁶*Ibid.*

⁷⁵⁷*Les deux traditions, op. cit.*

se dirige tout au long du récit. Pourtant, dans les récits que nous décrivons dans cette section, ceux qui ne comprennent pas de mariage à la fin ainsi que ceux dans lesquels les parents du héros le suivent après son union avec la fille, ce n'est pas le cas : la fille n'est pas un (ou du moins, elle n'est pas le seul) Objet de valeur – elle ne représente pas la vie que le protagoniste aimerait mener, mais, ce qu'il devrait éviter, c'est-à-dire toute chose qui pourrait provoquer la séparation entre lui et sa famille. Le héros dans ces contes ne cherche pas avant tout à acquérir des biens matériels, mais à la fin du conte, il ne semble vouloir que renouer et garder ses liens de famille. Selon Alain Masson, cette action du héros dans les contes se trouvant dans les deux volumes de Melvin Gallant «montre assez que les valeurs amoureuses sont subordonnées aux valeurs familiales⁷⁵⁸». Pour le héros, il semble que toutes les richesses du roi ne valent enfin rien s'il doit vivre loin de sa famille.

Dans cette section, nous avons décrit et analysé le contenu des différentes parties narratives en essayant de déterminer les éléments qui reviennent le plus souvent. En les groupant en catégories, nous avons découvert que la rubrique *l'être et le paraître* revient à maintes reprises. Par exemple, dans les deuxième, troisième et quatrième parties (qui constituent le noyau des actions au sein du récit), nous trouvons avant tout la répétition du thème de la déception; le renversement de l'être et du paraître sous forme de la tromperie figure donc dans chacune des parties centrales du conte. Certes, ce phénomène n'est pas identique dans chaque partie : la fonction jouée par la tromperie dépend de l'endroit où elle se trouve dans le récit. Dans la première partie, elle sert à compliquer la vie du héros; dans la deuxième partie, elle sert de ruse pour réagir à la complication et la résoudre; dans la troisième partie, la tromperie (qui empêche une révélation quelconque) mène à la mort

⁷⁵⁸ Alain Masson, *Lectures acadiennes*, Moncton, Les Éditions Perce-neige, 1994, p. 118.

du personnage dupé...

L'acte de tromperie, c'est-à-dire quand un personnage se trouve dupé par la ruse d'un autre, n'est pourtant pas la seule manifestation du jeu de l'être et du paraître dans les récits étudiés. Nous avons vu que la déception apparaît aussi sous forme du *mensonge*. Dans ces cas, le héros se trouve face à une difficulté quelconque parce qu'on lui a menti (ou parce qu'il a menti lui-même à un autre personnage). C'est pour cette raison que nous affirmons que c'est le paraître, et non pas l'être qui détermine le sort des personnages dans la deuxième partie des contes de notre corpus : le problème est créé quand la réalité perd de son importance par rapport au faux.

La troisième partie se caractérise souvent par le processus de la découverte du secret. Le gardien du secret possède des informations qui dotent le héros de la modalité du savoir-faire nécessaire à l'accomplissement de la tâche proposée. Mais il faut souligner que le secret ne doit pas toujours être révélé : parfois, il faut qu'il soit gardé par le héros pour que l'épreuve soit accomplie. Quand le héros ne se sert pas d'objets magiques qui lui donnent le pouvoir-faire, il emploie la ruse pour tromper son adversaire. Dans ces cas, il arrive à acquérir un Objet de valeur et/ou à vaincre le vilain en lui faisant oublier le réel pour lui faire croire au faux (en se déguisant, en se cachant, en faisant semblant de ne pas comprendre ses directives, etc.). Dans la troisième partie, le jeu de l'être et du paraître constitue un moyen de résoudre le problème : *l'illusion* et *le secret* font partie de la technique qu'emploie le héros pour réussir les épreuves et enfin obtenir l'objet désiré.

La quatrième partie du récit comprend en général le rétablissement de l'importance du vrai par rapport au mensonge, c'est à dire la reconnaissance du héros et la dénonciation du faux-héros. Paradoxalement donc, *l'illusion* et *le secret* sont deux éléments qui

contribuent à la révélation du mensonge et à la confirmation du vrai. L'accomplissement des épreuves (Pn3) dépend souvent de la tromperie du vilain et de l'acquisition des informations secrètes qui aident le héros à le détruire et/ou à obtenir l'Objet de valeur. Le jeu de l'être et du paraître, qui apparaît sous diverses formes et à divers endroits dans le récit, a donc une certaine structure logique dans les contes étudiés, que nous pourrions définir ainsi : le héros réagit au *mensonge* (Pn2) en se servant du *secret/de l'illusion* (Pn3) afin d'assurer la *révélation* (Pn4) du mensonge ainsi que de la vérité.

CONCLUSION

Pour nous, la chose la plus importante qui transparait au travers du réseau de “détails” que nous avons analysés est l’emploi de l’illusion de la part des personnages, soit dans la création du manque qui constitue la complication principale du récit, soit comme un moyen important de surmonter les problèmes et d’accomplir les épreuves auxquelles ils font face. Algirdas Greimas, ayant lui-même noté le rôle que joue le thème de la déception dans le conte populaire, explique qu’un récit peut comporter deux modes narratifs qu’il nomme le *mode déceptif* et le *mode véridique*. Il affirme que «le jeu de la vérité et de la déception s’appuie sur une catégorie grammaticale fondamentale, celle de *l’être* vs *le paraître* [...]»⁷⁵⁹. Max Lüthi avait déjà remarqué cet élément du récit dans ses analyses du conte de fées : «The portrayal of the conflict between appearance and reality is characteristic of the fairytale as genre. In no other genre of folk literature does it appear so frequently and in so many and various forms»⁷⁶⁰.» La dichotomie *illusion/vérité* est une partie intégrante du conte en général : il n’est donc pas surprenant de découvrir qu’elle apparaît sous diverses formes à maintes reprises dans les récits de notre corpus.

Au cours de nos analyses, nous avons tenté de rendre compte de ce phénomène en décrivant en quoi il consiste au niveau des composantes figuratives et actionnelles.

Dans notre deuxième chapitre, nous avons montré que les personnages [par exemple, le héros, le vilain (le diable, les parents), l’auxiliaire (les vieux)] se présentent souvent à

⁷⁵⁹ Algirdas Greimas, *Du sens*, op. cit., p. 192.

⁷⁶⁰ Max Lüthi, *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*, op. cit., p. 127.

différents moments dans le récit sous une forme trompeuse. Les acteurs se déguisent, se transforment et mentent pour dissimuler leur véritable identité. Le plus souvent, c'est la fille (la princesse) qui ne peut pas révéler sa vraie forme; son secret a le pouvoir de lui nuire s'il est découvert. En même temps, la fille joue un rôle fondamental dans la reconnaissance du héros à la fin du conte. Dans ces cas, elle est la gardienne d'un secret qui *doit* être révélé.

Au niveau actantiel, nous avons noté que le rôle joué par la fille est souvent trompeur. Par exemple, elle semble parfois jouer le rôle de Sujet, mais en fin de compte, elle ne peut jamais échapper à son rôle de dominée ou d'Objet à posséder. Dans certains contes, elle agit simplement pour aider le héros à la marier. Dans d'autres récits qui ont pour protagoniste une héroïne, la fille commence par se battre avec son agresseur mais finit par devoir être sauvée par un autre personnage (son père, son mari, le roi...).

Le thème de *l'illusion* figure aussi dans le fonctionnement des objets modaux : il peut même être considéré comme un principe organisateur dans leur classification et leur description. En organisant les objets de nos contes selon l'idée qu'ils relèvent de deux catégories majeures, c'est-à-dire les catégories du haut (céleste) et du bas (aquatique ou terrestre), nous sommes arrivés à des conclusions d'ordre paradigmatique sur les récits de notre corpus dans le chapitre trois. Nous avons découvert, par exemple, que les objets appartenant à l'univers aérien (céleste) (l'oiseau, l'œuf, la plume, le bec, le sifflet, ainsi que les objets couleur d'or et d'argent) servent toujours à transmettre certaines informations secrètes au héros. Vers la fin du conte, ils les aident souvent à faire voir la vérité et à révéler les mensonges du faux-héros au roi. La fonction de ces objets, qui est d'éclaircir les mystères du conte, est selon nous quelque peu paradoxale : ils

peuvent être décrits comme étant eux-mêmes mystérieux. Le vol des oiseaux, le soleil, la lune, les étoiles... ce sont des aspects du monde inconnu. Mais, face à ces phénomènes naturels incompréhensibles, les personnages trouvent toujours les réponses à leurs questions.

De l'autre côté, nous avons noté que les objets "terrestres" de notre corpus, c'est-à-dire les instruments qui aident les personnages à accomplir le travail de la maison, de la ferme, de la pêche et de la chasse, qui semblent à première vue n'avoir qu'une fonction purement utilitaire, ont souvent des pouvoirs mystérieux surnaturels. Ces objets, à la différence des objets que nous avons nommés célestes, semblent d'abord faire partie du monde "connu" des personnages. Enfin, le héros se rend compte que ces instruments ont toujours une utilité ou certains pouvoirs cachés : il finit par les voir sous une nouvelle perspective.

Ces deux types d'objets (célestes et terrestres) représentent donc ce que nous appellerions *le renversement de l'être et du paraître* dans le monde des personnages. Dans cet espace, il ne faut rien prendre pour acquis. Pour nous ce code binaire reflète d'abord la tentative de l'homme de chercher des réponses aux grandes questions de la vie en se levant les yeux vers le ciel, vers un domaine inconnu ou mystérieux. Vladimir Propp constate que «le substrat religieux le plus ancien de notre motif est la peur devant les forces invisibles qui entourent l'être humain⁷⁶¹». Les premiers chercheurs dans le domaine du conte populaire croyaient que le conte jouait un rôle en aidant les gens primitifs à mieux comprendre le monde qui les entoure; Emmanuel Cosquin, Max Müller, Hyacinth

⁷⁶¹ Vladimir Propp, *Les racines historiques du conte merveilleux*, op. cit., p. 53.

Husson, Andrew Lang, Arnold van Gennep, Paul Saintyves sont des exemples de chercheurs qui croient que le phénomène du conte, étant composé de vestiges de récits sacrés anciens, s'explique par le besoin que ressent l'homme de trouver des raisons aux mystères du monde naturel et de rendre hommage aux entités divines auxquelles il voulaient se montrer reconnaissant. Le conte aurait donc joué un rôle capital dans le monde de nos ancêtres en les aidant à déchiffrer les mystères de leur environnement et à mieux comprendre des aspects de la vie humaine.

Dans le quatrième chapitre, nous avons étudié le contrat actantiel – la relation Sujet/Objet/Destinateur. Nous avons découvert qu'il existe un groupe de contes qui comprennent un Objet désiré qui change de valeur au cours du récit. Dans cette partie de notre travail, nous avons étudié des contes dans lesquels la quête à l'Objet de valeur n'est pas achevée. En se transformant, l'Objet en question mène parfois au désillusionnement du héros. Dans d'autres cas, ce n'est pas l'Objet qui change de forme, mais la perspective du protagoniste, c'est-à-dire sa façon de voir l'Objet qu'il cherchait. Dans ces deux types de récit les Objets eux-mêmes réussissent à décevoir le héros : ils ne finissent pas par être ce qu'ils paraissaient au début du conte.

Nous avons fait un inventaire de tous les Objets (actantiels) de notre corpus et nous avons analysé les forces servant à motiver le héros à les posséder. Cela nous a amené à dégager des conclusions sur la modalité du vouloir-faire. Nous avons trouvé qu'il fallait réévaluer la question du rôle du *désir* dans les contes étudiés. Pour nous, le désir peut être vu comme une motivation trompeuse. Par exemple, nous avons pu classifier les Objets de notre corpus sous la rubrique *la survie de l'individu et le maintien de la famille*. Dans ce sens, le héros n'agit pas parce qu'il *veut* avoir un Objet de valeur, mais parce qu'il

lui est *nécessaire* de le posséder.

Enfin, dans la partie de notre thèse qui est consacrée à la syntagmatique, c'est-à-dire aux particularités du schéma narratif de ces contes, nous avons étudié le contenu de chaque partie narrative, ainsi que l'organisation générale de ces différentes parties du récit. Cela nous a amené à conclure que les diverses composantes du *jeu de l'être et du paraître* (le mensonge, la déception, le secret, la découverte du secret, la tromperie, l'illusion, la transformation, le déguisement, la révélation) obéissent à un certain ordre syntagmatique dans les contes que nous avons traités. Ce qui revient à dire que dans cette sélection de contes, ces éléments n'apparaissent pas à n'importe quel moment pour n'importe quelle raison. Par contre, chaque partie du récit contient une différente manifestation du jeu de l'être et du paraître. En plus, l'enchaînement de ces composantes correspond à un modèle structurel certain : par exemple, au début du récit, ce qui *est* vrai n'est pas important, alors que ce qui *semble* être vrai l'est. Le récit commence donc par le paraître, et le reste de l'intrigue est consacré au rétablissement de *l'être*, ce qui est souvent la dénonciation du menteur et la découverte de la vérité.

Dans notre dernier chapitre aussi, nous avons étudié les différentes manifestations de la *parole* dans notre corpus. Nous avons trouvé que la «parole» rend souvent possible la révélation de la vérité et la découverte du mensonge. Dans les textes étudiés, le «conte» est une forme importante de communication verbale et écrite qui assure enfin que le faux-héros est démasqué et dénoncé et que l'identité du héros est reconnue. Le genre du conte lui-même parvient ainsi à révéler certains aspects de la réalité acadienne, telle qu'elle est racontée par des auteurs de cette région du monde : les fonctions thématiques (qui sont, parmi d'autres, la *reconnaissance*, la *punition*, la *justice* et la *renaissance*) de

l'événement du conte dans les textes de notre corpus peuvent être comparées aux fonctions du conte dans l'histoire du peuple de cette région du monde. L'importance de dévoiler les secrets et de révéler les mensonges racontés par des étrangers sont deux thèmes importants dans le mouvement de défense du patrimoine acadien. Le conte joue un rôle important dans l'évolution de l'identité acadienne en ce qu'il contribue à la survie de la langue et à la résurrection des anciennes traditions. L'Acadie, ancienne colonie rayée de la carte, est ressuscitée dans les contes et les légendes du peuple.

Cette renaissance des anciennes histoires permet aussi la révélation des erreurs faites par d'autres qui ont essayé de raconter l'histoire acadienne. Selon des auteurs acadiens (notamment Antonine Maillet), la littérature faite par les autres⁷⁶² est essentiellement de nature *mensongère* : elle déforme la véritable Acadie. Pendant longtemps (jusqu'à la fin du vingtième siècle), l'encadrement de l'identité acadienne restait entre les mains des écrivains étrangers qui l'avaient souvent modifiée à leur gré. À l'instar des pêcheurs étrangers qui voulaient prendre leurs poissons, leur terre et leurs biens, les poètes et les historiens étrangers voulaient aussi priver les Acadiens de quelque chose qui leur était essentiel : leur histoire. À en croire Maillet, le conte acadien a le pouvoir de corriger les erreurs commises par les autres qui ont voulu créer ou décrire l'Acadie, le pays et le peuple; en se rappelant un jour de son enfance, elle raconte ainsi le souvenir de son premier cours sur l'histoire acadienne : «Elle [l'enseignante] a oublié son devoir et s'est mise à nous raconter l'histoire, l'histoire de nos ancêtres comme si c'était la nôtre, comme

⁷⁶²Par exemple, Catherine Read Williams, Henry Wadsworth Longfellow, Charles Lévesque se sont tous inspirés de l'histoire acadienne dans leurs œuvres, en particulier du Grand Dérangement et des événements qui ont suivi.

si c'était une histoire vraie, aussi vraie que *Le chat botté* ou *La belle au bois dormant*.⁷⁶³»

Pour Antonine Maillet, c'est le conte acadien qui exprime la joie de vivre, l'âme et la vision du peuple; selon elle, l'histoire retrouve sa splendeur et sa vérité dans la tradition orale du peuple.

En effet, on peut voir le conte folklorique comme un phénomène culturel qui a contribué à l'éveil d'une certaine prise de conscience collective en Acadie. D'abord, à l'instar de l'événement du «conte» dans les récits de notre corpus, le conte folklorique jouait jadis, avant tout, un rôle de divertissement; nous savons d'ores et déjà que la valeur de la littérature folklorique dépasse de loin cette simple fonction sociale. Certes, il ne saurait être question de suggérer que les conteurs et les auteurs des récits que nous avons étudiés ont inventé des éléments qui n'existent pas dans le répertoire universel.

Néanmoins, il est remarquable de constater le rôle prépondérant que semble jouer, par exemple, l'événement du «conte» dans les récits de notre corpus, par rapport au rôle joué par ce genre dans la société, et en particulier dans la société acadienne. Les différentes manifestations de la «parole», et plus particulièrement du «conte» que nous avons étudiées peuvent donc être vues comme représentatives de l'acquisition d'un pouvoir extraordinaire au niveau syntagmatique dans les récits de notre corpus. Dans ces textes, les personnages se servent souvent du conte afin de corriger les mensonges du faux-héros ou du vilain et enfin de révéler la vérité.

En outre, nous avons déjà remarqué, par exemple, que la séquence du mariage n'existe pas dans beaucoup de contes de notre corpus. À la suite d'une étude sémantique

⁷⁶³ Antonine Maillet, *Par-derrière chez mon père*, Ottawa, Éditions Leméac Inc., 1987, p. 154-155.

de nos textes, il est possible d'arriver à des conclusions d'ordre paradigmatique, c'est-à-dire révélatrices de quelques valeurs et des idéologies qui circulent à l'intérieur de la société acadienne, dont une des plus importantes est le désir de renouer ou garder ses liens de famille. Dans son livre, *Les grands dérangements : la déportation des acadiens en littératures acadienne, québécoise et française*, Robert Viau explique que la société acadienne repose sur certaines valeurs, celles de la famille, du travail, et de la religion⁷⁶⁴. «Quiconque s'en écarte risque sa perte.⁷⁶⁵» ajoute-il. Dans les contes populaires, il est généralement reconnu qu'à la fin de l'histoire, le héros (ou l'héroïne) commence une nouvelle vie avec la famille de l'épouse ou l'époux (c'est-à-dire la plupart du temps, avec la famille royale) dans un nouveau pays. En revanche, dans les contes que nous avons étudiés, le héros décide de ne pas abandonner sa famille et son pays natal; en revanche il retourne vivre avec ses parents. Georges Dumézil note qu'un des objectifs du héros est d'atteindre à la souveraineté. Pour les héros dans les contes populaires en général, cela veut dire qu'ils se trouvent déplacés dans un territoire qui n'est pas le leur, et qu'ils doivent devenir enfin membre d'une famille étrangère. Le Ti-Jean dans les contes étudiés dans le dernier chapitre, cependant, part de chez lui au début pour gagner sa vie ailleurs, mais une fois qu'il a satisfait aux épreuves «du grand monde», il revient. Normalement, le mariage donne au héros l'occasion d'améliorer son sort en surmontant sa situation «inférieure». Pourtant, le héros de notre corpus ne profite pas de cette opportunité et préfère retrouver son propre pays afin de renouer ses liens de famille.

⁷⁶⁴Robert Viau, *Les grands dérangements : la déportation des acadiens en littératures acadienne, québécoise et française*, Beauport (Québec), Publications MNH inc., 1997, p. 83.

⁷⁶⁵*Ibid.*

Selon les auteurs de l'article sur «Le folklore acadien», «les contes traditionnels acadiens ne comportent [...] pas d'éléments qui leur sont uniques⁷⁶⁶». Nous aimerions contester cette perspective; pour nous, on peut lire dans les contes que nous venons de décrire un sens spécifiquement acadien. Un examen circonstancié de l'influence des contes de notre corpus sur le peuple qui les a produits, ainsi qu'une étude de la manière dont ils ont été modifiés par les gens qui les ont racontés et rassemblés dépasseraient les limites de notre travail. Nous étions conscients dès le début de notre dissertation qu'il ne nous était pas possible de tirer des conclusions définitives sur la société acadienne elle-même sans mener une enquête exhaustive des récits populaires (ainsi que d'autres formes de l'expression culturelle) de ce groupe de gens. Dans ce sens, notre corpus risque de paraître plutôt restreint. Notre étude représente tout de même la première tentative d'analyser un ensemble de contes de cette région dans l'optique de la description sémi-narrative générale. Notre but est une étude de ces récits qui laisse la possibilité à de futures enquêtes du même type que mène, par exemple Jack Zipes sur le conte de fées européen. Nous suggérons seulement, à l'instar d'autres chercheurs dans le domaine du conte, que ces récits sont un véhicule, et pour les conteurs et pour ceux qui les réunissent et les publient, pour exprimer une certaine vision du monde. «Au moyen du conte», écrit Sylvie Loiseau, «l'humanité met en scène les rapports qu'au moyen du langage l'homme entretient avec le monde⁷⁶⁷.» Les conteurs interprètent sur le plan personnel le monde qui les entoure; le conte leur permet une meilleure compréhension de la société dans laquelle

⁷⁶⁶Père A. Chiasson, C. Cormier, D. Deschênes, R. Labelle, «Le folklore acadien», *L'Acadie des Maritimes*, op. cit., p. 690.

⁷⁶⁷Sylvie Loiseau, *Les pouvoirs du conte*, op. cit., p. 58

ils se trouvent. Bref, nous soutenons le point de vue que les contes de notre corpus contiennent des traits qui relèvent d'une certaine pensée primitive en représentent des traditions et des pensées anciennes, mais en même temps, nous croyons qu'ils laissent de la place pour la circulation des idées des autres qui les content et les écrivent.

ANNEXE I

«A *motif* is the smallest element in a tale having a power to persist in tradition. In order to have this power it must have something unusual and striking about it. Most motifs fall into three classes. First are the actors in a tale – gods, or unusual animals, or marvelous creatures like witches, ogres, or fairies, or even conventionalized human characters like the favorite youngest child or the cruel stepmother. Second come certain items in the background of the action – magic objects, unusual customs, strange beliefs, and the like. In the third place there are single incidents – and these comprise the great majority of motifs. It is this last class that can have an independent existence and that may therefore serve as true tale-types. By far the largest number of traditional types consist of these single motifs.

[...] the principal use of a motif-index is to display identity or similarity in the tale elements in all parts of the world so that they can be conveniently studied.» (Stith Thompson, *The Folktale*, p. 415-416.)

Ti-jean : contes acadiens

«Le mouton aux cornes d'or»

acteurs/actants (contrat actantiel type 1):

Ti-Jean (Sujet)

ses deux frères aînés (Opposants)

un roi qui les emploie (Destinateur, Destinataire)

une princesse (la fille du roi)

un géant (qui emploie des gardes, des serviteurs et une vieille servante) (Opposant)

une vieille servante

OBJET : des choses merveilleuses du géant (une jument, un mouton, un violon)

objets :

une belle jument noire, un mouton aux cornes d'or, un violon magique (qui a le pouvoir de faire danser tous ceux qui l'entendent), une boule qui monte et descend au-dessus du toit du château (qui indique que le géant dort), une bouteille d'eau "endormitoire", c'est-à-dire soporifique (pour les gardes)

événements :

(Sn1) Les deux frères aînés et Ti-Jean quittent la maison pour aller travailler chez un roi. (Sn2) Ils deviennent jaloux de leur petit frère qui se trouve favorisé par le roi et la princesse. Ils disent au roi que Ti-Jean est capable de voler des choses chez un méchant géant en espérant le faire disparaître; le roi les croit et envoie Ti-Jean qui emploie des ruses pour réussir les épreuves. (Sn3) Premièrement, il arrive à voler la jument noire du

géant pendant qu'il dort; deuxièmement, déguisé, il fait boire de l'eau soporifique aux gardes en leur faisant croire que c'est de l'alcool, ensuite il prend le mouton aux cornes d'or et s'enfuit; troisièmement, il essaie de prendre le violon magique pendant que le géant dort mais il est découvert. Le géant veut le manger tout de suite, mais Ti-Jean arrive à le convaincre de le faire engraisser un peu. Enfin, c'est la vieille servante qui se trouve bouillie dans le chaudron (grâce au coup de pied que lui donne Ti-Jean). Alors, Ti-Jean prend le violon et commence à partir, mais une corde touche le cadre de la porte et fait vibrer tout le château, et le géant se réveille. (Sn4) Ainsi commence une poursuite; Ti-Jean essaie de traverser une rivière, mais le géant commence à la boire et l'empêche d'avancer. Alors, Ti-Jean se met à jouer du violon pour faire danser le géant, ce qui lui fait éclater la panse. (Sn5) Ti-Jean retourne chez le roi et comme récompense pour son exploit on lui demande de faire un vœu; il demande que ses frères soient renvoyés. Il continue à travailler chez le roi comme chef des serviteurs.

«Bonnet-Rouge»

acteurs/actants (contrat actantiel type 2) :

Ti-Jean (Sujet, Destinataire)

son père

Bonnet-Rouge (Destinateur, Opposant)

trois vieilles femmes, les soeurs de Bonnet-Rouge (Adjuvants)

trois pigeons qui deviennent des princesses (le plus vieux, laid et sale devient la plus jeune et la plus belle princesse et la seule qui puisse aider Ti-Jean) (Adjuvants)

OBJET : des biens du diable (un champ plein de vaches, un autre de chevaux)

objets :

Ti-Jean joue des parties de marbres avec le diable pour gagner 1) un champ plein de vaches 2) un champ plein de chevaux, des bottes en acier, des bottes en argent et une grande boule brillante comme de l'or, les plumes qui sont les vêtements des filles, les épreuves : une herse les dents tournées la pointe en haut sur laquelle se couche Ti-Jean, une vieille hache pour couper le bois, un vieux seau pour vider le lac, une baguette magique et un sifflet pour faire venir des oiseaux qui construisent le toit de la grange, un toit en plumes d'oiseaux, la jument blanche qui transporte Ti-Jean qui s'enfuit du château du roi

événements :

(Sn1) Ti-Jean reçoit de la visite d'un petit homme habillé tout en rouge qui lui demande de jouer des parties de marbre avec lui. Bonnet-Rouge perd deux fois (comme prix il donne à Ti-Jean un champ plein de vaches et un champs de chevaux) et gagne la troisième partie; (Sn2) en conséquence il doit aller le retrouver dans un an et un jour (à cent lieues de l'autre côté du soleil couchant.) (Sn3) En route dans le bois, il rencontre trois vieilles femmes qui lui donnent des bottes magiques (en acier et en argent) et une grande boule qui l'amène au bord d'un lac où se trouvent les trois filles de Bonnet-Rouge,

déguisées en pigeon. Il doit voler une plume qui tombe du plus sale et plus vieux pigeon qui devient les vêtements de la plus jeune et la plus puissante princesse. Par la suite, elle l'aide à surmonter les épreuves en lui disant de choisir toujours le plus vieil outil que lui offre son père (pour défricher, labourer et ensemer un champ boisé avec une hache ébréchée, assécher un lac pour trouver la bague de sa femme avec un vieux seau à moitié percé et construire une grange avec un toit en plumes d'oiseaux avec un vieux marteau et un vieux fusil à l'aide d'une baguette et un sifflet magique que lui donne la princesse). (Sn4) Bien qu'il ait réussi à toutes les épreuves qu'il lui a fait passer, Bonnet-Rouge ne veut pas laisser partir Ti-Jean, mais la fille lui donne la jument blanche de son père. (Sn5) Il part pour aller retrouver ses parents.

«Merlin»

acteurs/actants (contrat actantiel types 1 et 2) :

Ti-Jean (Sujet et Destinataire dans la deuxième partie du récit)

le roi du pays qu'habite Ti-Jean (Destinateur, Destinataire)

une sorcière consultée par le roi pour savoir qui vole les pommes de son immense verger (Adjuvant)

Merlin (un magicien géant qui vole les pommes du roi, Objet, Opposant, Adjuvant de Ti-Jean)

Jeanne (petite fille de douze ans qui connaît le secret pour l'attraper) (Objet, Adjuvant)

une reine (qui garde les clés de la chambre où Merlin est emprisonné)

un deuxième roi qui engage Ti-Jean comme jardinier pour remplacer les sept jardiniers qui faisaient le travail avant lui) (Destinateur)

les trois princesses (la plus jeune étant la plus belle qui se marie avec Ti-Jean), Objet

OBJET : 1) Jeanne, une petite fille, 2) Merlin, 3) la fille du roi

objets :

une petite table, des cigares, et un coffre en forme de sofa; tout cela pour attraper Merlin, de grandes bottes magiques qui permettent à Merlin de se déplacer à grande vitesse, le petit doigt en or, les cheveux en or, un bassin dans le château de Merlin qui transforme les cheveux de Ti-Jean en or, une vessie de cochon, quatre rosiers (un dans chaque coin du jardin du roi), une boule que lancent les trois jeunes princesses à celui qu'elles veulent comme mari, un cheval, un habit et une épée couleur de ciel, un cheval, un habit et une épée couleur de lune, un habit, un cheval et une épée couleur de soleil, un bout d'épée enfoncé dans le pied de Ti-Jean qui sert de preuve de son exploit sur le champ de bataille

événements :

(Sn2) Merlin vole des pommes du verger du roi. (Sn3) Deux serviteurs du roi partent à la recherche d'une jeune fille nommée Jeanne, pensionnaire dans un couvent, qui est la seule personne qui sait comment prendre le voleur. Elle l'attire en mettant un cigare sur une table près d'un sofa magique. Merlin s'assoie là-dessus et se trouve soudain enfermé dans un coffre. (Sn4) Merlin est amené au château et mis en prison.

(Sn2) Ti-Jean est chargé de lui apporter de la nourriture; Merlin le tente en lui disant qu'il «ne verra plus jamais une mauvaise journée de sa vie» s'il le libère. Merlin dit alors à Ti-Jean de faire semblant d'avoir une démangeaison dans la tête et de demander à la reine de la regarder; (Sn3) quand il a la tête penchée vers elle il prend les clés de sa poche située sur sa poitrine. (Sn4) En récompense de l'avoir sauvé, Merlin lui dit de l'appeler lorsqu'il a besoin de son aide. (Sn2) Le roi revient, et devient enragé quand il remarque la disparition de Merlin. (Sn3) Ti-Jean est alors chassé du royaume. Il marche quelques jours avant d'appeler Merlin, qui l'amène d'abord à son château où il lui montre un trou dans un mur et lui dit d'y mettre son doigt; il se trouve aussitôt transformé en or. (Sn4) Il lui montre aussi un bassin dans lequel il met sa tête et ses cheveux deviennent en or (mais il faut les couvrir d'une vessie de cochon.)

(Sn1) Merlin amène Ti-Jean à une ville où il est alors engagé par un autre roi comme jardinier (Ti-Jean prétend pouvoir faire le travail de sept jardiniers pour être embauché). Merlin l'aide en faisant pousser quatre rosiers à chaque coin du jardin du roi, il donne un rose à chacune des trois filles du roi et à la reine. (Sn2) La plus jeune princesse tombe amoureuse de lui. Le roi organise une fête pendant laquelle les princesses doivent lancer des boules à ceux qu'ils aiment. (Sn3) La princesse lance sa boule à Ti-Jean pour indiquer qu'elle veut l'épouser. (Sn4) Le roi et la reine en sont mécontents et chassent le couple du château.

(Sn2) Quelques années plus tard, une guerre se déclare contre le roi et Ti-Jean revient pour l'aider. Le roi lui donne un vieux cheval et un sabre rouillé. Il appelle Merlin et demande un cheval, un habit et une bonne épée. (Sn3) Il apparaît sur le champ de bataille trois jours de suite, en habit couleur de ciel, de lune et de soleil avec des chevaux de la même couleur. Un jour en se battant, il reçoit un bout d'épée dans le pied—qu'il montre au roi et à la reine plus tard, après la victoire comme preuve de ses exploits. (Sn4) Mais pour être complètement convaincu, le roi demande à Ti-Jean de faire trois fois le tour du château de la même manière qu'il a fait sur le champ de bataille. (Sn5) Le roi les invite alors à venir habiter au château et il signe toutes ses terres à Ti-Jean.

«Le coucou»

acteurs/actants (type 4) :

Ti-Jean (Sujet)

ses deux frères aînés

un méchant roi avare qui les emploie et une vieille reine (Destinateur, Destinataire, Opposant)

OBJET : la vengeance, (des vaches et des cochons, les biens du roi)

objets :

un contrat avec le roi, un pont fait de la peau des vaches, des queues de cochon enfoncées dans la boue, le “coucou” (la vieille reine sous un drap dans un arbre)

événements :

(Sn1) Les frères aînés de Ti-Jean trouve du travail chez un méchant roi qui les engage à une condition : s'ils ne sont pas satisfaits de leur emploi, il leur lève une lanière de deux pouces de peau du faite de la tête jusqu'aux talons, leur donne sept coups d'alène aux fesses et les renvoie sans les payer. (Sn2) Après quelques jours de dur travail, pendant lesquels le roi les fait travailler avec une vieille charrette dont les roues se cassent toujours, les frères lui disent qu'ils ne sont pas satisfaits de leur travail; ils sont alors punis et renvoyés chez eux. (Sn3) Ti-Jean, qui est encore à la maison décide de partir trouver le roi pour exercer sa vengeance de la part de ses frères. Le roi lui fait signer le même contrat que ses frères, mais Ti-Jean ajoute la condition que le roi serait puni lui aussi de la même manière, s'il n'est pas satisfait de son travail. Le roi tente de se débarrasser de lui, en lui faisant passer des épreuves qui semblent impossibles. Premièrement, il lui fait construire un pont qui doit être fait sans bois, ni fer, ni pierre. Ti-Jean finit par tuer des vaches du roi et les met en masse sur la rivière. Le roi n'est pas content, mais il ne peut rien dire. Deuxièmement, Ti-Jean doit amener les cochons du roi à un parc en traversant un borbier difficile à franchir pour des petits cochons. Il les amène chez ses parents et leur coupe tous la queue. Il enfonce les bouts ensuite dans le borbier pour faire croire au roi qu'ils se sont pris dans la boue. Mais encore, il ne peut pas dire qu'il n'est pas satisfait. Enfin, la reine essaie de le faire disparaître en se déguisant sous un drap blanc et montant dans un arbre pour faire le «coucou». Il faut que le roi dise à Ti-Jean que quand le coucou chante, ils doivent renvoyer tous leurs employés, sinon, ils seront tués. Mais Ti-Jean tire sur la reine, qui tombe par terre. (Sn4) C'est alors que le roi doit avouer enfin qu'il n'est pas content du travail de Ti-Jean, qui le punit de la même manière que le roi avait puni ses frères. (Sn5) Il part pour chez lui avec les mille piastres que le roi a dû lui donner en récompense pour son travail.

«La bête à sept têtes»acteurs/actants (type 3) :

une sorcière qui jette un sort à Ti-Jean (Sujet) à sa naissance (Destinateur)

un curé (le parrain de Ti-Jean) qui écrit une lettre à Ti-Jean pour lui annoncer la mauvaise nouvelle qu'il va mourir à l'âge de vingt et un ans) (Adjuvant)

trois vieillards (Adjuvants) qui lui donnent des chiens qui ont des pouvoirs magiques pour combattre

une bête à sept têtes (Opposant)

un roi qui emploie Ti-Jean

une princesse (sa fille)

un vieux baron amoureux de la princesse (Opposant)

une deuxième sorcière, la soeur de la première qui veut aider le baron (Opposant)

OBJET : la vie du héros

objets :

le sort jeté à Ti-Jean lors de sa naissance, la lettre du curé, trois chiens (Court-Vite, Brise-Fer, Entend-Clair), du vin (empoisonné par la sorcière qui n'arrive pas à tuer Ti-Jean car un de ses chiens le renverse), un ergot de la bête que la sorcière met sous l'oreiller du héros pour le tuer

événements :

(Sn2) Une sorcière jette un sort à Ti-Jean à sa naissance; à l'âge de vingt et un ans, il sera dévoré par une bête-à-sept-têtes. À l'approche de cette date un curé lui écrit une lettre pour l'avertir de ce qui va lui arriver; (Sn3) il décide alors de quitter la maison de ses parents, pour leur épargner le malheur de le voir mourir. Il rencontre trois vieillards dans les bois et obtient des chiens qui ont des pouvoirs surnaturels : la vitesse, la force et une ouïe extraordinaire. Il se trouve au cours de son voyage engagé chez un roi. Le jour de son anniversaire, la bête le trouve et essaie de le tuer, mais Ti-Jean finit par remporter la victoire. (Sn2) Une autre sorcière (la soeur de celui qui lui avait jeté le sort et une amie d'un vieux baron qui est jaloux de Ti-Jean en raison de l'attention qu'il semble attirer de la fille du roi) essaie de le tuer en mettant du poison dans son vin pendant un banquet. (Sn3) Pourtant, grâce à l'aide d'un de ses chiens, qui renverse son verre, il ne le boit pas. (Sn2) La sorcière, voulant toujours le faire disparaître, trouve un ergot de la carcasse de la bête (qui a le pouvoir magique de bouger tout seul et de s'enfoncer dans la peau) et le met sous l'oreiller de Ti-Jean. Il pénètre dans sa gorge et l'étouffe. (Sn3) Il est enterré, mais les chiens découvrent alors son cercueil, sortent leur maître, et enlèvent l'ergot. (Sn4) Il reprend vie, et les chiens tuent la sorcière. (Sn5) Ti-Jean se souvient de son père et sa mère et revient chez eux.

«Anneau-de-la-sauce-marine»acteurs/actants (type 2) :

Ti-Jean (Sujet, Destinataire) et la plus belle fille de l'univers qui va l'épouser Anneau-de-la-sauce-marine (Objet)

une sorcière qui met des épingles sur les vêtements de Ti-Jean (Opposant)

trois vieux hommes qui appellent tous les poissons, tous les animaux et tous les oiseaux de l'univers (Adjuvants)

un vieil aigle géant (Adjuvant)

le père d'Anneau, un sorcier (Destinateur)

OBJET : la fille

objets :

des épingles mises sur les vêtements de Ti-Jean qui causent une perte de mémoire chez le héros, un sifflet spécial pour appeler tous les poissons de l'univers, un autre pour appeler tous les animaux de la forêt, un autre sifflet pour faire venir tous les oiseaux du monde, une épreuve: monter un mât pour avoir une boule en or, un lit-piège au-dessus une cuve remplie d'huile bouillante, bottes magiques (que met le père sorcier pour attraper la

princesse et Ti-Jean), poursuite: un morceau de vitre jeté devient une montagne (montée par le père à l'aide de son pic du diable), un bout de bois jeté devient une montagne de bois

événements :

(Sn1) Ti-Jean rencontre la plus belle fille de l'univers et ils décident de se marier un an plus tard. La fille lui dit de ne pas mettre d'épingles sur ses vêtements, au cas où il perdrait toute mémoire d'elle. (Sn2) Une sorcière le sait et en met sur ses meilleurs habits. La princesse revient et repart, offensée parce que Ti-Jean l'a oubliée. On enlève alors les épingles (pour laver les vêtements) et Ti-Jean se souvient tout d'un coup de la promesse qu'ils se sont faite et (Sn3) part à la recherche de la princesse. En route, il rencontre trois vieillards qui appellent tous les poissons, les animaux et les oiseaux de l'univers pour savoir où se trouve la plus belle fille de l'univers. Ti-Jean est transporté par un aigle, qui est le seul à savoir où habite l'Anneau-de-la-sauce-marine, de l'autre côté de la Mer Rouge. Il la trouve, mais son père lui fait subir une épreuve avant de la lui donner en mariage : il faut qu'il monte un mât pour avoir une boule en or au faite. La fille sort au milieu de la nuit pour planter des clous tout au long du mât, et Ti-Jean réussit au test. (Sn4) Le soir venu, le père essaie de les tuer en leur disant de dormir dans un lit qui a été fait pour les laisser tomber par un trou dans le plancher, sous lequel il y a une grande cuve d'huile bouillante. Ils jettent deux grandes bûches dans la cuve pour lui faire croire qu'ils y étaient tombés. Ils s'enfuient alors, mais le père se rend compte de leur absence et les poursuit. Ils jettent un morceau de vitre et ensuite un bout de bois qui deviennent des montagnes de vitre et de bois qui comblent la route au père. (Sn5) Enfin ils arrivent sains et saufs en Terre Sainte où les sorciers ne peuvent pas entrer. Ils continuent leur route, certains que le roi ne les rattrapera jamais.

«Le géant»

acteurs/actants (type 1) :

un roi (Destinateur, Destinataire)

la fille du roi (Objet)

Ti-Jean (Sujet)

un ours, une fourmi et une pie (Adjuvants)

un géant (Opposant)

une vieille femme (la servante)

OBJET : la fille

objets :

Ti-Jean reçoit le poil d'un ours qui le rend fort, une fourmi donne à Ti-Jean une de ses barbes pour qu'il puisse devenir aussi petit qu'une fourmi, et une pie lui donne une de ses plumes pour pouvoir voler, une pie (se trouvant dans un arbre devant la maison du géant qui détient tout le pouvoir du géant dans le ventre); il s'y trouve un petit oeuf jaune qu'il faut écraser sur une tache noire sur la tête du géant pour le tuer

événements :

(Sn1) Tous les sept ans, un géant vient dans la capitale dévorer une fille de vingt et un ans. (Sn2) Cette année-là, la victime sera la fille du roi. (Sn3) Ti-Jean répond à une annonce publiée par le roi demandant du secours pour trouver et tuer le géant. Ti-Jean part à la recherche de ce vilain. Peu après avoir commencé sa quête, il rencontre un ours, une pie et une fourmi qui se disputent une carcasse qu'ils avaient trouvée. Ti-Jean les aide à résoudre le conflit, et ils le remercient en lui donnant des pouvoirs magiques (la force extraordinaire, le pouvoir de voler et de se faire petit). Il arrive enfin chez le géant et se cache. Il est découvert, mais le convainc d'attendre un peu avant de le manger pour le faire engraisser un peu. Pendant ce temps, le géant lui demande un jour d'avoir une petite compétition pour voir qui peut lancer une masse de mille livres le plus loin. Ti-Jean se sert de la force que lui avait donnée l'ours, mais elle ne suffit pas. Ti-Jean lui demande alors la source de sa force et le géant répond qu'elle se trouve dans une pie qui est toujours dans un arbre devant sa maison; il faut la tuer, lui fendre le ventre pour sortir un petit oeuf jaune et frapper sur une petite tache noire qu'elle a sur le front. Ti-Jean utilise alors ses pouvoirs magiques (il devient petit, pour sortir de la maison; il vole, pour avoir la pie) pour tuer le géant. (Sn4) Le roi ne croit pas que Ti-Jean ait pu accomplir un tel exploit et fait envoyer des soldats chez le géant pour voir si son histoire est bien vraie. (Sn5) Ti-Jean reçoit un sac d'argent du roi comme récompense pour son travail et puis part sur la grande route.

«La quarantième chambre et les quatre murs»acteurs/actants (type 2) :

Ti-Jean (Sujet)

le capitaine d'un gros navire et ses sept fils (Destinateur)

un deuxième capitaine (qui devient jaloux de Ti-Jean et se débarrasse de lui) (Destinateur)

une vieille sorcière et le jeune homme, suivi par une petite fille; tous ayant le pouvoir de ramener sept mille soldats morts à la vie (Opposants)

une princesse enfermée dans la quarantième chambre (Objet)

un vieux baron, amoureux de la princesse (Opposant)

une voix mystérieuse (du roi?) qui ordonne Ti-Jean d'aller peindre les murs de la chambre de la princesse (Destinateur)

un roi, père de la princesse (Destinataire)

OBJET : la fille, l'histoire peinte sur les murs de la princesse

objets :

une carte de navigation "très spéciale" que Ti-Jean reçoit des sept fils lors du premier voyage, des cadavres qui reprennent vie chaque nuit, un flacon qui contient du liquide pour frotter sur le cou des cadavres décapités pour les ramener à la vie, des bouquets fabriqués par la princesse, les trois requêtes de Ti-Jean avant qu'il entreprenne de peindre la chambre de la princesse: une cloche et une clef, de la nourriture et du rhum suffisamment pour trois jours, et quatre rideaux pour cacher les murs, de belles lettres en

or qui apparaissent sur les murs qui racontent toute l'histoire de Ti-Jean avec la princesse

événements :

(Sn1) Premier voyage : Ti-Jean quitte ses parents à la recherche d'un travail et arrive à se faire employer par un capitaine et ses sept fils. Il travaille pour eux un an et un jour et, avant de les quitter, reçoit comme cadeau une carte de navigation spéciale. Il revient chez ses parents.

Deuxième voyage : Ayant dépensé tout son argent, il doit partir à la recherche de travail de nouveau et est engagé par un vieux capitaine. (Sn2) Le capitaine, en voyant que Ti-Jean en savait plus long que lui (il se sert de sa carte de navigation), devient contrarié. Il ordonne donc de mettre Ti-Jean dans une chaloupe et de la laisser aller à la dérive. Au bout de quelques jours, Ti-Jean finit par se trouver dans une île habitée par une famille de pirates—la même famille de matelots qui l'avait engagé quand il était parti à la recherche du travail la première fois. Chaque jour il est laissé seul au château où on lui donne les clés des chambres en lui disant qu'il lui est interdit d'entrer dans la quarantième. Des jours passent, et Ti-Jean résiste à la tentation jusqu'au jour où les pirates partent pour un long voyage; (Sn3) il profite de cette occasion pour entrer dans la chambre interdite.

Troisième voyage : Il y trouve une princesse et s'enfuit avec elle vers un pays lointain. Ils arrivent dans une île où ils sont enfin découverts par le capitaine pirate qui crée un piège pour le couple à bord de son bateau. Sur le même vaisseau se trouve un vieux baron qui était autrefois épris de la princesse. (Sn4) Un jour il arrive à jeter Ti-Jean dans la mer, et revient avec la princesse dans son royaume en lui faisant jurer de dire à tout le monde que c'était lui qui l'avait sauvée.

Quatrième voyage : Quelques jours après, Ti-Jean échoue sur une plage et est réveillé par une voix mystérieuse qui lui ordonne d'aller «peinturer la chambre de sa femme chez le roi». Il se rend donc chez le roi, et est engagé comme peintre pour la princesse, qui ne le reconnaît pas. D'abord, il ne sait pas quoi faire mais enfin, frustré, il finit par jeter toute la peinture violemment sur les quatre murs. A sa surprise, de belles lettres en or apparaissent qui racontent toute l'histoire de ses voyages et de son aventure avec la princesse. Lorsque la princesse voit cette chronique en or, elle se souvient de l'histoire mais elle ne reconnaît pas Ti-Jean. Elle demande à son père d'organiser une soirée où tout le royaume serait invité. Lors de cette fête, tout le monde doit raconter une histoire, et c'est lors du discours de Ti-Jean que le mensonge du baron se révèle. (Sn5) Il est jeté dans une immense cuve et en sort sous forme de grenouille. Le roi est prêt à donner sa fille en mariage à Ti-Jean, mais ce dernier ne l'accepte pas. Enfin, le héros revient chez lui où ses parents jurent de ne plus jamais le laisser partir.

Ti-Jean-le-Fort**«L'oiseau de la mort»****acteurs/actants (Type 1) :**

Ti-Jean (Ti-Jean-la-Ruse) qui vit avec sa mère (Sujet)
 le roi de la forêt (Destinateur, Destinataire)
 un vieux couple (Adjuvant)
 une vieille sorcière (Adjuvant)
 un aigle géant (l'Oiseau de la mort) (Opposant)
 une princesse (Objet)
 un méchant roi et son fils (Opposant)
 les prisonniers de l'Oiseau de la mort (Objets)
 la deuxième princesse du roi (Objet)
 OBJET : la fille

objets :

une serviette magique (qui donne au héros le pouvoir de manger et de faire endormir la princesse), un couteau qui peut prendre la forme d'une épée pour tuer l'oiseau, le bout de bec, le conte: tout le monde raconte son histoire, le bout de papier sur lequel Ti-Jean écrit son nom et grâce auquel le faux-héros est démasqué, la plus longue plume de l'oiseau de la mort pour pouvoir voler à l'endroit où se trouvent les autres prisonniers

événements :

(Sn1) Ti-Jean (surnommé Ti-Jean-la-Ruse parce qu'il est très fort et habile à se battre avec les bêtes de la forêt), qui vit avec sa mère dans une petite maison au fond des bois, part un jour pour aller rencontrer le roi de la forêt. En route, il est accueilli par un vieux couple qui lui donne à manger et lui indique le chemin à suivre. Au bout de trois jours de marche, il arrive chez une vieille sorcière qui l'invite à manger et à dormir, et lui indique la route à suivre pour trouver le roi. Elle lui donne une serviette magique (qui a le pouvoir de lui procurer à manger, et de faire endormir celui qui l'utilise pour s'essuyer le visage) et un couteau (qui se transforme en sabre de dix pieds). La sorcière l'avertit d'un aigle géant (l'Oiseau de la mort) méchant auquel il doit faire attention.

Il poursuit son chemin et se trouve au sommet d'une montagne sur laquelle se trouve une immense chaise et une grosse roche. (Sn2) Il arrive enfin à la ville du roi, où il apprend que la princesse doit être confiée le lendemain à l'Oiseau de la mort (qui réclame tous les ans à la même date quelque chose). (Sn3) Ti-Jean décide d'aller se battre contre la bête et se rend au sommet. La princesse le voit, mais Ti-Jean lui fait promettre de ne pas répéter son nom à qui que ce soit. Il lui essuie le visage avec la serviette et elle s'endort. Ti-Jean tue l'aigle géant et coupe un bout du bec (la tête étant trop lourde à porter).

La princesse se réveille après trois jours de sommeil et revient chez elle. (Sn4) peu de temps après, la tête de l'oiseau est trouvée par un méchant prince du royaume voisin. Il l'apporte au père de la princesse pour tenter d'obtenir quelque récompense du

roi, qui lui offre sa fille en mariage. Il organise une grande fête pour célébrer les fiançailles. Lors de ce grand banquet, on demande à chacun de raconter l'histoire de sa vie. Ti-Jean interromp l'histoire du prince; comme preuve de sa version des faits, il demande à la princesse d'écrire son nom sur une feuille de papier. Cela ne satisfait pas le prince, qui demande plus de preuves. Alors, Ti-Jean montre le bout du bec qui manque à la tête apportée par le prince. (Sn5) On demande à Ti-Jean quelle punition à infliger au prince, qui lui dit de le mettre en prison pour dix ans.

(Sn2) Ti-Jean se met en route pour aller voir la sorcière qui lui avait dit de retourner chez elle si jamais il arrivait à tuer l'Oiseau de la mort. Elle lui explique comment il peut sauver les prisonniers de l'aigle géant (détacher la plus longue plume pour pouvoir voler les trouver). (Sn3) Entre-temps, Ti-Jean doit se battre contre l'armée du royaume voisin car le roi veut se venger de l'emprisonnement de son fils. (Sn4) Après l'avoir défaite, Ti-Jean vole au domaine de l'Oiseau de la mort pour trouver les gens qui ont été enlevés et les libère. (Sn5) Le roi offre à Ti-Jean une de ses filles en mariage, mais il refuse. Il part retrouver la sorcière et enfin sa mère.

«Le prince méconnu»

acteurs/actants (types 1 et 3) :

un roi et une reine (Destinateurs) qui ont un garçon nommé Louis (Sujet qui devient plus tard l'Objet de la recherche d'un autre Sujet, son fils)
 dix femmes qui deviennent les femmes du prince (Objets)
 le fils de la princesse paysanne (Jean-le-Galant) (Sujet)
 les neuf princes du roi (Opposants)
 un bandit dans la forêt (le Bandit de la clairière) (Opposant)
 une jeune fille (Adjuvant)
 OBJET : des femmes, le roi (père du Jean-le-Galant)

objets :

La mère de Ti-Jean lui donne «une lettre de présentation» pour remettre à son père afin qu'il puisse se faire reconnaître (au cas où il en aurait besoin, ce qui n'arrive pas), un traité signé par le roi de l'autre royaume, Ti-Jean fait raconter au roi l'histoire de sa vie (conte), Ti-Jean raconte l'histoire de sa vie aussi.

événements :

(Sn1) Un roi et une reine n'ont qu'un fils. (Sn2) N'ayant qu'un petit royaume, le roi veut unir son fils à dix princesses pour faire élargir son royaume. Le fils n'arrive à en trouver que neuf. (Sn3) Prêt à revenir chez lui, le prince s'arrête un jour à une auberge où il aperçoit une belle paysanne. Il l'amène chez lui, déguisée en princesse, pour compléter son harem. (Sn2) Au cours de l'année suivante, chacune des princesses donne naissance à un garçon, sauf la paysanne. (Sn3) Elle est donc répudiée et envoyée à des parents de la famille royale (son cousin, le roi du Pays du Mitan), où elle accouche d'un fils (nommé Jean-le-Galant) peu de temps après. La famille, voulant élever l'enfant

comme s'il était le sien, enferme la princesse dans une chambre tout en haut du château. L'enfant grandit, et devient bon guerrier. (Sn4) Mais, un jour il aperçoit une femme (sa mère) à la fenêtre du dernier étage du château. Le roi lui révèle la vérité et Ti-Jean part trouver son père dans le royaume voisin.

(Sn1) Une fois arrivé chez son père, Ti-Jean devient membre de son armée, et le convainc de la mener. (Sn2) Cette décision ne plaît pas aux neuf princes qui sont chacun à la tête d'un petit régiment. L'armée, dont Ti-Jean est devenu le chef, gagne la guerre et Ti-Jean signe avec le roi de l'autre royaume un traité disant qu'il n'attaquerait plus jamais le Royaume d'en Haut. Le roi dit à Ti-Jean d'entraîner ses fils pour qu'ils deviennent de meilleurs guerriers. Les neuf princes se réunissent alors pour décider comment faire disparaître Ti-Jean. Ti-Jean les amène dans un champ et les fait travailler pendant une semaine. Ils demandent un jour de congé et se soulent, s'égarant dans une forêt où ils sont capturés par un bandit. (Sn3) Ti-Jean arrive à les sauver, et à sauver aussi une jeune fille qui était aussi prisonnière du bandit. Il leur ordonne de lui obéir à partir de ce moment même. (Sn2) Ils décident donc de le faire disparaître et tirent sur lui. (Sn3) Ti-Jean fait semblant d'être mort et les princes reviennent au château avec la fille.

(Sn2) Pendant ce temps, la mère de Ti-Jean s'inquiète de ne pas avoir de nouvelles de son fils et (Sn3) part pour aller voir ce qui lui est arrivé. Elle trouve un gîte pour la nuit au château, sans être reconnue par le roi. Ti-Jean revient au château, et le roi est impressionné de son exploit et lui offre sa couronne et son royaume. Mais Ti-Jean refuse en disant qu'il ne veut que le pouvoir sur le royaume pendant trois jours. Il commence à organiser alors une grande journée de réjouissances pour fêter son départ. (Sn4) Lors du grand banquet ce jour-là, Ti-Jean fait mettre sa mère à côté de lui et demande à tous les invités de raconter l'histoire de leur vie. Le roi omet la partie où il épouse la mère de Ti-Jean. Alors Ti-Jean prend la parole et raconte sa propre histoire, y inclus celle de sa mère, et la présente aux invités. (Sn5) Le roi reconnaît sa faute et répète l'offre de son royaume à Ti-Jean et dit qu'il reprendrait sa mère comme sa légitime épouse et reine du château. Ti-Jean refuse l'offre du roi de nouveau et part avec sa mère et la jeune fille pour le Pays du Mitan.

«La côte magique»

acteurs/actants (Types 3 et 1) :

Ti-Jean (Sujet)

sa belle-mère et ses deux filles (Destinateur)

un beau veau blanc (Adjuvant)

trois grands boeufs: un rouge, un jaune et un noir (Opposants)

un roi qui emploie Ti-Jean comme vacher (Destinateur, Destinataire)

trois géants (propriétaires des champs où Ti-Jean amène les vaches) (Opposants)

une bête à sept têtes (Opposant)

la fille du roi (Objet)

OBJETS : la vie du Sujet, la fille

objets :

la corne gauche du petit veau blanc qui donne à manger, la corne droite qui donne à boire, la côte magique du petit veau qui l'aide à accomplir ses épreuves, un habit et un cheval couleur d'étoiles, un habit et un cheval couleur de lune, un habit et un cheval couleur de soleil, un sabre couleur d'étoiles, les cheveux de Ti-Jean coupés par la princesse, les histoires (fausses) racontées par les princes lors de la fête organisée par le roi, les langues de la bête apportées au roi par Ti-Jean comme preuve de son exploit

événements :

(Sn1) Ti-Jean vit avec son père, qui décide de se marier avec une veuve après la mort de sa femme. (Sn2) Ti-Jean n'aime pas ses deux belles-soeurs, qui le détestent aussi. Un jour, Ti-Jean reçoit un beau veau blanc comme cadeau de son père. Peu de temps après, il découvre que le veau est magique; il avertit Ti-Jean que sa belle-famille veut le tuer. Il a aussi le pouvoir de lui procurer à manger et à boire. Ti-Jean ne mange pas les repas de sa belle-mère, alors la veuve et ses filles conçoivent un complot pour l'empoisonner. Mais Ti-Jean ne mange pas le plat préparé par la veuve, ayant été averti par son petit veau blanc. Elles essaient de l'empoisonner trois fois; la troisième fois, les filles se cachent pour le voir manger, et découvrent le pouvoir magique du veau. La mère décide donc d'essayer de faire disparaître le veau. Elle fait semblant d'être malade, et dit au père que la seule chose qui puisse la sauver, c'est de boire le sang d'un veau blanc. (Sn3) Le veau suggère donc à Ti-Jean de partir avec lui (la deuxième fois qu'il lui parle).

Après trois semaines, ils arrivent devant une grande forêt, et le petit veau lui dit (la troisième fois qu'il lui parle) qu'il doit se battre avec trois boeufs, un rouge, un jaune et un noir, trois nuits consécutives. Le veau émerge victorieux des deux premiers combats, mais perd le troisième. Avant ces épreuves, le veau avait dit à Ti-Jean de prendre sa petite côte gauche, dans laquelle se trouve tout son pouvoir, au cas où il mourrait. Pour le faire marcher, il faut prononcer les paroles : «Côte, viens à mon aide.» (C'est grâce aux combats avec les boeufs, et à la mort subséquente du veau que Ti-Jean acquiert la compétence nécessaire pour sortir de la forêt.) (Sn4) Par la suite, il trouve un grand château où il trouve un roi qui lui donne du travail comme vacher.

(Sn2) Chargé de conduire les vaches au champ de pâturage, Ti-Jean y trouve l'herbe trop sèche et donc cherche un champ plus nourrissant. Il aperçoit de l'autre bord de la propriété du roi, sur le côté ouest, un grand mur de bois qui longe le champ du roi, un champ de foin d'une verdure incroyable. Il se sert de sa côte pour ouvrir le mur et mène ses vaches de l'autre côté. Il répète cette manoeuvre trois fois, et le troisième jour il voit venir vers lui un géant, enragé de le trouver dans son champ. (Sn3) À l'aide de sa côte, il le tue. Un jour, Ti-Jean trouve un château sur ce terrain, dans lequel il découvre un habit et un cheval couleur d'étoiles. Au bout d'un mois, le champ de foin est presque épuisé et Ti-Jean doit en trouver un autre. Il marche vers le nord et se sert de sa côte pour passer à travers une clôture de pierre dans un champ de trèfle, où il y a un autre château. Il y trouve un habit et un cheval couleur de lune. Par la suite, il se rend compte qu'il est suivi par un géant, qu'il tue avec la côte. Au bout de deux mois, Ti-Jean doit trouver encore un autre champ. Il découvre un vaste champ d'avoine entouré d'une clôture de fer à l'ouest de la propriété du roi. Il y entre, trouve un autre château, un habit

et un cheval couleur de soleil, et se trouve enfin poursuivi par un géant qu'il tue à l'aide de sa cote.

(Sn2) Ce soir-là il rentre au château du roi et apprend que sa fille va être dévorée le lendemain par la bête-à-sept-têtes. (Sn3) Alors, Ti-Jean part pour aller se battre avec elle son habit couleur d'étoiles et avec son cheval de la même couleur. Il coupe deux têtes avec son sabre couleur d'étoiles et à l'aide aussi de sa cote. Il revient le lendemain en son habit couleur de lune et coupe encore deux têtes. Le troisième jour, habillé en couleur de soleil, en attendant la bête il s'endort et la princesse lui coupe une mèche de cheveux. La bête le surprend en le réveillant, mais il finit par lui couper les trois têtes qui restent et délivre la princesse. Ensuite, il coupe le bout de la langue de chacune des têtes comme preuve de son exploit.

(Sn4) Après que la fille eut été revenue chez elle, le roi publie des annonces pour savoir qui a pu sauver sa fille; il invite tous les princes des royaumes voisins qui prétendent avoir tué la bête. Tous racontent la fausse histoire de la façon dont ils avaient gagné la bataille. Un prince avait même récupéré les têtes. Mais la princesse dit à son père qu'elle ne les avait jamais vus. Elle demande qu'on aille chercher le jeune vacher pour qu'elle puisse lui poser une question. Il arrive dans son habit couleur d'étoiles, et fait noter au roi et aux invités que les têtes apportées par le prince n'ont pas de langue. La princesse demande aussi de pouvoir comparer les cheveux qu'elle avait coupés au prince avec ceux de Ti-Jean, et découvre qu'ils sont identiques. (Sn5) Le roi le reconnaît alors comme le vrai héros et lui offre la moitié de son royaume et sa fille en mariage. Mais, la seule chose que Ti-Jean réclame, c'est le droit de retourner voir son père et de le convaincre de venir rester avec lui dans le château du roi.

«Le neveu du curé»

acteurs/actants (type 1) :

un capitaine de bateau et son fils (Jean, qu'on appelle Ti-Jean, Sujet) qui hérite du métier de son père

l'oncle de Jean, le Père Joseph (Destinateur)

les paroissiens transportés par Ti-Jean (Destinataire)

un géant (Opposant)

un méchant gardien (Opposant)

une princesse prisonnière (Objet)

une vieille sorcière (Adjuvant)

un roi, le père de la princesse (Destinateur, Destinataire)

OBJET : un nouveau village pour son oncle, la princesse

objets :

une lettre que la princesse envoie à Ti-Jean pour qu'il sache qu'il ne doit pas se présenter à la grande porte du château où elle est enfermée, le trésor du géant dont Ti-Jean et la princesse se servent pour bâtir un bateau

événements :

(Sn1) Un vieux capitaine prend sa retraite et lègue son bateau à son fils. (Sn2, 1) Au cours d'un de ses voyages, Ti-Jean arrive à un royaume dans lequel la princesse vient d'être enlevée; il lit sur des pancartes qu'une récompense est offerte à celui qui la trouve et la ramène au royaume. N'ayant pas le temps d'y rester, Ti-Jean décide un jour d'y retourner pour prendre plus d'informations. (Sn2, 2) Il continue sa route et arrive dans une île où habite son oncle, un curé, qui lui fait savoir que tout son village a récemment brûlé. (Sn3, 2) Ti-Jean transporte donc tous les habitants dans un meilleur endroit où ils peuvent rebâtir le village. Ti-Jean reste avec eux quelque temps pour les aider avant de partir encore pour gagner sa vie comme matelot. (Sn3, 1) Trois semaines plus tard, une tempête se lève et Ti-Jean fait naufrage sur une île où se trouve la princesse. Enfermée dans le château d'un géant, elle le voit sur la plage et lui jette une lettre lui disant de ne pas se présenter à la grande porte de peur qu'il ne soit pris par le géant. Elle lui dit d'aller la rencontrer à la petite porte du côté nord du château. Ils font un plan pour tuer le géant, en le faisant tomber dans sa fosse aux lions, et le gardien cruel, qui surveille l'entrée du château, en le mettant dans un canot en pleine mer. (Sn4) Se trouvant par la suite sans bateau, la princesse montre le grand trésor du géant à Ti-Jean, qui s'en sert pour faire bâtir un bateau. Le bateau construit, ils prennent le trésor, et partent pour retrouver la ville natale de la princesse. (Elle semble connaître la route; un jour une vieille sorcière est venue dans l'île et lui en avait parlé.) (Sn5) Ils y arrivent et le roi peut à peine en croire ses yeux; il offre à Ti-Jean une fortune, sa fille en mariage et lui dit de rester avec eux au château. Mais Ti-Jean refuse en raison de la promesse qu'il avait faite à son oncle de retourner vivre dans son village. Le roi offre donc de faire construire une route entre le village et son royaume et lui rappelle qu'il peut venir chercher sa fortune n'importe quand.

«Le grand château blanc»acteurs/actants (types 1 et 2) :

une famille de pêcheurs (Destinataire), trois fils dont Ti-Jean est le plus jeune (Sujet)

un capitaine étranger (Destinateur)

une belle femme mystérieuse (Objet)

un lion qui donne une des vibrisses de sa moustache pour le rendre fort (Adjuvant)

une fourmi qui donne une de ses pattes pour devenir petit (Adjuvant)

un aigle qui donne une de ses plumes pour devenir un aigle (Adjuvant)

un roi dont la fille a été enlevée par des malfaiteurs (Destinateur/Destinataire)

un géant (Opposant)

OBJETS : des poissons, deux filles

objets :

une bougie qui s'allume et qui s'éteint tout seul, une boîte de bougies (magiques) qui ne s'éteignent pas sans qu'on les souffle, une vibrisse de la moustache d'un lion (pour devenir lion), une patte de fourmi (pour devenir fourmi), une plume d'aigle (pour devenir

aigle), sept troupes (hordes) de lions qui détiennent le pouvoir du géant (le plus robuste contient un pigeon, dans lequel, il y a un oeuf), (Il faut casser l'oeuf sur la tête du géant pour le tuer.)

événements :

(Sn1) Une famille de pêcheurs, qui vit très pauvrement, reçoit un jour la visite d'un capitaine, habillé tout en noir. (Sn2) Il demande de prendre le plus jeune garçon pendant trois jours, en retour, ils prendraient tout le poisson qu'ils voudraient. (Sn3) La famille accepte, et Ti-Jean part avec l'étranger. Pendant son voyage avec le capitaine, Ti-Jean a l'occasion d'essayer toutes sortes de mets qu'il n'avait jamais goûtés et on lui avait fait visiter un grand château blanc de l'autre côté de la mer. (Sn4) Comme promis, les pêcheurs commencent à prendre beaucoup de poissons après son départ, jusqu'à son retour. (Sn2) Peu de temps après, cependant, la famille se trouve encore dans la misère, en raison d'une nouvelle pénurie de poisson. Le capitaine revient et demande à la famille de lui prêter Ti-Jean dont il a besoin pour faire une mission délicate. (Sn3) Trois jours après, Ti-Jean arrive avec le capitaine à un port qu'il n'avait jamais vu. On le transporte, les yeux bandés, dans la chambre d'un château où il doit exécuter sa «mission». Mais le capitaine ne la lui explique pas; il lui dit simplement qu'il faut qu'il la découvre lui-même.

Ti-Jean se trouve dans un beau château vide. À neuf heures, il remarque que la seule bougie allumée dans le château s'est éteinte toute seule. Après s'être couché une demi-heure, il sent quelqu'un se glisser à côté de lui. Le lendemain matin, il découvre que la seule chose à faire pour se procurer à manger, c'est de dire ce qu'il veut à haute voix. Les mêmes événements se produisent chaque jour pendant des mois. (Sn2) Un jour, ennuyé, il crie «Je veux aller voir mes parents!» et est bientôt transporté chez lui par des matelots qui viennent le chercher. Il ne peut pas y rester plus de trois jours. Pendant cette période, sa mère lui donne des bougies qui ne s'éteignent pas mais le capitaine lui ordonne de les laisser chez lui. (Sn3) Ti-Jean n'obéit pas et les rapporte au château où il en allume une à neuf heures. Aussitôt après il entend une voix plaintive de femme qui vient de derrière sa porte : «Jean, souffle ta chandelle!», mais il ne l'écoute pas. Par la suite, il ouvre la porte, malgré des protestations de l'être derrière la porte, et découvre une princesse à laquelle on avait jeté un sort, et avec laquelle il devait se marier s'il avait pu endurer une nuit de plus sans tenter de révéler son secret. (Sn4) Mais dès ce moment, elle redevient une esclave sans pouvoir à jamais.

(Sn2) Le lendemain, Ti-Jean se réveille dans une forêt épaisse, où quelque temps après il rencontre un lion, le libère d'un filet et reçoit comme récompense une des vibrisses de sa moustache qui lui donne le pouvoir de devenir lion. Bientôt après, il sauve une fourmi, dont les pattes sont prises dans de la gomme de sapin. Elle lui donne une de ses pattes pour devenir fourmi. Peu de temps après, il remarque un aigle sous les pattes d'un lynx qui allait le manger. Il le sauve aussi, et reçoit une de ses plumes pour pouvoir voler.

(Sn3) Ti-Jean se transforme donc en aigle et sort de la forêt. Il arrive enfin à une ville où la fille du roi avait été enlevée. Il décide d'aller la chercher et promet au roi de la ramener au royaume. Il se transforme en aigle pour voler la trouver, la découvre chez un géant et se transforme ensuite en fourmi pour entrer dans le château. Il redevient homme

pour parler avec la princesse afin de découvrir le secret du pouvoir du géant (à l'intérieur du lion le plus robuste de l'univers, il y a un pigeon, dans lequel se trouve un oeuf, qu'il faut écraser sur la tête du géant). Ti-Jean se sert de ces outils magiques pour trouver le lion, récupérer l'oeuf et enfin tuer le géant. (Sn4) Il ramène ensuite la princesse chez elle (Sn5); le roi lui offre sa fille en mariage ainsi que la moitié de son royaume. Il n'accepte pas cette récompense, et repart vers «le village».

«Ti-Jean-le-Fort»

acteurs/actants (Type 1) :

Ti-Jean vit seul avec ses parents (Sujet)
 un roi, une reine (Destinateur, Destinataire) et leur fille (Objet)
 la bête du bois (Objet, Opposant)
 le diable (Opposant)
 OBJETS : une fille, une bête, le moulin du diable

objets :

un vieux fléau pour faire le battage du grain, le moulin du diable, un fouet béni pour battre le diable, le conte que Ti-Jean raconte à la princesse pour essayer de la guérir

événements :

(Sn1) Ti-Jean vit seul avec ses parents à la campagne où il cultive la terre. Il a une force extraordinaire car il avait été nourri au sein jusqu'à l'âge de sept ans. Le jour de ses vingt ans, il part pour aller gagner sa vie ailleurs. Il arrive chez un roi qui l'engage comme ouvrier à sa ferme. (Sn2) Sa première tâche est le battage du grain; pour le faire on lui donne un vieux fléau qu'il doit remplacer par deux mâts de goélette et une peau de vache. (Sn3) Mais, le fléau qu'il fabrique est si immense qu'il manque de détruire la grange, et le roi et la reine n'en sont pas contents. Ils ne peuvent pourtant pas le renvoyer, ayant signé un contrat d'un mois. (Sn2) La reine a alors l'idée de l'envoyer au bois où il risque d'être tué par une immense bête qui ravage les champs. (Sn3) Mais c'est Ti-Jean qui sort victorieux de cette épreuve et il revient au château et présente le cadavre au roi.

(Sn2) Entre-temps, Ti-Jean et la princesse tombent amoureux l'un de l'autre. Dès que ce fait est remarqué par la reine, elle commence vraiment à essayer de le faire disparaître. Alors elle suggère à son mari qu'il l'envoie au moulin du diable, d'où elle croit qu'il ne reviendrait jamais, pour y apporter du grain. (Sn3) Avant de partir, Ti-Jean achète un fouet et le fait bénir par un prêtre. Ti-Jean arrive au moulin (qui marche tout seul, «à l'énergie planétaire» explique le diable), et fait moudre son grain. Le diable l'invite ensuite à jouer une partie de cartes, qu'il gagne. Mais, au lieu de lui payer la farine comme prix pour avoir perdu, Ti-Jean se prépare à partir. Ti-Jean prend donc un fouet et commence à le battre, mais finit par se rendre à Ti-Jean qui avait lui-même son fouet béni. Ti-Jean lui fait signer un contrat qui l'empêche de faire mal à personne à jamais. Ti-Jean part victorieux avec son grain et le moulin du diable et se met en route vers chez le roi. (Sn4) Trois jours plus tard, en arrivant au château, Ti-Jean trouve la

princesse qui se meurt. Il essaye de la ramener à la vie en lui racontant ses aventures, mais sans succès. (Sn5) Ti-Jean reproche au roi et à la reine leur comportement envers lui, et quitte le château.

«La tête d'or»

acteurs/actants (Type 3) :

Un homme âgé (Destinateur) qui vit seul avec son fils, Ti-Jean (Sujet) depuis la mort de sa femme.

un roi qui engage Ti-Jean (Destinateur)

deux chevaux (l'un noir l'autre blanc) (Adjuvants)

un deuxième roi qui donne du travail à Ti-Jean (Destinateur)

une princesse (Adjuvant)

un officier qui déserte l'armée (Opposant)

des domestiques (Opposants)

OBJETS : la vie du Sujet

objets :

une fontaine (se trouvant derrière une porte interdite) dans laquelle l'eau transforme en or les choses; les cheveux et le doigt de Ti-Jean, la perruque de phoque, un pain qui devient une montagne de pains, une bouteille qui devient une montagne de bouteilles, une étrille, une montagne d'étrilles, un petit sac d'avoine qui devient un grand champ d'avoine, l'histoire racontée par le cheval (de la bataille qu'il a gagnée avec Ti-Jean)

événements :

(Sn1) Un homme âgé vit seul avec son fils (Ti-Jean) qu'il n'aime pas beaucoup.

(Sn2) Ne pouvant pas supporter la manière dont il est traité par son père, (Sn3) Ti-Jean quitte la maison paternelle. Une fois arrivé en forêt, il faut qu'il choisisse entre trois chemins. Il ferme les yeux et en choisit un au hasard. Le quatrième jour de sa marche, il se trouve devant une grande maison et y est reçu par un vieil homme qui a l'apparence d'un roi. Il engage Ti-Jean pour soigner ses deux chevaux, l'un noir qu'il faut bien nourrir et caresser tous les jours, et l'autre blanc qu'il faut priver de nourriture et battre. (Sn2) Il lui montre aussi une chambre interdite en disant que, s'il y entre, il craindrait pour sa vie. Le roi part pour une semaine, et (Sn3) Ti-Jean désobéit à ses ordres. Il entre dans la chambre interdite et aperçoit une fontaine; il y met le doigt et la tête (Sn4) et les voit se transformer par la suite en or. Il doit mettre une perruque (en peau de phoque) pour cacher son erreur du roi. Il entre dans la grange pour s'occuper des cheveux et le noir commence à lui parler; il lui dit qu'il faut s'enfuir car le roi découvrira sûrement sa faute. Le cheval lui dit d'apporter son étrille, un pain de campagne, une bouteille d'eau et un petit sac d'avoine. Deux heures plus tard, le roi revient et les poursuit. Ti-Jean jette tous les objets qu'il avait apportés et ils se transforment en montagnes et encombrant le chemin du roi.

(Sn1) Enfin, Ti-Jean et son cheval arrivent dans un autre territoire dans lequel le

roi n'a pas le droit d'entrer, et sont engagés par un autre roi comme jardinier. (Sn2, 1) Il fait si bien ce métier que les autres domestiques deviennent jaloux et commencent à le maltraiter. (Sn2, 2) Le royaume voisin déclare la guerre à celui où se trouve Ti-Jean, et le roi part avec son armée; il confie à la princesse la responsabilité de gérer le château. Entre-temps, les domestiques décident de tuer Ti-Jean. (Sn3) Le cheval noir entend ce complot et encourage Ti-Jean à agir et à partir pour le front. Un jour, un des officiers déserte l'armée (en faisant semblant d'être malade) pour revenir au château et épouser la princesse afin d'obtenir le royaume. (Sn2) Il accuse Ti-Jean de l'avoir empoisonné et le roi le met en prison. (Sn3) Mais Ti-Jean convainc la princesse de le laisser sortir quelques heures pendant la nuit. Un soir, il se laisse convaincre par le cheval noir d'aller aider le roi au front, habillé en officier, puis il revient à son cachot. Grâce à son exploit sur le champ de bataille, le roi gagne la guerre.

(Sn4) Pour fêter la victoire, le roi organise un grand banquet lors duquel l'officier malade se présente comme le vrai héros. La princesse, n'étant pas satisfaite de son histoire, veut inviter Ti-Jean à la fête pour lui poser des questions. Une fois qu'il se trouve devant elle, elle lui fait enlever sa perruque pour montrer à l'assemblée ses cheveux dorés (la même couleur que le guerrier vaillant qui avant gagné la guerre). Il sort ensuite d'un sac, comme autre preuve, l'uniforme du général en chef de l'armée ennemie et montre aussi le costume de l'officier qu'il avait porté. Comme dernière preuve, le cheval parle et montre à tous les invités ses blessures de guerre. (Sn5) Le roi décide donc de léguer tous ses biens à Ti-Jean et de le nommer général en chef de son armée.

«La princesse prisonnière»

acteurs/actants (type 1) :

une veuve et son fils, Ti-Jean (Sujet, Destinataire)

un curé (aussi le parrain de Ti-Jean) (Destinateur)

une vieille femme (Adjuvant)

trois princesses qui se transforment en colombes tous les matins pour aller se baigner dans le lac, la plus jeune est la plus puissante (Objet)

un roi (Destinateur)

un lion, un corbeau, une fourmi (Adjuvants)

un serpent géant (Opposant)

OBJETS : le trésor, la fille, délivrer le royaume d'un sort

objets :

un trésor caché, un sac magique chargé d'électricité, une croix dans le lac qui marque l'endroit où se trouve un château qui y a été englouti, les vêtements (la robe) de la princesse (sans lesquels elle restera sous forme de colombe), trois poils de la queue d'un lion pour devenir lion, trois plumes d'un corbeau pour devenir corbeau, une petite aile de fourmi pour devenir fourmi, dans le corps du serpent géant il y a un pigeon, dans le pigeon il y a un oeuf qu'il faut casser sur la terrasse du château pour délivrer le royaume du sort

événements :

(Sn1) Le curé du village, parrain de Ti-Jean décide de l'aider à trouver quelque chose à faire de sa vie. Ils partent en voyage vers un endroit où se trouve un trésor caché. Ils prennent trois jours et trois nuits pour traverser une forêt et arrivent enfin à un cap au bord de la mer. (Sn2) Une tempête se lève et tue les chevaux. (Sn3) Le curé prélève par la suite leur peau pour faire un grand sac (qui, chargé de l'électricité a le pouvoir de transporter Ti-Jean au sommet du cap où se trouve le trésor). Ayant rempli le sac, il essaie de s'en servir pour descendre, mais il est trop lourd et Ti-Jean a peur de tomber. (Sn2) Il le lâche donc et le sac tombe alors que Ti-Jean reste en haut du cap. Le curé enterre le trésor et part chez lui. Ti-Jean retourne à la caverne où il avait trouvé le trésor et découvre un sentier qui mène à une petite cabane, dans laquelle vit une vieille femme. Elle lui dit comment résoudre son problème : il faut qu'il aille chercher un grand lac au milieu duquel il se trouve une croix qui marque l'engloutissement d'une ville. Il y habite trois princesses qui se transforment en colombes chaque matin pour se baigner. La plus jeune a des pouvoirs spéciaux. Il faut voler la robe de celle-ci pour être amené au pied du cap. (Sn3) Ti-Jean accomplit cette tâche, et en route au sommet du cap d'où la fille l'aidera descendre, elle raconte l'histoire de sa ville et (Sn2) du sort qui a été jeté à son royaume qui rend les résidents prisonniers des eaux. Ti-Jean veut l'aider, alors une fois qu'elle le fait descendre, il la prend pendant qu'elle est toujours sous forme d'oiseau et l'amène chez lui. Il la met dans une cage, mais elle convainc la mère de Ti-Jean de lui donner sa robe, se libère et retourne chez elle. (Sn3) Ti-Jean part pour la trouver, et rencontre un lion, un corbeau et une fourmi qui se disputent. Il les aide à résoudre le conflit. Et, comme récompense, la fourmi lui donne une de ses ailes pour devenir fourmi, le lion, trois poils de sa queue pour devenir lion, et le corbeau, trois plumes pour devenir corbeau. Il se sert des plumes d'abord pour voler au sommet du cap et puis vers la croix au milieu du lac. Ensuite, il plonge et nage jusqu'à ce qu'il trouve le château. Il devient fourmi pour y entrer. Il apparaît à la princesse pour découvrir le secret de la libération du royaume qu'elle doit demander à son père; il faut tuer le serpent géant à cause duquel ils sont prisonniers du lac. Dans le corps du serpent, il y a un pigeon, et dans le pigeon, un oeuf qu'il faut casser sur la terrasse du château. Ti-Jean se bat avec le serpent (en se transformant en lion), le tue et délivre le royaume du sort. (Sn4) Le roi organise une grande fête et y invite Ti-Jean. (Sn5) Il le remercie, mais refuse en raison de son désir de retrouver le trésor. Il part vers l'ouest, au milieu de la nuit.

«Le vilain Benjamin»**acteurs/actants (Types 1 et 3) :**

un roi très riche (Sujet) et sa femme du pays (Sujet/Objet)

un homme riche nommé Benjamin (Destinateur, Destinataire)

une sorcière (Opposant)

le garçon et les deux filles de la reine (Jean, Jeanne et Janette), pris par la sorcière et remplacés par trois chiens qui sont élevés par un meunier et sa femme (Sujets)

un pêcheur et sa femme qui trouve la reine dans son cercueil flottant sur la

mer (Adjuvants)

un fermier qui emploie la reine comme jardinière (Adjuvant)

un perroquet argenté (Adjuvant)

OBJETS : prouver l'infidélité de la reine, la réunion de la famille royale

objets :

deux mouchoirs brodés avec les initiales de la reine, un très long poil noir qui pousse au milieu d'une plaque sur la poitrine de la reine et qui est volé par le vilain Benjamin, une source se trouvant dans un jardin de rosiers, à l'intérieur duquel tout être est transformée en statue de sel lorsque la barrière est fermée, le conte (chacun se met à raconter l'histoire de sa vie lors de la grande fête organisée par la reine)

événements :

(Sn1) Benjamin, un méchant homme riche, cherche toujours un moyen de s'enrichir davantage. (Sn2) Il veut faire croire au roi que sa femme est infidèle; si Benjamin lui apporte des preuves, il recevra un sac d'or. Avec l'aide de la sorcière du village, la première ruse dont Benjamin se sert est de voler les trois enfants dont la reine accouche pendant que le roi est parti en voyage, et de les remplacer par trois chiens. Les enfants (deux filles et un garçon) sont mis dans une boîte en bois et laissés à la dérive dans une rivière où ils sont enfin trouvés par un meunier et sa femme. Mais le roi ne considère pas cet événement comme une preuve suffisante de l'infidélité de sa femme; alors Benjamin ne reçoit pas son sac d'or.

Le roi doit partir de nouveau, mais avant, il signe un contrat avec Benjamin, selon lequel il doit lui donner son château et ses terres s'il arrive à prouver que sa femme est infidèle. La deuxième chose que fait Benjamin est de tenter de séduire la femme du roi; mais celle-ci le rejette et le bannit du château. La troisième ruse, conçue par la sorcière, est de mettre Benjamin dans une boîte, qu'elle apporte au château pour guérir la reine (qui était tombée malade). Une fois dans sa chambre, elle lui donne de l'eau anesthésiante et Benjamin sort de la boîte, et prend deux mouchoirs brodés avec les initiales de la reine, son alliance, et un long poil noir qui pousse au milieu d'une plaque sur sa poitrine.

Lorsque Benjamin montre cette dernière preuve au roi, il devient fou de rage, et finit par renvoyer sa femme en la mettant dans un cercueil de bois et la jetant à la mer. (Sn3, 1-la réaction du roi) Il s'en va ensuite vivre seul dans une petite maison sur une vieille ferme qu'il possédait encore. Benjamin et la sorcière s'installent par la suite au château.

(Sn3, 2-la réaction de la reine) Entre-temps, un pêcheur trouve le cercueil, dans lequel se trouve la femme encore vivante et lui et sa femme l'invitent à vivre avec eux.

Après quelque temps, elle les quitte et trouve du travail chez un fermier comme jardinier.

(Sn3, 3, les enfants) Pendant ce temps, ses enfants grandissent et le garçon commence à chercher un terrain pour y construire une maison. Il finit par rencontrer son père sans le reconnaître, qui lui vend le reste de sa terre. La sorcière, s'inquiétant de la présence des enfants, leur rend visite pour leur parler d'une source magique qui produit de l'eau ayant le pouvoir de faire pousser des rosiers; (Sn2) mais il faut guetter la barrière du jardin car lorsqu'elle se ferme, toute personne se trouvant à l'intérieur est transformée en statue de sel.

Une des filles décide d'aller trouver la source, et ne revient pas à la maison. (Sn3) L'autre vient la chercher, et en s'approchant du jardin, un perroquet argenté se pose sur son épaule et lui dit de ne pas fermer la clôture et de jeter un peu d'eau sur sa soeur pour qu'elle retrouve la vie. Le perroquet les accompagne à la maison, et les avertit que quelqu'un essaye de les détruire.

(Sn4) Le vieux roi quitte sa maison et est engagé à la même ferme où se trouve sa femme, qui le reconnaît. Elle le convainc d'organiser une fête à son ancienne maison et d'y inviter tous les gens des alentours, y inclus les enfants. Chacun se met à raconter l'histoire de sa vie. Le roi omettant des parties de son histoire, mais le perroquet révèle la vérité. (Sn5) Le roi et la reine reprennent leur château et vivent avec leurs enfants. Benjamin et la sorcière sont mis en prison pour le reste de leurs jours.

Contes de Chéticamp

«Le chien noir»

acteurs/actants (Type 3) :

un prince et deux filles, l'une riche et laide (Destinateur) et l'autre pauvre et jolie (Objet/Sujet)

un chien noir (fils de la jolie fille et le prince) (Sujet)

un roi et une reine (Objets)

une fille volée (Objet), qui devient la femme du chien (qui se transforme en beau jeune homme)

des voleurs (Opposants)

OBJETS : la jolie fille, le prince (père du chien), le roi et la reine

objets :

un sort qui est jeté à la jolie fille

événements :

(Sn1) Une (jolie) fille pauvre épouse le fils d'un roi. (Sn2) Sa (laide) rivale (riche) lui jette un sort et la reine enfante un chien noir. Elle va sur un yacht pour accoucher, et découvre plus tard que le chien parle. (Sn3) À l'âge d'un an, sa mère lui dit d'aller au château et de demander qu'on vienne la chercher; le roi et la reine suivent le chien au yacht et retrouvent leur belle-fille. Un jour, le chien sauve la vie d'une jeune fille des mains des voleurs, et demande de l'épouser dans un an et un jour comme récompense. (Sn4, Sn5) Le père accepte ce mariage, qui a pour effet de délivrer le prince-chien de son sort et il devient le plus beau garçon qu'on avait jamais vu. Il demande de serrer la main au fils du roi et l'appelle «père» en expliquant le sort qui lui avait été jeté par la rivale de sa mère.

«L'eau qui rajeunezib»

acteurs/actants (type 1) :

un roi (Destinateur, Destinataire) qui a trois garçons (Sujets)

la marraine du jeune frère (Adjuvant)

une fille dans le château avec laquelle le plus jeune frère se couche (Objet)

OBJETS : l'eau qui rajeunit, la fille

objets :

une porte en fer qui ouvre lorsqu'on prononce les paroles «Sésame, ouvre-toi», un robinet d'ou coule de l'eau magique (l'eau qui rajeunit), Ti-Jean doit raconter comment il a trouvé l'eau qui rajeunit à la princesse.

événements :

(Sn1) Un roi a trois garçons; on abuse du plus jeune. Un jour, le roi les envoie chercher de l'eau qui rajeunit. (Sn2) Avant de partir, les aînés amènent leur frère cadet dans la forêt et le laissent là. Ils commencent ensuite leur quête de l'eau magique.

(Sn3) Entre-temps, la marraine du petit frère lui apparaît et lui dit ce qu'il faut faire pour trouver l'eau qui rajeunit; elle se trouve dans un souterrain, sur une montagne noire en Chine. Il doit demander à son père de lui donner une petite frégate et de l'argent. En arrivant à la montagne, il trouve un sentier qui mène à une porte en fer, devant laquelle il faut dire «Sésame, ouvre-toi». Il suit les directives de la marraine et trouve l'eau (dans la quatrième chambre à gauche) à l'intérieur d'un beau château qui se trouve derrière la porte en fer. Il la prend d'un robinet qui laisse tomber une goutte par minute. Avant de quitter le château, il trouve une belle fille endormie dans une autre chambre et décide de coucher avec elle.

(Sn4) En route vers chez lui, il voit une bataille; il s'approche et remarque ses deux frères. Ils s'étaient endettés pendant leur séjour dans l'île. Le petit frère paie la dette et les amène à bord son bateau. Ils volent l'eau qui rajeunit et la remplace par de l'eau salée. En arrivant chez eux, le frère cadet fait boire à son père cette eau qui le rend malade. Les aînés lui donnent ensuite l'eau qui rajeunit, et il se transforme en jeune homme. Ils décident d'amener le plus jeune de nouveau dans la forêt.

Un an et un jour plus tard, la fille avec laquelle le frère cadet avait couché arrive chez le roi. Elle demande celui qui avait trouvé l'eau qui rajeunit. Les deux frères aînés lui disent que c'était eux, mais ils ne peuvent pas lui expliquer comment ils l'avaient trouvée. Ils vont chercher leur frère qui dit à la fille ce qu'il avait fait pour se la procurer. Elle lui montre ensuite sa fille, qui est aussi l'enfant du frère cadet; il l'avait délivré d'un sort en couchant avec elle. (Sn5) Le roi demande pardon à son fils et lui offre la moitié de son royaume et sa couronne. Mais la fille refuse en disant qu'elle est plus riche que lui, et qu'elle ne veut que son garçon.

«Le petit cochon»

acteurs/actants (type 4) :

une veuve (Destinateur, Destinataire) et son garçon (Sujet)

trois voleurs (Opposants)

OBJETS : un cochon, la vengeance

objets :

le cochon acheté par Ti-Jean, le garçon demande aux frères du voleur d'aller chercher de l'écorce de "plaine" et de merisier pour faire un onguent (dont il ne se sert pas), de la moche (du gruau) que mange les voleurs de force

événements :

(Sn1) Le garçon d'une veuve part avec cinq dollars en poche pour acheter un cochon. (Sn2) Sur le chemin du retour, trois voleurs (des frères) le dupent (en lui faisant croire qu'il a un lièvre au lieu d'un cochon), et il rentre chez lui les mains vides. Quinze jours plus tard, il décide de partir trouver les voleurs afin de se venger. (Sn3) Il se déguise en fille, va chez eux et fait semblant de vouloir coucher avec le chef de la bande. Mais sous sa robe, il a un bâton dont il se sert pour le battre. Il lui demande ensuite cent dollars pour avoir volé le cochon.

Le lendemain, ses frères le trouvent et appelle le docteur. Le garçon de la veuve vient encore, en costume de médecin. Il demande aux frères d'aller chercher l'écorce pour mettre sur ses blessures, et quand ils sont partis, il commence à le battre encore. Cette fois, le voleur doit lui donner cinquante dollars. Le garçon lui demande alors de lui rendre le cochon le lendemain à midi, sinon, il les tuera tous. Ce jour-là, il fait une tempête de neige, et le garçon les convainc de rester chez lui la nuit. Il leur donnent du gruau à manger et les force à en manger trop. Ils se couchent alors, et le garçon leur dit qu'il les tuera s'ils souillent le lit. Quand ils sont endormis, le garçon met du gruau dans le lit. (Sn4, 5) Le lendemain, quand ils se réveillent, les voleurs ont peur et se jettent par la fenêtre et s'enfuient.

«La femme aux bras coupés»

acteurs/actants (type 3) :

une veuve qui a un garçon (Destinateur) et une fille (Sujet/Objet)

un fermier qui les engage (qui a une fille qui épouse le garçon, Opposant)

un prince qui épouse la fille aux bras coupés (Adjuvant)

la mère du prince (Opposant)

la fille aux bras coupés accouche de deux garçons

deux soldats (Adjuvants)

OBJET : la vie de la fille, la fille elle-même

objets :

un missel (dans le livre, il s'agit d'un «livre de messe» – la femme aux bras coupés le garde près d'elle en attendant sa mort, elle le lira grâce au vent qui tournera les pages), une écharde dans le pied gauche du frère, la rivière qui fait réapparaître les bras de la femme retrouvée par son mari, la femme raconte son «histoire» à son mari pour se faire reconnaître, la lettre fausse de la belle-mère.

événements :

(Sn1) Le garçon et la fille d'une veuve partent pour aller gagner leur vie. Le frère est engagé par un fermier veuf qui est le père d'un bébé et une fille. La soeur doit s'occuper du bébé. Tous les matins, le frère embrasse sa soeur avant de partir travailler. Il tombe amoureux de la fille du fermier et l'épouse. (Sn2) Elle est jalouse de la soeur, et essaie de la faire disparaître. Elle tue le meilleur cheval de son mari et lui fait croire que c'était sa soeur qui l'avait fait. Mais, il ne s'en soucie guère, disant qu'il avait beaucoup de chevaux. La fille du fermier accouche d'un enfant, et étant encore jalouse de la soeur, elle le tue aussi et fait croire à son mari que c'était sa soeur qui était coupable du crime. (Sn3) Il l'amène alors dans la forêt, lui coupe les bras, les jette dans la rivière et l'attache à un arbre. Elle lui demande de laisser son missel devant elle, pour qu'elle puisse le lire quand le vent tourne les pages. (Sn4) Mais lorsqu'il est sur le point de la laisser, elle lui dit qu'elle lui plantera une écharde dans le pied gauche et qu'il ne guérira pas avant qu'elle ait ses deux bras.

(Sn1) La soeur se détache de l'arbre et suit la rivière jusqu'à un village où elle sollicite la pitié d'un maître hôtelier. Un jour, un officier, le fils d'un roi, arrive à l'hôtel, la trouve jolie et l'épouse. (Sn2) La reine s'oppose au mariage et quand sa belle-fille a ses premiers enfants, deux garçons, elle écrit à son fils (qui est parti à la guerre) que sa femme a accouché de nègres. (Sn3) Il répond alors de la chasser, de l'envoyer en exil dans la forêt. La reine commande à deux soldats (elle forge une lettre qui leur fait croire que les ordres viennent de l'officier) de la tuer, mais ils ne peuvent pas, et décident de la laisser seule avec ses enfants dans la forêt. Dans cette même forêt se trouve la rivière où son frère avait jeté ses bras. Elle la traverse et laisse tomber un enfant dans l'eau, en y mettant son coude elle retrouve son bras droit. Elle laisse tomber l'autre enfant, et retrouve ainsi son bras gauche. (Sn4) Elle sort de la forêt, et aperçoit un hôtel où elle reste trois ans. Pendant ce temps, son mari revient de la guerre et la trouve. Elle lui raconte son histoire. Il fait punir sa mère en la mettant en prison pour douze ans. (Sn5) Enfin, la femme doit aller voir son frère pour lui arracher l'écharde dans le pied, puis elle revient avec son mari et vit avec lui au château.

«Le roi le plus avare du monde»acteurs/actants (type 4) :

un roi (Destinateur, Destinataire), une reine et leur fille (Objets)

un jeune homme (Sujet)

une vieille négresse (Adjuvant)

OBJETS : trois lièvres, la reine et la fille

objets :

trois lièvres, une barrique d'huile (la négresse accroupie)

événements :

(Sn1) Un roi avare veut trois lièvres pour un festin public qu'il organise. Il part les chercher. (Sn2) Entre-temps, un jeune homme arrive au château avec trois lièvres; il les donnerait à la reine à condition qu'elle et sa fille couchent avec lui. (Sn3) Elles le font, mais le jeune homme les dupe et part avec ses trois lièvres. En route, il rencontre le roi, auquel il promet de donner les lièvres s'il lui donne cent piastres et s'il peut le fesser. Le roi consent et, le marché conclu, il obtient les lièvres. Quand il rentre au château, sa fille dit : «Voilà les trois lièvres que nous avons gagnés» et la mère doit expliquer ce qui s'est passé. (Sn4) Le roi, enragé, part à la poursuite du jeune homme. Sachant que le roi vient le chercher, le garçon, qui avait aperçu une vieille négresse en train de mettre du foin en meule la convainc de s'accroupir sous le meule pour qu'il puisse le couvrir de foin, les fesses en l'air. Quand le roi s'approche, le jeune homme (qui s'était déguisé le visage) offre de chasser celui qu'il cherche (le roi étant fatigué) si le roi consent à de mettre son doigt dans le trou d'une barrique d'huile qu'il avait couvert du foin pour qu'elle ne réchauffe trop sous le soleil. (Sn5) Mais quand la négresse commence à bouger, le roi découvre qu'il a été dupé.

«Les trois lapins»

acteurs/actants (type 1) :

un roi (Destinateur, Destinataire) et sa fille (Objet)

une veuve et ses trois garçons; Henri, Georges et Petit-Jean (Sujets)

une vieille négresse (Adjuvant)

un prince (Opposant)

OBJETS : la fille, les trois lapins, le plus beau fruit du monde

objets :

«le plus beau fruit qui a jamais venu sur la terre» : une patate, une pomme, une prune ensorcelée, trois lapins, un cheval mort, un seau plein d'excréments, du parfum

événements :

(Sn1) Un roi veut que sa fille se marie. (Sn2) Il fait annoncer donc qu'il la donnerait au jeune homme qui, dans trois jours, lui apporterait le plus beau fruit qui a jamais venu sur la terre. Pas loin, il y a une veuve qui a trois garçons. (Sn3) L'aîné rend visite à la princesse, lui tend une patate; elle la rejette et le jeune homme est mis en prison. Le deuxième fils lui donne une pomme ; il se trouve par la suite dans la même situation que son frère. Le troisième matin, Petit Jean, le frère cadet, part pour aller voir la princesse. En route, il rencontre une vieille négresse qui veut qu'il l'aide à sauver son

mouton. Cela fait, la négresse caresse la prune que Petit Jean va apporter à la princesse, l'ensorcelant. Une fois arrivé chez le roi, Petit Jean court vers la princesse pour lui montrer son fruit; (Sn4) elle le trouve merveilleux, le plus joli qu'elle avait jamais vu, mais elle ne veut pas se marier avec lui.

(Sn2) Alors, le roi fait passer une autre épreuve à Petit-Jean; il lui donne les trois lapins de la princesse et lui dit d'aller vivre dans sa cabane sur une montagne pour un an. À la fin de cette période, il faut que les lapins soient en vie, faute de quoi, il sera perdu.

Six mois plus tard, un prince qui veut épouser la princesse arrive au château, et le roi lui dit d'aller essayer de prendre un lapin. (Sn3) Petit Jean lui dit qu'il peut en avoir un s'il peut tirer de la rivière un cheval mort avec ses dents. Il le fait et prend alors un lapin, mais Petit Jean l'appelle et il retourne à lui. Le roi vient pour essayer de prendre un lapin, et Petit Jean lui dit d'apporter un seau plein de ses excréments à la rivière avec ses dents. Le roi le fait, prend un lapin, mais Petit Jean l'appelle et le lapin retourne à la cabane. La fille décide donc de venir et Petit Jean lui dit de coucher avec lui pour avoir un lapin. Mais, elle revient au château sans lapin. Au bout d'un an, Petit Jean arrive au château, et la fille ne veut pas encore se marier avec lui. (Sn4) Son père lui dit de coucher une nuit avec les deux hommes; le matin, le roi va venir voir vers lequel elle s'est tournée et elle le mariera. Petit Jean urine dans le lit, mais il met du parfum de son côté pour que la princesse se tourne vers lui. (Sn5) Le matin, le roi les réveille, et voit que sa fille doit se marier avec Ti-Jean, car elle le prend par le cou.

«Les trois enfants brûlés»

acteurs/actants (type 3) :

un homme et une femme (Destinateurs) et leurs trois garçons dont Ti-Jean est le plus jeune (Sujets)

un homme qui lui montre la maison où Ti-Jean peut rester la nuit (Opposant)

un revenant (le frère mort de l'homme chez lequel Ti-Jean arrive) (Adjuvant)

OBJETS : la vie des Sujets

objets :

de l'eau bénite, «des histoires du temps passé» que les enfants font raconter à leurs parents

événements :

(Sn2) Un homme et une femme essaient de faire brûler leurs trois enfants dans une grange pendant qu'ils dorment. (Sn3) Mais le plus jeune les entend parler de leur plan et reste éveillé toute la nuit. Lorsqu'il remarque que la grange est en feu il réveille vite ses frères et ils partent par une petite porte et s'enfuient, chacun prenant une route différente. (Sn4) Après quelques jours de marche, le plus jeune arrive chez un homme qui lui dit qu'il ne peut pas rester chez lui mais il peut essayer de trouver un gîte à la maison voisine (qui est hantée). (Sn2) Il y va et au milieu de la nuit, un homme en flammes lui apparaît. (Sn3) Le garçon lui dit : «Avance pas plus. Le bon Dieu est entre moi et toi.» Le lendemain, le

voisin (avec lequel il avait parlé la nuit précédente) vient lui rendre visite et est surpris de le trouver toujours en vie; (Sn4) le revenant était son frère et il fallait que quelqu'un se couche dans sa maison une nuit et qu'il soit encore vivant le lendemain. Le garçon avait alors délivré son frère du diable, et il hérite de tout son argent et de son château. Il part ensuite pour retrouver ses frères, et ils retournent voir leurs parents. Toujours pauvres, ils ne reconnaissent pas leurs enfants. Le plus jeune leur fait raconter «des histoires du temps passé». Ensuite il leur révèle son identité; (Sn5) ils tombent malade et meurent quinze jours après.

«Mille piastres pour une douzaine d'oeufs»

acteurs/actants (type 5) :

un prêtre (Objet; son argent)

la femme de la maison où ils restent une nuit (Destinateur)

un collégien (Sujet)

OBJETS : la justice

objets :

une histoire racontée par l'avocat pour résoudre le problème du prêtre

événements :

(Sn2) Après avoir accueilli un prêtre et sa mère pour la nuit vingt ans auparavant, une femme lui envoie un jour une facture de mille dollars pour les oeufs qu'elle leur a alors servis. (Sn3) Lors du procès, par un raisonnement assez rusé, un jeune collégien réussit à faire sortir le curé du pétrin. Il s'excuse de son retard à la cour ce jour-la en disant que son père lui avait fait bouillir des pois avant de les semer; (Sn4) le juge comprend alors le rapport entre cette excuse ridicule et la demande de la femme (Sn5) et lui dit que tout ce qu'il lui doit c'est vingt-cinq cents pour la douzaine d'oeufs.

«Le fin voleur»

acteurs/actants (type 1) :

une veuve qui a trois garçons; le plus vieux, Henri, le deuxième Georges et le troisième Petit Jean (Sujet, Destinataire)

(trois voleurs) les trois hommes dans la cabane où se trouve Petit-Jean (Adjuvants)

un roi (Destinateur)

des gardes

un prêtre (Objet)

la fille du roi (Objet)

OBJETS : des biens du roi, de l'argent de la paroisse, la fille du roi

objets :

des objets volés par Petit-Jean (de la viande, du pain blanc, un cheval, un “caborouat”[un chariot], cinq mille piastres), un habit de missionnaire, un chapelet et un livre, de l'eau ‘magique’ pour faire endormir les gardes (le héros leur fait croire que c’est du rhum).

événements :

(Sn1) Trois garçons d’une veuve partent de chez eux pour aller chercher du travail. Henri devient charpentier, Georges, forgeron, et Petit Jean apprend le métier de voleur. (Sn2) Quand le roi entend que Petit Jean est devenu voleur, il lui fait passer des épreuves : (Sn3) premièrement il faut qu’il vole du pain blanc que le roi fait cuire pour ses cochons, gardé par six soldats. S’il ne réussit pas, il sera pendu. Petit Jean tue la truie noire du roi, et fait un habit avec sa peau pour duper les gardes et par conséquent, prendre le pain du roi. Deuxièmement, le roi lui fait voler son meilleur cheval et son meilleur caborouat, gardés par six soldats. Petit Jean accomplit cette tâche en se déguisant en missionnaire; cette soirée-là il y a une grande tempête et les soldats l’invitent à venir dans la grange avec eux; il sort une bouteille d’eau endormitoire et leur fait croire que c’était du rhum. Ils s’endorment et lui, il vole le cheval et le caborouat. La troisième épreuve, c’est de voler cinq mille piastres dans un coffre-fort du prêtre de la paroisse. Petit Jean se déguise en missionnaire de nouveau et écrit sur son habit en lettres noires : «L’ange Gabriel, descendu du ciel, envoyé par Dieu». Il se rend ensuite à l’église et dit au prêtre qu’il est envoyé par Dieu pour l’emporter en paradis, avec les cinq milles piastres de la paroisse. Le prêtre va les chercher au presbytère et les donne à l’ange Gabriel. Petit Jean met le prêtre dans une boîte sur une charrette, tirée par un boeuf volé au roi, l’amène au château et l’y laisse comme preuve de son exploit. Le roi laisse sortir le prêtre qui lui demande les cinq mille dollars qu’il avait perdus. (Sn4) Petit Jean donne l’argent qu’il a volé à sa mère pour qu’elle puisse faire bâtir une maison neuve. Le roi demande à Petit Jean ce qu’il doit faire pour qu’il le laisse en paix, et Petit Jean de répondre qu’il veut sa fille en mariage et encore cinq mille dollars. (Sn5) La princesse consent au mariage, et Petit Jean amène toute sa famille à vivre avec eux.

«La plus belle fille du monde»acteurs/actants (type 1) :

la plus belle fille du monde (Objet), qui est la fille du roi de Paris (Destinateur, Destinataire)

trois voleurs (Opposants)

le garçon de la veuve (Sujet)

une femme dans une maison où se trouvent deux cadavres (son mari et son fils) qui viennent au secours du garçon sous forme de revenants (Adjuvants)

un capitaine de bateau (Opposant)

OBJET : la fille du roi

objets :

l'un des voleurs rêve (la vérité) que Ti-Jean est en train de les avoir et de sauver la princesse, un jonc de mariage (signe révélateur du vrai héros)

événements :

(Sn1) Le roi de Paris est si fier de la beauté de sa fille qu'il fait mettre des annonces à travers l'univers prétendant qu'elle est la plus belle fille du monde. Alors elle doit partir voyager à d'autres pays pour prouver sa beauté suprême; cela accompli (on la déclare la plus belle du monde), elle part pour revenir chez elle. (Sn2) Mais en route une tempête se lève et elle fait naufrage sur une île, où elle se trouve prise et emprisonnée par trois voleurs. Le roi offre une fortune à celui qui peut ramener sa fille, et le garçon d'une veuve répond à l'appel. (Sn3) Il part en quête de la fille et fait naufrage sur la même île que la princesse. Il rencontre les trois voleurs et fait semblant d'être lui aussi voleur. Ils l'amènent à leur château, mais ne lui montrent pas la fille qui se trouve dans une chambre derrière une porte en fer. Le lendemain, ils quittent le château pour aller voler, mais le garçon revient pour prendre la moule du trou de la clé de la porte de la princesse. Puis, avec une lime, il se fait une clé.

Entre-temps, un des voleurs (qui avait pris une somme) rêve à ce que le garçon est en train de faire au château. En rentrant chez eux, ils trouvent la porte de sa chambre ouverte, et la princesse partie. Poursuivis par les voleurs, la princesse et le garçon demandent de l'aide à une femme qu'ils voient sur sa véranda. Elle les cache dans la cave de sa maison, où ils voient deux cadavres. Lorsque les voleurs passent, la femme les fait monter et explique que c'est son mari et son fils qui sont dans la cave, morts de la fièvre. Elle ne peut pas payer l'enterrement. Le garçon lui donne alors suffisamment d'argent.

(Sn4) Le garçon et la fille partent et arrivent à un port, où ils rencontrent un capitaine de bateau. Il offre de les ramener chez le roi, mais une fois en pleine mer, il jette le garçon à la mer. Il dit alors à la fille de dire à son père que c'est lui qui l'a sauvée. Entre-temps, le garçon de la veuve voit un canot vide qui passe à côté de lui. Tout à coup, deux hommes apparaissent devant lui, le fils et le mari de la femme qui les avaient aidé en route de chez les voleurs. Ils le transportent à Paris, au quai du roi. Le capitaine était arrivé onze jours plus tôt, et son mariage avec la princesse devait avoir lieu le lendemain. Alors, le garçon va à l'église et se met dans le premier banc. La fille le reconnaît et au lieu de mettre le jonc de mariage au doigt du capitaine, elle saisit le garçon et le lui met. Ensuite, elle révèle la vérité à son père, qui lui dit de choisir la punition du capitaine (elle veut qu'il soit mis dans un canot et largué en pleine mer.) (Sn5) Le garçon de la veuve finit par avoir la fille du roi en mariage et la moitié de sa fortune.

«Les quatorze voleurs»acteurs/actants (type 3) :

un homme (Destinateur) et ses trois filles; la plus jeune (Sujet/Objet) qui tue treize voleurs le quatorzième voleur (Opposant)

un veuf (Adjuvant), son bébé et sa fille

OBJET : la vie de la fille, la fille

objets :

un sabre pour couper le cou des voleurs, le veuf met l'histoire de la fille sur papier qui est lue par le quatorzième voleur, une statue de la sainte Vierge

événements :

(Sn1) La plus jeune fille tue treize voleurs en leur coupant le cou l'un après l'autre, mais (Sn2) elle rate le quatorzième. (Sn3) Elle a alors si peur qu'elle s'enfuit de chez elle et marche toute la nuit. Elle arrive enfin chez un veuf, qui l'engage pour garder son bébé. Un jour, la fille raconte l'histoire de son aventure au veuf, qui a l'imprudence de l'écrire sur du papier en y mettant aussi son adresse. (Sn2) Le chef des voleurs, celui qu'elle avait raté, lit son histoire et vient la chercher en se cachant à l'intérieur d'une statue de la sainte vierge. Elle l'achète d'un vendeur engagé par le voleur, ayant l'intention de la mettre dans sa chambre. Pourtant, quand le bébé voit la statue, il pleure. (Sn3) Le veuf soupçonne donc quelque malversation, et décide de couper le cou à la statue avec un sabre. (Sn4) Aussitôt après, le sang se met à sortir, et ils découvrent alors que le quatorzième voleur était à l'intérieur. (Sn5) La fille se marie avec le veuf bientôt après. Enfin, les parents de la fille la retrouvent et les amènent vivre chez eux.

«L'enfant-de-la-bonne-compagnie»

acteurs/actants (type 3) :

un roi et une reine (Destinateur) qui ont une fille (Sujet/Objet) qui trouvent un petit garçon dans une rivière, l'enfant-de-la-bonne-compagnie (Sujet/Objet)
un maître d'école (Opposant)
un capitaine
un second
OBJETS : la fille et le garçon sont les Objets l'un de l'autre, la vie du garçon

objets :

du poison pour tuer le garçon, un mouchoir de poche de soie rouge avec les noms de la fille et le garçon brodés dessus, une lettre que la fille donne au garçon avant qu'il ne parte de chez elle

événements :

(Sn1) Un roi et une reine sont mariés huit ans avant que la reine n'accouche d'une fille. Quand l'enfant a trois mois, ils font une promenade et trouvent un petit garçon du même âge que leur fille dans une petite boîte flottant sur une rivière. Ils sont alors élevés ensemble et deviennent de bons amis. (Sn2) Mais à l'âge de quinze ou seize ans, ils tombent amoureux l'un de l'autre et le roi et la reine n'en sont pas contents. (Sn3) Ils décident alors de faire disparaître le garçon et disent au maître de l'école de l'empoisonner. La fille entend parler son père avec le maître, et elle reste après l'école

avec son ami et ne le quitte pas; alors le maître ne peut pas lui donner le poison. Le lendemain, la fille pousse le garçon à partir de chez elle et lui donne un petit mouchoir, cent piastres et une lettre lui rappelant leur promesse de se marier un jour. Il se trouve engagé par un capitaine comme cuisinier mais se montre bientôt plus utile car il est habile comme navigateur. L'enfant-de-la-bonne-compagnie devient alors premier second et ensuite capitaine.

(Sn4) Un jour, il trouve la lettre de la fille qu'il n'avait jamais ouverte; il la lit et se souvient tout à coup de sa promesse. (Sn2) Il se rend compte qu'il est parti depuis seize ans. (Sn3) Il prend la décision d'aller tout de suite chercher la princesse. Quand il arrive au château du roi, elle va se marier le lendemain. Il court la voir et laisse tomber son mouchoir rouge devant lui. Elle le ramasse et reconnaît tout d'un coup celui qui l'avait échappé. Il la convainc d'aller à bord de son bateau et de l'épouser secrètement. (Sn4) Ils reviennent le lendemain pour dire au roi que sa fille s'était déjà mariée. Il menace d'appeler la police, mais l'Enfant révèle son identité et lui dit qu'il va lui-même l'appeler pour leur dire que la roi avait essayé de le faire tuer il y a seize ans. (Sn5) Le roi se jette à genoux, lui demande alors pardon et lui offre la moitié de son royaume. Mais l'Enfant refuse, en disant que tout ce qu'il veut, c'est sa fille. Puis il part en bateau avec la princesse.

«La bête à sept têtes»

acteurs/actants (type 1) :

une veuve (Destinateur) qui a trois garçons (elle préfère les deux aînés)

le troisième fils (Sujet)

une fille que le plus jeune garçon trouve dans la forêt (Objet)

une deuxième fille (Objet) soeur de la première, des filles du roi de Paris (Destinateur)

une troisième fille qui va être mangée par la bête qui épouse le garçon à la fin (Objet)

un "gars", le faux héros (Opposant)

OBJET : les filles du roi

objets :

une flèche, les langues coupées des sept têtes

événements :

(Sn1) Une veuve préfère ses deux aînés au plus jeune; elle ne le laisse pas partir à la ville avec ses frères. Mais il ne l'écoute pas et part après eux. En route, dans la forêt, il trouve une cabane. (Sn2,a) Il y entre et voit une fille nue qui lui dit qu'elle a été enlevée par trois voleurs. Il la quitte, mais promet de revenir la sauver. Il continue son chemin et voit une autre cabane, dans laquelle (Sn2, b) il trouve une autre fille (du roi de Paris), emprisonnée par des voleurs. Il lui promet de revenir la libérer et la quitte elle aussi.

(Sn2, c) Il arrive à une ville qui semble être en deuil; il apprend que deux filles du roi avait été enlevées et qu'une troisième va être mangée le lendemain par la bête à sept têtes. (Sn3, a) Il va donc la chercher, et tue la bête de deux flèches. Il lui coupe ensuite

les langues comme preuve de son exploit. (Sn4) Quand il est parti, le gars qui avait montré au garçon de la veuve où se trouvait la princesse vient voler les têtes. Il prend aussi la fille du roi, et lui dit de dire au roi que c'est lui qui l'a sauvée. Ils vont au château et le gars montre les têtes au père de la fille. Mais pendant qu'il fait cela, le garçon de la veuve arrive et fait remarquer au roi que les têtes n'ont pas de langue. Il les sort alors de sa poche et se déclare le vrai sauveur de la princesse. Le roi demande ensuite à sa fille de décider de la punition du faux-héros; elle veut seulement qu'il soit renvoyé chez lui. (Sn3, b, c) Le garçon part pour aller chercher les autres filles du roi. (Sn5) Il amène sa mère et ses frères au château aussi. Les trois garçons se marient avec les trois filles du roi et vivent tous ensemble au château.

«La princesse aux cheveux d'or»

acteurs/actants (type 1) :

une veuve avec un garçon qui s'appelle Petit Jean (Sujet)
 un nègre (Destinateur)
 un chien noir
 un petit cheval noir (Adjuvant)
 un roi, Destinateur (Destinataire)
 la princesse aux cheveux d'or (Objet, Destinateur, Destinataire)
 quatre géants (Opposants)
 une serviteuse
 OBJETS : la fille, son château, ses clés, l'eau qui rajeunit

objets :

un fusil, une chevelure d'or (que Ti-Jean trouve derrière la porte interdite de la quatorzième chambre du château du nègre), une frégate chargée en soie rouge pour attirer la princesse, les clés de son château qu'elle jette dans la mer, une frégate chargée de rhum pour attirer les géants, une frégate et un équipage de pêcheurs, de l'eau qui rajeunit, du poison que boit le roi

événements :

(Sn1) Une veuve a un garçon qui s'appelle Petit Jean. Un jour il part pour aller gagner sa vie «avec son fusil». Il arrive à un château dont un nègre est le propriétaire. Le nègre l'engage comme serviteur. (Sn2) Il lui donne les clés des quatorze chambres du château, en lui disant de ne pas ouvrir la quatorzième. (Sn3) Il ne lui obéit pas; il y entre et trouve un petit cheval noir qui lui dit qu'il faut s'enfuir immédiatement, sinon (Sn4) le nègre va revenir et les tuer. Avant de partir, il commande à Petit Jean de prendre une chevelure aux cheveux d'or qui se trouve dans la chambre, de la mettre sur sa tête, et de la couvrir d'une vessie de cochon.

(Sn1) Ce soir-là, ils arrivent à un château où Petit Jean est engagé comme jardinier. (Sn2) Un jour, le roi lui dit d'aller chercher en trois jours la princesse aux cheveux d'or. (Sn3) Le petit cheval lui dit alors de demander au roi sa plus grande frégate

chargée de soie rouge pour attirer la princesse. Une fois qu'elle est à bord du bateau, il pourra partir avec elle. (Sn2) Quand elle arrive chez le roi, il lui demande de se marier avec lui; elle répond qu'elle ne peut pas sans que son château soit là. Le roi dit alors à Petit Jean d'aller chercher son château. (Sn3) Le petit cheval lui conseille de demander une frégate chargée de rhum pour attirer les quatre géants qui prenaient soin de la princesse; ils l'aideraient à le mettre sur la frégate pour l'apporter chez le roi. (Sn2) Mais une fois le château arrivé, la princesse ne peut pas y entrer parce qu'elle n'a pas ses clés. (Sn3) Le petit cheval conseille alors à Petit Jean de demander une frégate et un équipage de pêcheurs. Ils trouvent les clés dans l'estomac d'une grande morue.

(Sn2) La troisième requête de la princesse avant de se marier avec le roi est qu'il prenne de l'eau qui rajeunit. Petit Jean doit aller la chercher, avec l'aide de son petit cheval noir qui sait où elle se trouve (à deux cents milles de là, dans un petit lac, sur une grande montagne; le sentier pour y aller est plein de bêtes féroces). (Sn3) Petit Jean réussit l'épreuve et revient en possession d'une bouteille de l'eau qui rajeunit. Le roi la met dans sa chambre, mais sa servante la renverse par mégarde et décide de la remplacer par de l'eau qu'elle trouve dans une bouteille sous son lit. (Sn4) Le roi la boit et tombe mort; sa fille le trouve; il y avait du poison dans la bouteille sous son lit. (Sn5) Ti-Jean se marie avec la princesse aux cheveux d'or.

«L'oiseau de vérité»

acteurs/actants (type 1) :

un roi (Destinateur, Destinataire) qui a trois garçons (le plus jeune est nommé Petit Jean, Sujet, Destinataire dans la deuxième partie du conte)

une vieille femme (Adjuvant)

trois filles qui appartiennent au lion, à la bête et à la licorne (Objets)

un petit cheval vert, qui redevient un homme à la fin (Adjuvant)

un deuxième roi (Destinateur)

sa fille (Objet)

OBJETS : l'oiseau de la vérité, des princesses

objets :

un jardin avec des pommes d'or, un banc ensorcelé, l'oiseau de vérité (qui devient l'objet de la recherche des frères), les plumes qu'il faut suivre pour trouver l'oiseau, un sabre rouillé pour se battre avec un lion, une bête-à-sept-têtes et une licorne, des fèves dans un poêle qui font du bruit en rôtissant pour faire croire au père de la princesse qu'elle est dans sa chambre, l'oiseau de vérité raconte la vraie histoire à la fin du conte

événements :

(Sn2) L'oiseau de vérité vole des pommes d'or dans le verger du roi. Il offre la moitié de son royaume au fils qui peut découvrir qui commet ce crime. (Sn3) L'aîné passe la nuit dans le verger (sur un banc qui avait été ensorcelé par l'oiseau) et s'endort avant de voir l'oiseau. Le deuxième y va aussi, et la même chose lui arrive. Petit Jean

essaie le dernier, s'assoit sur le banc, et se rend compte qu'il s'endort. Il se lève alors et voit s'approcher l'oiseau de vérité. Il essaie de le tuer avec son fusil (Sn2) mais le manque. Il le regarde partir en direction d'une montagne noire. (Sn3, il s'ensuit une longue série de Sn2 et Sn3) Le lendemain, le roi et ses fils partent pour aller chercher l'oiseau. Ils trouvent un trou et le roi fait descendre son plus jeune fils dans un panier au fond (les deux aînés essaient avant, mais ils doivent monter car ils ont peur). Il y trouve un château dans lequel vit une vieille femme. Elle lui dit qu'il faut qu'il se batte à minuit et l'amène dans une chambre où se trouve un vieux sabre rouillé, qu'elle lui défend de prendre. Elle le quitte, et il le prend quand même. À minuit, il se bat avec un lion, et lui coupe le cou. En récompense, la vieille lui donne une belle fille, qu'il décide de donner à son père. Le deuxième soir, Petit Jean doit se battre avec la bête à sept têtes. Il la tue et la vieille lui donne une autre fille, qu'il donne comme cadeau à son frère. Le troisième soir, c'est une licorne avec laquelle il doit se battre. Après qu'il la tue, il reçoit comme prix une troisième fille.

La vieille lui dit alors d'aller à la grange, où il trouvera trois chevaux. Il ne faut pas choisir le petit cheval vert, ce qu'il fait. Il part avec le cheval et arrive à une grande ville, où ils sont reçus par un roi. Il offre sa fille en mariage à Petit Jean, à condition qu'il se cache trois jours de suite sans que le roi le trouve. La première fois, il va à une «bouchure» où se trouve une bande de bêtes féroces. La deuxième fois, il arrache une dent dans la bouche du petit cheval vert et se met dans le trou. Le troisième jour, Petit Jean se cache dans l'oreille gauche de son petit cheval. Le roi ne le trouve jamais. Ensuite, le roi se cache lui-même; si Petit Jean ne le trouve pas, il sera pendu; s'il réussit, il aura la princesse en mariage. Le cheval vert aide Petit Jean à trouver le roi, premièrement dans son jardin, deuxièmement dans une grande pomme de terre et enfin sous forme de truite dans un petit lac au fond de son jardin. (Sn4) Petit Jean épouse alors la fille mais ils doivent vivre dans le château du roi sous terre. La fille révèle à son mari que c'était l'oiseau de vérité qui volait les pommes de son frère; il appartenait à elle, mais elle le lui donne et, dès ce moment, seul Petit Jean peut le faire parler. Ils veulent s'enfuir, et la fille lui donne trois fèves à mettre à rôtir pour faire croire à son père qu'elle est toujours dans sa chambre.

Ils retournent au château de la vieille, où son petit cheval se transforme en jeune homme. Il fait sonner la cloche attachée à la corde qui lui a permis de descendre dans le trou, et ses frères montent les filles et l'oiseau de vérité d'abord. Ils laissent Petit Jean dans le trou, et retournent chez eux pour dire à leur père que c'était eux qui avaient trouvé l'oiseau de vérité. Le roi essaie de le faire parler, sans succès. Entre-temps, Petit Jean va voir la vieille et la force à l'aider monter du trou. Petit Jean revient alors chez lui et fait parler l'oiseau qui raconte au roi la vraie histoire. (Sn5) Le roi veut les punir, mais Petit Jean veut qu'ils se réjouissent plutôt; ils organisent des noces qui durent huit jours.

«La belle Hélène»

acteurs/actants (type 3) :

La belle Hélène, une fille de Paris (Sujet/Objet)

Jean, son père (Destinateur)
 (sa mère était une soeur du Pape)
 une servante qui la libère (Adjuvant)
 Henri, qui devient son mari (Adjuvant)
 la mère d'Henri, une veuve (Opposant, Destinateur)
 deux garçons dont Héléne accouche
 un vieux qui trouve les garçons et les gardent 16 ans (Adjuvant)
 un capitaine (Adjuvant)
 OBJETS : la belle Héléne, sa vie

objets :

la main coupée de la belle Héléne qui est mise dans un sac en cuir autour du cou de son fils, des lettres écrites par la belle-mère, Jean et Henri se racontent les histoires de leur vie, Héléne raconte l'histoire de sa vie à Henri, une marque de naissance sous forme d'étoile sur l'épaule d'Héléne

événements :

(Sn2) Jean, devenu veuf, veut épouser sa fille, Héléne. Il l'emprisonne, mais (Sn3) elle s'enfuit et finit par être trouvée par Henri, le fils d'un roi (qui est aussi un chef d'armée comme son père). (Sn4) Il l'épouse malgré les protestations de sa mère qui n'aime pas Héléne. Il part pour aller à la guerre; six mois après sa femme accouche de deux garçons. (Sn2) La belle-mère écrit à son fils pour lui dire que sa femme avait enfanté deux nègres; il lui répond de la laisser vivre jusqu'à son retour. Sa mère jette la lettre de son fils, et en écrit une autre, comme si elle a été écrite par Henri, dans laquelle il commande de tuer Héléne et ses enfants. La belle-mère la lui montre et appelle deux soldats qui viennent la prendre. (Sn3) Selon la lettre, il fallait lui couper la main et la garder comme preuve. Héléne veut la (elle a été embaumée par un docteur pour quarante ans) mettre dans un sac autour du cou de son petit garçon. (Sn4) Les soldats ne la tuent pas, à condition qu'elle ne sorte jamais de la forêt.

(Sn2) Un jour Héléne perd ses deux enfants (elle les laisse dans une cabane pour aller chercher de la nourriture; quand elle revient ils sont partis). (Sn3) Un vieux les trouve et les élève. À l'âge de seize ans, le vieux les envoie à Paris où se trouve aussi Héléne qui vit dans la misère. (Sn4) Les deux garçons deviennent des serviteurs du pape, l'un est responsable de faire la charité aux pauvres; il donne beaucoup plus à sa mère, sans savoir pourquoi car il ne la connaît pas. Un jour à Paris, Jean (le père d'Héléne), rencontre Henri. Après s'être parlé, ils se rendent compte que l'un a été marié avec la fille de l'autre. Un jour, Héléne reconnaît son mari et se jette à ses genoux. Il la repousse, mais elle lui raconte l'histoire de sa vie, et lui rappelle qu'elle a une marque de naissance sur l'épaule gauche, qu'elle lui montre. Le père lui demande mille pardons pour sa conduite. (Sn5) Ensuite, ils vont voir le pape, qui leur dit que leurs enfants vivent encore; il les amène au presbytère où Henri rencontre ses fils pour la première fois. Un fils a toujours le sac dans lequel se trouve la main coupée de sa mère autour du cou. Le pape la remet ensuite au bout du bras d'Héléne; elle s'en sert comme si elle avait jamais été coupée.

«La tarte à la rhubarbe»

acteurs/actants (Type 5):

une fille (Sujet)

deux garçons, l'un riche et l'autre pauvre (Objet)

OBJET : le garçon

objets :

le garçon doit envoyer une lettre à la fille tous les mois, une tarte à la rhubarbe

événements :

(Sn1) Une fille sort avec deux garçons, l'un riche et l'autre pauvre. (Sn2) Elle aime mieux le pauvre et lui dit qu'elle se marierait avec lui s'il partait pour deux ans pour gagner de l'argent. Elle lui dit pourtant de lui envoyer une lettre tous les mois, sinon, elle va épouser le riche. Le garçon ne lui écrit pas (Sn3) et la fille se marie avec le riche. (Sn4) Un jour, le garçon pauvre revient. La femme l'invite à voir sa belle maison et lui sert de la tarte à la rhubarbe, coupée en quatre morceaux. Il en mange trois. Ensuite, la femme le fait monter avec elle à sa chambre à coucher où elle lui dit qu'elle est prête à lui donner tout ce qu'il veut. (Sn5) Il lui demande le dernier morceau de tarte.

«La statue de saint Joseph»

acteurs/actants (type 5) :

un curé (Destinateur)

une vieille simple et pieuse (Sujet)

OBJET : prier devant une statue

objets :

une statue de saint Joseph

événements :

(Sn1) Un curé achète une nouvelle statue de saint Joseph qu'il met dans l'église au ras des balustres pendant une semaine. Il invite les gens de la paroisse à venir dire le chapelet aux pieds de la statue. (Sn2) Une vieille femme pieuse et simple vient pour la voir; en priant elle se balance en avant et en arrière, faisant chavirer aussi la statue, qui tout d'un coup tombe sur elle. (Sn3) Enragée, elle va voir le prêtre et traite la statue de «putassier» en disant (Sn4, 5) qu'elle s'était jetée sur elle et qu'elle avait eu du mal à s'en débarrasser.

«L'urine de vache»

acteurs/actants (type 5) :

deux frères (Sujets, Destinateurs, Destinataires)

une femme chez laquelle un des frères reste une nuit (Adjuvant)

OBJET : du médicament pour le frère malade

objets :

une bouteille d'urine de vache, une jambe arrachée d'un cadavre, un veau

événements :

(Sn1) Deux frères partent de chez eux pour se rendre en Amérique. (Sn2) Un frère tombe malade en route et (Sn3) l'autre le quitte pour aller trouver un médecin et prend une bouteille d'urine pour la faire analyser. (Sn2) Mais la bouteille n'est pas bouchée et il la renverse en traversant une clôture. (Sn3) Il la remplit alors avec de l'urine de vache. Il arrive enfin chez le médecin, qui analyse l'urine, et lui dit que son frère attend un veau et lui donne des pilules. (Sn4) Le frère le croit et part pour retrouver son frère.

(Sn1) Entre-temps, le malade découvre un mort gelé dans un fossé et lui prend la jambe pour avoir la botte. Il trouve un gîte à la maison d'une femme dont une vache est enceinte. (Sn2) Pendant la nuit, la vache vêle et on apporte le veau près du four où le garçon est couché. Il se réveille et aperçoit le veau à côté de lui et croit avoir accouché lui-même. (Sn3) Il prend la fuite et laisse la jambe. (Sn4) La femme la trouve plus tard et, ne voyant plus le garçon, conclut que le veau l'a mangé. (Sn5) Le malade retrouve enfin son frère et lui dit qu'il se porte très bien depuis qu'il a vêlé.

«L'amoureux»

acteurs/actants (type 5) :

un jeune homme (Sujet) et une jeune fille (Objet)

OBJET : la fille

objets :

un vieux cheval

événements :

(Sn1) Un jeune homme invite une fille à faire une promenade à cheval. (Sn2) En route, il lui demande souvent la permission de l'embrasser, mais elle refuse. Ils arrivent enfin à une clairière où ils s'arrêtent pour laisser se reposer le vieux cheval. Le jeune homme essaie encore d'embrasser la fille (Sn3) qui lui demande : «Qu'est-ce que ça me ferait si tu m'embrassais?» Il lui répond que ses yeux deviendraient clairs et qu'elle se tirerait en l'air. (Sn4, 5) Elle lui dit alors d'embrasser son vieux cheval, pour qu'ils puissent partir.

«La reconnaissance du chien»

acteurs/actants (type 3) :

un fermier et sa femme (Destinateur) qui ont un garçon et un chien (Sujet)
 un homme et une femme (des voleurs) avec lesquels ils restent une nuit (Opposants)
 OBJETS : la vie du chien, la retrouvaille de sa famille

objets :

un trésor qui appartient aux voleurs

événements :

(Sn2) Un homme et une femme qui ont un garçon décident un jour qu'ils doivent tuer leur chien; ils sont trop pauvres pour pouvoir le nourrir. (Sn3) Mais le chien les entend parler et s'enfuit.

(Sn1) Quelques années plus tard, l'homme va à la ville pour vendre des bêtes. (Sn2) En route, il rencontre un voleur, qui leur ment en disant qu'ils ne peuvent pas prendre la route qu'ils veulent pour aller chez eux parce que le pont est défectueux. Ils prennent donc un autre chemin plus long et doivent s'arrêter à une maison dans le bois parce qu'il fait trop noir pour qu'ils puissent continuer. À la maison vivent des voleurs et ils ont un chien qui ressemble à celui que la famille avait quelques années auparavant. Les voleurs enferment le père et le fils dans une chambre avec le chien pour qu'il les tue, mais il reconnaît son ancienne famille et les laisse en vie. (Sn3) Le lendemain matin, le chien tue les voleurs lorsqu'ils ouvrent la porte. (Sn4) Il montre ensuite à ses anciens maîtres où se trouve l'argent des voleurs; l'homme et son garçon le prennent et partent pour chez eux. (Sn5) Ils amènent le chien chez eux comme signe de reconnaissance.

«Les deux innocents»

acteurs/actants (type 5) :

deux jeunes simples d'esprit (Sujets, Destinataires) qui vivent avec leur mère (Destinateur)
 deux filles célibataires qui les épousent (Objets, Sujets)
 OBJET : les filles

objets :

de petits morceaux de bois tirés sur les filles par les garçons

événements :

(Sn1) La mère de deux hommes simples d'esprit les encourage à faire la cour à deux filles qui vivent dans une maison voisine. (Sn2) Ils se plaignent et disent qu'ils ne savent pas quoi faire. La mère leur dit d'aller leur rendre visite et de leur dire bonsoir en entrant. (Sn3) Ils vont à la maison, ouvrent la porte, disent «Bonsoir» et partent aussitôt après. Le lendemain, la mère leur dit d'aller leur rendre visite encore, mais cette fois, il

faut qu'ils restent et leur lancent de petits morceaux de bois. Les garçons y vont alors, et leur lancent des bûches. (Sn4) Les filles se marient quand même avec les deux frères car ils sont riches.

(Sn2) Après quelque temps, elles ont marre du mariage et cherchent alors un moyen de se débarrasser d'eux. (Sn3) Un jour, une des filles dit à son mari d'aller travailler dans son champ et qu'elle irait lui porter quelque chose à manger à l'heure du dîner. Quand elle arrive, elle lui fait croire qu'elle ne peut pas le trouver. Il part pour aller se chercher. Entre-temps, l'autre soeur arrive à faire croire à son mari qu'il est mort. (Sn4) Le frère perdu trouve son frère dans un cercueil; il croit s'être trouvé et commence à rire. (Sn5) L'autre lui dit qu'il rirait aussi, s'il n'était pas mort.

«Le marchand de chapeaux de poils»

acteurs/actant (type 5) :

un homme, un marchand de chapeaux de poils (Destinateur, Adjuvant)
sa femme (Sujet)
trois hommes qui veulent coucher avec elle (Objet)
un innocent, un simple d'esprit (Adjuvant)
OBJET : l'enterrement des hommes

objets :

des boîtes pleines de poils où se cachent les hommes

événements :

(Sn1) Une femme reçoit la visite de trois hommes à différentes heures de la soirée pendant l'absence de son mari. (Sn2) À l'approche supposée de son mari, elle les enferme à tour de rôle dans une boîte de poils à chapeaux qui appartient à son mari (qui fabrique des chapeaux de poils). (Sn3) Lorsque son mari arrive, il se fait le complice de son épouse qui décide qu'il faut ébouillanter les hommes. (Sn4) Pour se débarrasser ensuite des cadavres, la femme demande à un simple d'esprit de les enterrer l'un après l'autre, en lui faisant croire qu'il s'agit toujours du même homme qui ne veut pas mourir. (Sn5) En voulant bien faire le travail qui lui est demandé, l'innocent va même jusqu'à tuer et enterrer le gardien du cimetière qu'il prend pour le mort qui avait déjà essayé trois fois d'échapper à la tombe.

L'Oiseau de la vérité et autres contes des pêcheurs acadiens de l'île du Cap-Breton

«Le marin et la bonne femme»

acteurs/actants (type 1) :

un marin (qui meurt et devient revenant pour hanter sa famille, Destinateur), sa femme et leurs trois garçons (Sujets)

un prêtre (Adjuvant)
trois géants, (Opposants)
trois belles filles enfermées dans un château (Objets)
OBJET : la messe pour le mari, les filles

objets :

une messe pour le mari mort, la phrase : «Tu es loin assez, Dieu est entre moi et toi» pour se protéger d'un revenant, des histoires contées par les géants, un lièvre qui a les clés du château attachées au cou avec un ruban, un mouchoir (avec un nom écrit dessus) dont le visage de la fille au château est couvert, un message écrit sur un drap par les trois filles dans le château, les quatre histoires racontées par la famille de la veuve : «Ici on donne à boire et à manger pour des histoires.»

événements :

(Sn1) Avant de partir pour un voyage sur la mer, un homme dit à sa femme que si jamais quelque chose lui arrivait, il voulait qu'elle aille chanter une messe en son honneur à Saint-Honoré. (Sn2) Il ne revient pas, et après quelque temps, elle commence à entendre de bruits étranges dans la maison. Pensant que la maison est hantée, elle fait bâtir une maison neuve. Mais les bruits ne cessent pas. (Sn3) Alors, le plus vieux de ses trois garçons va voir le prêtre qui lui dit d'aller se cacher dans la maison, et de dire : «Tu es loin assez, Dieu est entre moi et toi» quand il entend les bruits. L'aîné essaie de rester dans la maison assez longtemps pour prononcer les paroles, mais il a trop peur. Le deuxième garçon essaie aussi, mais il ne peut pas rester non plus. Le plus jeune frère veut aller lui aussi essayer de chasser le revenant; il réussit à lui dire «Tu es loin assez...» (Sn4) et apprend que le revenant est en fait son père, qui les hante parce que la mère n'avait pas chanté une messe après sa mort. Le garçon quitte son père alors, et promet de livrer ce message à sa mère.

(Sn1) Le lendemain, ils partent tous les quatre pour Saint-Honoré. Le garçon reste toujours à une certaine distance derrière eux et à la nuit tombée, il se trouve tout seul. Il monte dans un arbre pour dormir, ayant peur d'être dévoré par des bêtes féroces. (Sn2)

Le lendemain matin, il se réveille et est trouvé par trois géants, qui se sont arrêtés sous l'arbre pour se divertir en se contant des histoires. Un des géants veut le manger, mais un autre suggère de le garder pour le faire entrer dans un grand château. Les clés se trouvent autour du cou d'un lièvre dans une chambre dont la porte est très petite. (Sn3) Le garçon monte, tue le lièvre et met les clés dans sa poche. Il dit alors aux géants qu'il ne peut pas l'attraper, et il leur dit de monter sur une corde qu'il leur jette par la fenêtre. Ils montent un à la fois, et le garçon leur coupe tous le cou. (Sn4) Ensuite, il ouvre toutes les chambres du château. Il arrive à une porte sur laquelle est écrit : «Entrez ici et vous verrez jolie». Il y a une belle fille endormie qui a un mouchoir avec son nom dessus sur le visage. Il le prend et quitte le château. Les trois filles dormantes (qui ont été) ensorcelées se lèvent. Elles écrivent sur un drap qu'elles affichent à l'extérieur du château : «Ici on donne à boire et à manger pour des histoires.» Le garçon qui les avait délivrées du sort (en enlevant le mouchoir) retrouve sa famille et les amène au château. Les filles leur donnent à manger et leur demandent alors de raconter des histoires. La

vieille raconte l'histoire de son mari, les deux frères aînés racontent l'histoire de la maison hantée et comment ils avaient pris la fuite parce qu'ils avaient tant peur. Le plus jeune raconte toute son aventure, y inclus la partie où il avait trouvé la fille. Il montre le mouchoir et une fille saute debout pour le prendre. Il fait la même chose deux fois encore, et les deux autres filles se lèvent pour prendre leurs mouchoirs. (Sn5) Les filles disent au plus jeune garçon qu'elles lui appartiennent et qu'il est maintenant le propriétaire du château. Il décide donc d'y rester; quelque temps après les trois filles se marient avec les frères.

«Reste-à-Savoir»

acteurs/actants (type 2) :

un jeune garçon, joueur de cartes qui «fait sa vie à jouer au bluff» (Sujet/Destinataire)
le diable (Destinateur)

trois hommes que le garçon rencontre en route à Reste-à-Savoir (Adjuvants)

des oiseaux (le dernier homme leur pose la question où se trouve "Reste-à-savoir": le canari le sait) (Adjuvant)

la femme du diable

la fille du diable (Objet)

OBJETS : l'argent du diable, la fille

objets :

le héros et le vilain joue une partie de cartes, un canari qui sait où se trouve «Reste-à-savoir», les vêtements des filles qui les font transformer de canards en filles, une fourche pour trouver le jonc de la femme du diable dans une grange plein de fumier de cheval, une hache de cristal pour construire un chemin au milieu d'une montagne, un panier pour attraper un poisson, la fille (sous forme de canard) se transforme en différentes couleurs (blanc, noir, rouge) pour être reconnu par le héros, trois oeufs parlants dans l'oreiller de lit de la fille du diable, un peigne (qui devient une bordée de peignes), une étrille qui devient une montagne d'étrilles, un gros nuage noir (qui est le diable qui poursuit le couple), la jeune fille se transforme en église et le héros en prêtre pour se cacher du diable (il faut que le héros dise: «Domine [sic] Vobiscum»), la fille se transforme en lac et le garçon en canard, la soeur pense voir son propre reflet dans le puits; en fait c'est la princesse.

événements :

(Sn1) Un jeune homme chanceux aux cartes pense un jour qu'il aimerait jouer une partie avec le diable, qui apparaît tout d'un coup devant lui. Ils commencent à jouer à l'argent, et le garçon gagne quelque mille dollars. (Sn2) En partant, le diable lui dit que le garçon doit venir le voir dans un an et un jour à un endroit qui s'appelle Reste-à-Savoir. (Sn3) Le temps passe et le jour de son départ arrive; il se met en route et marche toute la journée. Enfin il arrive à une maison dans laquelle il est reçu par un homme pour la nuit. Le lendemain, il demande à son hôte s'il sait où se trouve Reste-à-Savoir. Il ne sait pas,

mais il dit au garçon de poser la même question à son frère qui n'habite pas loin. Mais le frère du premier homme ne sait pas non plus, et dit au garçon d'aller chercher le troisième frère qui garde toutes sortes d'oiseaux et comprend toutes leurs langues. Il se rend à la maison du troisième frère qui appelle son canari. Le canari sait où se trouve l'endroit que cherche le garçon, mais il lui dit qu'il doit traverser une grande rivière pour y aller. Il faut qu'il se cache dans les bois à côté, où il verra trois canards, qui sont en fait des filles transformées. Il faut voler une jarretière pour être transporté par une des filles (en retour il la lui rend). Il arrive donc à traverser la rivière et trouve ensuite la maison du diable. Le lendemain, il doit passer la première épreuve : trouver le jonc de la femme du diable dans une grange pleine de fumier de cheval. Une des filles du diable vient l'aider à accomplir cette tâche. Le lendemain, le diable lui fait passer une autre épreuve : il doit faire un chemin qui traverse une montagne avec une hache de cristal. Il essaie de couper un arbre avec la hache et elle se casse en mille morceaux. La fille vient accomplir la tâche une fois encore et se sert de son pouvoir magique pour réparer la hache aussi.

Le troisième jour, il faut qu'il apporte au diable un certain poisson de la rivière en se servant d'un panier pour l'attraper. La fille arrive et parle à la rivière qui s'assèche; elle montre le poisson au garçon qui l'apporte au diable.

(Sn4) Le lendemain, le diable dit au jeune homme de choisir une de ses filles; la fille qui l'avait aidé veut qu'il la choisisse : le diable les lui montre trois fois pendant qu'elle sont sous forme de canards de différentes couleurs. La fille lui dit comment il pourra la distinguer des autres. Il arrive donc à choisir la plus belle fille du diable. La fille veut ensuite qu'ils s'enfuient de chez elle (elle veut être en «terre sainte»). Elle se transforme en cheval pour transporter le garçon. Avant de partir, elle met trois oeufs parlants dans son lit (qui disent «Quoi est-ce que vous voulez, mon père?» quand son père lui demande si elle est toujours dans sa chambre) et donne un peigne et une étrille au garçon. Lorsqu'ils sont poursuivis par son père, il jette le peigne qui devient une bordée de peignes et l'étrille qui devient une bordée d'étrilles. Mais le diable les poursuit encore; elle se transforme alors en église et lui en prêtre. La fille se transforme aussi en lac, et le garçon en canard pour essayer d'échapper du père.

(Sn2) Une fois arrivée en terre-sainte, la fille dit qu'elle a encore quelque chose à faire avant d'aller chez le garçon; elle lui dit de ne se laisser embrasser par personne car il l'oubliera. (Sn3) Quand il arrive chez lui, son chien lui lèche la joue et il oublie la fille du diable. (Sn4) Un jour sa soeur croit voir une belle visage (qu'elle prend pour son propre reflet) au fond de leur puits. Elle la montre à sa mère qui appelle le frère qui les aide à monter du puits une jeune fille, la fille du diable. (Sn5) Le garçon se souvient de son aventure avec elle et enfin l'épouse.

«La boule de fer»

acteurs/actants (type 1) :

un homme et une femme qui ont un garçon (Sujet)

un forgeron (Adjuvant)

un géant en noir avec un chien et un cheval noir (Opposant)

un géant en rouge avec un chien rouge et un cheval rouge (Opposant)
 un géant en blanc avec un chien et un cheval de la même couleur (Opposant)
 une servante
 le patron du héros (Destinateur, Destinataire)
 la fille du patron du garçon qui va être mangée par la bête à sept têtes (Opposant, Objet)
 OBJET : des boules de fer, la fille

objets :

trois boules de fer (la troisième est la seule qui est au goût du héros et celle dont il se sert pour tuer les géants), une mèche de cheveux prise sur la tête du héros par la princesse

événements :

(Sn1) Un garçon part de chez lui pour aller trouver du travail. La première nuit de son voyage, il s'arrête chez un forgeron qui décide de l'employer comme assistant. Ils signent un contrat selon lequel le garçon va rester avec lui un an, à la fin duquel, le forgeron lui donnera trois cents dollars et le laissera aller à son gré. (Sn2) Au bout de cette période, le garçon ne veut pas d'argent : il ne demande qu'une boule de fer. Le forgeron en fabrique une, mais elle ne plaît pas au garçon qui dit qu'il restera encore un an, et qu'à ce moment-là, le forgeron pourra en faire une autre qui soit plus à son goût. Mais la même scène se reproduit l'année suivante, et le garçon décide de rester un an de plus avec le forgeron. (Sn3) La troisième année, le forgeron fabrique une boule de fer que le garçon trouve meilleure, bien qu'un peu pesante. (Sn4) Il la prend quand même, avec neuf cents dollars, et part pour la grande route.

Il arrive à une grande maison où il est employé pour faire paître les vaches. (Sn2) Son patron l'avertit de ne pas entrer dans les trois jardins à côté de son territoire; ils ne lui appartiennent pas et il pourrait lui arriver quelque malheur. (Sn3) Le garçon ne l'écoute pas, et entre dans un des jardins et mange des fruits; un géant habillé en noir avec un chien et un cheval en noir se trouvent tout à coup devant lui. Le garçon le tue avec sa boule de fer en la lui jetant dans le front. Le lendemain, il franchit la barrière de l'autre jardin et tout à coup un géant en rouge apparaît devant lui avec un petit chien rouge et un cheval de la même couleur. Il tue le géant avec sa boule de fer et revient à la maison de son patron (qui est très content de son nouveau serviteur, car ses vaches ont plus de lait depuis qu'il travaille pour lui). Le troisième jour, le garçon tue un géant habillé tout en blanc de la même manière que les autres dans un troisième jardin interdit. (Sn4) Tout à coup un chemin s'ouvre devant lui, qui mène à un grand village près de la mer. Devant lui, il voit une grande maison où il trouve la servante des géants. (Sn5) Elle lui dit que tout le village lui appartient puisqu'il a tué les trois géants.

(Sn2) Le garçon revient à la maison de son patron, et apprend que la fille de celui-ci va être mangée le lendemain par la bête-à-sept-têtes. (Sn3) Il décide donc de partir la trouver, en disant au père qu'il va au champ avec les vaches. Trois jours de suite, il se bat avec la bête en lui coupant avec un sabre deux ou trois têtes à la fois (chaque jour il porte un des habits qui appartenaient aux géants en se servant aussi de leurs chevaux et leurs chiens). (Sn4) Ayant tué la bête, il s'endort et la fille lui prend une mèche de cheveux. Le père se réjouit du retour de sa fille et organise une grande fête. La fille

regarde les cheveux de tous les invités pour voir s'il leur en manque à l'endroit où elle en avait coupé au héros. C'est ainsi que l'exploit du garçon est découvert, et qu'il est reconnu comme le vrai héros. (Sn5) En récompense, le roi lui offre la moitié de ses biens. Le garçon refuse; il ne demande que la fille en mariage. Il montre au père et à la mère de la fille son village et tout ce qu'il avait obtenu par la suite de la mort des géants. Il rend visite au forgeron pour lui dire ce qu'il est devenu. Enfin, il revient chez ses parents et les amène vivre avec lui et sa femme dans son village.

«L'histoire de la grange»

acteurs/actants (type 3) :

un homme et une femme (Destinateur) qui ont trois garçons (Sujets)

un homme qui a tué son frère (Opposant)

un revenant, le frère (Adjuvant)

la fille de l'homme (Objet)

OBJET : la vie des Sujets (à la fin, le héros se marie avec la fille et reçoit de l'argent du revenant).

objets :

un livre que le garçon lit dans la maison hantée, un papier signé par le revenant comme preuve du fait qu'il avait légué ses biens au garçon, la mère du garçon raconte l'histoire de la grange à ses fils à leur retour à la maison, le plus jeune fils raconte l'histoire de son aventure à ses frères

événements :

(Sn2) Un homme et une femme pauvres décident de faire brûler leurs trois garçons pendant qu'ils dorment dans la grange. (Sn3) Le plus jeune soupçonne quelque plan néfaste et dit à ses frères d'aller dormir dehors. Bientôt après, ils voient la grange en feu et partent de chez eux pour aller chercher du travail. Ils prennent chacun une route différente et décident de se rejoindre au même endroit dans un an et un jour. (Sn4) Le plus jeune arrive à une maison où se trouvent une fille et son père et y est employé comme jardinier.

(Sn1) Le père part pour quelques jours et dit à sa fille qu'elle doit donner les repas au nouveau jardinier par la fenêtre, et ne pas les lui apporter au jardin. (Sn2) Elle lui désobéit et ce soir-là le père envoie le garçon se coucher dans la grande maison vide à côté (dans laquelle deux hommes avaient déjà perdu la vie). La fille veut lui donner un couteau pour se protéger, mais il ne veut qu'un livre. (Sn3) Il s'assoit dans une chaise et commence à lire. Bientôt, un homme en feu apparaît devant lui; le garçon lui dit de ne pas le déranger pendant qu'il lit. Le revenant lui demande trois fois s'il a peur avant de s'en aller.

Le lendemain, il revient à la maison de la fille; son père est surpris de le voir. Le garçon passe trois nuits de suite à la maison, à la fin de la troisième, le revenant le fait descendre dans la cave et lui montre une barrique d'argent et la lui donne. (Sn4) Il lui dit

que son frère (le père de la fille qui vit dans la maison voisine) l'a tué pour avoir sa maison et son argent. Il signe un papier pour que le garçon puisse avoir une preuve du fait que le revenant lui a confié ses biens. (Sn5, 1) Le garçon va ensuite à la maison du frère et demande sa fille en mariage.

Le temps arrive d'aller rejoindre ses frères. (Sn2) Il les trouve à l'endroit prévu, mais ils ne le reconnaissent pas. (Sn3) Il fait semblant de les prendre pour les mettre en prison et part pour retourner à la maison de leurs parents, qui ne le reconnaissent pas non plus. Il leur demande s'ils ont des enfants, et ils racontent l'histoire de la grange. Il leur dit alors qu'il doit les amener en prison. (Sn4) Il leur révèle alors son identité et raconte l'histoire de son aventure. (Sn5) Après avoir brûlé leur maison, il les amène à la sienne que lui avait léguée le revenant.

«La belle musique»

acteurs/actants (type 1) :

un homme (Destinateur, Destinataire) qui a trois garçons de quatorze à quinze ans (Sujets)

une belle fille, prisonnière d'un géant (Objet)

sa soeur, prisonnière d'un autre géant (Objet)

un sorcier qui garde la belle musique (Opposant, Destinateur)

trois chevaux (juments), deux grasses et une maigre; la maigre devient plus tard une fille (Adjuvant)

OBJETS : la belle musique, la fille

objets :

la belle musique, les trois juments du sorcier, les jeux de cache-cache avec le sorcier (le héros se cache dans l'oreille, la patte, la bouche de la jument, le sorcier dans des "plaques blanches" sur des choses à l'extérieur de la maison), un os de la jument (brûlée) dont se sert le garçon pour la faire transformer en jeune fille, le plus jeune fils conte l'histoire de son aventure à son père et les mensonges de ses frères sont ainsi dévoilés

événements :

(Sn1) Un homme envoie ses trois fils à la recherche de la belle musique. L'aîné part le premier, il s'arrête à un trou dans la terre d'où semble venir la belle musique. Il s'endort et reste endormi pendant un an. Le roi envoie donc ses deux autres fils, qui trouvent leur frère et le réveille. Ils décident de creuser un puits et le plus jeune y descend. Il arrive au fond et se trouve dans un village. Il frappe à la porte de la première maison qu'il voit et une jeune femme la lui ouvre. (Sn2) Elle est prisonnière d'un géant, que le plus jeune garçon tue en lui coupant le cou. Il va ensuite à la maison voisine, où la soeur de la fille est aussi gardée par un géant. (Sn3) Le garçon tue celui-ci le lendemain. Le troisième jour, il arrive à la maison du sorcier qui possède la belle musique. (Une série de Sn2 et Sn3 s'ensuit.) Le sorcier l'engage comme serviteur pour soigner ses trois juments, deux grasses et une maigre; aux grasses, il faut donner beaucoup à manger mais la maigre,

il faut la priver de nourriture. Ce soir-là, la jument maigre lui parle et lui dit de ne pas écouter les ordres du sorcier; elle pourra l'aider par la suite. Bientôt, le sorcier remarque que la maigre est aussi grasse que les autres. Cela ne lui plaît pas et il dit au garçon qu'il doit jouer à cache-cache avec lui; si le sorcier ne trouve pas le héros, il sera pardonné, mais s'il le trouve, il le tuera.

La jument dit alors au garçon de se cacher dans son oreille. Ensuite, il se met dans un trou créé par un clou dans une des pattes du cheval. Le troisième jour, le garçon se cache à la place d'une de ses dents. Le sorcier ne le trouve pas, et demande alors au garçon de le chercher. La première fois que sorcier se cache, la jument dit au garçon de chercher derrière la porte de la grange dans une plaque blanche. Le deuxième jour, le sorcier se cache dans une grande boîte dans la grange, au fond de laquelle se trouve une place blanche. Le garçon essaie de darder le sorcier avec un couteau les deux premières fois, mais il réussit toujours à échapper à la mort. Le troisième jour il se cache dans une plaque blanche sur une touffe d'arbres. Le garçon plante son couteau dans la plaque et lui perce le coeur.

(Sn4) Le garçon part avec la jument pour retrouver ses frères. Il leur dit d'aller chercher une grande boîte pour le faire monter avec les filles, la jument et la belle musique. Ils montent les filles et la belle musique d'abord et ensuite remplissent la boîte de roches; ses frères la laissent tomber et croient alors que leur frère est mort. Ils reviennent chez eux et disent à leur père que c'était eux qui avaient trouvé la belle musique. Ils se marient avec les deux filles.

Le garçon et la jument ne sortent du trou que quelques semaines plus tard. En route vers chez lui, la jument lui demande de faire un feu et de la jeter dedans. Il prend ensuite un os de jambe et regarde à l'intérieur. À sa surprise, il voit un visage : il souffle dedans et une belle fille en sort.

Il revient chez son père avec la fille et lui dit que c'est lui qui a trouvé la belle musique. Il demande à ses frères de raconter comment ils l'ont trouvée, mais ils ne peuvent pas. (Sn5) Le père les renvoie et invite son troisième fils et la fille de vivre avec lui.

«Le capitaine et la jeune fille»

acteurs/actants (type 1) :

un homme riche (Destinateur, Destinataire) et sa belle fille (Objet)

un capitaine d'une bande de sept voleurs (Opposant)

le garçon du capitaine (Sujet)

une vieille femme (Adjuvant)

un revenant, le mari de la vieille (Opposant)

un deuxième capitaine, le faux-héros (Opposant)

OBJET : la fille du roi

objets :

un bouquet de fleurs que le capitaine donne à la fille, une messe et un enterrement pour le

mari mort, le mouchoir que le héros laisse tomber pour se faire reconnaître par la fille, une épingle pour mettre sur le gilet du mari

événements :

(Sn1) Un homme riche envoie sa belle fille voyager à travers le monde pour trouver un mari. (Sn2) Son bateau fait naufrage et elle se trouve dans une île. Elle arrive à une maison où vivent sept voleurs; le capitaine veut l'épouser, mais elle refuse. Il l'enferme donc dans une chambre en espérant lui faire changer d'avis.

Entre-temps, le père de la fille commence à s'inquiéter. Il demande à un autre capitaine de chercher et ramener sa fille; il la lui donnerait en mariage par la suite. (Sn3) Il part et son bateau fait naufrage dans l'île des voleurs; seul le fils du capitaine survit. Il trouve la maison des voleurs et s'y présente lui-même comme voleur à leur capitaine, qui l'invite à rester avec eux. Les voleurs partent pour quelques jours et le garçon du capitaine cherche à travers le château pour trouver la fille. Il entend des plaintes qui viennent de derrière une porte verrouillée; il s'approche et lui demande son nom. La fille lui raconte son histoire et lui la sienne. Il doit lui apporter de la nourriture par une petite porte pour qu'elle reprenne des forces avant de partir. Il cherche à travers le château et trouve de l'or qu'il cache dans le bois. Quelques jours après, les voleurs l'amènent faire du carnage; ils travaillent séparément ce qui permet au garçon de retrouver l'or qu'il avait mis dans le bois et l'apporte à la maison et les voleurs sont impressionnés par son exploit.

Ayant été bien nourrie, la fille reprend ses forces et elle se dit enfin prête à partir. Le garçon prend de l'or de la cachette des voleurs et ils s'enfuient.

(Sn4) Ils arrivent à une maison où vit une vieille. Elle les fait aller dans la cave, où ils trouvent un cadavre. La vieille dit que c'est le corps de son mari; elle est trop pauvre pour payer un enterrement. Le garçon lui donne alors de l'or pour le faire. Ils se trouvent au bord de la mer et se font transporter en direction de la ville de la princesse par un capitaine de bateau. (Sn2) Mais comme il sait qu'il aura la fille en mariage quand il la ramène à son père, il décide de faire disparaître le garçon. Il donne un bouquet de fleurs à la fille qui tombe dans la mer (accident causé par le capitaine). Le garçon descend à la mer pour l'avoir, et le capitaine coupe la corde à laquelle il est attaché. (Sn3) Mais pendant qu'il va à la dérive, un canot conduit par un revenant, le mari de la vieille (qui l'avait caché dans sa cave quand les voleurs le poursuivaient) apparaît et le transporte en une minute au quai du père de la princesse. Le revenant lui dit d'aller à la maison du père (où il sera employé comme serviteur) et d'attendre le retour de la princesse. (Sn4) Lorsqu'elle sort du bateau, il faut qu'il soit sur le quai pour lui donner un mouchoir sur lequel son nom se trouve brodé et qu'elle lui avait donné avant. C'est alors qu'elle le reconnaîtra.

La fille arrive chez elle et on organise des noces; elle va se marier avec le capitaine. Avant de se marier, la fille a l'occasion de parler avec le garçon et lui dit de se mettre dans un tel banc à l'église le jour de son mariage. Pendant la cérémonie, au lieu de mettre une épingle (que lui avait donnée son père) sur le gilet du capitaine comme elle devait faire, elle cherche le garçon et la lui met. Ensuite elle raconte comment elle a été sauvée à son père. (Sn5) Le capitaine essaie de s'échapper mais il ne le peut pas; sa punition est d'être «écartelé, et déchiré par morceaux sur les lieux».

«Pauvre garçon, bonne compagnie»

acteurs/actants (type 3) :

un riche marchand (Destinateur) qui a une petite fille (Sujet/Objet)

un petit garçon qui vit dans la maison voisine (Sujet/Objet)

un maître d'école (Opposant)

un capitaine (Adjuvant)

OBJET : la fille et le garçon sont les Objets l'un de l'autre, la vie du garçon

objets :

une bouteille de poison, un portrait de la fille, un grand papier plein de chiffres et d'affaires qui sert de signe de son intelligence au capitaine qui l'engage comme second, une lettre écrite par le garçon bientôt après son départ pour lui dire qu'il est toujours en vie, le visage de la fille, cachée par un voile, un habit que son père n'a jamais vu

événements :

(Sn1) La fille d'une famille riche et un garçon pauvre qui vit dans la maison voisine vont à l'école ensemble. Ils grandissent et tombent amoureux l'un de l'autre.

(Sn2) Le père de la fille n'en est pas content; il dit au maître d'école de garder le garçon après les cours pour l'empoisonner. (Sn3) La fille les entend parler et, le lendemain, elle refuse de laisser le garçon seul avec le maître d'école. Ensuite, elle donne au garçon de l'argent qu'elle a volé à son père ainsi que son portrait, pour qu'il ne l'oublie pas, et lui dit de partir. (Sn4) Le garçon est engagé par un capitaine et part pour un long voyage. Le capitaine voit que le garçon étudie et écrit tout le temps, un jour il regarde ce qu'il fait : «un grand papier blanc plein de chiffres et d'affaires». C'est ainsi que le capitaine se rend compte de son intelligence; il nomme le garçon premier second. Après avoir voyagé quelques jours, il écrit à la fille pour lui dire qu'il est encore en vie.

(Sn1) Trois ans plus tard, le bateau arrive au port du village de la fille. (Sn2) Le garçon quitte le capitaine en lui disant qu'il doit aller retrouver son amie. (Sn3) Le garçon lui envoie un mot pour lui dire de faire semblant d'être malade. Il trouve un médecin et lui dit d'aller la chercher chez elle. Le garçon et la fille s'habillent ensuite en costume de noces et la fille se couvre le visage d'un voile. Ils reviennent à la maison du père, qui ne les reconnaît pas du tout. Le garçon lui demande alors : «Êtes-vous content que je prenne cette fille-ici [sic] pour ma femme ?» Le père leur dit oui mais que cela ne le regarde vraiment pas puisqu'il ne les connaît pas. Lui et la mère de la fille vont à l'église avec le couple et le mariage a lieu. (Sn4) Après la cérémonie, le père veut voir le visage de la fille et devient enragé de la reconnaître. Le garçon révèle ensuite son identité. Depuis son départ du village, il est devenu aussi riche que lui. (Sn5) Enfin, ils partent pour retrouver les parents du garçon (où ils vivent avant de se faire bâtir une maison neuve).

«L'étoile d'or»

acteurs/actants (type 3) :

un homme et une femme riches (Destinateur) qui ont une fille (Objet, Destinataire) avec une étoile d'or sur un bras

un petit garçon qui a la même marque de naissance au même endroit (Objet/Sujet)

un meunier (Adjuvant)

une fille, gardienne des sept voleurs dans le bois (Adjuvant)

un géant (Opposant)

trois gardiens à trois barrières (d'un pommier, d'une source, d'une rivière)

une vieille, la gardienne du géant

OBJETS : le garçon lui-même, la vie du garçon, la fille

objets :

une marque sous forme d'étoile couleur d'or sur le bras des deux enfants, une note/lettre écrite par le riche donnée au garçon pour apporter à la reine, une autre note/lettre écrite par les voleurs, un pommier à pommes d'or qui ne produit pas de fruits, les trois brins de cheveux sur la tête du géant, une source qui s'est épuisée, la rivière que l'homme est condamné à traverser sans cesse en canot

événements :

(Sn1) Un homme et une femme riches ont une petite fille qui a une étoile d'or sur un bras; son père annonce que s'il existe un garçon ayant la même marque, il lui donnera sa fille en mariage. Une femme pauvre accouche d'un garçon avec une étoile d'or sur le bras, mais comme elle savait que le riche ne consentira jamais au mariage du garçon avec sa fille, elle garde son secret.

(Sn2) Après quelque temps cependant, le riche entend parler de l'enfant de la pauvre et cherche un moyen de le faire disparaître. (Sn3) Il va la voir et arrive à le lui faire vendre. Ensuite, il le met dans une boîte et le laisse aller à la dérive dans une rivière, où un jour il est trouvé par un meunier. (Sn4) Il amène l'enfant chez lui et il est élevé par lui et sa femme.

(Sn1) Douze ans passent, et (Sn2) le riche découvre que le garçon est toujours en vie. Un jour, il rend visite au meunier, qui lui raconte comment il a trouvé l'enfant. Le riche fait semblant d'avoir oublié quelque chose chez lui et le meunier lui suggère d'y envoyer le garçon. Le riche écrit un message à sa femme qui dit : «Fais tuer l'enfant aussitôt qu'il sera rendu à la maison» et le donne à l'enfant. (Sn3) Mais, en route il s'arrête à une maison où vivent des voleurs. Ils lisent la note et la remplacent par une autre qui dit «Marie ce garçon-ici [sic] avec notre fille aussitôt qu'il sera rendu.» Le garçon arrive à la maison du riche et sa femme lui fait épouser sa fille tout de suite. L'homme revient et trouve que le garçon est maintenant son beau-fils. (Sn2) Il cherche encore un moyen de le faire disparaître. Il lui dit alors d'aller chercher un géant qui vit sur une montagne, et de lui prendre les seuls trois cheveux qui lui restent sur la tête. (Série de Sn2, Sn3) En route, il faut qu'il dépasse une barrière; pour ce faire il doit dire à un homme ce qu'il faut faire pour que poussent des pommes d'or dans son verger. Il lui dit

qu'il aura la réponse à son retour. Il arrive à une autre barrière et doit dire au gardien de celle-ci pourquoi sa source s'est épuisée. Il lui donne la même réponse qu'il a donnée au premier. À la troisième barrière, il faut dire à un homme avec un canot qui ne peut pas cesser de traverser une rivière d'une rive à l'autre, comment il peut se débarrasser de sa «job». Il lui dit qu'il lui donnera la solution à son problème pendant son retour, s'il le transporte à la maison du géant. Il y est reçu par une femme, la gardienne du géant à laquelle il dit le but de sa quête. Elle le cache dans une grande boîte. Lorsqu'il rentre chez lui, la gardienne fait semblant de vouloir lui chercher des poux, et arrache les trois cheveux. Ensuite, elle lui demande les réponses des trois questions qui ont été posées au garçon en route à la maison du géant. Le garçon écoute de sa cachette, et après que le géant s'endort, il part. Il arrive à la rivière où il dit à l'homme avec le canot de le donner à son beau-père après l'avoir transporté à l'autre bord de la rivière; de cette façon il ne serait plus obligé de la traverser sans arrêt, c'est le riche qui sera chargé de le faire à jamais. À l'homme dont la source est tarie, il lui dit d'enlever une grosse roche qui l'empêche l'eau de couler. (L'homme lui donne trois mules chargées d'or comme récompense.) Il dit enfin au troisième homme que c'est une petite souris rouge (qu'il faut attraper) qui mange les racines des pommiers. (Celui-ci lui donne aussi trois mules chargées d'or.)

(Sn4) Arrivé chez le riche, il met l'or à côté de la maison et se couche. Le lendemain, le riche se lève et voit l'or que le garçon a remporté de son voyage et lui demande où il peut en trouver plus. Le garçon lui montre la direction de la montagne.

(Sn5) Le riche part et arrive à franchir toutes les barrières, sauf celle de la rivière, où il se trouve condamné à traverser d'un bord à l'autre à jamais.

«L'enfant et le fusil»

acteurs/actants (type 5) :

un homme et une femme ont deux garçons (l'un de neuf ans et l'autre un bébé, les Sujets)
deux hommes qui trouvent le garçon en route après qu'il a fui de chez lui; il épouse la fille du deuxième (Adjuvants)

OBJET : échapper à des sentiments de culpabilité, la réunion de la famille à travers les retrouvailles du frère aîné (Destinateur : la peur)

objets :

un fusil, des photos de la famille dont le plus jeune frère se sert pour trouver son frère

événements :

(Sn2) Un garçon de neuf ans laisse tomber son fusil sur son petit frère qui dort dans un berceau. (Sn3) Le garçon, croyant avoir tué le bébé, s'enfuit de chez eux. Il arrive à une falaise, et veut se tuer en se jetant à la mer. Un homme le voit et lui demande pourquoi il fait une telle chose. Le garçon raconte son histoire, et l'homme lui dit de retourner chez lui. Mais le garçon ne peut pas. Un jour, il se couche sur un chemin pour se faire tuer et un autre homme le trouve et l'amène chez lui. (Sn4) Le garçon tombe

amoureux de la fille de l'homme et l'épouse. Le père et la mère de la fille meurent et le couple vend sa maison et se fait bâtir un restaurant.

(Sn2) Entre-temps, le bébé grandit et demande ce qui est arrivé à son frère. (Sn3) Une fois grand, il prend des photos de ses parents et de sa maison et part pour le trouver. Un jour, il s'arrête au restaurant de son frère, sans le connaître. Ils parlent et le jeune homme lui montre ses photos. (Sn4) Le frère aîné reconnaît alors ses parents et la maison dans laquelle il a grandi. (Sn5) Il invite son petit frère à vivre avec lui (leur parents sont morts). Il se marie avec une fille du village et travaille pour son frère.

«Les trois voleurs»

acteurs/actants (type 1) :

une veuve qui a trois garçons; le plus vieux, Henri, le deuxième Georges et le troisième Petit Jean (Sujet, Destinataire)

trois voleurs (Adjuvants)

un roi (Destinateur)

des gardes (Opposants)

un prêtre (Objet)

la fille du roi (Objet)

OBJETS : des biens du roi, l'argent de la paroisse, la fille

objets :

des objets volés par Petit-Jean (de la viande, du pain blanc, le meilleur cheval et un caborouat du roi, cinq mille piastres volées de la paroisse), un habit de missionnaire (dans la version pris du *Contes de Chéticamp*, ce déguisement comprend aussi un chapelet et un livre), de l'eau endormitoire utilisée pour endormir les gardes

événements :

(Sn1) Trois garçons d'une veuve partent de chez eux pour aller chercher du travail. Henri devient charpentier, Georges, forgeron, et Petit Jean apprend le métier de voleur. (Sn2) Quand le roi entend que Petit Jean est devenu voleur, il lui fait passer des épreuves : (Sn3) premièrement il faut qu'il vole du pain blanc que le roi fait cuire pour ses cochons, gardé par douze soldats (il y en a six dans l'autre version). S'il ne réussit pas il sera pendu. Petit Jean tue la truie noire du roi, et fait un habit avec sa peau pour duper les gardes et, par conséquent, prendre le pain du roi. Deuxièmement, le roi lui fait voler son meilleur cheval et son meilleur caborouat, gardés par douze soldats (il s'agit de six soldats dans *Contes de Chéticamp*). Petit Jean accomplit cette tâche en se déguisant en missionnaire; cette soirée-là il y a une grande tempête et les soldats l'invitent à venir dans la grange avec eux; il sort une bouteille de rhum dans laquelle il a mis de l'eau endormitoire (dans la première version, il leur donne de l'eau endormitoire en leur faisant croire que c'est du rhum). Ils s'endorment et lui, il vole le cheval et le caborouat. La troisième épreuve, c'est de voler cinq mille piastres dans un coffre-fort du prêtre de la paroisse. Petit Jean se déguise en missionnaire de nouveau et écrit sur son habit blanc en

lettres noires : «L'ange Gabriel descendu du ciel envoyé par Dieu». Il se rend ensuite à l'église et dit au prêtre qu'il est envoyé par Dieu pour l'emporter en paradis, avec les cinq milles piastres de la paroisse. Le prêtre va les chercher au presbytère et les donne à l'ange Gabriel. Petit Jean le met (le prêtre) ensuite dans une boîte sur une charrette, tirée par un boeuf (qu'il a volé du roi), l'amène au château et l'y laisse pour que le roi puisse savoir qu'il a accompli un autre exploit à ses dépens. Une fois libéré, le prêtre lui demande les cinq mille dollars qu'il avait perdus. (Sn4) Petit Jean donne l'argent qu'il avait volé à sa mère pour qu'elle puisse faire bâtir une maison neuve. Le roi demande à Petit Jean ce qu'il doit faire pour qu'il le laisse en paix, et Petit Jean de répondre qu'il veut sa fille en mariage et encore cinq mille dollars. (Sn5) La princesse consent au mariage, et Petit Jean amène toute sa famille vivre avec lui et sa femme.

«L'oiseau de la vérité»

acteurs/actants (type 1) :

un roi (Destinateur, Destinataire) qui a trois garçons (Petit Jean, le Sujet, est le plus jeune)

l'oiseau de vérité (Objet, Destinataire de la deuxième partie du conte)

une vieille femme (Adjuvant)

trois filles qui appartiennent au lion, à la bête et à la licorne... (Objets)

un petit cheval vert qui devient un homme (Adjuvant)

un deuxième roi (Destinateur)

et sa fille (Objet)

OBJET : l'oiseau de la vérité, la fille

objets :

un jardin qui produit des pommes d'or, le banc ensorcelé par l'oiseau de vérité qui fait endormir tous ceux qui s'assoient dessus, des plumes qu'il faut suivre pour trouver l'oiseau, une porte en fer dans la montagne noire (il n'y en a pas dans l'autre version), des sabres en or, en argent et en nickel et un vieux sabre rouillé (dans *Contes de Chéticamp*, il n'y a pas ce choix, il n'y en a qu'un rouillé), trois chevaux, blanc, noir et vert (dans *Contes de Chéticamp*, le héros a le choix simplement entre trois chevaux), des fèves sur le poêle qui font du bruit pour que le couple puisse s'enfuir, l'histoire racontée par l'oiseau de la vérité

événements :

(Sn2) L'oiseau de la vérité vole des pommes d'or dans le verger du roi. Il offre la moitié de son royaume au fils qui peut découvrir qui commet ce crime. (Sn3) L'aîné passe la nuit dans le verger (sur un banc qui a été ensorcelé par l'oiseau) et s'endort avant de voir l'oiseau. Le deuxième y va aussi, et la même chose lui arrive. Petit Jean essaie le dernier, s'assoit sur le banc, commence à s'endormir, mais l'oiseau arrive et le réveille. (Sn2) Il le regarde partir en direction d'une montagne noire. (Sn3) Le lendemain, le roi et ses fils partent pour aller chercher l'oiseau (ils suivent ses plumes énormes). Ils arrivent au

faîte de la montagne noire autour de laquelle se trouve une porte en fer. Ils l'ouvrent et voient un trou noir. (Sn2, Sn3...) Le roi fait descendre son plus jeune fils dans un panier au fond (les deux aînés essaient avant, mais ils doivent monter car ils ont peur). Il y trouve un château dans lequel vit une vieille femme. Elle lui dit qu'avant de partir, il faut qu'il se batte à minuit et l'amène dans une chambre où se trouvent toutes sortes de sabres, en or, en argent, en nickel, et un vieux sabre rouillé, qu'elle dit de ne pas le prendre. À minuit, il se sert du vieux sabre pour se battre avec un lion, et lui coupe le cou. En récompense, la vieille lui donne une belle fille. Le deuxième soir, Petit Jean doit se battre avec la bête-à-sept-têtes. Il la tue et la vieille lui donne une autre fille. Le troisième soir, c'est une licorne avec laquelle il doit se battre. Après l'avoir tuée, il reçoit comme prix une troisième fille. (Il décide de les donner toutes en cadeau à son père et à ses frères.)

La vieille lui dit alors d'aller à la grange, où il trouvera trois chevaux. Elle lui dit de ne pas choisir le petit cheval vert (il y en a aussi un blanc et un noir). Il part avec le cheval vert et arrive à une grande ville, où ils sont reçus par un roi. Sa fille tombe amoureuse de Petit Jean. Le roi lui dit qu'il doit se cacher trois jours de suite sans que le roi le trouve ou il sera tué. La première fois, il arrache une dent dans la bouche du petit cheval vert et se met dans le trou. Le deuxième jour, Petit Jean se cache dans un parc où se trouvent des bêtes féroces. (L'ordre de ces deux jours est inversé dans *Contes de Chéticamp*.) (**Ici, dans l'autre version Petit Jean se cache dans l'oreille gauche de son petit cheval. Le roi ne le trouve jamais. Ensuite, le roi se cache lui-même; si Petit Jean ne le trouve pas, il sera pendu; s'il réussit, il aura la princesse en mariage. Le cheval vert aide Petit Jean à trouver le roi, premièrement dans son jardin, deuxièmement dans une grande pomme de terre et enfin sous forme de truite dans un petit lac au fond de son jardin.) Le troisième jour, Petit Jean doit chercher le roi qui se cache dans une truite se trouvant dans un lac, qui est dans le jardin du roi. (Sn4) Petit Jean épouse alors la fille mais ils doivent vivre dans le château du roi sous terre. La fille révèle à son mari que c'était l'oiseau de vérité qui volait les pommes de son frère; il appartenait à elle, mais elle le lui donne et, dès ce moment, seul Petit Jean peut la faire parler. Ils veulent s'enfuir, et la fille lui donne trois fèves à mettre à rôtir pour faire croire à son père qu'elle est toujours dans sa chambre.

Ils retournent au château de la vieille, où son petit cheval se transforme en jeune homme (qui était devenu un cheval vert en raison de sa décision de ne pas prendre le sabre rouillé). Petit Jean fait sonner la cloche attachée à la corde qu'il a tenue pour descendre dans le trou, et ses frères montent les filles et l'oiseau de vérité d'abord. Ils laissent Petit Jean dans le trou, et retournent chez eux pour dire à leur père que c'est eux qui ont trouvé l'oiseau de vérité. Le roi essaie de faire parler l'oiseau, sans succès. Entre-temps, Petit Jean va voir la vieille et la force à l'aider à monter du trou. Petit Jean revient alors chez lui et fait parler l'oiseau qui raconte au roi la vraie histoire. (Dans *Contes de Chéticamp*, le roi veut punir les frères, mais Petit Jean veut célébrer les noces.) (Sn5) Le père et les frères se marient avec les quatre filles; ils célèbrent les noces tous ensemble.

«La princesse aux cheveux d'or»

acteurs/actants (Type 1):

une veuve qui a un garçon, Petit Jean (Sujet)

un nègre (Destinateur)

un chien noir

un petit cheval noir (Adjuvant)

un roi (Destinateur/Destinataire)

une princesse aux cheveux d'or (Objet, Destinateur, Destinataire)

quatre géants (Opposants)

une servante

OBJET : la princesse, son château, ses clés, de l'eau qui rajeunit

objets :

Dans la quatorzième chambre (interdite) du château du nègre se trouve une chevelure d'or et une vessie de cochon pour la couvrir, un bateau chargé de soie rouge pour attirer la princesse, les clés de son château qu'elle jette dans la mer, une frégate chargée de rhum pour attirer les géants, une frégate et un équipage de pêcheurs pour pêcher les clés, de l'eau qui rajeunit, du poison que boit le roi

événements :

(Sn1) Une veuve a un garçon qui s'appelle Petit Jean. Un jour il part pour aller gagner sa vie comme chasseur. Il arrive à un château sur une ferme dont un nègre est le propriétaire. Le nègre l'engage comme serviteur. (Sn2) Il lui donne les clés des quarante (quatorze dans *Contes de Chéticamp*) chambres du château, en lui disant de ne pas ouvrir la quatorzième. (Sn3) Il ne lui obéit pas, il y entre et trouve un petit cheval noir qui lui dit qu'il faut s'enfuir immédiatement car (Sn4) le nègre va revenir et les tuer. Avant de partir, il commande à Petit Jean de prendre une chevelure aux cheveux d'or qui se trouve dans la chambre, de se la mettre sur la tête, et de la couvrir d'une vessie de cochon. En route, le cheval dit à Petit Jean de prendre un sac de biscuits de son oreille gauche. Dans l'oreille droite, il a une petite bouteille de vin (cette partie manque dans l'autre version).

(Sn1) Ce soir-là, ils arrivent à un royaume en deuil où la reine vient d'être enterrée (cela est un nouveau élément). Petit Jean est engagé au château du roi comme jardinier. (Sn2) Le lendemain, il demande au roi une charrue et deux chevaux et il détruit son jardin (-une partie qui ne se trouve pas dans l'autre version). (Sn3) Le roi est en colère. Mais le petit cheval lui donne des grains à semer qui poussent en un jour; le lendemain le jardin est plein de fleurs. (Sn2) Un jour, le roi lui dit d'aller chercher la princesse aux cheveux d'or (dans la première version il faut que ce soit fait en trois jours). (La fille du roi a vu les cheveux d'or de Petit Jean et dit à son père qu'il doit être le frère de la princesse – détail que l'autre version ne comprend pas.) (Sn3) Le petit cheval lui dit alors de demander au roi sa plus grande frégate chargée de soie rouge pour attirer la princesse. Une fois qu'elle est à bord du bateau, ils pourraient partir avec elle. Elle est si fâchée qu'elle jette les clés de son château dans la mer. (Sn2) Quand elle arrive chez le roi, il lui demande de se marier avec lui, mais elle répond qu'elle ne peut pas sans que son château

soit là. Le roi dit alors à Petit Jean d'aller chercher son château. (Sn3) Le petit cheval lui conseille de demander une frégate chargée de rhum pour attirer les quatre géants qui prenaient soin de la princesse; ils l'aideraient à le mettre sur la frégate pour l'apporter chez le roi. (Sn2) Mais une fois le château arrivé, la princesse ne peut pas y entrer parce qu'elle n'a pas ses clés. (Sn3) Le petit cheval conseille alors à Petit Jean de demander une frégate et un équipage de pêcheurs. Ils trouvent les clés (sous deux mille pieds d'eau; dans l'autre version, elles se trouvent sous quatre mille pieds d'eau) dans l'estomac d'une grande morue.

(Sn2) La troisième requête de la princesse avant de se marier avec le roi est qu'il prenne de l'eau qui rajeunit. (Sn3) Petit Jean doit aller la chercher, avec l'aide de son petit cheval noir qui sait où elle se trouve : à deux cents milles de là, dans un petit lac, sur une grande montagne; le sentier pour y aller est plein de bêtes féroces. Petit Jean réussit l'épreuve et revient en possession d'une bouteille de l'eau qui rajeunit. (Dans cette version, la bouteille ne peut pas être bouchée pendant qu'il la porte.) Le roi la met dans sa chambre sur sa table de nuit, mais sa servante la renverse par mégarde et décide de la remplacer par de l'eau (du poison) qu'elle trouve dans une bouteille sous son lit. (Sn4) Le roi la boit et meurt. (Dans ce conte, la servante avoue enfin son erreur pour faire absoudre Ti-Jean.) (Sn5) Ti-Jean se marie avec la princesse aux cheveux d'or.

Par un dimanche au soir

«Le petit menteur»

acteurs/actants (type 5) :

un petit garçon (Sujet) et son père (Objet)
OBJET : attirer l'attention du père

objets :

événements :

(Sn1) Un petit garçon accompagne son père au travail. (Sn2) Voulant lui jouer un tour, il crie qu'il se noie. (Sn3) Son père et les autres travailleurs courent pour voir ce qui se passe, et on apprend que le garçon mentait. (Sn2) Il essaie la même chose une deuxième fois, (Sn3); les hommes arrivent et voient que le garçon mentait encore. (Sn2) Enfin, le garçon tombe dans l'eau et crie pour que son père vienne l'aider (Sn4) mais il ne le croit pas et (Sn5) le petit garçon meurt.

«Le loup et le renard»

acteurs/actants (type 4) :

un loup, un renard (Sujets)
OBJETS : du miel, des palourdes, des homards, une queue de loup

objets :

un baril de miel, des palourdes, une queue de loup, des homards

événements :

(Sn1) Un renard et un loup ont un baril de miel. Un dimanche, le renard dit au loup qu'il va à l'église pour devenir parrain; ensuite, il descend à la cave et commence à manger le miel. Quand le loup le voit plus tard, il lui demande comment les parents ont appelé l'enfant, et le renard de répondre : «Bien-Commencé». La semaine suivante, le renard prétend partir pour aller à l'église pour la même raison que le dimanche précédent. Il descend à la cave et mange encore du miel. Quand le loup le voit plus tard et lui demande le nom de l'enfant, il répond «Mi-Vide».

La troisième semaine, le renard mange tout le miel et dit qu'on a appelé l'enfant Cul-Frippé. (Sn2) Le loup comprend alors ce que le renard a fait et menace de le manger. (Sn3) Mais le renard suggère qu'ils aillent chercher des palourdes ensemble. Le renard les met dans un panier qu'il attache à la queue du loup. Il perd ainsi la queue et (Sn2) veut tuer le renard tout de suite, mais le renard lui dit d'attendre; (Sn3) il sait où se trouve des femmes qui peuvent lui fabriquer une nouvelle queue. Cela fait, ils retournent chez eux et le renard veut jouer avec du feu; (Sn2) la nouvelle queue du loup prend feu. (Sn3) Le renard doit encore convaincre le loup de ne pas le manger; il sait comment ils peuvent se procurer des homards. Il lui dit de se coucher au bord du chemin où il verra passer un homme qui en a beaucoup; il peut en prendre autant qu'il veut. L'homme passe et voit le loup couché. (Sn4, 5) Croyant qu'il est mort, il l'empoigne avec une fourche et l'emporte.

«La marlèche»acteurs/actants (type 3) :

un oiseau; la marlèche (Objet)

un loup (Opposant)

un renard (Sujet, Destinateur)

OBJETS : les oeufs de la marlèche

objets :

des oeufs de marlèche

événements :

(Sn2) Un loup mange les oeufs d'une marlèche. Un renard arrive sur la scène et la trouve découragée. (Sn3) Il lui dit alors d'en pondre d'autres; le renard se met ensuite sur les oeufs et attend le loup. (Sn4, 5) Quand il arrive, le renard l'attaque et le loup prend la fuite.

«La vache Minette»

acteurs/actants (type 3) :

un petit garçon, Ti-Poucet (Objet)
 la mère du garçon (Destinateur, Sujet)
 une vache (Opposant)
 OBJET : le garçon

objets :

événements :

(Sn1) La mère d'un garçon l'envoie porter à manger à son père qui travaille dans les bois. (Sn2) En route, il doit passer près d'une vache, qui le mange. Le soir venu, l'homme et la femme remarquent l'absence de leur fils, et se demandent si la vache aurait pu le manger. (Sn3) Ils vont dehors et l'appellent; le garçon répond du ventre de la vache. (Sn4, 5) Ils le sortent, le lavent et lui achètent de nouveaux vêtements.

«Les crêpes»

acteurs/actants (type 3) :

un homme et une femme (Destinateur) qui ont une petite fille (Sujet/Objet)
 une amie de la fille (Adjuvant)
 un voleur (Opposant)
 OBJET : les crêpes, la fille est l'Objet du voleur, la vie de la fille

objets :

des crêpes, une lampe à laquelle la petite fille parle pour faire revenir ses parents lorsqu'elle se trouve aux prises avec le voleur

événements :

(Sn1) Une petite fille invite son amie chez elle pour célébrer sa fête; elles décident de faire des crêpes. (Sn2) Elles les mettent sur le châssis pour qu'ils se refroidissent, et quelqu'un les vole. Ils croient que le chat les a prises, et ils le mettent dehors. La même chose arrive encore, et le chien se trouve chassé de la maison. Les crêpes disparaissent une troisième fois, et les filles se rendent compte que quelqu'un est dans la maison; elle cherchent et trouvent un voleur sous la couchette. (Sn3) La fille envoie son amie chercher ses parents. Alors, elle se met à parler à sa lampe (elle récite un poème qui exprime sa peur et son souhait que ses parents reviennent vite la sauver). (Sn4, 5) Enfin, ils reviennent à la maison et tuent le voleur.

«Les voleurs»

acteurs/actants (type 3) :

un homme et une femme (Destinateurs) qui ont une petite fille désobéissante (Sujet/Objet) des voleurs (Opposants) et leur mère

OBJET : la fille (Objet des voleurs), la vie (Objet de la fille)

objets :

événements :

(Sn1) Une jeune fille désobéit à ses parents qui lui ont interdit d'aller rendre visite à sa grand-mère. (Sn2) En route, elle se trouve prise par deux voleurs qui l'amènent chez eux et la présentent à leur mère comme sa nouvelle servante. Le lendemain, les voleurs partent et laisse la fille avec leur mère. La fille, qui passe la journée à regarder par la fenêtre, entend les cloches du cheval de son père. (Sn3) Il arrive à maison et demande de l'eau à boire à la vieille. Elle le quitte pour aller en chercher et la fille court à lui et raconte l'histoire de ce qui lui est arrivé. Alors, son père tue la mère des voleurs et la met dans le four.

(Sn4) Les voleurs reviennent chez eux à la fin de la journée et sentent la viande cuite. Ils pensent que leur mère a fait cuire la jeune fille. (Sn5) Mais quand ils regardent dans le four, ils ne voient que leur mère «toute *fricassée*».

«La fille du roi qui riait pas»

acteurs/actants (type 1) :

un roi et une reine (Destinateur, Destinataire) qui ont une fille (Objet) le petit cendrilloux (Sujet)

OBJET : le rire, la fille

objets :

un coq, un chat, un crapaud, une pelle

événements :

(Sn1) Un roi et une reine ont une fille qui, à cause d'une dépression nerveuse, ne rit plus. (Sn2) Le roi décide donc d'offrir la récompense de sa fille en mariage à celui qui peut la faire rire. Le petit Cendrilloux dit à sa mère qu'il veut aller essayer, mais elle ne veut pas le laisser partir. (Sn3) Un jour, il décide d'y aller sans sa permission. Il prend un coq, un crapaud et un chat et se met en route. Une fois devant la princesse, il attache le coq, le crapaud et le chat à une pelle, s'assoit dans la pelle, et la fait marcher avec ses pieds. Le coq crie «coq-et-les-jours», «coq-et-les-jours», (Sn4) et la fille éclate de rire. (Sn2) Pourtant, la reine ne veut pas donner sa fille à un petit Cendrilloux. (Sn3) Le roi lui dit qu'il doit garder sa promesse. Ils lui donnent alors de beaux nouveaux vêtements et le présentent à la princesse qui (Sn4, 5) décide de l'épouser bien qu'il n'ait «pas l'air d'un

prince, d'un prêtre, d'un officier», parce qu'il a «un bon petit coeur qui fera [s]es amours.»

«La petite serviette»

acteurs/actants (types 1 et 4) :

un homme et une femme pauvres (Sujets)

un vieux magicien (Adjuvant)

le «monde de l'hôtel», des gens se trouvant à l'hôtel qui font ce que l'homme ne leur dit pas de faire (Opposants)

OBJETS : une canne, une serviette, un cheval, un sac magique, un trésor

objets :

une petite canne de vertu magique, une serviette magique, un cheval, un sac, la phrase «Ti-sac, rouvre-toi, épouillaille squénaille !»

événements :

(Sn1) Un homme part de chez lui pour chercher de l'ouvrage. (Sn2) En route il trouve un vieux magicien presque mort au bord du chemin. (Sn3) Il le soigne et l'amène à une petite maison; (Sn4) pour le remercier, le magicien lui donne sa «petite canne de vertu» dont il peut se servir pour avoir tout ce qu'il veut.

(Sn2) Il arrive à un hôtel et met une serviette dans sa chambre en disant au «monde de l'hôtel» de ne pas demander à la serviette de s'ouvrir. (Sn3) Ils ne l'écoutent pas; ils entrent dans la chambre de l'homme et disent à la serviette «Rouvre-toi!». (Sn4) Ils en sortent du pain pourri et une peste.

(Sn2) Le lendemain, l'homme arrive à l'hôtel avec un cheval et dit aux gens de ne pas le déranger; surtout il ne faut pas lui demander de l'argent. (Sn3) Ils n'obéissent pas et une fois l'homme parti, ils commencent à frapper le cheval. (Sn4) Puis le «choléra» sort dans la chambre et ils prennent la fuite.

(Sn2) Le troisième jour, il leur défend d'ouvrir un sac et de dire «Ti-sac, rouvre-toi, épouillaille squénaille!» (Sn3) Quand ils ouvrent le sac, (Sn4) de grandes bêtes piquantes en sortent.

(Sn5) L'homme revient chez lui avec la serviette, le cheval et le sac. Sa femme ouvre la serviette et y trouve de la nourriture. Elle donne une fessée au cheval, et de l'argent sort de son anus. Enfin, elle se sert du sac en y mettant l'argent.

«Marche, ma grande truie!»

acteurs/actants (type 3) :

un homme et une femme qui ont «une grande bande d'enfants» (Destinateur)

la grand-mère des enfants (Adjuvant)

un garçon et une fille abandonnés (Sujets)

un géant et sa vieille servante (Opposant)

OBJET : la vie de la fille et la garçon, les enfants sont l'Objet du géant

objets :

un peloton de laine, un panier de blé, un petit chien magique et la grosse truie du géant

événements :

(Sn2) Un homme et une femme veulent se débarrasser de leurs deux enfants en les perdant dans la forêt; (Sn3) l'un des deux, une petite fille, les entend parler de leur plan. Elle demande conseil à sa grand-mère, qui lui dit d'attacher le bout d'un peloton de laine à la maison et de le laisser dépelotonner jusqu'à l'endroit où son père les amène. (Sn4) C'est de cette façon que la fille et son petit frère arrivent à retrouver leur maison après que leur père les eut laissés seuls dans la forêt. (Sn2) La deuxième fois que le père essaie de les perdre, (Sn3) la fille sème du blé pour pouvoir retrouver plus tard la route. (Sn2) Mais des oiseaux le mangent; ils commencent alors à désespérer. (Sn3) Ils arrivent enfin à la maison d'un géant, où ils sont reçus par sa servante qui les cache. Elle attend que le géant dorme, et ensuite leur donne un petit chien magique pour les aider à s'enfuir. En sortant, ils réveillent le géant qui prend sa grande truie et les poursuit. (Sn4) Les enfants arrivent à la rivière et le petit chien la vide en la buvant entièrement. Une fois la rivière traversée, l'eau revient. De l'autre côté, le géant leur dit de faire disparaître la rivière pour qu'il puisse traverser lui aussi. Au lieu de satisfaire à cette requête, ils font apparaître encore plus d'eau, et le géant se noie. (Sn5) Ils reviennent alors chez le géant et vivent «à leur aise» avec la vieille servante.

«Le violon»

acteurs/actants (type 1) :

un homme et une femme (Destinateur)

un petit garçon voleur (Destinataire, Sujet)

OBJET : un violon magique

objets :

un violon, une chèvre

événements :

(Sn1) Un voleur essaie de dérober un précieux violon d'un vieux couple; il tue leur chèvre, se met dans sa peau et, lors d'une nuit neigeuse, entre ainsi dans la maison. Quand les vieux se couchent, il ôte son déguisement, prend le violon et tente de partir, (Sn2) mais le violon commence à jouer et le mari se réveille. Il l'attrape et menace de le manger; (Sn3) mais le voleur le convainc enfin de le laisser engraisser un peu avant. Un jour, pendant que le vieux est parti travailler, la vieille le trouve assez gras et elle l'amène dehors pour lui couper la tête. Mais le voleur lui dit de lui montrer comment il faut mettre la tête sur le bloc; elle le fait et il la lui coupe. (Sn4) Il la met dans le fourneau et

s'enfuit avec le violon. (Sn5) Quand le vieux revient à la maison, il trouve sa femme «*fricassée*» et découvre que le voleur est parti avec le violon.

«Le petit Cendrilloux»

acteurs/actants (type 4) :

une femme (Destinateur) qui a une fille (Sujet)

un garçon mesquin (Opposant)

OBJET : mettre du sel du porridge, une lampe d'or, une lune d'or, un fanal d'or

objets :

mettre du sel dans du "porridge", du sel, une lampe d'or, une lune d'or, un fanal d'or

événements :

(Sn1) Une mère dit à sa fille de faire du porridge. (Sn2) Un garçon monté sur le faite de la maison jette du sel dans le chaudron. La mère le goûte et se met en colère parce qu'il est trop salé. (Sn3) Alors, elle envoie sa fille dehors pour chercher de l'eau dans le puits. Elle prend une lampe d'or, (Sn4) qui est prise par le garçon qui l'attend dehors. Elle revient à la maison en pleurant.

(Sn2) Le deuxième soir, la fille fait du porridge pour sa mère et le garçon y met du sel encore. (Sn3) Cette fois, elle doit prendre la lune d'or au puits, (Sn4) qui est aussi volée par le garçon. (Sn2, Sn3) Le troisième soir, la fille prend un fanal d'or pour aller au puits. Pendant qu'elle est partie, la mère monte sur le toit et trouve le petit garçon. Elle le met dans un sac, et part pour aller au bois où elle va chercher des branches pour le fouetter.

Le garçon coupe le sac avec un couteau, et y met la fille, le chien et le chat à sa place. La mère arrive au bois commence à les battre. Elle entend des plaintes et les ignore; elle fouette le sac jusqu'à ce qu'elle n'entende rien. (Sn4) Alors, elle ouvre le sac et y trouve sa fille et les animaux morts. (Sn5) Elle prend la fuite et on ne la revoit jamais.

«La petite fille et la grosse bête»

acteurs/actants (type 1) :

une petite fille (Destinateur, Destinataire, Sujet, Objet)

les frères et les soeurs de la fille (Opposants)

son père (Adjuvant)

la grosse bête qui est enfin transformé en homme (Objet)

OBJET : une fleur dont sort la bête, la fille

objets :

une fleur dont sort une grande bête, un jonc

événements :

(Sn1) Le père d'une grande famille va faire un voyage à Summerside; il demande à ses filles ce qu'elles veulent qu'il leur rapporte. Sa plus petite fille ne veut qu'une fleur. Le père oublie la requête de sa fille jusqu'à son retour; il s'arrête à un jardin et choisit la plus grande fleur, de laquelle sort une bête. (Sn2) La bête demande au père d'amener sa fille vivre avec lui. (Sn3-elle consent à la requête.) Une semaine plus tard, la bête demande à la fille si elle veut revenir chez elle voir sa famille. (Sn2) Il lui donne un jonc en disant de ne pas l'enlever; si elle le donne à quelqu'un d'autre, il lui arrivera du malheur. Elle revient chez elle et les enfants veulent qu'elle le leur prête; elle refuse. Mais une nuit pendant qu'elle dort, les enfants le lui enlèvent. (Sn3) Quand elle se réveille et trouve le jonc disparu, elle dit à son père de l'amener vite chez la bête. Une fois arrivée, elle trouve la maison en deuil. Elle va dehors, en arrière de la grange où se trouve un grand ruisseau. La bête est dans l'eau, il en sort juste la tête. (Sn2) Il lui dit : «Tue-moi ou bien marie-moi.» (Sn3) La fille ne peut pas le tuer, elle décide alors de l'épouser. (Sn4) En disant cela, elle le délivre d'un sort; (Sn5) il sort de l'eau et devient un homme.

«La petite Cendrillouse»acteurs/actants (type 1) :

une femme (Destinateur), mariée à un veuf (qui ne se présente pas dans le conte)

la fille du veuf (Sujet, Destinataire)

la fille de la femme (Sujet, Destinataire)

un vieil homme que les filles rencontrent en route au parc (Adjuvant)

un prince (Objet)

OBJET : de beaux vêtements, le prince

objets :

de beaux vêtements en récompense pour avoir ramassé la pipe de l'étranger, la belle-soeur (Cendrillouse) se trouve couvert de fèces pour ne pas avoir aidé le vieux, une petite canne magique, un soulier de la fille du veuf

événements :

(Sn1) Une femme se marie avec un veuf qui a une jolie fille. La femme, qui est la mère d'une fille laide, est jalouse de la fille de son mari. Un jour elle l'envoie mener les vaches; (Sn2) en route elle rencontre un homme qui lui demande de ramasser sa pipe. (Sn3) Elle le fait et l'homme la remercie (Sn4) en la transformant en «la plus belle habillée au monde».

(Sn2) Quand elle revient chez elle, la mère décide que sa fille ira mener les vaches le lendemain en espérant qu'elle aura elle aussi de nouveaux vêtements par la suite. (Sn3) Elle rencontre le même homme qui lui demande de ramasser sa pipe. Elle refuse et l'étranger souhaite (Sn4) qu'elle soit couverte de fèces. À son retour à la maison, la mère dit à la fille du veuf que le lendemain, (Sn2) ce sera encore son tour d'aller mener les vaches. (Sn3) La fille y va donc, et cette fois, elle (Sn4) reçoit de l'homme une petite

canne qui a le pouvoir de lui procurer tout ce qu'elle désire.

(Sn1) Dimanche, la belle-mère et sa fille vont à l'église; (Sn2) la fille doit rester à la maison pour «diviser du sel de l'orge». (Sn3) Elle se sert de la canne pour faire la tâche en quelques secondes. Ensuite, elle met ses beaux vêtements et va à l'église où le prince la voit. Quand la fille part pour aller chez elle, il la poursuit. (Sn2) Elle perd son soulier; (Sn3) le prince le prend et commence sa quête. Il arrive à la maison de la veuve et elle lui montre sa fille, Cendrillouse. Mais le soulier ne lui va pas. (Sn5) À ce moment, la fille du veuf apparaît habillée en ses beaux vêtements. (Sn4) Le prince la reconnaît et le prend dans ses bras.

«Jack et Siméon»

acteurs/actants (type 4) :

un homme (Destinateur) et une femme qui ont deux garçons, Jack et Siméon (Sujets, Destinataires)

un homme (qui est propriétaire d'une auberge), sa femme et son amant
trois ou quatre femmes tuées par Siméon

un homme qui se met dans le sac à la place de Jack

OBJETS : une vieille jument blanche, un petit oiseau devin, des brebis

objets :

une vieille jument blanche que Jack reçoit quand son père meurt, un oiseau «devin», des brebis

événements :

(Sn2) Avant de mourir, un père donne à un de ses deux fils (Jack, le préféré de sa mère) une vieille jument blanche, et à l'autre (Siméon) tous ses biens. (Sn3) Jack décide de tuer le cheval et part pour vendre la peau. Il passe par un jardin plein d'oiseaux et en prend un. Il arrive à une auberge où il voit une femme qui parle avec son amant. Avant que le mari de la femme revienne, l'amant se cache. Jack se met alors à parler avec l'homme (le propriétaire de l'auberge) et sa femme, et l'oiseau commence à pépier. Jack leur dit que c'est un oiseau devin, mais qu'il ne peut pas révéler son secret. L'homme insiste pour savoir et Jack lui dit enfin que l'amant de la femme se cache sous la couchette avec une bouteille de vin. Le mari veut acheter le petit oiseau; et il donne à Jack deux cents dollars.

(Sn4) Il retourne voir son frère et lui dit qu'il a vendu la peau de sa jument pour deux cents dollars.

Siméon décide donc de tuer ses chevaux, et part pour la ville pour les vendre un sous le poil. (Sn2) Il se fait mettre en prison. Jack a peur quand le temps arrive que son frère sorte. (Sn3) Il suggère à sa mère qu'ils changent de lit ce soir-là. Siméon revient à la maison, monte à la chambre de son frère et lui coupe le cou. (Sn2) Mais le lendemain, il se rend compte qu'il a tué sa mère. (Sn3) Jack lui dit alors qu'il se chargera de son enterrement et ne dira rien à personne. Il lui colle la tête au cou et l'amène à un hôtel où

il demande à manger. Jack explique que sa mère dort et qu'il faut juste la secouer un peu pour la faire réveiller. (Sn4) C'est ainsi que l'employé fait tomber la tête de la mère. Jack lui demande alors deux cents dollars pour avoir tué sa mère. Il revient chez lui et prétend avoir vendu sa mère. Siméon décide de gagner de l'argent de la même façon; il va à une source où se trouvent des femmes et en tue trois ou quatre. (Sn2) Puis, il part pour la ville où il se fait prendre et encore mettre en prison. Quand Siméon sort de la prison, il revient encore pour chercher son frère; (Sn3) Jack le convainc de ne pas le tuer dans la maison, mais de le mettre dans un sac et le jeter à l'eau. Jack demande d'être laissé seul quelque temps pour prier. Il commence alors à chanter des cantiques. Un homme passe et lui demande ce qu'il fait et Jack explique qu'il se prépare pour aller au paradis. (Sn4) L'homme veut se mettre à la place de Jack et quand Siméon arrive, il le jette à l'eau.

(Sn2) Le lendemain, Jack arrive chez lui, cette fois-ci avec des brebis et dit à son frère qu'il les a trouvées sous l'eau, et s'il l'avait jeté plus loin, il aurait pu avoir de grands boeufs et d'autres bonnes choses. (Sn3) Siméon veut que Jack le mette dans un sac et le jette à cet endroit; (Sn4, 5) Jack ne le revoit plus.

«John-Sotte et Temps-Clair»

acteurs/actants (type 4) :

une femme (Destinateur) qui a deux garçons, John-Sotte et Temps-Clair (Sujets)
des sauvages dans le bois (Opposants)

OBJET : des aiguilles, un morceau de charrue, une vache, un pot

objets :

des aiguilles, un morceau de charrue, une vache, un pot pour laver les vêtements de la mère, la porte de la maison emportée par Jean-Sotte

événements :

(Sn1) Une femme envoie un de ses fils au magasin pour acheter des aiguilles, en le rappelant de saluer les gens qu'il voit en route. En revenant, il voit un homme. (Sn2) Mais avant de le saluer, il doit trouver un endroit pour mettre ses aiguilles; (Sn3) il les met dans une meule de foin et salue l'homme. Quand il revient, il ne peut pas les trouver.

(Sn4) Il arrive chez lui et raconte toute l'histoire à sa mère qui lui alors dit qu'il faut mettre les aiguilles sur le coin de son manteau lorsqu'on veut faire un salut. (Sn2) Le lendemain, son frère Temps-Clair lui dit d'aller chercher un morceau pour sa charrue.

(Sn3) En revenant, avant de saluer les gens, Jean-Sotte essaie de le mettre sur son manteau, et le déchire. (Sn4) Quant il revient, son frère lui dit qu'il ne fallait pas le mettre sur le manteau, mais sur l'échine.

(Sn2) Le troisième jour, Temps-Clair demande à Jean-Sotte d'aller chercher la vache, (Sn3) mais il n'arrive pas à la porter sur l'échine et revient les mains vides. (Sn4) Son frère lui dit alors qu'il aurait fallu la faire marcher avec une petite *horiotte* (branche servant de fouet). Le lendemain, Jean-Sotte se sert de cette méthode quand son frère lui demande (Sn2) d'aller chercher un pot pour laver les vêtements de leur mère; mais le pot

ne bouge pas. Ensuite, Temps-Clair lui demande de mettre l'eau à chauffer pour laver les vêtements de la mère. (Sn3) Il met la mère toute habillée dans l'eau bouillante, et elle meurt. Temps-Clair revient à la maison et trouve sa mère morte. (Sn4) Ayant peur d'être pris et pendu, il dit à Jean-Sotte de partir avec lui pour se cacher dans les bois. Temps-Clair dit à son frère de fermer la porte quand ils quittent la maison, mais Jean-Sotte croit qu'il lui a dit de l'emporter.

(Sn2) Ils montent dans un arbre et aperçoivent des sauvages en bas. Jean-Sotte doit «faire ses besoins» et Temps-Clair lui dit de les faire tomber de branche en branche, et non sur les sauvages. (Sn3) Ensuite, Jean-Sotte laisse tomber la porte, qui tombe sur la langue d'un sauvage et la lui coupe. Il crie : «Je m'ai coupé la langue !» mais les autres sauvages croient qu'il dit : «Allons à l'Irlande» et ils partent pour l'Irlande. (Sn4,5) Temps-Clair et Jean-Sotte vivent dans les bois le reste de leurs jours.

«Le jonc volé»

acteurs/actants (type 4) :

un roi (Destinateur) qui a une fille (Destinataire)

un voleur (Sujet)

OBJET : le jonc de la fille

objets :

le jonc de la fille, une dinde

événements :

(Sn2) La fille d'un roi se fait voler un jonc. Le voleur, voulant encore se venger du roi pour quelque raison, fait écrire sur son échine «Je suis un devineux» et passe devant le château. (Sn3) Le roi court lui parler pour savoir s'il peut trouver le jonc de sa fille. Il l'invite à rester au château, et lui donne de bonnes choses à manger pendant qu'il «devine» où se trouve la bague. (Sn2) Le voleur (qui possède toujours le jonc) le donne aux dindes du roi, qui le mangent. Il dit ensuite au roi que le jonc se trouve dans le ventre d'une des ses dindes. Mais, le roi ne veut pas la tuer, disant que la dinde est d'une trop grande valeur. (Sn3) Enfin, il consent à l'idée, et (Sn4) trouve le jonc. (Sn5) Comme récompense, le roi donne beaucoup d'argent au voleur.

«Conte qualiconte» (récit bref en vers)

Conte qualiconte,

La petite chienne à mon oncle.

Elle a été derrière la grange

Et puis elle a fait son pilot.

Puis les enfants, croyant que c'était un *cake*,

Ils avont été là,

Ils avont pris un couteau puis une fourchette,
 Ils ont été pour manger ça...
 Puis ils se sont tout sali les dents.

«La rate»

acteurs/actants (type 5) :

un jeune homme (Sujet, Destinataire) et sa copine (Objet)
 sa mère (Destinateur)
 OBJET : la fille

objets :

événements :

(Sn1) Une mère encourage son fils à aller déclarer son amour à sa copine. (Sn2) Ce soir-là, il lui rend visite, et juste avant de partir, il se souvient que sa mère lui avait dit de demander quelque chose à la fille. (Sn4,5) Quelques moments plus tard, il dit : «Là, je crois que je m'en souviens. C'est la rate !»

«Le lait de poule»

acteurs/actants (type 5) :

deux soeurs (Sujets)
 OBJET : savoir pourquoi les poulets meurent

objets :

de petits poulets

événements :

(Sn1) Une fille simple d'esprit achète des poules qui font naître des poulets. (Sn2) Quelque temps après, les poulets meurent. (Sn3) La fille demande alors à sa soeur pourquoi ses poulets sont morts. La soeur veut savoir ce qu'elle leur donne à manger, et la fille répond : (Sn4, 5) «Mon Dieu ! une poule a-t-elle pas assez de lait pour nourrir ses poulets ?»

«Get in enough»

acteurs/actants (type 5) :

une femme qui ne parlait pas anglais (Sujet, Destinateur, Destinataire)
 un chauffeur (Adjuvant)
 OBJET : atteindre sa destination

objets :événements :

(Sn1) Une femme francophone qui ne parle pas du tout anglais embarque dans un (le moyen de transport n'est pas spécifié) conduit par un anglophone; il lui dit : «Get in» pour l'inviter à monter. (Sn2) Après quelque temps, la femme arrive à sa destination et (Sn3) pour laisser savoir à l'homme qu'elle est prête à sortir, elle lui dit «Get in enough». (Sn4, 5) Étant descendue, elle se dit à elle-même, «Par chance j'avais de l'anglais, il m'aurait «get-in-né» jusqu'à Racicot.»

Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve

«Jacques et sa vache» ou «Jacques et le fermier» (à comparer avec Jack et Siméon dans *Par un dimanche au soir*)

acteurs/actants (type 4) :

un fermier (Destinateur)

Jack (Sujet)

la mère de Jack (Adjuvant)

des voleurs (Opposant)

la fille du fermier

un deuxième fermier (un vieux)

OBJET : une vache, un sifflet, un chaudron, les animaux du fermier

objets :

la vache appartenant à Jack, le sac de sang (fait de la peau de la vache), un sifflet «magique», un chaudron «magique», les animaux du vieux fermier

événements :

(Sn1) Un jour, malgré les avertissements de sa mère, Jack décide d'amener paître sa vache dans le grand champ que possède son voisin, un fermier riche. (Sn2) Quand le fermier le voit, il le chasse de son champ et lui dit de n'y jamais revenir. (Sn3) Jack ne l'écoute pas et retourne encore deux fois au champ; (Sn2) la dernière fois, le fermier tue sa vache. (Sn3) Jack l'emporte chez lui, et fait un sac de la peau et y met le sang de la vache.

(Sn2) Il quitte alors la maison de sa mère et arrive à un bois, où il entend s'approcher des voleurs. (Sn3) Il monte dans un arbre pour ne pas être aperçu. Les voleurs s'arrêtent au pied de l'arbre pour compter leur argent. Jack laisse tomber le sac plein de sang, les voleurs ont peur (ils pensent que c'est «la vilaine bête» que menace un des voleurs de faire apparaître si l'on ne divise pas justement l'argent qu'ils ont volé) et s'enfuient en laissant tout l'argent. (Sn4) Jack le prend et revient chez lui. Il montre l'argent au fermier et lui dit qu'il l'a gagné (seize cents le poil) en vendant la peau de sa vache.

(Sn1) Le lendemain, le fermier tue tous ses animaux et part pour vendre les peaux. Il va aux «boutiques» dont Jack a parlé et les marchands le mettent à la porte. (Sn2) Il retourne chez Jack pour le tuer. (Sn3) Jack, pour se sauver la vie, fait mettre à sa mère un petit sac de sang dans sa blouse et fait semblant de la tuer d'un coup de couteau. Puis il la fait revivre avec un petit sifflet «magique». Le fermier veut acheter le sifflet et donne à Jack cinq cents dollars. (Sn4) Il revient chez lui, où il tue sa femme. Quelques minutes plus tard, il se sert du sifflet pour essayer de la ramener à la vie; il se rend compte enfin qu'il est victime d'une autre ruse de Jack.

(Sn2) Il revient encore retrouver Jack pour le tuer; (Sn3) Jack lui fait croire qu'il a un pot qui bouille tout seul (il y a un feu caché dans la terre). Le fermier achète le pot «magique» qui lui coûte encore quatre ou cinq cents dollars. (Sn4) Il revient chez lui et dit à sa fille de lui préparer une soupe dans son pot magique. (Sn2) Dès qu'il découvre que le pot ne fonctionne pas, il va chez Jack, le prend et l'amène à la rivière. Il le met dans un sac pour le jeter à l'eau, mais (Sn3) Jack lui demande de voir un prêtre avant de mourir. Après que le fermier l'eut quitté, Jack voit s'approcher (par un petit trou dans le sac fait par le fermier avant de le quitter) un autre fermier avec des animaux. Alors, il commence à crier : «Je m'en vais au paradis en sac !» Le vieux fermier le croit et veut se mettre dans le sac à la place de Jack. Jack prend les animaux et s'en va. (Sn4) Quand le premier fermier revient (il ne pouvait pas trouver de prêtre) il jette le vieux à l'eau. Le lendemain, Jack retourne voir le fermier avec les animaux du vieux en disant qu'il les a trouvés dans l'eau, et si le fermier l'avait jeté un peu plus loin, il l'aurait jeté sur de l'or. Le fermier veut donc que Jack les jette, lui et sa fille, dans la même rivière, les deux bras sortis du sac, pour prendre de l'or. (Sn5) Le lendemain, Jack satisfait à la requête du fermier et sa fille et «c'a été la fin d'eux».

«La belle-mère du diable»

acteurs/actants (type 5) :

une femme (Destinateur, Sujet) et sa fille (Destinataire, Objet)

un beau prince (Objet/Sujet)

le prêtre (Adjuvant)

trois hommes, les plus forts de la ville (Adjuvant)

un bûcheron (Adjuvant)

un roi

une vieille reine, (Objet du diable)

OBJETS : la fille, le diable, la reine

objets :

un cheval et un grément 1) en argent, 2) en or et 3) en diamants, des chambres au château du diable 1) en argent, 2) en or et 3) en diamants, le diable se transforme en chat, en souris et en rat, la belle-mère fait mettre le diable (sous forme de boucane) dans une cruche, un costume de docteur (en arrière duquel est écrit Docteur-qui-guérit-tout-mal), du médicament magique qui a le pouvoir de guérir tout mal si on prononce le mot

«Sors !» en l'administrant au malade.

événements :

(Sn1) Une femme veut que sa fille se marie avec un homme riche. Un jour, les deux femmes voient passer devant la maison un beau prince avec un cheval et un gréement en argent. Le lendemain, le même homme arrive avec un cheval et un gréement en or. Le troisième jour, il revient avec un cheval et un gréement en diamants, et elles l'invitent à boire du café chez elles. Quand il part, il demande à la mère si la fille peut venir avec lui pour visiter son château. Elle reste avec lui quelques semaines; il lui montre trois chambres, la première pleine d'argent, la deuxième pleine d'or et la troisième pleine de diamants. (Sn2) À la fin de cette période il demande à la vieille sa fille en mariage, et elle la lui confie. Après le mariage, la fille ne sort pas du château du prince pendant deux ans. Elle commence à s'ennuyer. (Sn3) Le prince essaie de la divertir; pour ce faire, il se transforme en différentes choses, en chat, en souris et en rat. Mais la fille s'ennuie toujours, et demande à son mari si elle peut inviter sa mère à venir rester quelque temps avec eux. Quand elle arrive, la fille demande au prince de se transformer en animal comme il a fait pour elle. (Sn2) La mère s'inquiète de ce qu'elle voit et va voir le prêtre, qui lui fait savoir que sa fille a épousé le diable. Le prêtre lui dit d'aller à la ville pour acheter une cruche et pour trouver les trois hommes les plus forts de la ville. (Sn3) Il faut les amener au château, les cacher et puis dire au diable de se faire aussi petit pour se mettre dans la cruche. Ensuite, les trois hommes doivent donner chacun un coup de poing sur le bouchon pour être sûr que le diable reste à l'intérieur. Il faut alors enterrer la cruche dans le bois. Elle rentre au château, et demande au diable s'il peut se faire aussi petit pour se mettre dans la bouteille; (Sn4) il se transforme en boucane pour le faire, et se trouve ensuite enfermé et enterré pendant deux ans.

(Sn2) Un jour, un bûcheron qui se promène dans la forêt entend des cris qui viennent de sous la terre. Le diable lui dit qu'il deviendrait l'homme le plus riche du monde s'il le sauvait. (Sn3) Le bûcheron commence à creuser, sort la cruche de la terre et l'ouvre. (Sn4) Le diable dit alors à l'homme d'aller acheter un costume et d'écrire en arrière «Docteur-qui-guérit-tout-mal». Il lui donne une bouteille de potion magique. Il faut administrer le médicament au malade, en prononçant le mot «Sors !»

(Sn1) Le bûcheron arrive à une ville où il rencontre un roi qui est malade depuis six ou sept ans. Il le guérit et, pour le remercier, le roi lui donne la moitié de sa fortune. Il devient riche en pratiquant le métier de médecin. (Sn2) Enfin, on le cherche pour guérir une vieille reine. (S'il peut le faire, il deviendra roi et obtiendra toute sa fortune.) Il essaie de la guérir, mais chaque fois qu'il dit «Sors !» il entend une voix qui dit «Non !» Il comprend alors que la reine est possédée par le diable, et il pense qu'il ne peut pas la guérir. Elle menace de lui couper la tête s'il ne réussit pas, et il demande encore quarante heures. (Sn3) Il va donc à ville pour chercher des gens; ils les amène au château et leur donne des tambours. Lorsqu'ils commencent à jouer, il dit au diable que le bruit qu'il entend vient de sa belle-mère qui vient pour le mettre encore dans la cruche. (Sn4, 5) De la boucane noire commence alors à sortir de la reine et elle se trouve guérie.

«La main coupée»

acteurs/actants (type 3) :

un homme et une femme (Destinateur) qui ont une fille, Marie (Sujet)
 l'amie de la fille (qui n'arrive jamais chez Marie)
 un voleur qui se fait couper la main (Opposant)
 la mère du voleur (Adjuvant)
 un roi et une reine chez qui la fille est employée (Adjuvant)
 le garçon du roi
 OBJET : la fille est l'Objet du voleur, la vie de la fille

objets :

une hache pour couper la main du voleur, un petit baril de vin qu'il donne à la famille de la fille, des histoires qu'il faut raconter lors du baptême du petit prince

événements :

(Sn1) Les parents de Marie font un voyage (en France); ils lui disent d'inviter sa petite amie à rester avec elle pendant qu'ils sont partis. Le soir de leur départ, Marie fait des crêpes et attend son amie, mais elle ne vient pas. (Sn2) Un voleur entre dans la maison sans qu'elle le sache et se cache sous le lit. Un peu plus tard, Marie regarde en dessous du lit pour chercher une brassée de bois, et voit le voleur. Elle fait semblant de ne pas l'avoir vu et se couche. Croyant qu'elle dort, le voleur sort de la maison pour rejoindre ses trente camarades dehors. Puis il frappe à la porte; (Sn3) Marie ne le laisse pas entrer, mais lui dit de mettre sa main dans la petite porte à travers laquelle passent les chats. Il lui demande la hache qu'il a laissée sur la table, et met sa main dans le trou; la fille la lui coupe et la met dans un coffre. Quand ses parents reviennent, elle ne leur raconte pas l'histoire du voleur.

(Sn1) Quelque temps après, un étranger avec une main d'acier arrive chez eux. Il leur offre du vin et ils l'invitent à rester avec eux. Enfin, il prétend être amoureux de la fille et demande à ses parents de la lui donner en mariage. L'étranger l'amène ensuite chez lui; il vit avec sa mère dans une cabane dans le bois. (Sn2) Il part à la chasse et dit à sa mère de tuer sa nouvelle femme à dix heures. C'est à ce moment que la fille découvre qu'elle a épousé le voleur auquel elle avait coupé la main. (Sn3) La mère ne peut pas la tuer; elle la laisse s'échapper en lui disant d'aller derrière la maison où elle trouvera une grande roche plate, sous laquelle il y a un trou dans lequel il faut descendre pour trouver une ville. (Sn4) Ensuite, pour faire croire à son fils qu'elle avait bien tué la fille, elle tue un de ses chiens, lui prend le coeur, et le lui sert, cuit, sur une assiette comme il lui avait demandé de faire avec le coeur de Marie.

(Sn1) Marie arrive à une ville où elle est engagée chez un roi, d'abord comme gardienne de volaille, et ensuite comme cuisinière. (Sn2) Un jour, le voleur arrive au château et offre du vin à la famille royale; ils l'invitent alors à rester quelque temps avec eux. Le roi et la reine organisent une fête pour célébrer le baptême de leur nouveau fils et tout le royaume est invité. (Sn3) La fille parle avec le roi du danger que courra tout le monde en assistant à la fête en raison de la présence du voleur au château, et il fait venir

des gendarmes qui gardent toutes les portes. Pendant la fête, il faut que tous les invités racontent des histoires. (Sn4) La fille raconte celle de la nuit où elle avait coupé la main au voleur. Ensuite elle la montre à toute l'assemblée. (Sn5) Les gendarmes le prennent et le jettent dans un grand feu.

Les deux traditions

«Le conte de Jean et Jeanette [sic]»

acteurs/actants (type 4) :

un homme et une femme (Sujets)

un visiteur qui s'appelle Noël (Destinateur)

un deuxième visiteur (qui est en effet le même homme; il dit qu'il s'appelle Le jour de l'an)

deux hommes avec une vache (Destinateur)

quatre voleurs (Opposants)

OBJET : une vache, un cochon

objets :

une vache, un cochon, une deuxième vache, une porte, du «vinaigre», de la «moutarde»

événements :

(Sn1) Jean veut que sa femme, Jeanette, fasse un repas avec la vache qu'ils viennent de tuer et lui dit de mettre un morceau de viande avec du chou. (Sn2) La femme ne comprend pas les directives de son mari, et (Sn3) elle met un morceau de viande à côté de chaque chou dans le jardin. (Sn2) Un peu de temps avant Noël, Jean dit à sa femme qu'ils doivent bientôt tuer leur cochon; ils en mangeront la moitié à Noël et garderont l'autre moitié jusqu'au jour de l'an. Un jour, un homme arrive chez eux quand Jeanette est seule à la maison; il lui dit qu'il s'appelle Noël et qu'il vient chercher son morceau de viande. (Sn3) Jeanette le lui donne. (Sn2) Quelque temps passe et le même homme arrive encore chez eux, cette fois, il dit à la femme qu'il s'appelle le jour de l'an. (Sn3) Elle lui donne la deuxième moitié du cochon. Jean rentre chez lui et est enragé de savoir ce que Jeanette a fait; (Sn4) il lui annonce qu'il la quitte et qu'il ne reviendra que quand il rencontre une autre personne qui est aussi folle qu'elle.

(Sn1) Quelques jours plus tard, il rencontre deux hommes qui ont une vache. (Sn2) Ils ne savent pas ce qu'ils doivent faire pour lui donner du foin qui se trouve sur le toit d'un bâtiment à côté. Ils veulent couper la tête de la vache, et la mettre sur le toit parmi le foin. (Sn3) Ayant vu cela, Jean revient chez lui, et dit à sa femme qu'il a enfin trouvé quelqu'un d'aussi fou qu'elle. Il lui dit ensuite qu'il va partir encore, et Jeanette veut l'accompagner cette fois. En partant, il lui dit de fermer la porte, et elle l'arrache et l'apporte. (Sn2) Ils arrivent à un bois où ils voient des voleurs. Ils ont peur et montent dans un arbre. Les voleurs s'arrêtent au pied de l'arbre pour compter leur argent. (Sn3) La femme dit à son mari qu'elle doit uriner; les voleurs croient que c'est du vinaigre

envoyé par Dieu. Ensuite, les voleurs croient que Dieu leur fournit de la moutarde. Jeanette laisse tomber la porte qui fait peur aux voleurs qui s'enfuient à l'exception d'un qui reste pour manger la soupe qu'ils étaient en train de préparer. Il se plaint que la soupe est trop chaude et Jean lui dit qu'il devrait se gratter la langue; il lui dit qu'il l'aidera mais il la lui coupe. (Sn4,5) Le voleur s'en va, en criant, pour retrouver ses camarades.

«Le conte du jardinier»

acteurs/actants (type 1) :

un homme, une femme (Destinateur) et leur garçon (Sujet, Destinataire)
 une marraine (Adjuvant)
 un roi (Destinateur)
 un jardinier (Opposant)
 les trois filles du roi; le garçon épouse la troisième (Objets)
 OBJETS : une marraine et un parrain, la fille du roi

objets :

les cheveux en or du garçon, un vieux cheval qu'il faut nourrir mieux que les autres, des fleurs (plantées avec les racines vers le haut), trois noix données au héros par la marraine (qui contiennent trois habits, couleur de soleil, de lune et d'étoiles), des histoires racontées par les invités au mariage

événements :

(Sn2) Un homme et une femme cherchent une marraine et un parrain pour leur fils. (Sn3) Un jour, la mère quitte la maison et décide de choisir la première femme et le premier homme qu'elle voit en chemin. (Sn4) Quelques années plus tard, le garçon est en train de jouer à côté d'un ruisseau quand il rencontre une femme (sa marraine) qui lui dit de mettre sa tête dans l'eau. Ses cheveux sont par la suite transformés en or. Sa marraine lui donne un chapeau et lui dit de ne l'enlever que quand elle lui dit de le faire.

(Sn1) Le garçon grandit et quitte la maison de ses parents pour chercher du travail. Il arrive à un château, où le roi l'emploie comme assistant de son jardinier. Sa marraine vient l'aider; elle lui dit de planter des fleurs les racines vers le haut. (Sn2) Le lendemain, ses fleurs sont toutes écloses; elles sont plus belles que celles du jardinier qui devient jaloux du garçon. Le roi décide alors de le charger de soigner ses chevaux. (Sn3) La marraine apparaît et lui dit de nourrir le plus vieux mieux que les autres; en conséquence, il devient fort et semble plus jeune que les autres.

(Sn1) Le roi a trois filles, qui en regardant la cabane du garçon avant qu'il se couche la nuit, voient un objet qui brille (ses cheveux) et qui en fait la tour une fois, la première nuit, deux fois la deuxième nuit et trois fois la troisième nuit. Les filles lui rendent visite l'une après l'autre pour essayer de savoir ce que c'est. Le garçon renvoie les deux premières, et fait l'amour avec la troisième. (Sn2) Ils tombent amoureux l'un de l'autre et le garçon lui demande de l'épouser. (Sn3) Le roi est enragé et les bannit du château.

(Sn1) Quelque temps passe et la soeur aînée se marie. (Sn2) Bien qu'il ne soit pas invité, le garçon veut assister à la cérémonie; (Sn3) sa marraine apparaît et lui donne trois noix, dans lesquels il y a trois costumes, le premier (une robe pour elle et un costume pour lui) est couleur de soleil, le deuxième, couleur de lune, le troisième, couleur d'étoiles. La cérémonie durera trois nuits, et la troisième nuit, les invités doivent raconter des histoires. (Sn4) Le garçon raconte l'histoire de sa vie et (Sn5) le couple se fait ainsi reconnaître par le roi et toute la famille royale qui ne les avaient pas vus depuis leur départ.

«Cinq sous l'poil»

acteurs/actants (type 5) :

Jack (Sujet, Destinateur, Destinataire)

trois hommes qui refusent d'acheter sa vache (Opposants)

OBJET : de l'argent (qui se trouve dans la statue)

objets :

une vache, une statue de la sainte Vierge (qui contient un trésor)

événements :

(Sn1) Jack part de chez lui pour vendre sa vache à cinq sous le poil. (Sn2) Il rencontre trois hommes qui aimeraient l'acheter, mais qui ne veulent pas payer ce prix. Il arrive à une église, dans laquelle il voit une statue de la sainte Vierge. Il lui demande si elle veut acheter sa vache. (Sn3) Elle ne répond pas, alors il se fâche et la bat. (Sn4) La statue contient un trésor qui tombe du trou que Jack a fait en la cassant. (Sn5) C'est ainsi qu'il finit par obtenir le prix qu'il voulait pour sa vache.

«La biche»

acteurs/actants (type 3) :

un homme (Adjuvant) et une femme qui s'appelle Sainte Geneviève (Sujet/Objet)

le garçon de la femme

le serviteur de la femme qui s'appelle Golo (Destinateur, Opposant)

une biche (Adjuvant)

OBJET : la vie de la femme

objets :

des lettres écrites par le serviteur au mari et à la belle-mère, les yeux du chien, une croix fabriquée par la femme avec deux morceaux de bois

événements :

(Sn1) Une femme accouche d'un garçon un peu après le départ de son mari pour

la guerre. (Sn2) Son serviteur (qui avait essayé de la séduire sans succès) écrit une lettre au mari (comme si elle avait été écrite par sa mère) en disant que sa femme avait accouché d'un chien. Le mari écrit alors à sa mère (la lettre est reçue et lue par le serviteur) pour lui dire de prendre bien soin du bébé et de sa femme jusqu'à son retour. Alors le serviteur écrit une autre lettre à la mère, faisant semblant d'être le mari, dans laquelle il dit que sa femme doit être tuée. (Sn3) Alors, la belle-mère commande à deux hommes d'amener sainte Geneviève dans les bois avec son enfant. Le serviteur avait écrit qu'il faut prendre les yeux de la femme comme preuve de sa mort. (Sn4) Les hommes ne peuvent pas la tuer (elle les avait soignés lors de la dernière maladie dont le royaume a été victime), ils décident alors de tuer leur chien et de rapporter les yeux au serviteur. Alors, les hommes font promettre à sainte Geneviève de ne jamais quitter le bois.

(Sn1) La femme trouve une petite cabane et y vit dans la misère avec son enfant. (Sn2) Une nuit, elle entend quelque chose gratter à la porte. Elle fabrique une croix avec deux morceaux de bois et ouvre la porte. (Sn3) Elle y trouve une petite biche, qui offre d'allaiter son enfant (qui est malade). (Sn4) La biche revient tous les jours et sauve la vie de l'enfant.

(Sn2) Entre-temps, le mari de Geneviève revient de la guerre et demande de voir sa femme et son enfant. Sa mère est surprise, car elle croit qu'il lui avait dit de les renvoyer. (Sn3) Il part la chercher donc, et (Sn4) les trouve dans les bois. Son garçon a neuf ans. (Sn5) Golo est enfin puni après le retour de toute la famille.

«Les enfants perdus» (récit fragmentaire; ce conte ne se trouve pas dans l'ouvrage Aarne-Thompson, mais Gerald Thomas note que le récit ressemble de très près à l'intrigue d'un livre publié en 1888 par un père Proulx, intitulé *L'enfant perdu et retrouvé, Pierre Cholet*. Selon Thomas, qui prend cette information de Luc Lacourcière, ce livret avait connu une certaine popularité vers 1920.)

acteurs/actants (type 3) :

une femme (Destinateur) qui a un petit garçon portant le nom de Pierre Col (Sujet)
des cousins à Pierre Col (Sujets)
un homme qui vole les enfants (Opposant)
une fille (Adjuvant)
la marraine de Pierre Col (Adjuvant)
OBJET : la vie des enfants

objets :

événements :

(Sn1) Un petit garçon, qui jouait dehors, rentre pour demander un morceau de pain à sa mère; (Sn2) elle lui donne un claque sur la tête. (Sn3) Pierre lui dit alors qu'il va partir de chez lui et ne jamais revenir. Ensuite il va dehors pour jouer avec des cousins; (Sn2) un homme passe et les prend. Il les amène dans une forêt où il les laisse seuls. (Sn3) Les enfants trouvent une cabane indienne dans laquelle se trouve une petite

file. Ils veulent qu'elle leur donne à manger, (Sn2) mais elle refuse d'abord de peur d'être punie par ses parents. (Sn3) Ils la convainquent afin de leur donner un peu de pain et de thé. Ils se mettent en route bientôt après (Sn2) et le petit cousin tombe malade; (Sn3) ils doivent le laisser tout seul pour aller chercher de l'eau. Quand ils reviennent, il est mort. (Sn4) Ils se séparent et poursuivent chacun un chemin différent.

(Sn1) Quarante ans passent et Pierre Col a maintenant quarante ans. Tous les matins il va à pied au travail et doit passer devant une vieille femme assise sur son balcon. Elle croit le reconnaître et un jour elle lui demande son nom et découvre ainsi qu'elle est sa marraine. [...]

«L'âroi des poissons» (récit fragmentaire)

acteurs/actants (type 2) :

un pêcheur et sa femme ont trois enfants, Tom, Bill et Jack (Sujets)

le roi des poissons (Destinateur)

les trois femmes des frères (Adjuvants)

une sorcière (Opposant)

OBJETS : trois chiens, trois roses, et trois enfants

objets :

la chair, les os et les entrailles d'un poisson qui deviennent 1) les trois garçons du pêcheur, 2) trois chiots et 3) trois roses, deux frères sont transformés en pierre, de l'eau magique pour les faire ramener à la vie

événements :

(Sn1) Un homme pêche trois fois le même poisson, chaque fois, ce *roi des poissons* (Sn2) lui dit de le jeter à la mer – la troisième fois, il l'apporte à la maison. Le poisson lui dit de le couper en morceaux; (Sn3) il donne la chair à sa femme et les os à son chien et met les entrailles dans le jardin. (Sn4) Par conséquent, sa femme enfante de trois garçons, le chien accouche de trois chiots, et dans le jardin il pousse trois roses.

(Sn1) Un des garçons (Bill) se marie, et une nuit, lorsqu'il est en train de prier, il voit une maison. (Sn2) Il demande à sa femme si elle la connaît...elle lui dit que tout ce qui y entre ne revient jamais. (Sn3) Quand sa femme s'endort, il va à la maison et ne revient pas. (Sn3, 2) Tom part pour aller chercher son frère. Il va dans le jardin et remarque qu'une des roses est tombée. Il revient chez lui et se couche, attend que sa femme soit endormie et va à la maison, où il est transformé en pierre. (Sn3, 3) Le lendemain, Jack, le troisième frère remarque que la troisième rose est tombée. Ce soir-là, il attend que sa femme s'endorme et part, avec son chien, pour aller chercher ses frères. Il arrive à la maison, et y trouve une vieille sorcière. Jack lui dit que son chien va la manger si elle ne dit pas ce qu'il faut faire pour délivrer ses frères du sort. (Sn4) Elle lui donne donc une bouteille d'eau, et lui dit d'en mettre sur ses frères et leurs chiens. (Sn5) Ensuite, les chiens tuent la sorcière et les frères reviennent chez eux.

«Richard sans peur»

acteurs/actants (type 4) :

un homme et une femme (Destinateur) qui ont un fils, Richard sans peur (Sujet)
 le diable (Opposant)
 un roi (Destinateur)
 OBJET : faire peur au Sujet

objets :

les parties du corps du diable qui tombent sur Richard, un contrat que le diable signe avec son sang, le coq dans le pouding qui fait peur à Richard

événements :

(Sn2) Les parents de Richard ne peuvent pas lui faire peur. Une nuit, le père se met dans un drap blanc et se couche dans le chemin que Richard doit prendre pour aller chercher de l'eau. (Sn3) Lorsque Richard se trouve devant cette apparition mystérieuse, il lui dit de s'en aller, mais le père ne bouge pas. Richard le bat et continue son chemin. Arrivé chez lui, il raconte ce qui lui est arrivé et il découvre que c'est son père qu'il a battu. (Sn4) Sa mère le renvoie.

(Sn1) Il part donc de chez lui et arrive enfin un jour dans une grande maison dans la forêt. (Sn2) Il commence à se préparer quelque chose à manger, quand il entend une voix qui lui dit de faire attention en haut : une jambe d'homme tombe. Une fois encore, il entend la même voix et voit tomber une autre jambe. Les deux bras et une tête suivent les deux jambes; c'est le diable. Il demande à Richard de jouer une partie de cartes. À un moment donné, le diable laisse tomber une carte. (Sn3) Quand il se penche pour la ramasser, Richard fait un signe de croix sur la tête du diable, qui doit se rendre. (Sn4) Il lui fait ensuite signer (avec le sang de son petit doigt) un papier qui déclare qu'il ne lui fera plus mal. Une fois que Richard arrive chez lui, le roi organise une grande fête; il se croit capable de lui faire peur. Il fait faire à ses serviteurs un grand pouding, dans lequel il met un coq. (Sn5) Quand le coq en sort, Richard a peur et s'évanouit.

«La bête à sept têtes»

acteurs/actants (type 1) :

un homme et une femme qui ont un enfant, Jack (Sujet)
 un roi (Destinateur, Destinataire)
 une princesse (Objet)
 une bête à sept têtes (Opposant)
 OBJET : la fille du roi

objets :

un grand couteau/sabre façonné dans la forge du roi

événements :

(Sn1) À l'âge de vingt et un ans Jack quitte la maison de ses parents pour aller chercher du travail. Il marche trois jours avant d'arriver à une ville en deuil. (Sn2) Il parle avec un vieux qui lui dit que la fille du roi va être dévorée le lendemain par la bête à sept têtes. (Sn3) Jack rend visite au roi pour lui dire qu'il veut se battre avec la bête. Le roi ne croit pas que Jack soit coupable d'un tel exploit, mais il envoie un de ses serviteurs à sa fonderie, pour lui chercher un sabre. Il se rend ensuite à l'endroit où on a amené la princesse; bientôt la bête apparaît. Jack arrive à lui couper toutes les têtes, l'une après l'autre. (Sn4) Une fois qu'ils voient que la bête est vaincue, tous les gens du village se rouent sur Jack pour le féliciter et l'embrasser. (Sn5) Le roi lui donne la moitié de son royaume, et sa fille en mariage.

«Jean-du-bois»acteurs/actants (type 1) :

Jean (Sujet, Destinataire), qui vit avec sa mère et son père
son chat (Adjuvant)

trois géants (Opposants)

un roi et sa fille (Destinateur, Objet)

OBJET : des lapins à manger, la fille

objets :

des bottes pour le chat, un nouvel habit pour Jean-du-bois

événements :

(Sn1) À l'âge de vingt et un ans Jean part de chez lui avec son chat. Une fois en route, Jean découvre que son petit chat a le pouvoir de parler. Ils bâtissent une petite cabane dans le bois et le chat dit à son maître d'aller chercher de la nourriture. (Sn2) Mais Jean revient les mains vides. (Sn3) Le chat décide alors de partir lui-même, mais avant il faut que Jean aille au village pour lui acheter des bottes. Le chat part ensuite à la chasse et revient avec trois lapins. Le chat s'en va alors à la recherche de trois géants qui n'habitent pas loin, chacun sur une ferme. Il arrive chez le premier qu'il trouve en train de manger. Le géant lui donne des morceaux de viande, et se couche avec le chat qui lui caresse le visage. Le chat attend qu'il s'endorme et le tue en lui mordant le cou. Il le met dans la cave et retourne à la cabane pour retrouver son maître.

Le lendemain, il part encore pour trouver le deuxième géant. Il le tue de la même manière qu'il a tué le premier et met le cadavre dans la cave de son château. Le troisième jour, les mêmes événements se produisent chez le troisième géant. (Sn4) Ensuite, le chat met des affiches sur les propriétés des géants sur lesquelles il avait écrit qu'elles appartiennent à Jean-du-bois.

(Sn2) Le chat retourne à la cabane dans les bois et encourage Jean à aller faire la cour à la belle fille du roi. Il lui dit d'abord d'aller acheter un beau costume. Jean revient, le chat le lave et l'habille et l'envoie chez le roi. (Sn3) Quand la princesse lui ouvre la

porte elle tombe amoureuse de Jean. Il reste chez eux la nuit et s'en va le lendemain pour retrouver son chat. (Sn4) Son chat le lave et l'habille encore et l'envoie au château où le roi offre sa fille en mariage.

(Sn5) Le troisième jour il amène le chat au château et le mariage a lieu. Après la cérémonie, le chat dit à son maître de demander une voiture et deux chevaux au roi pour les conduire au château des géants; le roi est surpris de voir que Jean en est le propriétaire.

«Cendrilloux»

acteurs/actants (type 5) :

Cendrilloux (Jack) (Sujet, Destinataire) et sa mère (Destinateur)

la fille du fermier/roi (Objet)

OBJET : la fille du fermier

objets :

des yeux de mouton que Cendrilloux lance sur la fille, le chien "Trois Sortes", un oie qui pond des oeufs

événements :

(Sn1) Quand il a l'âge de vingt et un ans, la mère de Cendrilloux l'encourage à faire la cour à la fille dans la maison voisine. (Sn2) Elle lui dit d'aller chez elle un soir et de lui «jeter un oeil» de temps en temps. (Sn3) Cendrilloux va à la grange pour arracher cinq ou six yeux de mouton. Il arrive chez la fille et ses parents l'invitent dans le salon pour leur parler un peu. Quand ils ont le dos tourné, il jette les yeux sur la fille.

Le lendemain, la mère de Cendrilloux invite la fille à dîner chez eux. (Sn2) Elle dit à son fils de préparer le repas; il faut qu'il prenne «trois sortes» comme ingrédients pour le dîner. (Elle veut dire des pommes de terre, de la viande et des navets, mais Cendrilloux et sa mère ont un chien qui s'appelle Trois Sortes, alors il croit qu'elle lui a dit de faire cuire le chien). (Sn3) Il met le chien dans un pot d'eau bouillante et il commence à pleurer. Le bruit dérange l'oie qui vit dans la maison, qui commence à se plaindre aussi, alors Cendrilloux la met aussi dans le pot et attend sa mère et la fille. Un peu de temps après, il remarque que l'oie a pondu des oeufs, et il sait que sa mère sera fâchée de les perdre. (Sn4, 5) Quand la mère et la fille arrivent, elles trouvent Cendrilloux nu et assis sur les oeufs.

«Le conte de la montagne nouère»

acteurs/actants (type 2) :

Johnny, un jeune homme doué aux cartes (Sujet, Destinataire)

le diable (Destinateur)

des aigles géants; le plus grand transporte Johnny qui le nourrit en coupant des morceaux

de sa chair (Adjuvants)

trois vieilles sorcières (Adjuvants)

la femme et les trois filles du diable (Jack épouse la fille qui s'appelle Jane) (Objet)

OBJET : l'argent du diable, la fille du diable

objets :

Johnny joue aux cartes avec le diable, une bouteille de potion magique pour guérir ses blessures, une hache en papier, un panier en paille, un oeuf de merle au faite d'un mât en verre, les os de la fille (qu'il faut mettre ensemble après l'avoir bouillie pour la ramener en vie), trois gâteaux parlants, un cheval blanc pour s'enfuir

événements :

(Sn1) Johnny gagne toujours aux cartes et finit par amasser une grande fortune. Un jour il se dit qu'il aimerait jouer avec le diable, ce qui le fait bientôt apparaître. (Sn2) Le diable lui demande de jouer avec lui, et gagne toute sa fortune. Enfin, il dit au diable qu'il ne peut plus jouer, car il est complètement sans biens et n'a plus rien à lui donner. Le diable lui dit alors de jouer pour la vie de son père et sa mère; Johnny résiste d'abord, mais finit par les donner aussi au diable. Enfin, le diable gagne la dernière partie, pour laquelle il reçoit la vie de Johnny lui-même comme prix. À la suite de la victoire du diable, Johnny doit aller le retrouver dans un an et un jour, à la montagne noire (le diable ne dit pas où elle se trouve). (Sn3) Johnny part le lendemain pour commencer sa quête. Deux ou trois mois plus tard, il trouve une petite cabane dans le bois, dans laquelle vit une vieille sorcière. Elle lui donne à manger et lui dit que sa soeur saurait peut-être où se trouve la montagne noire. Il reste chez elle une nuit et part le lendemain à la recherche de la deuxième sorcière. Il arrive chez elle, mais elle ne sait pas non plus où se trouve la montagne noire, et dit à Johnny d'aller demander à la troisième et la plus vieille soeur. Cette sorcière a des aigles qui volent partout à travers le monde chaque jour; elle lui dit qu'ils sauraient où se trouve la montagne noire. Seul le plus vieil aigle sait et il offre de l'y transporter. Alors, la sorcière lui donne une bouteille de potion magique; il faut que Johnny donne des morceaux de sa propre chair à l'oiseau pour qu'il ait assez de pouvoir pour le porter; la potion fait revenir la partie qui est coupée.

Johnny arrive chez le diable le jour convenu. Il rencontre sa femme et ses trois filles et tombe amoureux de la troisième. (Sn4) Le diable lui fait ensuite passer des épreuves : défricher un arpent de bois avec une hache en papier, assécher un lac avec un panier en paille et rapporter un oeuf de merle qui se trouve dans un nid au sommet d'un mât en verre. Les deux premiers jours, la fille vient pour lui apporter son dîner; elle finit par accomplir les tâches elle-même. Le troisième jour, elle apporte un grand pot dans lequel elle fait bouillir de l'eau, et dit à Johnny de la mettre dedans. Elle lui dit de prendre ses os et de les mettre dans le mât pour qu'il puisse le monter. Ensuite, il faut qu'il les mette ensemble, ce qui la ramène à la vie. (Il oublie les os de son petit orteil.) Les trois tâches accomplies, le diable donne en récompense au jeune homme une de ses filles en mariage. Il faut que Johnny choisisse la fille qu'il veut les yeux couverts; il ne peut que les toucher aux pieds pour décider. Il identifie donc la fille qu'il aime et ils se marient.

Johnny la convainc de s'enfuir avec lui. La fille fait trois gâteaux (magiques, qui

ont la même voix qu'elle et répondent aux questions de son père quand il l'appelle pendant la nuit), et ils prennent le cheval blanc de son père. Enfin, le père se lève, découvre qu'ils sont partis et commence à les poursuivre. (Sn5) Il ne les attrape pas avant qu'ils atteignent la terre sainte, où les démons ne peuvent pas entrer.

«Histoire sans titre I»

acteurs/actants (type 5) :

un homme (Destinataire), une femme (Destinateur, Destinataire) et leur fille (Sujet)

un prêtre (Destinataire)

OBJET : du beurre, la politesse

objets :

du beurre

événements :

(Sn1) Chaque semaine, une femme fait du beurre et envoie sa fille en apporter au prêtre. Un jour au mois d'août, la fille arrive chez le prêtre qui lui demande si le beurre est mou. (Sn2) La jeune fille répond que oui, «c'est mou comme d'la marde !» (Sn3) Le prêtre, voulant parler à ses parents de ce qu'elle a dit, leur rend visite. Il raconte son histoire à la mère de la jeune fille, (Sn4, Sn2) qui promet d'en parler avec son père et de lui faire apprendre à ne pas se comporter de façon si insolente en la battant. (Sn3) Le prêtre sort de la maison et rencontre le père dehors. Il lui parle de sa femme et de sa fille; l'homme répond en disant qu'il ne vaut pas la peine d'essayer d'apprendre la politesse et la morale à sa femme et sa fille : (Sn4, 5) elles sont comme la plupart du monde qui est «fou comme mon tchul.»

«Histoire sans titre II»

acteurs/actants (type 5) :

une femme (Destinateur) et son fils (Sujet, Destinataire)

un prêtre (Destinataire, Destinateur)

OBJET : un lapin, de l'argent, la politesse

objets :

un lapin, une pièce de vingt-cinq sous

événements :

(Sn1) Un garçon qui chasse des lapins en a marre d'en apporter un au prêtre toutes les semaines. (Sn2) Un jour, en arrivant mécontent au presbytère, il ouvre la porte du bureau du prêtre, jette le lapin à l'intérieur et commence à partir. (Sn3) Le prêtre l'appelle pour le faire revenir. Il lui dit alors qu'ils devraient changer de rôle pour que le

garçon puisse apprendre comment il aurait dû lui donner le lapin. Le garçon se met alors dans la chaise du prêtre, et le prêtre prend le lapin et sort de son bureau. Quand il rentre, il dit «Tiens, mon père--je vous ai apporté un lapin pour votre dîner demain.» (Sn4,5) Au garçon de répondre, «Merci, mon petit...» (et il prend vingt-cinq sous d'une petite bouteille se trouvant sur le bureau du prêtre), «Tiens, vingt-cinq sous pour ton lapin !»

À l'intérieur des terres

«Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur»

acteurs/actants (type I) :

un jeune homme (Sujet) qui vit avec sa mère veuve

un roi (Destinateur)

les gardes du roi (Opposants)

la femme du roi (Objet)

OBJET : du blé, un cheval et la femme du roi

objets :

un livre que le jeune homme lit pour apprendre le métier de voleur, du blé volé du roi, une boisson alcoolisée, le meilleur cheval du roi, le jeune homme distrait les gardes en leur racontant des histoires

événements :

(Sn1) À quinze ans, un garçon quitte la maison de sa mère pour aller chercher du travail. Au cours de sa quête, il rencontre un autre jeune homme et ils décident d'apprendre le métier de voleur. Ils achètent un livre sur le sujet du vol et une fois leurs études terminées, ils commencent à voler. Bientôt, ils ont beaucoup d'argent; le garçon met tout son argent dans une poche de son pantalon et retourne chez lui. Quand la mère voit son fils, elle s'exclame qu'il a bien grossi depuis son départ. À ce moment-là, il sort l'argent de ses poches et raconte à sa mère comment il l'a gagné. (Sn2) Ensuite, le garçon va chez le roi pour lui dire qu'il serait capable de voler tout le blé qui se trouve dans sa grainerie.

(Sn3) Ce soir-là, il y arrive avec un outil pour la percer; le blé sort par les trous et il le rapporte chez lui. Le lendemain, la mère va voir le roi pour vanter qu'elle est maintenant en possession de tout le blé du roi. (Sn2) Ensuite, le roi veut que garçon tente de lui voler son meilleur cheval. (Sn3) Ce soir-là, il s'habille en clochard et arrive chez le roi avec une boisson alcoolisée. Il prétend être «un raconteur d'histoires» et demande au roi de l'engager pour empêcher les gardes de dormir pendant qu'ils gardent son cheval. Le garçon raconte des histoires aux gardes en leur faisant boire la boisson. Ils s'endorment et le garçon vole le cheval du roi. Sa mère revient voir le roi le lendemain pour se vanter encore du talent de son garçon. (Sn2) Le roi lui dit alors que son fils doit venir ce soir-là pour voler la reine. (Sn3) Le garçon s'habille en ange et entre dans la chambre du roi et lui dit : «donner sa femme à un voleur, tu mériterais que je l'amène ta

femme!» Le roi laisse partir l'ange avec sa femme. (Sn4, 5) La mère revient le lendemain chez le roi pour lui dire combien elle est contente de la nouvelle profession de son fils car ce jour-là elle a trouvé une reine dans sa «soue» à cochons.

«Le roi qui ne faisait pas la charité»

acteurs/actants (type 2) :

un roi et une reine (Destinateur)
 un vieillard (Adjuvant)
 la fille du roi (Objet)
 deux soldats anglais protestants (Sujets)
 l'armée du roi (Opposant)
 un soldat français catholique (Sujet)
 un vieux (Adjuvant)
 OBJETS : la fille du roi

objets :

un missel, et un chapelet, une montre, des statues de la sainte Vierge et de saint Joseph

événements :

(Sn1) Un vieux arrive un soir chez un roi avare. Le roi lui dit qu'il peut rester seulement une nuit et lui défend de revenir. (Sn2) Pendant la soirée, le vieux lui dit que dans neuf mois, la reine accouchera d'une petite fille, qui ne parlera pas avant l'âge de vingt et un ans. Le jour de son anniversaire, elle commencera à parler à quatre heures du matin, et à quatre heures du soir, elle mourra. Ensuite, il faut la mettre dans une tombe, où elle doit être gardée à la chapelle par un seul soldat, choisi par le roi, toute la nuit jusqu'à six heures moins quart du matin.

Les vingt et un ans qui suivent, tout se passe comme le vieux l'avait prédit.

(Sn3) Après la mort de sa fille, le roi choisit un de ses soldats (un Anglais protestant) pour la veiller quatre nuits. Le lendemain matin, il le trouve mort, le cou coupé, près de sa tombe. Il choisit un autre soldat, qui est aussi un Anglais protestant, et la même chose lui arrive la deuxième nuit. (Sn4) L'armée du roi se révolte et menace de le fusiller s'il demande encore un autre homme pour garder la princesse.

(Sn1) Le vieux arrive de nouveau au royaume et apparaît à un jeune soldat français catholique pour lui dire d'aller veiller la princesse. Le vieux lui promet que rien ne lui arrivera s'il suit ses ordres : (Sn2) il faut que le jeune homme prenne son missel et son chapelet pour se protéger. Il doit rester debout entre la statue de la sainte Vierge et celle de saint Joseph. (Sn3) Le jeune homme y va et à minuit moins quart, il entend des hurlements d'animaux et des cris d'hommes. Le couvert de la tombe se soulève et il en sort une brume blanche.

(Sn4) Quand le roi vient le chercher le lendemain matin, il le trouve en vie. (Sn2) Ce soir-là, il faut que le jeune homme revienne à la chapelle une dernière fois. Avant d'y aller le vieux vient lui parler pour lui dire de ne pas avoir peur car cette nuit sera

différente de la précédente. (Sn3) Il entendra des cantiques et se croira entouré d'anges; la princesse sortira ressuscitée de sa tombe. (Sn4) Le lendemain matin, la princesse et le garçon sortent de l'église et vont au château. Le roi, qui avait déjà promis sa couronne au soldat, lui donne sa fille en mariage. La princesse explique à son père que c'est à cause de son avarice qu'elle a souffert; on lui a jeté un sort pour faire apprendre au roi à faire la charité aux autres. (Sn5) Le garçon demande alors la permission d'aller voir ses parents qu'il n'a pas vus depuis trois ans, et de les ramener pour qu'ils puissent assister au mariage.

«L'histoire d'Alexis»

acteurs/actants (type 2) :

un vieux, une vieille (Opposant, Destinataire) et leur garçon (Sujet)

l'épouse du garçon

un ange (Destinateur)

un vieux (Destinateur)

OBJET : le salut de la mère

objets :

un ceinturon que le garçon doit porter autour du corps comme punition pour s'être marié, la clé qu'il trouve dans le ventre d'un poisson, un petit livret qui raconte l'histoire de sa vie qui se trouve à l'intérieur du ceinturon

événements :

(Sn1) Un garçon va tous les jours à l'église pour faire pénitence à cause de sa mère méchante qui ne croit pas en Dieu. (Sn2) Un jour, un ange apparaît devant lui, et lui dit que pour sauver l'âme de sa mère, il doit promettre de ne jamais se marier. (Sn3) Le temps passe, et il oublie sa promesse. Le soir de son mariage, un vieux arrive chez lui pour dire qu'il doit laisser sa femme et venir avec lui. (Sn4) Il amène le garçon au bord de la mer, lui met un ceinturon autour du corps, et lui dit qu'il est condamné à errer et à mendier à travers l'univers pendant quarante ans.

(Sn1) À la fin de cette période, il revient chez lui, mais ni ses parents ni sa femme ne le reconnaissent. (Sn2) La mère insulte sans cesse son garçon en le traitant de vieux coureur de chemin et de trimpe; un jour elle lui fait préparer un repas de poisson pour la famille. (Sn3) Le garçon trouve la clé de son ceinturon dans le ventre d'un poisson; il l'ouvre en répétant trois fois les paroles «Saint Alexis intercédez aujourd'hui dans notre vie.» et tombe mort. (Sn4) Quand sa famille le découvre un peu plus tard, ils trouvent un petit livret sous le ceinturon, dans lequel est écrit «toute la misère qu'il avait eu depuis qu'il était parti de chez eux et qu'il était marié». (Sn5) Après avoir lu cette histoire, la famille le reconnaît et la mère a honte d'avoir maltraité son fils.

«Ti-Jean»acteurs/actants (type 1) :

Ti-Jean (Sujet, Destinataire)

un homme qui l'emploie (Destinateur)

sa fille qui a une tête de cochon (Objet)

le père de la fille (Destinateur)

OBJET : un paiement (que le héros reçoit sous forme de conseil, la fille)

objets :

deux conseils au lieu d'un paiement

événements :

(Sn1) Ti-Jean part de chez lui pour aller gagner sa vie. Il trouve du travail chez un homme avec lequel il signe un contrat d'un an. À la fin de cette période, l'homme lui donne deux cent dollars, et (Sn2) demande ensuite à Ti-Jean de les lui rendre; (Sn3) pour cette somme, il lui donne le conseil suivant : «Jamais laisser le vieux pour prendre le neuf.» (Sn2) Un an plus tard, l'homme demande encore à Ti-Jean de lui rendre son salaire (Sn3) en échange du conseil: «Mêles-toi toujours de tes affaires.» (Sn4) L'année suivante, Ti-Jean reçoit enfin son paiement et part.

(Sn2) Une fois en route, il doit choisir entre un vieux chemin et un neuf, et, se souvenant du conseil de son ancien patron, (Sn3) décide de prendre le vieux. (Sn2) Il arrive à une ville où il apprend que tous ceux qui avaient pris le chemin neuf s'étaient fait tuer. Il s'arrête pour dîner à un château où il y a une fille avec une tête de cochon. (Sn3) Mais, il se «mêle de ses affaires» et ne demande pas de questions à son sujet. (Sn4) Après avoir quitté le château, la fille avec la tête du cochon se transforme en belle jeune femme. Ti-Jean l'avait délivrée d'un sort en ne posant pas de questions sur elle. (Sn5) L'homme donne sa fille en mariage à Ti-Jean, qui amène par la suite toute sa famille pour vivre avec lui au château.

«Fifi la branche» (Ce récit n'est pas un conte populaire. Il s'agit plutôt d'une anecdote/une légende narrée par un bûcheron, Jos Violon)

acteurs :

Fifi la Branche, un bûcheron et joueur de violon

Jos Violon

La Babiche

objets :

un violon ensorcelé, les aurores boréales, de paroles magiques pour les faire apparaître

événements :

Un groupe de bûcherons est réuni une nuit pour écouter Fifi la Branche jouer du

violon. Les hommes sont trop fatigués pour danser, alors un des hommes, La Babiche, offre de faire venir les *marionnettes* (les aurores boréales) avec des paroles magiques si Fifi joue du violon pour les faire danser. Fifi joue si fort et rend les marionnettes si brillantes qu'il finit par perdre connaissance et passe par la suite un jour sans parler et ne peut pas travailler pendant trois jours. Quelques jours plus tard, ses camarades veulent qu'il joue du violon encore, mais la seule chanson qu'il connaît est la même qu'il jouait la nuit où il avait fait danser les marionnettes. Le violon reste ensorcelé jusqu'à ce que Fifi le fasse bénir par un prêtre, qui lui fait promettre de ne plus jamais faire danser les marionnettes.

«Le cochon pour Noël»

acteurs/actants (type 4) :

un vieux et une vieille (Sujets)

un «trimpe» (un vagabond) (Destinateur)

trois voleurs (Opposants)

OBJET : un cochon

objets :

un cochon, la porte "hallée"

événements :

(Sn1) La femme d'un vieux fermier en a marre de soigner le cochon de son mari. Mais il ne veut pas le tuer parce qu'il le garde «pour Noël». (Sn2) Un jour, un vagabond arrive à la maison quand le vieux n'y est pas et demande à la femme si elle a des cochons à vendre. Elle répond que leur cochon n'est pas à vendre car il est pour Noël. (Sn3) La femme le lui donne parce qu'il lui dit qu'il s'appelle Noël. (Sn4) Le vieux revient du champ et découvre que son cochon n'est pas à l'étable. La vieille lui explique ce qui est arrivé, (Sn2) et le vieux dit qu'ils doivent aller le chercher; c'est la seule chose qu'ils auraient à manger tout l'hiver. (Sn3) En partant, il crie à sa femme «Halle la porte !» et elle l'arrache et l'emporte. Ils arrivent à une forêt. À la nuit tombée, ils ont peur et montent dans un arbre pour se coucher. (Sn2) Pendant qu'ils dorment, trois voleurs s'arrêtent au pied pour manger et diviser leur argent. (Sn3) La vieille dit alors à son mari qu'elle doit uriner; les voleurs croient que Dieu leur envoie du thé. Ils sont en train de compter leur argent quand ils entendent la voix de la vieille qui réclame sa partie. Ils ont peur, et se dépêchent de manger. Quelques moments plus tard, des fèces tombent dans leurs tasses de thé et les voleurs en sont dégoûtés. Alors la femme laisse tomber la porte, que les voleurs prennent pour le diable. (Sn4) Ils s'enfuient (Sn5) et le vieux et la vieille prennent leur argent.

«Jaco Desbois»

acteurs/actants (types 1 et 3) :

un roi et une reine (Destinateur)
 leur garçon, Ti-Jean (Sujet, Destinataire)
 une vieille fée (Adjuvant)
 trois princesses (Marie, Henriette, Emma)
 Marie, qui devient l'épouse de Ti-Jean (Objet)
 un «manager» de la compagnie de Ti-Jean (Opposant)
 OBJET : la fille

objets :

les filles de Jaco sont vendues pour des boisseaux d'or, les joncs de la femme de Ti-Jean, un procès, un vieux cheval

événements :

(Sn1) Le père de Ti-Jean (un roi) l'envoie chercher une femme. (Sn2) Ti-Jean part pour aller de l'autre côté de la forêt où se trouve un homme (Jaco) qui vend des princesses. (Sn3) En route, il rencontre une vieille fée; il lui donne à manger et en retour elle lui indique le chemin à suivre pour trouver le pays de Jaco. Le lendemain matin, Jaco trouve Ti-Jean dans la forêt et l'amène chez lui, où tout le royaume vit sous la terre dans d'immenses cavernes. Il lui présente ses trois filles; la plus jeune (qui est aussi la plus belle) est la seule qui n'est pas déjà fiancée. (Sn4) Ti-Jean finit par acheter Marie, qui coûte un boisseau d'or, et l'épouse.

(Sn2) Ti-Jean devient chef d'une compagnie; un des «managers» qu'il emploie est jaloux de sa femme. Il parie à Ti-Jean qu'il peut lui prendre ses alliances. Il va la voir et demande de les lui prêter pour une heure : il dit qu'il lui faut les alliances de la plus belle femme du village, elle est alors flattée et les lui donne. (Sn3) Quand son compagnon lui montre qu'il a pu les avoir, Ti-Jean rentre chez lui où il pousse sa femme par une fenêtre en espérant qu'elle se noie dans la rivière en bas. (Sn4) Elle est enfin sauvée par un meunier. (Sn2) Entretemps, la domestique de la femme appelle la police et Ti-Jean est arrêté. La femme (qui se cache chez le meunier) entend dire que son mari n'a pas d'avocat. (Sn3) Alors elle se déguise en homme et revient au royaume pour être l'avocat de son mari. Avant le procès, elle va le voir, lui donne vingt dollars et lui dit d'aller acheter un vieux cheval et de lui apporter la peau.

Lors du procès qui a lieu le lendemain, la femme de Ti-Jean donne des papiers au juge qui révèlent les circonstances de son mariage; ils indiquent que l'accusé avait acheté sa femme. (Sn4) Elle montre ensuite à la cour la peau du cheval que Ti-Jean lui avait apportée ce matin en disant voilà la raison pour laquelle Ti-Jean ne devrait pas être condamné : (Sn5) elle lui demande s'il n'avait pas le droit de tuer sa femme, qui lui appartenait aussi comme que le vieux cheval ?

«Le conte du petit garçon qui voulait aller à Rome voir son parrain et sa marraine»

acteurs/actant (type 2):

un homme riche et sa femme (Destinateur)

leur garçon (Sujet)

un prêtre (Destinateur)

le Pape (Objet)

un vieux et une vieille (un bedeau et une servante) (Opposants)

un vieux que le petit garçon rencontre en route à Rome (Adjuvant)

OBJET : le Pape, avoir un enfant, revoir ses parrains

objets :

la femme apporte son livre missel et son chapelet à Rome, l'enfant doit regarder dans son missel pendant qu'il traverse le pays en guerre, une pièce de cinq piastres, une assiette

acteurs :

(Sn2) Un homme et une femme riches veulent un enfant; (Sn3) ils consultent un prêtre qui leur dit que la femme doit aller voir le Pape. Une fois arrivée à Rome, la femme est reçue par un prêtre qui la présente plus tard au Pape; il la bénit et lui promet qu'elle aura un enfant, à condition qu'elle reste un an à Rome. (Sn4) À la fin de cette période, elle accouche d'un garçon. Une vieille servante et un bedeau à l'église du prêtre deviennent la marraine et le parrain du petit. Avant que la femme ne retourne chez elle, le Pape lui dit d'envoyer le garçon à Rome quand il aura douze ans pour voir ses parrains.

(Sn1) Douze ans passent et le garçon doit partir. En route, un vieux apparaît à côté de lui; le garçon lui offre de monter sur son âne. Le vieux refuse et lui dit qu'il ne veut que lui donner un message. (Sn2) Il avertit le garçon qu'il va traverser un pays en guerre; il faut qu'il ne regarde jamais de côté, et qu'il ne cesse pas de lire dans son missel afin d'en sortir vivant. (Sn3-voyage réussi)

(Sn4) Il arrive à Rome et retrouve le prêtre qui l'avait baptisé. (Sn1) Il va ensuite voir son parrain et sa marraine, qui l'invitent à rester la nuit avec eux. (Sn2) Ils savent qu'il vient d'une famille riche, alors quand il s'endort, ils lui coupent le cou et mettent son cadavre dans la cave. (Sn3) Le vieux que le petit garçon avait rencontré en route arrive à la maison mais la vieille refuse de le laisser entrer. Il part pour aller chercher le prêtre, qui revient à la maison avec lui. Le vieux descend dans la cave où il trouve le garçon mort; il le ressuscite en lui remettant sa tête. Le garçon reste quelques jours avec le prêtre avant de partir pour chez lui (le Canada).

(Sn4) À son retour, on organise une grande fête, et le garçon dit qu'il aimerait voir de nouveau le vieux qui l'avait sauvé. Tout d'un coup, il frappe à la porte et le garçon l'invite à dîner avec eux. Mais les invités ont du dédain pour le vieux et il disparaît. Le garçon soulève l'assiette du vieux et trouve du sang en dessous. Il commence à pleurer et dit qu'il doit aller chercher le vieux qui lui avait été si gentil, pour lui demander pardon. (Sn5) Plus tard, la même journée, le garçon meurt.

«Histoire du chantier (en descendant du bois)» (une légende)

acteurs :

une vieille

un maître d'hôtel

un voyageur (un homme qui s'arrête une nuit à un hôtel en descendant d'un chantier dans le bois)

objets :

un revolver, un conte (l'histoire de la crotte de peur)

événements :

En sortant du bois, un homme s'arrête une nuit à un petit hôtel. Après avoir dîné, le maître d'hôtel s'approche de lui pour lui demander de chanter des chansons ou de raconter des histoires. Mais le jeune homme n'en connaît pas. Le lendemain matin, en route vers chez lui, il rencontre un homme qui l'attend au milieu du chemin. L'étranger lui demande s'il a peur, et le jeune homme de répondre que non, parce qu'il est armé. L'homme veut voir son revolver; il le prend du garçon et menace de le tuer s'il ne peut pas faire «une crotte» par terre. Le jeune homme a si peur qu'il le fait. C'est alors qu'il se rend compte que l'homme est le même qu'il a rencontré la nuit précédente. Le maître d'hôtel lui rend son revolver en lui disant que maintenant il a au moins une histoire à raconter. Une fois en possession de son fusil, le garçon fait manger ses fèces au maître d'hôtel, qui le prie ensuite de ne jamais répéter à personne ce qui venait d'arriver. Mais le jeune homme s'en va en lui promettant de raconter son histoire à tout le monde.

«Histoire d'une femme qui faisait passer son homme pour rêveur»

acteurs/actants (type 4) :

un mari et une femme (Sujets)

une voisine (Opposant)

un prêtre (Objet)

OBJET : manger le dîner avec le prêtre

objets :

un canard, une anguille, la "volée" de coup de branches, les cheveux coupés de la voisine

événements :

(Sn1) Un homme va à la chasse et rapporte à sa femme un canard. Il lui dit de le faire cuire pendant qu'il va chercher le prêtre pour l'inviter à dîner. (Sn2) Une voisine sent l'arôme du canard et arrive à la maison du couple. (Sn3) Elle convainc la femme de le manger avec elle. (Sn4) Le mari revient avec le prêtre et la femme fait semblant de n'avoir pas vu de canard chez eux ce jour-là; elle dit que son mari a dû tout rêver.

(Sn1) Le lendemain, l'homme revient chez lui avec une anguille, qu'il demande à

sa femme de faire cuire. (Sn2) Pendant que le mari est parti pour aller chercher le prêtre, la voisine arrive (Sn3) pour manger l'anguille. (Sn4) Au retour de son mari, elle le fait encore passer pour rêveur. L'homme va dans le bois pour couper un tas de petites branches. (Sn2) Il les apporte à maison et dit à sa femme qu'il lui a trouvé des «rêves» pour ce soir-là. (Sn3) La femme part pour aller trouver sa voisine et la convainc de changer de place avec elle cette nuit là. L'homme se couche croyant que c'est sa femme qui est à côté de lui. Il la bat avec les branches et lui coupe les cheveux. La voisine ne se plaint pas de peur de ne se faire connaître.

(Sn4) Le lendemain, la femme et la voisine rentrent chez elles. La femme nettoie sa chambre à coucher, remet tout en ordre et se couche. L'homme revient de son travail et lui demande comment elle a trouvé son «rêve» de la nuit précédente. Elle fait semblant de ne pas savoir de quoi il parle. Il ne comprend pas pourquoi sa femme a toujours ses cheveux longs et les fesses sans marques. (Sn5) Il finit par croire qu'il avait bien rêvé tous les événements qui venaient de lui arriver.

«Bonnetrouge et Bonnetbleu»

acteur/actants (type 1) :

un docteur qui s'appelle Bonnetbleu (Sujet, Destinataire)

un étranger qu'il rencontre en chemin (Bonnetrouge) (Destinateur, Opposant)

une vieille et un vieux (qui ont une tasse d'or) (Adjuvant)

une vieille et un vieux (qui ont un bébé) (Adjuvant)

des portiers à l'entrée des villes des rois

un roi (Destinateur) et sa fille (Objet)

un deuxième roi (Destinateur) et une autre princesse (Objet)

OBJET : le secret de Dieu

objets :

le secret de Dieu «pour pouvoir ressusciter le monde», une tasse d'or, un bébé, les os de la princesse brûlée

événements :

(Sn1) Un docteur (Bonnetbleu) quitte son village à la recherche du «secret de Dieu»; il veut avoir le pouvoir de ressusciter les morts. Il arrive à un ruisseau où il rencontre un homme, Bonnetrouge. Les deux hommes décident de voyager ensemble. Un soir, ils s'arrêtent à une maison où habitent un vieux et une vieille riches. Entre six heures et neuf heures du soir, les vieux se mettent à compter des pièces d'or. (Sn2) À minuit, Bonnetrouge se lève et vole la tasse d'or dans laquelle se trouve l'argent des vieux. Les deux hommes partent et arrivent à un pont, en bas duquel Bonnetrouge jette la tasse d'or. (Sn3) Bonnetbleu veut savoir les raisons pour les actions peu logiques de son compagnon, mais Bonnetrouge lui dit que ses affaires ne le concernent pas.

(Sn1) Ils arrivent ensuite à une maison où vivent d'autres gens riches. Entre six heures et neuf heures du soir, la femme et l'homme jouent avec un bébé. (Sn2) À minuit,

Bonnetrouge se lève et coupe le cou de l'enfant. (Sn3) Bonnetbleu veut savoir pourquoi, et Bonnetrouge lui explique que ces gens, ainsi que ceux avec lesquels ils étaient restés la nuit précédente ont été punis parce qu'ils n'étaient pas bons catholiques.

(Sn1) Ils arrivent à la porte d'une grande ville (Sn2) où le portier leur dit que la fille du roi se meurt. (Sn3) Bonnetrouge envoie le portier dire au roi qu'il peut la sauver (il va la faire rajeunir comme à l'âge de quinze ans avant six heures le lendemain matin). Il demande une fournaise de fer qui contient une corde de bois, une pelle, une barre de fer pour brasser le feu, et deux chaises pour le faire. Une fois qu'il y a un feu dans la fournaise, Bonnetbleu met la princesse dedans. (Sn4) Ensuite, il sort les os et les met ensemble sur son lit; la princesse est alors ressuscitée comme à l'âge de quinze ans.

(Sn1) Les deux hommes décident de se séparer; Bonnetrouge dit à son ami qu'il n'a qu'à l'appeler, quand il a besoin d'aide, pour le faire venir. (Sn2) Bonnetbleu arrive à une autre ville où une princesse se meurt. Il envoie un message au roi qu'il peut la guérir. (Sn3) Il demande les mêmes outils dont se servait Bonnetrouge, et essaie de faire ce qu'il avait fait. Mais, après avoir fait brûler la princesse dans la fournaise, des os sortent par la cheminée; il ne peut en récupérer que deux qu'il met en signe de croix sur le lit. Ensuite, il jette une grande pelletée de braise sur le lit, qui prend feu; bientôt tout le château est en flamme. Bonnetbleu est pris par la police et mis en prison. Il appelle Bonnetrouge, qui vient juste avant la pendaison. Bonnetrouge s'adresse à la foule, en lui demandant pour quelle raison elle veut le punir; il leur montre alors la fille du roi qui se promène sur la galerie du château.

(Sn4) Bonnetbleu quitte la ville avec Bonnetrouge, qui lui révèle son identité; il est Dieu et c'était lui qui possédait le secret qu'il cherchait. (Sn5) Il conseille alors à Bonnetbleu de retourner chez lui et de continuer de pratiquer son métier sans penser à posséder les pouvoirs de Dieu.

Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard

«Pierre et Jules» (Type 5)

acteurs/actants :

Pierre et sa femme (Sujets, Destinataires)
son frère, Jules et sa femme (Sujets, Destinataires)
un capitaine de bateau
un vieillard (Adjuvant)

objets :

un petit moulin magique, des paroles magiques pour faire marcher le moulin

événements:

(Sn1) Deux frères ont des fermes voisines; (Sn2) Pierre tombe dans la misère, tandis que Jules s'enrichit de plus en plus. (Sn3) Un jour, Pierre part pour trouver un travail. Il arrive à une cabane dans un bois, où habite un vieillard qui lui donne à manger et un gîte pour la

nuit. Le lendemain, le vieillard lui donne un petit moulin qui a le pouvoir de lui donner tout ce qu'il désire (pourvu qu'on prononce les bonnes paroles). (Sn4) Il revient chez lui et montre le moulin à sa femme. D'abord, ils s'en servent pour faire apparaître de la nourriture et ensuite, de l'argent. Ils font construire de grands bâtiments et (Sn2) Jules devient jaloux. Il rend visite à son frère, qui lui montre son moulin. (Sn3) Jules le convainc de le lui vendre, au prix de trois milles piastres. Pierre lui explique comment le mettre en marche mais ne lui dit pas comment le "fermer". Ce soir-là, la femme de Jules utilise le moulin pour préparer un repas de hareng. (Sn2) Tout à coup, la maison est remplie de poissons. (Sn3) Jules court trouver Pierre, qui connaît les paroles magiques pour savoir comment faire arrêter le moulin. (Sn4) Jules décide de vendre le moulin à un capitaine de bateau qui lui donne trois milles piastres. Il revient à son bateau pour retrouver son équipe et ils demandent au moulin de leur apporter du sel (qu'ils étaient venus à la ville pour acheter). (Sn5) Le bateau se trouve immédiatement rempli de sel, ce qui continue à se produire jusqu'au point où le bateau cale : voici la raison pour laquelle de nos jours, la mer est salée.

«Les devines» (Type 4)

acteurs/actants :

Un vieux et une vieille qui ont deux garçon, dont l'un (Jack) est un "cendrilloux" (Sujet)
Le propriétaire du terrain sur lequel se trouve leur maison (Opposant, Destinataire,
Destinateur)

objets :

des devinettes, un filet, des brebis

événements :

(Sn1) Un vieux et une vieille ont deux garçons, Tom et Jack (un "cendrilloux"). Le propriétaire vient tous les ans pour récupérer l'argent de la location. (Sn2) Cette année-là, la famille ne peut pas la payer, et le propriétaire leur dit qu'il attendra encore un an, à la fin duquel il revient. Cette fois non plus, ils ne peuvent pas payer, et le propriétaire leur donne encore un an. (Sn3) À l'approche de cette nouvelle date, Jack conçoit un plan : il dit à ses parents et ses frères d'aller se cacher avant que le propriétaire leur rende visite le lendemain. Quand il arrive, Jack lui raconte trois devinettes, auxquelles le visiteur ne peut pas répondre. (Sn2) À son tour, le propriétaire lui dit de venir le voir le lendemain, "ni tout nu, ni habillé, ni à cheval, ni à pied." (Sn3) Alors, Jack trouve un filet pour s'habiller et se rend chez le propriétaire sur un troupeau de brebis. Le propriétaire avait passé toute la nuit à essayer de deviner les devinettes de Jack, mais il n'avait pas réussi : (Sn4) Jack est donc obligé de les lui expliquer. (Sn5) Alors, le propriétaire lui donne le terrain sur lequel vit sa famille, et ne les dérange plus jamais.

«Le grand devineur»

acteurs/actants : (Type 5)

un roi (Destinateur, Destinataire)

ses trois serviteurs (Adjuvants)

un vieux et une vieille pauvre (Sujets, Destinataires)

objets :

la bague de la fille du roi

événements :

(Sn1) Un vieux et une vieille pauvres vivent en campagne. (Sn2) Ils ont peur de mourir de faim, (Sn3) alors la femme a l'idée de mettre des annonces partout en disant qu'ils sont "devineurs"; puisque cela n'est pas vrai, les gens qui viennent les voir vont se fâcher quand ils apprendront que le couple leur a menti, et les tueront. De cette façon, ils espèrent éviter de mourir lentement de faim. Le roi est le premier à vouloir les voir. Il les amène chez lui et leur dit qu'il va les mettre dans une chambre pendant trois jours, et leur donner un repas chaque jour. À la fin de cette période, il faut qu'ils devinent où se trouve la bague de sa fille. (Sn4) Ce sont les trois serviteurs qui apportent le dîner au couple qui avaient pris la bague de la fille. Ils imaginent que le vieux et la vieille les ont découverts. Alors ils se confessent au couple et leur demandent ce qu'ils veulent pour ne pas révéler la vérité. Le vieux fait semblant qu'ils savait toujours que c'était eux qui l'avaient prise et il ne demande que la bague. Mais les servants lui donnent aussi cent piastres (chacun) pour avoir gardé le secret. Le lendemain, le roi les amène devant tous les gens de la ville pour qu'ils lui disent où se trouve la bague de sa fille. Et le vieux dit que son plus grosse dinde l'avait mangée. Il dit à ses servants de le tuer et trouve la bague. (Sn5) Le roi est obligé de leur donner une grande somme d'argent et ils rentrent chez eux et "ont vu [vécu] aussi vieux comme ils ont voulu."

«La chatte blanche»

acteurs/actants : (Type 1)

un roi (Destinateur, Destinataire) et sa fille (Objet)

trois frères dont le plus jeune, Jack, est le héros (Sujets, Destinataires)

la chatte blanche (qui devient la plus jolie fille la plus polie) (Adjuvant)

deux autres jolies filles polies (Objets)

objets :

des tapis, des chiens, des chapeaux (qui servent à montrer la politesse des filles qui les laissent tomber et doivent se souvenir de les ramasser devant le roi), l'eau d'un ruisseau

événements :

(Sn1) Un roi veuf annonce sa recherche d'un mari pour sa fille unique à travers le

royaume. Trois frères viennent et le roi leur dit de lui apporter un tapis : (Sn2) celui qui trouve le plus beau au bout d'un an et un jour aura sa fille en mariage. Les deux frères aînés ne veulent pas que le cadet vienne avec eux, mais ils consentent enfin à l'amener en lui donnant la vieille jument blanche. La jument ne peut pas aller aussi vite que les autres et doit s'arrêter dans le bois. (Sn3) Le plus jeune frère (Jack) décide alors de prendre un autre petit chemin, qui mène à un borbier, dans lequel le cheval se fait prendre. Jack saute sur son dos pour l'enfoncer complètement dans la vase, et à ce moment-là, une grande chatte blanche apparaît et lui dit de sortir la jument et de la suivre. Elle l'amène chez elle et lui donne à manger. Le lendemain matin, elle lui dit de prendre une petite boîte qu'il trouve sur la table et de partir retrouver ses frères avec sa jument (qui est devenue très grasse). (Sn4) Il arrive au château du roi après le retour de ses frères, qui sont en train de lui montrer leurs tapis. Jack donne la boîte au roi qui l'ouvre et trouve le plus beau tapis qu'il n'ait jamais vu.

(Sn2) Mais, il ne veut pas donner sa fille à Jack. Alors, il envoie les frères chercher un petit chien, le plus beau et le plus joli, qu'il donnera à sa fille. (Sn3) Jack prend le même chemin qu'avant et trouve encore la chatte blanche qui lui donne une autre petite boîte. (Sn4) Jack la rapporte au roi, qui l'ouvre et y trouve le plus joli petit chien qu'il ait jamais vu. (Sn2) Mais il donne aux autres frères encore une autre chance et leur dit d'aller lui rapporter la plus belle et la plus polie des filles. (Sn3) Jack suit son chemin pour retrouver la chatte blanche et la trouve. Cette fois elle lui dit de venir avec elle au ruisseau et de lui couper le cou, de la laver dans l'eau et de remettre ensuite la tête. Il revient à sa maison, se couche, et le lendemain il trouve la plus jolie fille qu'il ait jamais vue assise sur la table. Elle lui dit d'aller à la grange où il trouvera des habits neufs, un cheval neuf et une nouvelle selle. Ils partent ensuite pour retourner au château. (Sn4) Ses frères avaient trouvé des filles jolies et polies, mais elles ne sont pas aussi impressionnante que celle que Jack avait rapportée. (Sn5) Le roi offre donc sa fille en mariage à Jack, qui la refuse. En revanche, il épouse la jolie fille polie qu'il vient de trouver.

«La marlèche»

acteurs/actants : (type 3)

une marlèche (Sujet, Destinateur)

un chien Roubi (Opposant)

un renard (Adjuvant)

des fermiers

objets :

des oeufs, du lard

événements :

(Sn1) Une marlèche quitte sa maison pour aller rendre visite à sa voisine. Un chien "Roubi" la voit partir et entre dans sa maison pour chercher des oeufs. (Sn2) Il en

trouve plusieurs, les mange et s'en va avant l'arrivée de la marlèche. Elle revient chez elle, regarde sur son poêle et découvre qu'on a mangée les oeufs qu'elle a pondus. (Sn3) Elle se met à pleurer. Un renard passe et demande à la marlèche ce que se passe. Elle raconte son histoire et le renard offre de l'aider. Il lui dit d'abord de pondre d'autres oeufs. (Sn4) Ensuite, il attend l'arrivée du chien, et menace de le tuer quand il entre dans la maison de la marlèche. Mais Roubi convainc le renard de le laisser vivre, en promettant de lui apporter d'autres oeufs "en masse". Quand il revient avec les oeufs, le renard lui dit qu'il aimerait aussi avoir du lard pour les faire cuire. Entretemps, les fermiers dont le chien avait volé les oeufs s'étaient mis en garde contre lui. (Sn5) En le voyant revenir, ils disent à leurs chiens de le tuer. La marlèche vit heureuse le reste de ses jours.

Les trois derniers récits de ce recueil «La pêche à l'anguille», «Le fanal allumé» et «Le vieux Jos Cormier» sont décrits par l'auteur comme des «anecdotes à un seul motif, principalement des farces, de "petits contes" comme on dit à l'Île, ou des jokes selon l'expression anglaise. Ce ne sont pas, à proprement parler, des contes populaires. Dans le récit «Le vieux Jos Cormier», il s'agit d'une longue anecdote personnelle qui semble être basée sur un événement comique réel.

ANNEXE II : LES OBJETS MODAUX

<u>recueil/conté</u>	<u>figure</u>	<u>rôle actantiel</u>	<u>fonction thématique</u>	
Ti-Jean : contes acadiens				
«Le mouton aux cornes d'or»	belle jument noire, mouton aux cornes d'or (du géant)	Objet/Opposant	motiver la quête du héros, le faire disparaître	
	violon magique (aussi du géant)	Objet/Adjuvant	faire danser le géant qui poursuit le héros	
	boule magique se trouvant sur le toit de la maison du géant	Adjuvant	montrer si le géant dort	
	eau endormitoire	Adjuvant	faire dormir les gardes	
«Bonnet-Rouge»	bottes en argent magiques	Adjuvant	transporter le héros chez le Destinateur	
	boule en or magique	Adjuvant	indiquer le chemin au héros	
	des plumes magiques (vêtements des filles)	Adjuvant	faire venir la fille	
	herse avec les dents pointées en haut	Opposant	tuer le héros	
	vieille hache magique	Adjuvant	défricher un bois	
	vieux seau magique	Adjuvant	trouver la bague de la reine	
	baguette magique	Adjuvant	construire une grange	
	sifflet magique	Adjuvant	faire venir des oiseaux pour construire un toit en plumes	
	jument blanche du diable donnée au héros par la fille	Adjuvant	aider le héros à s'enfuir	
	«Merlin»	petite table, des cigares, sofa magique	Adjuvant	attraper Merlin
bottes magiques		Adjuvant	se déplacer à grande vitesse	
petit doigt et cheveux en or (le héros les met dans un bassin magique au château de Merlin)		Adjuvant	prouver le pouvoir de Merlin /faire reconnaître le héros	
vessie de cochon		Adjuvant	cachez les cheveux en or	
quatre rosiers magiques		Adjuvant	attirer la fille du roi	
boule lancée par la fille		Adjuvant	indiquer celui qu'elle aime	
cheval, habit, épée couleur de ciel, de lune, de soleil (magiques)		Adjuvant	gagner la bataille	
bout d'épée dans le pied du héros		Adjuvant	faire reconnaître le héros	
«Le coucou»		contrat avec le roi	Adjuvant/Opposant	punition/vengeance
		vaches, cochons	Adjuvant	récompenser la famille de Ti-Jean, punir le roi

«La bête à sept têtes»	sort jeté au héros à sa naissance	Opposant	punir les parents du héros
	lettre (du curé)	Adjuvant	avertir le héros
	trois chiens magiques	Adjuvant	donner au héros les pouvoirs de la vitesse, de la force, de l'ouïe extraordinaire, vaincre la bête
	du vin empoisonné	Opposant	tuer le héros
	ergot (magique) de la bête	Opposant	tuer le héros
«Anneau-de-la-sauce-marine»	épingles magiques	Opposant	faire perdre la mémoire au héros
	deux sifflets magiques	Adjuvant	appeler tous les oiseaux, animaux de l'univers
	boule en or qui se trouve au faite d'un mât	Objet/Opposant	tester le héros
	lit-piège	Opposant	tuer le héros
	bottes magiques (que portent le vilain)	Opposant	attraper le héros
	morceau de vitre (magique)	Adjuvant	encombrer la route du vilain
	bout de bois (magique)	Adjuvant	encombrer la route du vilain
	poil d'ours (magique)	Adjuvant	donner la force au héros
«Le géant»	patte de fourmi (magique)	Adjuvant	rendre petit le héros
	plume de pie (magique)	Adjuvant	donner le pouvoir de voler
	pie (magique) qui contient le pouvoir du géant dans un petit oeuf jaune dans le ventre	Objet/Adjuvant	tuer le géant
«La quarantième chambre et les quatre murs»	carte de navigation magique	Adjuvant	donner un savoir navigateur extraordinaire au héros
	une potion magique pour ramener à la vie sept mille soldats qui sont tués chaque jour par les voleurs	Adjuvant	aider les voleurs qui doivent se battre avec les soldats tous les jours
	bouquets fabriqués par la fille	Adjuvant	gagner de l'argent pour rendre possible son retour chez elle
	requêtes du héros avant de pouvoir peindre la chambre de la fille : une cloche et une clé, assez de nourriture et du rhum pour trois jours ainsi que quatre rideaux pour cacher les murs	Adjuvant	peindre la chambre de la princesse
	belles lettres en or qui apparaissent magiquement dès que le héros jette la peinture sur les murs	Objet/Adjuvant	révéler la vraie histoire vécue par le héros et la princesse/faire reconnaître le héros
Ti-Jean-le-Fort			
«L'oiseau de la mort»	serviette magique	Adjuvant	donner au héros le pouvoir de manger et de faire endormir la fille
	plume magique de l'oiseau de la mort	Adjuvant	donner au héros le pouvoir de voler

	couteau magique	Adjuvant	tuer l'oiseau de la mort
	bout de bec	Adjuvant	faire reconnaître le héros
	conte; histoire de l'aventure vécue par le héros racontée à la fête	Adjuvant	faire reconnaître le héros
	bout de papier sur lequel le héros écrit son nom	Adjuvant	faire reconnaître le héros
«Le prince méconnu»	lettre "de présentation" donnée au héros par sa mère pour livrer à son père	Adjuvant	faire reconnaître le héros
	traité signé par le roi du royaume ennemi	Adjuvant	aider le héros à se faire reconnaître
	conte (l'histoire de la vie du roi du héros, de la reine racontée lors de la fête)	Adjuvant	faire reconnaître le héros, la reine
«La côte magique»	corne gauche (magique) du petit veau blanc	Adjuvant	donner à manger au héros
	corne droite (magique)	Adjuvant	donner à boire au héros
	côte magique du veau (magique)	Adjuvant	tuer trois géants
	habit, cheval, sabre, couleur d'étoiles, de lune, de soleil (magique)	Adjuvant	vaincre la bête-à-sept-têtes
	mèche de cheveux du héros	Adjuvant	faire reconnaître le héros
	langues de la bête coupées par le héros	Adjuvant	faire reconnaître le héros
	contes/histoires racontées par les faux-héros	Opposant	se faire reconnaître comme le héros
«Le neveu du curé»	lettre (de la fille au héros)	Adjuvant	avertir le héros
	trésor du géant	Adjuvant	bâtir un bateau pour quitter l'île
«Le grand château blanc»	bougie magique qui s'éteint tous les soirs à la même heure	Opposant	indiquer la présence d'un fantôme dans le château, cacher son identité
	boîte de bougies magiques qui ne s'éteignent pas sans qu'on les souffle	Adjuvant	aider le héros à voir le fantôme
	vibrisse magique de la moustache d'un lion	Adjuvant	devenir lion
	patte de fourmi magique	Adjuvant	devenir fourmi
	plume d'aigle magique	Adjuvant	devenir aigle
	sept «troupe» (hordes) de lions qui détiennent le pouvoir magique du géant (le plus robuste contient un pigeon dans le ventre, dans lequel il y a un oeuf qu'il faut casser)	Objet/Adjuvant	tuer le géant

«Ti-Jean-le-Fort»	vieux fléau	Adjuvant	faire le battage du grain (tester le héros)
	le moulin magique du diable	Objet/Adjuvant	rendre possible le mariage entre le héros et la fille du roi
	fouet béni	Adjuvant	aider le héros à vaincre le diable
	contes (racontés par le héros à la fille)	Adjuvant	guérir la fille qui se meurt
«La tête d'or»	fontaine magique qui transforme des objets (le doigt et les cheveux du héros) en or	Adjuvant/Opposant	faire reconnaître le héros
	perruque de phoque	Adjuvant	cache les cheveux
	pain (magique qui devient une montagne de pains)	Adjuvant	encombrer le chemin du vilain
	bouteille (magique, montagne de bouteilles)	Adjuvant	encombrer le chemin du vilain
	étrille (magique, montagne d'étrilles)	Adjuvant	encombrer le chemin du vilain
	petit sac d'avoine (magique, devient un grand champ d'avoine)	Adjuvant	empêcher la poursuite du vilain
	conte/histoire racontée par le cheval (de la bataille qu'il a gagnée avec le héros)	Adjuvant	faire reconnaître le héros
«La princesse prisonnière»	trésor caché	Objet/Adjuvant	motiver la quête du héros
	sac magique fait de la peau des chevaux	Adjuvant	transporter le héros au sommet d'une falaise
	croix au milieu d'un lac	Adjuvant	indiquer où se trouve le royaume perdu
	vêtements magiques de la princesse	Adjuvant	donner à la princesse la forme humaine
	trois poils de la queue d'un lion (magiques)	Adjuvant	devenir lion
	trois plumes de corbeau (magiques)	Adjuvant	devenir corbeau
	petite aile de fourmi (magique)	Adjuvant	devenir fourmi
«Le vilain Benjamin»	oeuf magique dans le ventre d'un pigeon dans un serpent géant qu'il faut casser sur la terrasse du château	Objet/Adjuvant	délivrer le royaume d'un sort
	deux mouchoirs brodés avec les initiales de la reine	Objet/Adjuvant	prouver l'infidélité de la reine
	poil noir de la poitrine de la reine	Objet/Opposant	prouver l'infidélité de la reine
	source magique dans un jardin, à l'intérieur duquel on se trouve transformé en sel lorsque la barrière est fermée	Objet/Opposant	tuer les enfants du roi, empêcher la réunion de la famille
contes : chacun raconte l'histoire de sa vie pendant une fête organisée par la reine	Adjuvant	faire reconnaître le héros	

Contes de Chéticamp

«Le chien noir»	sort jeté à la jolie fille	Opposant	punir la jolie fille
«L'eau qui rajeunezib»	la phrase : «Sésame ouvre-toi»	Adjuvant	faire ouvrir une porte en fer
	conte/histoire : le héros doit raconter comment il a trouvé l'eau (magique) qui rajeunit	Adjuvant	faire reconnaître le héros
«Le petit cochon»	petit cochon	Objet/Opposant	motiver la quête du héros – se venger des voleurs
	de l'écorce de plaine et de mérisier	Objet/Adjuvant	faire un onguent pour guérir des plaies
	de la moche (du gruau)	Adjuvant	nourrir les voleurs de force
«La femme aux bras coupés»	livre de messe	Adjuvant	protéger et soulager l'héroïne qui attend sa mort
	écharpe dans le pied du frère	Adjuvant	punir celui qui a fait souffrir l'héroïne, rendre possible le retour de la fille chez elle
	rivière (magique) dans laquelle l'héroïne retrouve ses bras	Adjuvant	faire repousser les bras du héroïne
	conte/histoire racontée par l'héroïne	Adjuvant	faire reconnaître l'héroïne
	lettre de la belle-mère	Opposant	faire croire des mensonges à son fils sur sa belle-fille
«Le roi le plus avare du monde»	“barrique d'huile” (une négresse s'accroupie)	Adjuvant	empêcher la poursuite du vilain
«Les trois lapins»	“le plus beau fruit qui est venu sur terre” : une patate, une pomme, une prune (magique)	Objet/Adjuvant	obtenir la fille en mariage
	trois lapins (magiques)	Objet/Adjuvant/ Opposant	obtenir la fille en mariage
	seau plein d'excrément, cheval mort, du parfum	Adjuvants	obtenir la fille/empêcher le faux-héros de l'avoir
«Les trois enfants brûlés»	eau bénite	Adjuvant	protéger le héros contre un revenant
	contes/histoires que les enfants font raconter à leurs parents	Adjuvant	punir les parents
«Mille piastres pour une douzaine d'oeufs»	l'histoire racontée par le collégien	Adjuvant	faire voir au juge la nature injuste de la requête de la femme
«Le fin voleur»	viande, pain blanc, cheval, cabrouat (les biens du roi)	Objet/Adjuvant/ Opposant	montrer au roi son talent de voleur . épouser la fille
	cinq mille piastres (de la paroisse)	Objet/Adjuvant/ Opposant	montrer au roi son talent de voleur . épouser la fille
	habit de missionnaire, chapelet, livre, eau magique (pour faire endormir les gardes)	Adjuvant	tromper les gardes en faisant semblant d'être prêtre
«La plus belle fille du monde»	rêve	Opposant	avertir les voleurs que le héros est en train de s'enfuir avec

	jonc de mariage	Adjuvant	révéler le vrai héros, démasquer le faux
	héros paye l'enterrement du mari et du fils morts de la femme qui l'aide qui reviennent l'aider	Adjuvant	aider le héros à retourner au royaume de la princesse
«Les quatorze voleurs»	sabre	Adjuvant	couper le cou des voleurs
	histoire de l'aventure de la fille écrite par son patron	Opposant	révéler au vilain où se trouve la fille
	statue de la sainte Vierge	Opposant	cachez le vilain
«L'enfant-de-la-bonne-compagnie»	poison	Opposant	tuer le garçon
	mouchoir avec le nom de la fille brodé dessus	Adjuvant	faire reconnaître le héros
	lettre que la fille donne au garçon avant qu'il parte	Adjuvant	rappeler au garçon sa promesse de se marier avec la fille
«La bête à sept têtes»	flèche	Adjuvant	tuer la bête
	langues de la bête coupées par le héros	Adjuvant	faire reconnaître le héros, démasquer le faux-héros
«La princesse aux cheveux d'or»	chevelure d'or	Adjuvant/Opposant	faire reconnaître le héros
	vessie de cochon	Adjuvant	cachez les cheveux
	frégate chargée en soie rouge	Adjuvant	attirer la princesse
	clés du château de la princesse	Objet/Adjuvant	satisfaire à une requête de la princesse
	frégate chargée de rhum	Adjuvant	attirer les géants qui aident à soulever le château de la princesse
	frégate et équipage de pêcheurs	Adjuvant	trouver les clés de la princesse
	eau qui rajeunit	Objet/Adjuvant	rendre possible le mariage entre la princesse et le vieux roi
	poison	Adjuvant	tuer le roi qui le boit au lieu de l'eau qui rajeunit
«L'oiseau de vérité»	jardin magique qui produit des pommes d'or volées par l'oiseau	Objet/Adjuvant Opposant	motiver la quête du héros, faire reconnaître le héros
	banc ensorcelé (magique)	Opposant	empêcher la quête du héros
	plumes de l'oiseau	Adjuvant	permettre au héros de le trouver
	sabre rouillé (magique)	Adjuvant	vaincre un lion, une bête-à-sept-têtes, un licorne
	fèves (pas magiques)	Adjuvant	faire du bruit pour convaincre le père de la fille qu'elle est toujours dans sa chambre
«La belle Hélène»	main coupée de l'héroïne (embaumée pour quarante ans, mise dans un sac et donnée à son garçon qui le porte autour du cou)	Opposant/Adjuvant	punir l'héroïne, permettre plus tard la réunion de la famille

	lettres écrites par la belle-mère	Opposant	dire à son des meneries sur sa belle-fille
	contes/histoires que le père et le mari de l'héroïne se racontent	Adjuvant	faire reconnaître l'héroïne
	histoire racontée par Hélène	Adjuvant	se faire reconnaître
	marque de naissance sous forme d'étoile sur l'épaule d'Hélène	Adjuvant	faire reconnaître l'héroïne
«La tarte à la rhubarbe»	lettre (que le garçon doit envoyer à la fille tous les mois ; il ne le fait cependant pas)	Adjuvant	prouver son amour
	morceaux de tarte	Objet/Opposant	montrer à la fille que le garçon ne l'aime pas
«La statue de saint Joseph»	statue de saint Joseph	Adjuvant/Opposant	aider les paroissiens à prier, faire peur à la vieille dame
«L'urine de vache»	bouteille d'urine de vache	Adjuvant	guérir le frère
«L'amoureux»	vieux cheval	Adjuvant	donner à la fille un moyen de ne pas devoir embrasser le garçon
«La reconnaissance du chien»	trésor	Adjuvant	donner une autre raison à la famille de garder le chien comme signe de leur reconnaissance
«Les deux innocents»	petits morceaux de bois pour tirer aux jeunes femmes	Adjuvant	faire la cour aux filles de la maison voisine
«Le marchand de chapeaux de poils»	boîtes pleines de poils	Adjuvant	cacher les amants de la femme
L'oiseau de la vérité et autres contes des pêcheurs acadiens de l'île du Cap-Breton			
«Le marin et la bonne femme»	contes/histoires racontés par les géants	—	se divertir
	lièvre	Objet/Adjuvant	posséder les clés du château
	mouchoir (sur lequel le nom de la fille est écrit)	Adjuvant	cacher le visage, l'identité de la fille
	message écrit sur un drap sur château : «Ici on donne à boire et à manger pour des histoires	Adjuvant	attirer des passants
	quatre histoires racontées par la famille	Adjuvant	obtenir un gîte pour la nuit et de la nourriture, mener au mariage
	messe, chantée à Saint-Honoré	Objet/Adjuvant	honorer le mari, rendre possible les mariages
«Reste-à-Savoir»	canari (magique) qui sait où se trouve l'objet de la recherche du héros	Adjuvant	donner de l'information au héros
	vêtements (magiques) des filles	Adjuvant	transformer les canards en filles
	fourche	Adjuvant	trouver le jonc de la femme du vilain dans une grange pleine de

	hache de cristal	Adjuvant	fumier construire un chemin au milieu d'une montagne
	panier	Adjuvant	attraper un poisson
	transformation magique de la fille sous forme de canard en différentes couleurs (blanc, noir, rouge)	Adjuvant	se faire reconnaître au héros
	oeufs magiques parlants	Adjuvant	faire croire au père que la fille est couchée
	un peigne (magique, devient une bordée de peignes)	Adjuvant	encombrer le chemin du vilain
	étrille magique (une montagne d'étrilles)	Adjuvant	encombrer le chemin du vilain
	transformation magique du diable en gros nuage noir	Opposant	attraper le héros et la fille
	transformation magique de la fille en église et le héros en prêtre (le héros doit dire «Domine [sic] Vobiscum» quand le diable s'approche de lui)	Adjuvant	se cacher du vilain
	transformation magique de la fille en lac et du garçon en canard	Adjuvant	se cacher du vilain
	reflet de la princesse dans un puits	Adjuvant	découvrir et sauver la princesse
«La boule de fer»	trois boules de fer (la troisième est la seule utilisée par le héros)	Adjuvant	récompenser le héros pour son travail et tuer le géant
	mèche de cheveux du héros prise par la fille	Adjuvant	faire reconnaître le héros
«L'histoire de la grange»	livre que le héros lit dans la maison hantée	Adjuvant	se protéger contre un revenant
	papier signé par le revenant	Adjuvant	prouver qu'il avait légué ses biens au héros
	histoire racontée par la mère qui révèle ce qu'elle a fait à ses enfants	Adjuvant	faire avouer à la mère son crime, la punir
	histoire racontée par le fils	Adjuvant	se faire reconnaître à ses frères, à ses parents
«La belle musique»	belle musique	Objet/Adjuvant	motiver la quête du héros, trouver la fille
	un des os brûlés de la jument (elle demande que le héros la jette dans un feu)	Adjuvant	faire transformer la jument en fille
	héros raconte l'histoire de son aventure à son père	Adjuvant	faire reconnaître le héros/démasquer le faux-héros
«Le capitaine et la jeune fille»	bouquet de fleurs donné à la fille par le capitaine	Opposant	faire sauter le héros à l'eau pour se débarrasser de lui
	messe et enterrement pour le mari mort, qui reviennent aider le héros	Adjuvant	aider le héros à revenir au royaume avec la princesse

	mouchoir sur lequel le nom de la princesse est brodé	Adjuvant	faire reconnaître le héros (à la princesse)
	épingle pour mettre sur le gilet capitaine/le héros	Adjuvant	faire reconnaître le héros (au roi)
«Pauvre garçon, bonne compagnie»	bouteille de poison	Opposant	tuer le garçon
	portrait de la fille	Adjuvant	rappeler au garçon que la fille l'attend
	papier plein de chiffres sur lequel travaille le garçon	Adjuvant	prouver l'intelligence du garçon
	lettre écrite par le garçon	Adjuvant	dire à la fille qu'il est toujours en vie
	visage de la fille déguisé par un voile	Adjuvant	empêcher le père de la reconnaître
«L'étoile d'or»	marque de naissance sous forme d'étoile couleur d'or sur le bras des deux enfants	Adjuvant	permettre la réunion de la fille riche et du garçon pauvre
	note/lettre écrite par le père de la fille et donnée au garçon pour apporter à la reine	Opposant	faire savoir à la reine qu'il faut tuer le garçon
	note/lettre écrite par des voleurs	Adjuvant	contredire la note envoyée à la reine en lui disant que sa fille devrait épouser le garçon
	pommier à pommes d'or qui ne produit pas de fruits, source qui s'est épuisée, rivière qu'un homme est condamné à traverser sans cesse : il faut trouver la solution à tous ces problèmes avant de pouvoir obtenir trois cheveux sur la tête du géant	Objet/Opposant	tester le héros
«L'enfant et le fusil»	fusil	Opposant	motiver la fuite du garçon
	photos de famille	Adjuvant	rendre possible la réunion de la famille
«Les trois voleurs»	objets volés par le héros (viande, pain blanc, cheval, caborouat du roi)	Objet/Adjuvant/Opposant	tester le héros, obtenir la fille en mariage
	habit de missionnaire	Adjuvant	tromper les gardes du roi
	eau endormitoire (magique)	Adjuvant	faire endormir les gardes
«L'oiseau de la vérité»	jardin qui produit des pommes d'or, volées par l'Oiseau de la vérité	Objet/Adjuvant/Opposant	motiver la quête du héros, faire reconnaître le héros
	banc ensorcelé (magique)	Opposant	faire endormir les Sujets
	plumes de l'oiseau	Adjuvant	indiquer la route à suivre pour le trouver
	sabre en or, en nickel et un vieux rouillé magique (qui seul est utilisé)	Adjuvant	vaincre un lion, une bête-à-sept têtes et une licorne

	fèves	Adjuvant	faire du bruit pour que le père pense que la fille est couchée
	l'histoire vraie est racontée par l'oiseau de la vérité	Adjuvant	faire reconnaître le héros
«La princesse aux cheveux d'or»	chevelure d'or	Opposant/Adjuvant	faire reconnaître le héros
	vessie de cochon	Adjuvant	cachez la chevelure d'or
	bateau chargé de soie rouge	Adjuvant	attirer la princesse
	château, clés de la princesse	Objet/Adjuvant	satisfaire aux requêtes de la princesse
	frégate chargée de rhum	Adjuvant	attirer les géants qui aident à soulever le château
	frégate et équipage de pêcheurs	Adjuvant	trouver les clés du château de la princesse
	eau qui rajeunit (magique)	Objet/Adjuvant	rendre jeune le roi et rendre possible le mariage
	poison	Adjuvant	tuer le roi
Par un dimanche au soir			
«Le petit menteur»	_____		
«Le loup et le renard»	baril de miel, palourdes, queue de loup, homards	Objet/Opposant	établir et maintenir une relation polémique entre les deux Sujets
«La marlèche»	oeufs de marlèche	Objet/Opposant	motiver la quête du héros
«La vache Minette»	_____		
«Les crêpes»	crêpes	Objet/Opposant	motiver les actions du vilain
	lampe à laquelle la fille demande de l'aide	Adjuvant	faire revenir les parents
«Les voleurs»	_____		
«La fille du roi qui riait pas»	coq, crapeau, chat, pelle	Adjuvant	faire rire la fille du roi
«La petite serviette»	canne de vertu magique	Adjuvant	obtenir tout ce que le héros veut
	serviette magique	Adjuvant	faire produire du pain pourri et une peste pour les gens qui n'obéissent pas au héros et de la bonne nourriture pour le héros et sa femme
	cheval (magique) qu'il ne faut pas déranger	Adjuvant	faire sortir le choléra et de l'argent
	sac qui ouvre lorsqu'on prononce «Ti-sac, rouvre-toi, épouillail, squénaille.» (magique)	Adjuvant	produire des bêtes piquantes, servir de contenant pour l'argent du héros et sa femme
«Marche, ma grande truie!»	peleton de laine, panier de blé	Adjuvant	aider les enfants à retrouver la route vers chez eux
	petit chien magique	Adjuvant	boire une rivière pour que les enfants puissent la traverser

	grosse truie du géant	Opposant	aider le géant à poursuivre les enfants
«Le violon»	violon magique	Objet/Opposant	motiver la quête du héros
	peau de chèvre	Adjuvant	cache le Sujet et lui permet de d'entrer dans la maison du couple où se trouve le violon
«Le petit Cendrillon»	lampe d'or, fanal d'or, lune d'or	Adjuvant	permettre au Sujet de voir le soir quand elle doit sortir pour chercher de l'eau
«La petite fille et la grosse bête»	fleur	Objet/Adjuvant	satisfaire à la requête de la fille, contenir la bête
	jonc	Opposant	faire souffrir la bête qui doit être sauvé par la fille
«La petite Cendrillon»	beaux vêtements	Adjuvant	récompenser la belle-fille de sa gentillesse, l'aider à séduire le prince
	fèces	Adjuvant	punir la fille qui refuse d'aider le vieux
	petite canne magique	Adjuvant	obtenir tout ce que l'héroïne veut, elle s'en sert pour accomplir les tâches proposées par la belle-mère
	soulier (de Cendrillon)	Adjuvant	aider le prince à la trouver
«Jack et Siméon»	vieille jument blanche	Adjuvant	aider Jack à duper son frère et à gagner de l'argent
	oiseau "devin" (le héros prétend qu'il est devin, mais ce n'est pas vrai)	Objet/Adjuvant	aider Jack à gagner de l'argent
	brebis	Objet/Adjuvant	aider Jack à se débarrasser de son frère
«John-Sotte et Temps-Clair»	aiguilles, morceau de charrue, vache, pot pour laver les vêtements de la mère	Objet/Opposant	motiver la quête du héros
	porte de la maison	Adjuvant	couper la langue d'un sauvage
«Le jonc volé»	jonc de la fille du roi	Objet/Opposant	motiver la quête du héros
	dinde	Adjuvant	aider le voleur à tromper le roi
«La rate»	_____		
«Le lait de poule»	petits poulets	Objet/Adjuvant	trouver une réponse à la question : pourquoi est-ce qu'ils meurent ?
«Get in enough»	_____		

Histoire et traditions orales des Franco-Acadliens de Terre-Neuve

«Jacques et sa vache»	vache qui appartient à Jacques	Adjuvant	aider Jacques à tromper son voisin
	sac de sang	Adjuvant	faire peur aux voleurs, ils laissent leur argent qui est pris par Jacques
	sifflet 'magique'	Objet/Adjuvant	faire croire au voisin qu'il doit acheter le sifflet car il a le pouvoir de ressusciter les morts
	chaudron 'magique'	Objet/Adjuvant	faire croire au voisin de l'acheter

	animaux du fermier	Objet/Adjuvant	parce qu'il a le pouvoir de faire bouillir de l'eau sans feu permettre au héros de se débarrasser de son voisin
«La belle-mère du diable»	cheval et grément en argent, en or, en diamant chambres au château du diable en argent, en or, en diamant	Opposant	attirer la fille et convaincre sa mère de la laisser épouser le vilain
	transformation du diable en souris, chat, rat	Adjuvant	faire identifier le diable
	cruche	Adjuvant	contenir le diable quand il se transforme en boucane
	costume de docteur (en arrière se lit Docteur-qui-guérît-tout-mal)	Adjuvant	permettre au bûcheron qui sauve le diable de se comporter en médecin
	médicament magique	Adjuvant	guérir tout mal si on dit «Sors!» en même temps qu'on l'administre au malade
«La main coupée»	hache	Adjuvant	couper la main du voleur
	petit baril de vin donnée à la famille de la fille	Opposant	convaincre la famille de laisser partir l'héroïne avec lui
	contes/histoires racontées par les invitées au baptême du prince (la fille raconte son histoire de l'aventure qu'elle a vécue avec le voleur)	Adjuvant	faire reconnaître le vilain
Les deux traditions			
«Le conte de Jean et Jeanette (sic)»	vache, cochon	Objet/Opposant	motiver la quête du vilain
	porte	Adjuvant	faire peur aux voleurs
	'moutarde' (fèces), 'vinaigre' (urine) de la femme	Adjuvant	faire croire aux voleurs qu'ils reçoivent de la nourriture du Ciel
«Le conte du jardinier»	cheveux en or	Adjuvant	attirer les filles
	fleurs plantées avec les racines en haut qui poussent très vite	Adjuvant	impressionner le roi, rendre jaloux le jardinier, attirer les filles
	vieux cheval qu'il faut nourrir plus que les autres pour qu'il devienne fort	_____	_____
	trois noix donnés au héros qui contiennent trois habits, couleur de soleil, de lune, d'étoiles	Adjuvant	porter à la cérémonie du mariage de la fille aînée du roi (valeur thématique n'est pas claire)
	contes/histoires racontées pendant le banquet	Adjuvant	faire reconnaître le héros et la plus jeune fille du roi

«Cinq sous l'poil»	vache	Adjuvant	permettre au héros de gagner de l'argent (l'Objet de sa recherche) donner de l'argent au héros
	statue de la Sainte Vierge	Adjuvant	
«La biche»	lettres écrites par le serviteur au mari et à la belle-mère	Opposant	raconter des mensonges
	les yeux du chien	Adjuvant	sauver la vie de l'héroïne
	croix fabriquée du bois par l'héroïne	Adjuvant	se protéger du mal
«Les enfants perdus»	_____		
«L'âroi des poissons»	chair, os, entrailles d'un poisson deviennent trois garçons, trois chiots, trois roses	Adjuvant	récit fragmentaire : la fonction des roses n'est pas claire, les chiens tuent une sorcière qui essaient de transformer les garçons en pierre
	eau magique	Adjuvant	ramener à la vie les garçons transformés en pierre
«Richard sans peur»	parties du corps du diable qui tombent sur Richard	Opposant	essayer de faire peur au héros
	contrat que le diable signe avec son sang	Adjuvant	dire à Richard qu'il ne lui fera plus jamais mal
	coq dans le pudding du roi	Opposant	faire peur au héros
«La bête à sept têtes»	grand couteau/sabre façonné dans la forge du roi (peut-être magique)	Adjuvant	tuer la bête-à-sept-têtes
«Jean-du-bois»	bottes (peut-être magique) du chat	Adjuvant	lui permettre de trouver de la nourriture pour son maître
	nouvel habit pour le héros	Adjuvant	séduire la fille
«Cendrilloux»	yeux de mouton que le héros lance sur la fille	Adjuvant	la séduire
	chien 'Trois sortes', oie qui a pondu des oeufs	Opposant	montrer la stupidité du héros
«Le conte de la montagne noire»	bouteille de potion magique	Adjuvant	mettre sur les blessures que s'est infligé le héros en se coupant pour donner des morceaux de chair à l'oiseau géant
	hache en papier	Adjuvant	défricher un arpent de bois
	panier en paille	Adjuvant	assécher un lac
	oeuf de merle se trouvant au sommet d'un mât en verre	Objet/Opposant	tester le héros
	os de la fille (il faut la faire bouillir avant)	Adjuvant	permettre au héros de monter le mât
	trois gâteaux parlants	Adjuvant	faire croire au père que la fille est couché quand elle est en train de s'enfuir avec le héros
	cheval blanc, volé du père	Adjuvant	aider le couple à s'enfuir
«Histoire sans titre I»	beurre	Objet/Adjuvant	apprendre une leçon à l'enfant
«Histoire sans titre II»	lapins	Objet/Adjuvant	apprendre une leçon à l'enfant

À l'intérieur des terres

«Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur»	livre dont se sert le héros pour devenir voleur	Adjuvant	apprendre à voler au héros
	blé, meilleur cheval, femme du roi : objets du roi qui sont volés	Objet/Adjuvant/Opposant	tester le héros
	boisson alcoolisée	Adjuvant	faire endormir les gardes
	contes/histoires racontées aux gardes	Adjuvant	distraindre les gardes
«Le roi qui ne faisait pas la charité»	missel, chapelet et montre	Adjuvant	protéger le héros
	statues de la sainte Vierge et de saint Joseph	Adjuvant	protéger le héros
«L'histoire d'Alexis»	ceinturon que le héros porte autour du corps comme punition pour s'être marié	Opposant	punir le héros pour s'être marié
	clé pour ouvrir le ceinturon (qui se trouve dans un poisson)	Adjuvant	libérer le héros
	petit livre à l'intérieur du ceinturon	Adjuvant	révéler l'histoire du héros
«Ti-Jean»	conseils au lieu du paiement	Adjuvant	aider le héros à obtenir la fille en mariage
«Le cochon pour Noël»	cochon	Objet/Opposant	motiver la quête du vilain
	fèces qui tombe du ciel thé qui tombe du ciel (urine)	Adjuvant	faire croire aux voleurs qu'ils reçoivent de la nourriture de Dieu
	porte 'hallée'	Adjuvant	faire peur aux voleurs
«Jaco Desbois»	boisseaux d'or	Adjuvant	acheter les filles de Jaco
	joncs de la femme de Ti-Jean	Opposant	prouver son infidélité
	procès (dans lequel un vieux cheval est utilisé)	Adjuvant	prouver l'innocence du héros
«Le conte du petit garçon qui voulait aller à Rome voir son parrain et sa marraine»	missel et chapelet	Adjuvant	se protéger en route à Rome
	pièce de cinq piastres	Objet/Opposant	motiver la marraine et le parrain de tuer le garçon
	assiette sous laquelle se trouve du sang	Adjuvant	faire "reconnaître" le vieux, montrer aux invités leur attitude malveillante envers le vieux, prévoir la mort du garçon
«Histoire d'une femme qui faisait passer son homme pour rêveur»	canard, aiguille	Objet/Adjuvant/Opposant	donner à manger au prêtre
	branches, cheveux coupés de la voisine	Opposant	punir la femme
«Bonnetrouge et Bonnetbleu»	secret de Dieu	Objet/Adjuvant	pouvoir ressusciter les morts

	tasse d'or, bébé	Adjuvant	apprendre des leçons à Bormetbleu
	os de la princesse (brûlée)	Adjuvant	la ramener à la vie
Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard			
«Pierre et Jules»	petit moulin (magique) (qui ne marche que quand celui qui le possède prononce les bonnes paroles	Adjuvant	donner à celui qui le possède tout ce qu'il souhaite
«Les devînes»	devinettes	Adjuvant/Opposant	s'acquitter la famille de la dette qu'elle doit au propriétaire/leur faire payer le loyer
	filet, brebis	Adjuvant	aider le héros à deviner les devinettes du propriétaire
«Le grand devineur»	bague de la fille du roi	Objet/Adjuvant/ Opposant	tester les héros/les aider à gagner de l'argent
«La chatte blanche»	trois beaux tapis, trois jolis chiens, trois filles "polies" (qui se servent des chapeaux pour montrer leur politesse)	Objet/Adjuvant/ Opposant	empêcher le héros d'obtenir la fille/aider le héros à obtenir la fille
«La marlèche»	oeufs de la marlèche	Objet/Opposant	motiver la quête du héros
	lard	Adjuvant	attraper le vilain

ANNEXE III : LE SCHEMA SYNTAGMATIQUE

Le symbole « • » représente les contes qui suivent le premier schéma syntagmatique que nous avons décrit dans le cinquième chapitre. L'astérisque sert à indiquer les contes qui correspondent au deuxième modèle. Nous employons « + » pour montrer les récits qui suivent le troisième schéma, et « ⊗ » pour indiquer ceux qui appartiennent au quatrième groupe.

Ti-Jean : contes acadiens

«Le mouton aux cornes d'or»	(1. 2. 3. 4. 5) •
«Bonnet-rouge»	(1. 2. 3. 4. 5) •
«Merlin»	(2. 3. 4. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 1. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 5) +
«Le coucou»	(1. 2. 3. 4. 5) •
«La bête à sept têtes»	(2. 3. 2. 3. 2. 3. 4. 5) *
«Anneau-de-la-sauce-marine»	(1. 2. 3. 4. 5) •
«Le géant»	(1. 2. 3. 4. 5) •
«Les quarante chambres et les quatre murs»	(1. 2. 3. 4. 5) •

Ti-Jean-le-Fort

«L'oiseau de la mort»	(1. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 5) +
«Le prince méconnu»	(1. 2. 3. 2. 3. 4. 1. 2. 3. 2. 3. 2. 3. 4. 5) ⊗
«La côte magique»	(1. 2. 3. 4. 2. 3. 2. 3. 4. 5) ⊗
«Le neveu du curé»	(1. 2(a). 2(b). 3(b). 3(a). 4. 5) *
«Le grand château blanc»	(1. 2. 3. 4. 2. 3. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 5) ⊗
«Ti-Jean-le-Fort»	(1. 2. 3. 2. 3. 2. 3. 4. 5) *
«La tête d'or»	(1. 2. 3. 2. 3. 4. 1. 2(a). 2(b). 3. 2. 3. 4. 5) ⊗
«La princesse prisonnière»	(1. 2. 3. 2. 3. 2. 3. 4. 5) *
«Le vilain Benjamin»	(1. 2. 3(a). 3(b). 3(c). 2. 3. 4. 5) *

Contes de Chéticamp

«Le chien noir»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«L'eau qui rajeunezib»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Le petit cochon»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«La femme aux bras coupés»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5) +
«Le roi le plus avare du monde»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Les trois lapins»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Les trois enfants brûlés»	(2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Mille piastres pour une douzaine d'oeufs»	(2, 3, 4, 5) •
«Le fin voleur»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«La plus belle fille du monde»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Les quatorze voleurs»	(1, 2, 3, 2, 3, 4, 5) *
«L'enfant-de-la-bonne-compagnie»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«La bête à sept têtes»	(1, 2(a), 2(b), 2(c), 3(a), 4, 3(b,c), 5) *
«La princesse aux cheveux d'or»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 4, 5) ⊗
«L'oiseau de la vérité»	(2, 3, 2, 3, (une série de Pn2, Pn3), 4, 5) *
«La belle Hélène»	(2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«La tarte à la rhubarbe»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«La statue de saint Joseph»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«L'urine de vache»	(1, 2, 3, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5) ⊗
«L'amoureux»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«La reconnaissance du chien»	(2, 3, 1, 2, 3, 4, 5) *
«Les deux innocents»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) *
«Le marchand des chapeaux de poils»	(1, 2, 3, 4, 5) •

L'oiseau de la vérité

«Le marin et la bonne femme»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5) *
------------------------------	-------------------------------

«Reste-à-Savoie»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Boule de fer»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5, 2, 3, 4, 5) +
«L'histoire de la grange»	(2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5, 2, 3, 4, 5) +
«La belle musique»	(1, 2, 3, (série de 2, 3), 4, 5) *
«Le capitaine et la jeune fille»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Pauvre garçon, bonne compagnie»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5) ⊗
«L'étoile d'or»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, (série 2, 3), 4, 5) ⊗
«L'enfant et le fusil»	(2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Les trois voleurs»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«L'oiseau de la vérité»	(2, 3, 2, 3, (2, 3...) 4, 5) *
«La princesse aux cheveux d'or»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, (série de 2, 3), 4, 5) ⊗
 <i>Un dimanche au soir</i>	
«Le menteur»	(1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 4, 5) *
«Le loup et le renard»	(1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 4, 5) *
«La marlèche»	(2, 3, 4, 5) •
«La vache Minette»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Les crêpes»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Les voleurs»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«La fille du roi qui riait pas»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«La petite serviette»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Marche, ma grande truie!»	(2, 3, 4, 2, 3, 2, 3, 4, 5) ⊗
«Le violon»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Le petit Cendrillou»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«La petite fille et la grosse bête»	(1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 5, 4) *
«La petite Cendrillouse»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 2, 3, 4, 5) ⊗
«Jack et Siméon»	(2, 3, 4, 2, 3, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) ⊗

«John Sotte et Temps-Clair»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Le jonc volé»	(2, 3, 2, 3, 4, 5) *
«La rate»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Le lait de poule»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Get in enough»	(1, 2, 3, 4, 5) •

Histoire et traditions

«Jacques et sa mère»	(1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) ⊗
«La belle-mère du diable»	(1, 2, 3, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5) ⊗
«La main coupée»	(1, 2, 3, 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5) ⊗

Les deux traditions

«Jean et Jeannette»	(1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 2, 3, 4, 5) ⊗
«Le conte du jardinier»	(2, 3, 4, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 4, 5) ⊗
«Cinq sous l'poil»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«La biche»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Les enfants perdus»	(1, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 2, 3, 4, 1...) *
«L'âroi des poissons»	(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3(a), 3(b), 3(c), 4, 5) +
«Richard sans peur»	(2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 5) +
«La bête à sept têtes»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Jean-du-bois»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Cendrilloux»	(1, 2, 3, 2, 3, 4, 5) *
«Le conte de la montagne nouère»	(1, 2, 3, 4, 5) •
«Histoire sans titre I»	(1, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 5) +
«Histoire sans titre II»	(1, 2, 3, 4, 5) •

À l'intérieur des terres

«Le jeune homme qui étudia pour devenir voleur»	(1. 2. 3. 2. 3. 2. 3. 4. 5) *
«Le roi qui ne faisait pas la charité»	(1. 2. 3. 4. 1. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 5) +
«L'histoire d'Alexis»	(1. 2. 3. 4. 1. 2. 3. 4. 5) +
«Ti-Jean»	(1. 2. 3. 2. 3. 4. 2. 3. 2. 3. 4. 5) ⊗
«Le cochon pour Noël»	(1. 2. 3. 4. 2. 3. 2. 3. 4. 5) ⊗
«Jaco Desbois»	(1. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 5) +
«Le conte du petit garçon»	(2. 3. 4. 1. 2. 3. 4. 1. 2. 3. 4. 5) +
«L'histoire d'une femme...pour rêveur»	(1. 2. 3. 4. 1. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 5) +
«Bonnetrouge et Bonnetbleu»	(1. 2. 3. 1. 2. 3. 1. 2. 3. 4. 1. 2. 3. 4. 5) ⊗

Contes, légendes et chansons de l'île-du-Prince-Édouard

«Pierre et Jules»	(1. 2. 3. 4. 2. 3. 2. 3. 4. 5) ⊗
«Les devines»	(1. 2. 3. 2. 3. 4. 5) *
«Le grand devineur»	(1. 2. 3. 4. 5) •
«La chatte blanche»	(1. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 2. 3. 4. 5) +
«La marlèche»	(1. 2. 3. 4. 5) •

BIBLIOGRAPHIE

corpus (recueils de contes)

Arsenault, Georges, *Contes, légendes et chansons de l'Île-du-Prince-Édouard*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1998, 187 p.

———, *Par un dimanche au soir : Léah Maddix, chanteuse et conteuse acadienne*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1993, 188 p.

Aucoin, Gérald E., *L'oiseau de la vérité et autres contes des pêcheurs acadiens de l'Île du Cap-Breton*, Montréal, Les Quinze, 1980, 207 p.

Butler, Gary R., *Histoire et traditions orales des Franco-Acadiens de Terre-Neuve*, Québec, Les Éditions du Septentrion, 1995, 259 p.

Chiasson, Anselme, *Contes de Chéticamp*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1994, 192 p.

Cyr, Patricia, *À l'intérieur des terres: littérature orale de St. André de Madawaska*, N.-B., vol. 1, Grand-Sault, N.-B., The Merrit Press Ltd., 1986.

Gallant, Melvin, *Ti-Jean : contes acadiens*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1973, 165 p.

Gallant, Melvin, *Ti-Jean-le-Fort : contes acadiens*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1991, 248 p.

Thomas, Gerald, *Les deux traditions : le conte populaire chez les Franco-Terreneuviens*, Montréal, Les Éditions Bellarmin, 1983, 479 p.

oeuvres théoriques et critiques

Aarne, Antti, Stith Thompson, *The Types of the Folktale, A Classification and Bibliography*, Helsinki, Academia Scientarum Fennica, 1964, 588 p.

Adam, Jean-Michel, *La description*, Paris, Presses Universitaires de France, 1993, 128 p.

———, *Le discours anthropologique*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1990, 306 p.

———, A. Petitjean, *Le texte descriptif : poétique historique et linguistique textuelle*, Paris, Éditions Nathan, 1989, 239 p.

- , *Le texte narratif*, Paris, Éditions Nathan, 1994, 288 p.
- Arsenault, Georges, *Le conte et la légende du pays*, Summerside, La Société Saint-Thomas d'Aquin, 1983, 35 p.
- Bachelard, Gaston, *La poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, 1967, 215 p.
- Barter, Geraldine, *A Critically Annotated Bibliography of Works Published and Unpublished relating to the Culture of French Newfoundlanders*, St. John's, Memorial University of Newfoundland, 1977, 52 p.
- «Sabot-Bottes et P'tite Galoche : A Franco-Newfoundland Version of AT 545, The Cat as Helper», *Culture & Tradition* I, 1976, p. 5-17.
- Barthes, Roland, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957, 270 p.
- *S/Z*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, 278 p.
- Baughman, Ernest W., *Type and Motif-Index of the Folktales of England and North America*, The Hague, The Hague Mouton & Co., 1966.
- Bellemin-Noël, Jean, *Les contes et leurs fantasmes*, Montréal, Les Éditions Balzac, 1994, 184 p.
- Belmont, Nicole, *Mythes et croyances dans l'ancienne France*, Paris, Flammarion, 1973, 189 p.
- Bemer, John W., «Nineteenth Century French-Canadian Folktales», *Journal of Canadian Fiction*, 2:3, 1973, pp. 69-74.
- Bédier, Joseph, *Les fabliaux*, Paris, Librairie Émile Bouillon, 1895, 499 p.
- Ben-Amos, D., «Catégories analytiques et genres populaires», *Poétique*, n° 19, 1974, pp. 265-293.
- , «The Concept of Motif in Folklore» in *Folklore Studies in the Twentieth Century: Proceedings of the Centenary Conference of the Folklore Society*, ed. Venetia J. Newall, Suffolk, D. S. Brewer, 1980, 463 p.
- Bernier, Hélène, *La fille aux mains coupées (conte-type 706)*, Québec, Les Presses de l'Université de Laval, 1971, 190 p.
- Bettleheim, Bruno, *The Uses of Enchantment : The Meaning and Importance of Fairy Tales*, New York, Vintage Books, 1976, 328 p.

- Bigsby, C. W. E. (éd.), *Approaches to Popular Culture*, Bowling Green, Ohio, Bowling Green University Popular Press, 1976, 280 p.
- Bottigheimer, Ruth B., *Fairy Tales and Society : Illusion, Allusion and Paradigm*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1986, 317 p.
- Bremond, Claude, *Logique du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 1973, 350 p.
- , «Comment concevoir un index de motifs», *Le bulletin du groupe de recherches en sémio-linguistiques (EHESS)*, vol. 16, déc., 1980, pp. 15-29.
- , «Le meccano du conte», *Magazine littéraire*, n° 150, juillet-août, 1979, p. 13-16.
- Brettell Caroline B. (éd), *When They Read What We Write : The Politics of Ethnography*, Westport (Connecticut), Bergin & Garvey, 1993, 200 p.
- Bruneau, Yolande, «Le conte populaire : un moyen pédagogique», *Canadian Folklore canadien*, vol. 11, n° 1-2, 1989, p. 29-42.
- Brunvand, Jan H., *Folklore: A Handbook for Study and Research*, New York, St. Martin's Press, 1976.
- Butler, Gary R., *Saying isn't Believing: Conversation, Narrative and the Discourse of Belief in a French Newfoundland Community*, St. John's, Institute of Social and Economic Research, Memorial University of Newfoundland, 1990, 199 p.
- Bydanavicius, Vytautas, (trad. Jeronimas Zemkalnis), *Cultural Wellsprings of Folktales*. New York, Maryland Books, Inc., 1970. 196 p.
- Calame-Griaule, Geneviève, «Ce qui donne du goût aux contes», *Littérature*, 45-48, 1982, pp. 45-55.
- , *Permanence et métamorphoses du conte populaire*, Paris, Publications orientalistes de France, 1975, 230 p.
- , *Ethnologie et langage : La parole chez les Dogon*, Paris, Éditions Gallimard, 1965, 589 p.
- , *Le renouveau du conte*, Paris, Éditions du Centre National de la recherche scientifique, 1991, 449 p.
- Campbell, Joseph, *The Masks of God: Primitive Mythology*, New York, New York, Penguin Books Ltd, 1969, 504 p.
- , *Myths to Live By*, New York, N.Y., Bantam Books Inc., 1984, 287 p.

- , *The Hero with a Thousand Faces*, New York, N.Y., Bollingen Foundation Inc., Princeton University Press, 1968, 416 p.
- Carter, Angela, *The Virago Book of Fairy Tales*, London, Virago Press, 1990, 242 p.
- Charbonneau, Paul M. (en collaboration avec Louise Barrette), *Contre vents et marées : l'Histoire des francophones de Terre-Neuve et du Labrador*, Moncton, Les Éditions d'Acadie, 1992, 119 p.
- Clarke, George Frederick, *Expulsion of the Acadians : The True Story (Documented)*, Fredericton, University Press of New Brunswick Limited, 1965, 31 p.
- Coquet, Jean-Claude, *Sémiotique littéraire*, Paris, Librairie Larousse, 1972, 268 p.
- Cosquin, Emmanuel, *Les contes indiens et l'occident*, Paris, É. Champion, 1922, 623 p.
- Courtés, Joseph, *Le conte populaire : poétique et mythologie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986, 254 p.
- , «De la description à la spécificité du conte populaire merveilleux français», *Éthnologie française*, tome 2, n° 1-2, 1972, p. 9-42.
- , «La lettre dans le conte populaire merveilleux français : contribution à l'étude des motifs, *Documents de recherche du GRSL, EHESS/CNRS*, n° 9, (1979, 44p., première partie), n° 10 (1979, 26 p., deuxième partie) et n° 14 (1980, 32 p., troisième partie).
- , «Le motif en ethno-littérature», *Le bulletin du groupe de recherches en sémiolinguistiques (EHESS)*, vol. 16, décembre, 1980, p. 3-14.
- , «Le motif : unité narrative et/ou culturelle», *Bulletin du groupe de recherche en sémiolinguistiques (EHESS)*, vol. 16, décembre, 1980, p. 44-54.
- , «Motif et type dans la tradition folklorique : Problèmes de typologie», *Littérature*, 45-48, 1982, p. 114-127.
- , (préface de Algirdas Greimas), *Sémiotique narrative et discursive*, Paris, Hachette, 1993, 144 p.
- Creighton, Helen, *A Folk Tale Journey Through the Maritimes, Cape Breton Island*, Breton Books, 1993, 249 p.
- Daigle, Jean (dir.), *l'Acadie des Maritimes*, Moncton, Chaire d'études acadiennes, Université de Moncton, 1993, 908 p.

- Davidson, H. R. E. (éd.), *The Hero in Tradition and Folklore: Papers read at a conference of the Folklore Society held at Dyffryn House, Cardiff, July 1982*, London, The Folklore Society for the contributors, 1984, 183 p.
- Dégh, Linda, *Folktales and Society : Story-telling in a Hungarian Peasant Community*, Bloomington, Indiana University Press, 1989, 453 p.
- Delarue, Paul, *Le conte populaire français*, Paris, Éditions G.-P., Maisonneuve et Larose, tome I, 1976, 394 p., tome II, 1977, 731 p., tome III, 1976, 507 p., tome IV, 1985, 313 p.
- Demers, Jeanne, Lise Gauvin, «Quand le conte se constitue en objet(s)», *Littérature*, 45-48, 1982, p. 79-111.
- , «Le conte écrit, une forme savante», *Études françaises*, vol. XII, nos. 1-2, 1958, p. 3-19.
- Desplanques, M. A., *English-French Bilingualism on the Port-Au-Port Peninsula, Newfoundland, with special reference to the role of the folktale narration*, Université de Haute-Normandie, Institut d'Anglais, 1983.
- De Vries, Jan, *Heroic Song and Heroic Legend*, London, Oxford University Press, 1963, 278 p.
- , «Les contes populaires», *Diogène*, n° 22, 1958, p. 3-19
- , «The Problem of the Fairy Tale», *Diogenes*, n° 22, Summer, 1958, p. 1-15
- Diatkine, René, «Le dit et le non dit dans les contes merveilleux», *Voies livres*, n° 17, mai, 1989, p. 1-16.
- Dontenville, Henri, *Mythologie française*, Paris, Payot, 1973, 267 p.
- Dorson, Richard M., *Folklore and Fakelore; Essays toward a Discipline of Folk Studies*, Harvard University Press, 1976, 391 p.
- , *Folklore in the Modern World*, The Hague, Mouton, 1978, 364 p.
- , *Folklore: Selected Essays*. Bloomington/London, Indiana University Press, 1972, 311 p.
- (éd.), *Folktales Told Around the World*, Chicago, The University of Chicago Press, 1975, 622 p.
- (éd.), *Handbook of American Folklore*, Bloomington, Indiana University Press,

1983, 584 p.

Doucet, Alain, *La littérature orale de la Baie Sainte-Marie*, Yarmouth (N.-E.), Sentinel Printing Limited, 1977, 111 p.

Doucet, Clive, *Notes from Exile: On Being Acadian*, Toronto, McClelland & Stewart Inc., 1999, 216 p.

Du Berger, Jean, *Introduction aux études en arts et traditions populaires*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 1973, 267 p.

Dumézil, Georges, *Mythe et épopée : l'idéologie des trois fonctions dans les épopées des peuples indo-européens*, Paris, Éditions Galimard, 1968, 653 p.

———, *Mythe et épopée : types épiques indo-européens : un héros, un sorcier, un roi*, Paris, Éditions Gallimard, 1971, 406 p.

Dundes, Alan, *Analytic Essays in Folklore*, Paris, The Hague, 1975, 265 p.

———, *Essays in Folkloristics*. Ved Prakash Vatuk Folklore Institute, Meerut, 1978, 270 p.

———, *Essays in Folklore Theory and Method*, Madras, Cre-A, 1990, p. 247.

———, *Folklore Matters*, Knoxville, University of Tennessee Press, 1989, 172 p.

———, *Interpreting Folklore*, Bloomington, Indiana University Press, 1980, 304 p.

———, *The Study of Folklore*, Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice Hall, 1965.

Dupont, Jean-Claude (dir.), *Mélanges en l'honneur de Luc Lacourcière*, Ottawa, Les Éditions Leméac Inc., 1978, 485 p.

———, Jacques Mathieu (dir.), *Héritage de la francophonie canadienne : traditions orales*, Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 1986, 269 p.

———, *Héritage d'Acadie*, Ottawa, Éditions Leméac Inc., 1997, 376 p.

Durand, Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Poitiers, Bordas, 1969, 550 p.

———, *L'imagination symbolique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968, 128 p.

Éliade, Mircea, *Aspects du Mythe*, St-Amand, Éditions Gallimard, 1963, 247 p.

- , *Rites and Symbols of Initiation : The Mysteries of Birth and Rebirth*, New York, N.Y., Harper & Row, 1958, 175 p.
- Feder, Alison, Bernice Schrank (éd.), *Literature and Folk Culture: Ireland and Newfoundland*, St. John's, Newfoundland, Memorial University of Newfoundland, 1977, 182 p.
- Folktales from Western Newfoundland*, (Told by Angela Kerfont, Collected and edited by Marie-Annick Desplanques), Publications de l'Université de Rouen, 1985, 30 p.
- Fowke, Edith, *Folktales of French Canada*, Toronto, NC Press Limited, 1979, 144 p.
- Fowke, Edith and Carole H. Carpenter, *Explorations in Canadian Folklore*, Toronto, McClelland & Stewart, 1985, 400 p.
- Gac, Paule, *Le pays merveilleux : les contes ont une histoire*, Alençon, Lieu Commun, 1986, 261 p.
- Gallant, Melvin, *The Country of Acadia*, Toronto, Simon & Pierre, 1986, 175 p.
- Geninasca, Jacques, «Place du figuratif», *Le bulletin du groupe de recherches en sémio-linguistiques (EHESS)*, vol. 20, décembre, 1981, p. 5-15.
- Gennep, Arnold van, *Manuel de folklore français*, Paris, Éditions A. Et J. Picard et Cie., 1949, 2135 p.
- , *The Rites of Passage*, Chicago, The University of Chicago Press, 1960, 198 p.
- Gilet, Peter, *Vladimir Propp and the Universal Folktale: Recommissioning an Old Paradigm — Story as Initiation*, New York, Peter Lang Publishing, Inc., 1998, 170 p.
- Görög-Karady, Veronika (éd), *D'un conte...à l'autre : la variabilité dans la littérature orale*, Paris, Éditions du CNRS, 1990, 603 p.
- Greimas, Algirdas, *Maupassant : La sémiotique du texte*, Paris, Seuil, 1976, 276 p.
- , *Description et narrativité, suivi de A propos du jeu*, Besançon, l'Institut National de la Langue Française (Groupe de Recherches sémio-linguistiques, Centre National de la Recherche Scientifique), 1980, 34 p.
- , *Du sens*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, 313 p.
- , *Du sens II*, Paris, Éditions du Seuil, 1983, 245 p.

- , *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966, 262 p.
- Gueunier, N., «Conte et diversité des cultures», *BREF*, n° 14, mai, 1978, p. 5-23.
- Gueunier, N., «Pour une définition du conte», *Roman et Lumières du XVIIIe siècle*, Paris, Éditions Sociales, 1970, p. 422-436, 480 p.
- Guilbert, Lucille, «Le conte populaire et ses approches méthodologiques», *Canadian Folklore canadien*, vol. 3, n° 1, 1981, p. 16-45.
- Hamon, Philippe, *Introduction à l'analyse du descriptif*, Paris, Hachette, 1981, 268 p.
- , *Texte et idéologie : valeurs, hiérarchies et évaluations dans l'oeuvre littéraire*, Paris, Presses Universitaires de France, 1984, 227 p.
- Hannon, Patricia, *Fabulous Identities: Women's Fairy Tales In Seventeenth-Century France*, Amsterdam, Éditions Rodopi B. V., 1998, 226 p.
- Hébert, Pierre (dir.), «L'émergence de la littérature acadienne», *Présence francophone*, n° 49, Université de Sherbrooke, 1996.
- Hélias, Per Jakez, *Contes du vrai et du semblant*, Paris, Éditions Julliard, 1984, 261 p.
- Hénault, Anne, *Histoire de la Sémiotique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, 127 p.
- Hoe, Ban Seng, «Folktales and Social Structure: The Case of the Chinese in Montreal», *Canadian Folklore canadien*, n° 1, 1979, p. 25-37.
- Hogins, James Burl, *Literature: Mythology and Folklore*, Chicago, Science Research Associates, Inc., 1974, 123 p.
- Holbek, Bengt, *Interpretations of Fairy Tales*, FF Communications, n° 239, Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1987, 660 p.
- Honko, Lauri, «Nationalism and Internationalism in Folklore Research», *Canadian Folklore canadien*, vol. 12, n° 1, 1990, p. 21-27.
- Honti, János, (trad. Eva Róna) *Studies in Oral Epic Tradition*, Budapest, Akadémiai Kiadó, 1975, 206 p.
- Huet, G., *Les contes populaires*, Paris, Flammarion, 1923, 189 p.
- Ireland, Norma O. (éd.), *Index to Fairy Tales including Folklore, Legends, and Myths, in Collections 1949-1972*, Metuchen, N. J., Scarecrow Press, 1989, 575 p.

- Jakobson, Roman, *Coup d'oeil sur le développement de la sémiotique*, Bloomington, Indiana University, 1975, 21 p.
- JanMohammed, Abdul R., David Lloyd (éd.), *The Nature and Context of Minority Discourse*, New York, Oxford University Press, 1990, 472 p.
- Jason, Heda, Dimitri Segal (éd.), *Patterns in Oral Literature*, The Hague, Mouton & Co., 1977, 332 p.
- Jason, Heda (éd.), *Le conte, pourquoi? comment?*, Paris, Éditions du Centre National de la Recherche Scientifique, 1984, 628 p.
- Jean, Georges, *Le pouvoir du conte*, Tournai, Casterman, 1990, 233 p.
- Jolles, André, *Formes simples*, Paris, Seuil, 1972, 212 p.
- King, Ruth Elizabeth, *Le parler français de l'Anse-aux-canards/Maisons d'Hiver (Baie St.-Georges, Terre-Neuve): Étude phonologique et morphologique, suivie d'un lexique*, thèse de maîtrise ès Arts, St. John's, Memorial University of Newfoundland, 1978, 163 p.
- , *Le français terre-neuvien : aperçu général*, Toronto, Centre de recherches en éducation franco-ontarienne, Institut d'études pédagogiques de l'Ontario, 1989
- Krappe, Alexander Haggerty, *The Science of Folk-lore*, London, Methuen Ltd., 1927, 344 p.
- Labelle, Ronald (dir.), *Inventaire des sources en folklore acadien*, Moncton, Centre d'études acadiennes, 1984, 194 p.
- Labelle, Ronald, Lauraine Léger (dir.), *En r'montant la tradition: Hommage au père Anselme Lacourcière*, Luc, «Le conte populaire français en Amérique du Nord», *International Kongress der Volkserzählungs forscher in Kiel und Kopenhagen*, Berlin, Gruyter & Co., 1961, p. 142-151.
- , *The Analytical Catalogue of French Folktales in North America*, *Laurentian University Review*, 8, Feb. 1976, p. 123-28.
- , *Oral Tradition: New England and French Canada*, Québec, Archives de Folklore, Université Laval, 1972, 20 p.
- , *The Present State of French-Canadian Folklore Studies*, *Journal of American Folklore*, 74, 1961, p. 373-82.
- Labrie, Vivian, «Topologie, contes et écologie humaine et sociale : des convergences

- épistémologiques», *Canadian Folklore canadien*, vol. 16, n° 2, 1994, p. 59-87.
- , «D'où viennent les contes ? Ce qu'en pensent les conteurs», *Culture & Tradition*, vol. 3, 1978, p. 68-75.
- La Follette, James E., *Étude linguistique de quatre contes folkloriques du Canada français : morphologie et syntaxe*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 1969, 163 p.
- Lajarte, Philippe de, «Du conte facétieux considéré comme genre : esquisse d'une analyse structurelle», *Éthnologie française*, vol. 4, 1974, p. 319-32.
- «“La lettre” : approches sémiotiques», préface d'Algirdas Greimas, *Les Actes du VI^e Colloque Interdisciplinaire*, Fribourg, Éditions Universitaires Fribourg, 1988, 148 p.
- Lang, Andrew, *Modern Mythology*, New York, AMS Press, 1897, 212 p.
- , *Custom and Myth*, Oosterhout N.B., The Netherlands, Anthropological Publications, 1970, 312 p.
- Larivaille, Paul, «l'Analyse (morpho)logique du récit», *Poétique*, n° 19, 1974, p. 368-388.
- Leach, Maria (éd.), *Funk and Wagnall's Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, San Francisco: Harper and Row, 1984. 2 vols.
- Le Blanc, Barbara, «Evangeline as Identity Myth», *Canadian Folklore canadien*, vol. 15, n° 2, 1993, p. 139-153.
- Légaré, Clément, *La bête à sept têtes et autres contes de la Mauricie*, Montréal, Les Quinze, 1980, 276 p.
- Léon, Pierre, Paul Perron (dir.), *Le conte*, Ottawa, Marcel Didier inc., 1987, 286 p.
- Lévi-Strauss, Claude, *Anthropologie structurale*, vol. 1, Paris, Librairie Plon, 1958, 454 p.
- , *Anthropologie structurale*, vol. 2, Paris, Librairie Plon, 1973, 450 p.
- , «l'Analyse morphologique des contes russes», *International Journal of Slavic Linguistics and Poetics*, n° 3, 1960, p. 122-149.
- , *Myth and Meaning*, Toronto, University of Toronto, 1978, 54 p.
- Littleton, C. Scott, *The New Comparative Mythology: An Anthropological Assessment of*

- the Theories of Georges Dumézil*, Berkeley, University of California Press, 1973, 271 p.
- Loiseau, Sylvie, *Les pouvoirs du conte*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, 172 p.
- Lonergan, David (préface, choix et notices) *Paroles de l'est : anthologie de la littérature de l'Est du Québec*, Rimouski, ÉDITEQ, 1993, 324 p.
- Low, Margaret, «The Motif of the External Soul in French-Canadian Folktales», *Laurentian University Review*, vol. VIII, n° 2, Feb. 1976, p. 61-69.
- Lurie, Alison (éd.), *The Oxford Book of Modern Fairy Tales*, Oxford, Oxford University Press, 1993, 255 p.
- Lüthi, Max, *Once Upon a Time: On the Nature of Fairy Tales*, (trad., *Es war einmal... vom Wesen des Volksmärchens* Lee Chadeayne et Paul Gottwald), New York, Frederick Ungar Publishing Co., 1970, 179 p.
- , *The European Folktale: form and nature*, (trad. John D. Niles), Philadelphia, Institute for the Study of Human Issues, Inc., 1982, 173 p.
- , *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man* (trad. Jon Erickson), Bloomington, Indiana University Press, 1984, 207 p.
- Mabille, Pierre, *Le miroir du merveilleux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1962, 325 p.
- MacCulloch, J. A., *The Childhood of Fiction: A Study of Folk Tales and Primitive Thought*, London, John Murray, 1905, 509 p.
- Maillet, Antonine, *Par-derrière chez mon père*, Ottawa, Éditions Leméac Inc., 1987, 191 p.
- Maillet, Antonine, *Rabelais et les traditions populaires en Acadie*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 1980, 201 p.
- Maillet, Marguerite, *Bibliographie des publications de l'Acadie des provinces Maritimes : livres et brochures, 1609-1995*, Moncton, Les Éditions d'Acadie, 1997, 555 p.
- , *Histoire de la littérature acadienne : de rêve en rêve*, Moncton, Éditions d'Acadie, 1983, 262 p.
- Maranda, Elli Kõngäs, Pierre Maranda, *Structural Models in Folklore and Transformational Essays*, Paris, The Hague, 1971, 145 p.

- Maranda, Pierre (ed.), *Soviet Structural Folkloristics ; Texts by Meletinsky, Nekhudov, Novik, and Segal with tests of the Approach by Jilek and Jilek-Aall, Reid and Layton*, Vol. 1, The Hague, Mouton, 1974, 194 p.
- Marcus, Solomon, *La sémiotique formelle du folklore*, Paris, Éditions Klincksieck, 1978, 309 p.
- Massignon, Geneviève, *Folktales of France*, Chicago, University of Chicago Press, 1968, 315 p.
- Masson, Alain, *Lectures acadiennes*, Moncton, Les Éditions Perce-neige, 1994, 172 p.
- Meletinski, E. M., «L'étude structurale et typologique du conte», dans *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, 1970, p. 201-254.
- , «Principes sémantiques d'un nouvel index des motifs et des sujets», *Cahiers de littérature orale*, n° 2, 1977, p. 15-24.
- , «Problème de la morphologie historique du conte populaire», *Sémiotica*, vol. II, 1970, p. 128-134.
- Mieder, Wolfgang, *Tradition and Innovation in Folk Literature*, Hanover, NH, University Press of New England, 1987, 293 p.
- Molino, Jean, «Logiques de la description», *Poétique*, n° 91, 1992, p. 363-382.
- Müller, Max, *Comparative Mythology, an essay*, edited with additional notes and an introductory preface on solar mythology by A. Smythe Palmer, London, Routledge, 1909, 184 p.
- Nachbar, Jack, Deborah Weiser, John L. Wright (éd.), *The Popular Culture Reader*, Bowling Green, Ohio, Bowling Green University Popular Press, 1978, 323 p.
- Nickrosz, John, «Les origines populaires de la littérature acadienne contemporaine en prose», *Présence francophone*, nos 12-15, 1976-77, Université de Sherbrooke, p. 80-91.
- Olrik, Axel, *Principles for Oral Narrative Research*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1992, 209 p.
- Paré, François, *Les littératures de l'exiguïté*, Les Éditions du Nordir, Hearst (Ontario), 1992, 175 p.
- Péju, Pierre, *L'archipel des contes*, Alençon, Éditions Aubier, 1989, 201 p.

- Pelen, Jean-Noël et Claude Martel, *Les voies de la parole : ethnotexte et littérature orale approches critiques*, Saint-Estève, Alpes de Lumière et Publications de l'Université de Provence, 1992, 194 p.
- Philip, Neil, *The Cinderella Story*, London, Penguin Books, 1989, 178 p.
- Piarotas, Mireille, *Des contes et des femmes*, Paris, Éditions Imago, 1996, 231 p.
- Pike, Kenneth, Gary F. Simmons, (éd. Kurk R. Jankowski), *The Mystery of Culture Contacts, Historical Reconstruction, and Text Analysis: An Emic Approach*, Washington, DC, Georgetown University Press, 1996, 84 p.
- Pop, Mihai, «La poétique du conte populaire», *Sémiotica*, n° 2, 1970, p. 117-127.
- Propp, Vladimir, *Morphologie du conte*, (trad. Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov, Claude Kahn Paris), Seuil, 1970, 254 p.
- , *Theory and History of Folklore*, (trad. Ariadna Y. Martin and Richard P. Martin), Minneapolis, University of Minnesota Press, 1984, 252 p.
- , *Les racines historiques du conte merveilleux*, (trad. Lise Gruel-Apert), Paris, Gallimard, 1983, 484 p.
- Rastier, François, «Le développement du concept d'isotopie», *Actes sémiotiques - documents*, Groupe de Recherches sémio-linguistiques, vol. III, n° 29, 1981, p. 5-29.
- Rousseau, René-Lucien, *L'envers des contes : valeur initiatique et pensée secrète des contes de fées*, St-Jean-de-Braye, Éditions Dangles, 1988, 239 p.
- Rovenger, Judith, «The Better to Hear You With: Making Sense of Folktales», *School Library Journal*, vol. 39, n° 3, March, 1993, p. 134-135.
- Ruprecht, Hans-George, «Pour une conception sémiotique de la comparaison des phénomènes textuels», *Actes du VIIIe Congrès de l'Association Internationale de Littérature Comparée*, Budapest, 1976, p. 5-27.
- , «Du format intertextuel : Remarques sur un objet ethnosémiotique», *Actes sémiotiques - documents*, Groupe de Recherches sémio-linguistiques, vol. III, n° 29, 1981, p. 5-27.
- Saintyves, Paul, *Les Contes de Perrault et les récits parallèles*, Paris, Librairie Critique Émile Nourry, 1923, 646 p.
- Sébillot, Paul, *Le folklore de France: la mer*, Paris, Éditions Imago, 1983, 233 p.

- Seifert, Lewis C., *Fairy Tales, Sexuality, and Gender in France, 1690-1715*, Cambridge, Cambridge University Press, 1996, 276 p.
- Simonsen, Michèle, *Le conte populaire français*, Paris, Presses universitaires de France, 1981, 126 p.
- Sienaert, Edgard, *Les lais de Marie de France : du conte merveilleux à la nouvelle psychologique*, Paris, Librairie Honoré Champion, 1978, 239 p.
- Soriano, Marc, *Contes de Perrault : culture savante et traditions populaires*, Paris, Éditions Gallimard, 1977, 525 p.
- Steig, Reinhold (Introduction), *Achim von Arnim und Jacob und Wilhelm Grimm*, Bern, neu//verlegt bei Herbert Lang, 1970, 633 p.
- Stone, Philip J, Dexter C. Dunphy, Marshall S. Smith, Daniel M. Ogilvie (with associates), *The General Inquirer : A Computer Approach to Content Analysis*, Cambridge, Massachusetts, The M. I. T. Press, 1966, 651 p.
- Sydow, Carl Wilhelm von, *Selected Papers on Folklore*, Copenhagen, Rosenkilde and Bagger, 1948, 257 p.
- Taggart, James M., *Enchanted Maidens : Gender Relations in Spanish Folktales of Courtship and Marriage*, Princeton, Princeton University Press, 1990, 251 p.
- Tenèze, Marie-Louise, «Introduction à l'étude de la littérature orale : le conte», *Annales : Économie, Société, Civilisation*, n° 24, 1969, p. 1104-1118.
- , «Du conte merveilleux comme genre», *Arts et traditions populaires*, Vol. 18, nos 1-2-3, 1970, p. 11-65.
- Thomas, Gerald, «Concepts Of Truth And Time In The Mind Of A Franco-Newfoundland Storyteller» in *Studies in Newfoundland Folklore: Community and Process*, ed. Gerald Thomas and J.D.A Widdowson, St. John's, Breakwater, 1991, 331 p.
- , «Early Life Crises and the Resolution: Meaning in a Franco-Newfoundland Fairy Tale», *Newfoundland Studies*, Fall, Vol. 13., n° 2, 1997, p. 153-177.
- , «Folklore in French», In *The Oxford Companion to Canadian Literature* (éd. William Toye), Toronto, Oxford, 1983, p. 264-67.
- , «The Folktale and Folktale Style in the Tradition of French Newfoundlanders», *Canadian Folklore canadien*, Vol.1, nos. 1 & 2, 1979, p. 71-78.
- , «Other Worlds: Folktale and Soap Opera in Newfoundland's French Tradition»

- p. 343-351, *Folklore Studies in Honour of Herbert Halpert: A Festschrift*, (éd. Kenneth S. Goldstein and Neil Rosenberg), St. John's, Memorial University of Newfoundland, 1980, 395 p.
- , «A Tradition Under Pressure: Folk Narratives of the French Minority of the Port-au-Port Peninsula, Newfoundland (Canada)», *Studia Fenica 20 : Folk Narrative Research*, Helsinki, 1976, p. 192-201.
- Thompson, Stith, *Motif-Index of Folk Literature*, 6 vols, Bloomington, Indiana University Press, 1966.
- , *The Folktale*, New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1946, 510 p.
- Todorov, Tzvetan, *Qu'est-ce que le structuralisme?*, Paris, Éditions du Seuil, 1968, 112 p.
- Velay-Vallantin, Catherine, *L'histoire des contes*, Mesnil-sur-l'Estrée, Librairie Arthème Fayard, 1992, 359 p.
- Viau, Robert, *Les grands dérangements : la déportation des acadiens en littératures acadienne, québécoise et française*, Beauport (Québec), Publications MNH inc., 1997, 381 p.
- Voldeng, Évelyne, *Les mémoires de Ti-Jean, Vanier (Ontario)*, Les Éditions L'Interligne, 1994, 163 p.
- von Franz, Marie-Louise, *The Interpretation of Fairy Tales*, Boston, Shambhala Publications, Inc., 1996, 207 p.
- , *The Feminine in Fairy Tales*, Boston, Shambhala Publications, Inc., 1993, 224 p.
- , *The Cat: A Tale of Feminine Redemption*, Toronto, Inner City Books, 1999, 126 p.
- Weber, Eugen, «Fairies and Hard Facts: The Reality of Folktales», *Journal of the History of Ideas*, Jan.-March, 1981, p. 93-113.
- Winterberg, W. J., «French-Canadian Folktales», *Journal of American Folklore*, Vol. 16-17, 1904, p. 265-67.
- Zipes, Jack, *Beauties, Beasts and Enchantment: Classic French Fairy Tales*, New York, New American Library, 1989, 598 p.
- , *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*, London, Heinemann, 1979, 201 p.

———, *The Brothers Grimm: From Enchanted Forests to the Modern World*, New York, 1988, 205 p.

———, *Fairy Tales and the Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*, London, Heinemann Educational Books Ltd., 1983, 214 p.

Zumthor, Paul, *La lettre et la voix : de la "littérature" médiévale*, Paris, Éditions du Seuil, 1987, 350 p.