

ÉPOUX (ÉPOUSE)
OU AUTRES PARENTS
SURNATURELS OU ENCHANTÉS

Conte-type 400

L'HOMME A LA RECHERCHE DE SON
ÉPOUSE DISPARUE

Aa. Th. *The Man on a Quest for his Lost wife*. — Grimm n° 92, *per Kiinig vom goldenen Berg* (Le roi de la Montagne d'or) ; n° 193, *Der Pommier* (Le joueur de tambour, Types 400 et 313 mêlés).

Version bourbonnaise

LE ROYAUME DES VALDARS

Y avait un' toué un poure pêcheur qu'était si malheureux que les pierres et que prenait pas souvent du poisson. Ol était en misère depis quiéque temps coume si ol avait ovu la mauvue.

Un' journée qu'ol était sité su' le bord d'une étang, o voué veni à soué un boume que l'y dit :

— Si te veux prendre bien du poisson, doune-me c' qu' est vez toué, que t' counais pas, et signe-me c' papier avec un sillarme de ton sang. Je te demande de teni tes condutions dans sept ans tant s'rment. Moi, j' tiendrai les miens tout de suite.

Le pêcheur, qu'était pas pus b'rdin qu'un autre a ben vu qu'ol avait affaire au diable en parsoune. Ol apcepta l'marché, mais o signa son nom avec un' goutte de sang de poisson, sans que le Malin y ave vu.

Au bout de sept ans, le pêcheur qu'était deveni riche, allait Pus à la pêche que pour son plaisir. Ol avait °bilé, à la longue allée, son marché avec le Vilain.

Un' journée que le pêcheur et son p'tit gars pêchaint su' le bord de l'étang, le Diable se présenta à z'eux et o dit à l'houme :

— J'ai teni ma parole, t'as pouvu prende tout l' poisson

qu' t'as voulu, grâce à moué. J' vins t rappeler not' marché. Doune-me ton enfant : c'est c' que t'avait vez toué et qu' e; counaissais pas, puisqu'ol est meni au monde padiment que r fasaint le marché, y a juste sept ans.

L'homme l'y répond :

— L' marché vaut rien, j'ai pas signé avec mon sang, mais avec du sang de poisson.

Là-dessus, v'là, comme bien vous pensez, le Démon que met en coulère contre le pêcheur que le niargeait. O se met à faire peste et rage. O rouche un grand coup de pied dans le der, nier de l'enfant et ol l'envoyie tomber en pagane su' un champ de glace.

C'était le royaume des Valdars, un pays qu'est quasiment tout à coûté de ce qu'il appélonent le pol.

Le monde du pays prenont le p'tit gars que ressemblait pas à z'eux du tout et ils le conduisent à yeu roi que l'a gardé auprès, de soué et que l'a bien fait estruire ; et quand qu'ol a été grand, ol l'y a douné sa fille en mariage.

La princesse avait pour marrainne un' fée que l'y avait douné un' p'tite houssine bien dro- uête, bien pelacée, qu'avait le pouvoir de douner tout c' qu'on pouyait désirer.

Un' carnée que l' jeune homme avait l'air de faire le quetou, sa femme l'y demanda c' qu'ol avait. Ol espliqua à la princesse qu'o se trouvait bien, mais qu'o voudrait bien revoir ses vieux parents que devaint êt'e ben soulassés.

La jeune femme qu'aimait bien son boume l'y prêta sa petite houssine pour qu'o peuve se faire pourter tout d'un cop dans son pays, à la conduction qu'un' loué arrivé là-bas, o fasse pas meni 'sa femme près de soué par la vertu de sa baguette.

O promet, et en rien de temps, o s'est trouvé vez ses parents que sont été ben aises de le revoir, coume ben vous pensez.

Tant s'rment pendant le r'tinton qu'il l'y ont fait faire, ol a trop bu de vin, o s'est saouïlé et o s'est mettu à dire des b'rdine

— Je parie, qu'o dit, d'vous faire voir ma femme dan u^{nes.} minute.

Son père s'est foutu ae soue ; mais pour montrer qu' ol avait du pouvoir, ol a pris femme, là, à coûté de soué

Et çà s'est fait coume o demandait. Mais la princesse était en malice contre soué ; il l'a fait bouère tant et tant qu'ol a été d'bligé de s' coucher. Padiment qu'o ronflait, coume un vieux b'rlaud qu'ol était, sa femme a repris sa baguette et est revenie à la Cour du roi, son père, l'abandonnant vez les siens.

Quant qu'ol est reveni à la raison, ol a été enragé d'avoir été si nobis ; et, après avoir bien sacré, ol est parti de son pied pour aller retrouver sa femme.

Mais ol a beau évu s' besiller, marcher des jours et des nuits, des saisons, et des années, ol a pas pouyu retrouver son hemin.

Un jour, o tombe dans une bande de bandits que l' gardont avec z' eux quiéque temps.

Pis une nuit, pendant que l' chef dormait, ol l'y a pris ses bottes de sept ieues et o s'est ensauvé.

La nuit étant venie, o demande à coucher à la mère des Soulés (soleils).

— J' veux). bien,

qu'al dit, vous garder c'te nuit, mais demain matin, quand mes enfants vindront, j'sais pas si vous pourrez rester là, car ils brûlont tout ce que les approche.

Le lendemain matin, les soulés venont avec le jour. Le jeune boume s'est mettu pas si près d' z'eux et ol leu z'y a dit :

— Vous que fasez clair su' toutes les terres et su' toutes les mers, counaissez-vous pas le royaume des Valdars ?

— Non, qu'il' ont répounu.

Le lendemain, le poure voyageur s'est présenté devant la mère des Vents et ol l'y a dit :

— Vous que court par tout le monde, vous counaissez t'y pas le royaume des Valdars ?

Un grand galifertiau de vent qu'avait pas l'air commode et que risait pas souvent sans doute, l'y répond :

— Je counais le pays que vous venez de dire ; c'est moué que va netteyer les rués demain pour le mariage de la fille du Roi.

Le jeune boume, ben chagriné, demanda à c'vent de l'y douner un bon coup pour le conduire dans la ville des Valdars. C' qui fut fait.

La princesse en voyant son mari, a été bien conenté, pas-

que l'y plaisait pas.

*Cà pas empêché la fête de continuer, ben au contraire 1
fille du roi, pour montrer coume il était hureuse, a fait maki:
sa petite houssine et l'y a fait faire des chousès, des chou*

se4

qu'ont rudement surpris le monde.

*Ainsi, on a vu des couchons tout reûtis, qu'avaint dans je
reins un' fourchette et un coutiau de piqués, et que couraint dan'
les rues, et les Valdars coupaint des mourciaux de grillade su,
coûtés d' ceux z'animals, que contuinaint quand même yeu
menade.*

*Paraît que le jeune houme et la jeune princesse ont vivu
longtemps toutés deux et qu'il' ont ovu bien des enfants.*

Claude ROULEAU, *Sologne Bourbonnaise*, pp. 170-174.

EXPLICATION DES MOTS EN ROMAIN

sillarme : une goutte de liquide. — *tant s'rment* : tant seulement. — *leen* :
pauvre d'esprit. — *padiment* : pendant. — *roucher* : projeter un objet. — *dernier* :
derrière. — *sarnée* (1a) : l'après-raidi. — *quetou* (faire le) : être déprimé par le
le — *vez* : chez. — *retinton* : un festin. — *malice* (être en malice contre
quelqu'un) : lui en vouloir. — *berlaud* : nigaud, naïf. — *nobis* : novice, sans
expérience. — *besiller* (se) : se hâter de faire un travail. — *galitertiou* : pique-
assiette (galope-fricot !).

ÉLÉMENTS DU CONTE

I. *L'enfant promis au diable.*

A : Un pêcheur malheureux, pour obtenir de quoi vivre, vend son
fils au diable ; A 1 : ou promet de lui livrer ce qu'il rencontrera en pre-
mier lieu en rentrant (il pense à une chose anodine mais ce sera son fils) ;
A 2 : dans un certain délai.

B : Le moment venu, le diable est berné ; B 1 : ou tenu en échec
par un objet béni.

C : Le jeune homme est sauvé du diable, mais ne peut retourner
chez lui.

II. *La libération de la princesse.*

A : Le héros est le jeune homme du 51, abordant dans un paYs
inconnu ; A 1 : c'est un prince à la chasse ; A 2 : autre.

B : Il épouse la princesse du pays inconnu ; B 1 : il rencontre une
princesse ensorcelée ; B 2 : en animal ; B 3 : qu'il peut libérer en accer-
tant de l'épouser ; B 4 : il accepte.

10. *La désobéissance punie.*

Forme A

A : Le héros, au bout d'un certain temps de vie heureuse, veut
ravoir ses parents.

B : La princesse l'y autorise ; B 1 : lui donne une baguette magique ;
02 mais lui interdit de dévoiler leur mariage ; B 3 : ou d'user de la
baguette pour la faire venir.

C : Le héros, sous l'effet cie l'ivresse ou par vantardise, désobéit ;
c : et perd son épouse.

Forme B

A : Le héros ne devra pas chercher à voir sa compagne pendant un
certain temps.

B : Il obéit d'abord ; B 1 : puis désobéit en regardant par le trou
de la serrure ; B 2 : et voit la princesse abattre de l'or de ses cheveux en
se PeignC an: Lta libération est compromise ; C 1 : et la princesse le quitte.

IV. *A la recherche de la princesse disparue.*

A : Le héros (revenu à lui) part à sa recherche.

B : Il obtient des objets magiques ; B 1 : que se disputaient des
voleurs ; B 2 : ou des géants.

C : Il demande sa route • C 1 : au roi (ou à la mère) *des* oiseaux ;
C 2 : au roi d'autres animatix ; 'C 3 : aux vents ; C 4 : aux astres ; C 5 : à
des ermites • C 6 : à des géants.

D : Il apprend où se trouve l'endroit cherché ; D 1 : par un animal
arrivé en retard à l'appel ; D 2 : on y prépare le mariage de la princesse
avec un autre.

E : L'animal *accepte* d'y porter (ou conduire) le héros ; E 1 : qui
devra se munir de chair pour la route et en donner à chaque demande de
l'animal ; E 2 : cette viande ne suffit pas et le héros doit finalement nour-
rir sa monture de sa propre chair.

V. *La réunion.*

A : Le héros arrive au château où est la princesse ; A 1 : comme elle
est sur le point de se marier ; A 2 : il se loue comme serviteur.

B : Il est reconnu ; B 1 : se fait reconnaître ; B 2 : grace aux objets
qu'il tient *de* la princesse.

C : Celle-ci dit l'histoire de la clef perdue et retrouvée (motif VII F
du Type 313, cf. Catal., t. I, p. 207) ; C 1 : elle épouse son libérateur.

LISTE DES VERSIONS

1. CADIC, *Bret. III*, 89-97 = CADIC, *C. Basse-Bret.*, 26-36. *Cheva-
lier Bayard*. — II. A 1 (avec écuyer Izanic), B 1, B 2 (femelle de sanglier

LE CONTE POPULAIRE FRANÇAIS

suivie de 9 marçassins), B 3, B 4. — III (forme B). A, B, B 1, B 2, C 1. — IV. A, B, B 2, C, C 1 (Mars), D, D 1 (geai), D 2, E (geai c_{on}d_u et Mars porte le héros). — V. A, A 1, B, abat son rival et ses soldats avec son épée magique, C 1.

2. **CADIC**, *Bret. IV*, 195 sq. *Le Tambour du roi*. — Un soldat libéré qui emporte son tambour, arrive chez un ermite ; grâce à son tambour il met en fuite un énorme serpent et peut s'approcher des 3 filles du roi au bras rubans rouge, blanc, bleu — qui lavent leur linge fin dans Péta voisin ; le 3^e jour, il retient celle au ruban blanc pour l'épouser. Mais l'ermite demande le concours de 6 autres ermites pour les marier. Au bout d'un an le héros les ramène. Mariage. Désire revoir ses parents. L'ermite donne un âne aux jarrets d'acier, mais il ne faut ni le frapper ni le faire marcher entre le coucher et le lever du soleil. Part avec sa femme sur l'âne. Mais au bout de quelques jours il frappe l'âne qui ne veut plus avancer après le coucher du soleil. L'âne détale, emportant sa femme. Le tambour met plus d'un mois pour retourner chez l'ermite où il retrouve sa femme et l'âne. Pour racheter sa désobéissance, il devra partir seul, sa femme le rejoindra dans un an, mais il ne devra pas s'endormir en chemin, sous peine de tout oublier. S'endort ; oublie. Rentre chez lui. (Le conte se transforme en T. 425 et se termine par le motif des 3 nuits aux côtés de l'époux obtenues par la femme contre 3 robes enfermées dans 3 boîtes)

3. **LUZEL**, 5^e *Rapport*, 8-10. *Le fils du pêcheur et la princesse Tournesol*. — I. A 1, A 2, B 1, C. — II. A (île, puis château semblant inhabité), B 1 ; épisode des 3 nuits de tortures (cf. T. 401) ; ils s'épousent. — III (forme A). A, B, B 2, C, C 1. — IV. A, B (manteau qui rend invisible donné par un ermite), C, C 5 (dont le 3^e est maître sur tous les animaux à plumes), D, D 1, E. — V. A, A 1 (avec le géant qui la tient captive), grâce au manteau magique ils s'échappent, C 1.

4. *R.T.P.* I (1886), 62-70. *Le géant Calabardin et la princesse aux cheveux d'or* (LuzEL, B. Bret.). — II. A 1, B 1, B 2 (biche qu'il suit dans un monde souterrain habité de biches et de cerfs), B 3, B 4 (et tout l'entourage est désenchanté). — III (forme B). A, B, B 1, B 2, C 1. — IV. A, B 1, B 2, C, C 3, D et E (par le Vent du Nord). — V. A, A 1, B (tue serviteurs et géant), C (lui-même grâce à son épée), C 1.

5. *R.T.P.*, XXIII (1908), 125-128. *Le meunier et l'oie* (CEVAER, B.-Bret.). — II. A 2 (fils de meunier), B 1, B 2 (oie, sur laquelle il tire trois fois, il la blesse à la 3^e fois, elle se transforme, mais pour la nuit seulement, en belle princesse), B 3, B 4. — III (forme A). B 2, C, C 1. — IV. A, B, B 1, C, C 6, l'un d'eux déclare aller le lendemain à la noce Naples, le jeune homme le suit grâce à ses bottes magiques. — V. A, A 1 (s'introduit grâce au manteau magique dans sa chambre), B, C, il leur fait peur avec son fusil magique, C 1.

6. **SÉBILLOT**, *C. Hte Bret.*, I, 9-14, n° 2. *La bergère des champs* — II. A 2 (marin Jean), B 1, B 2 (tortue géante), B 3. Mais il ne peut le

2^e, Birec qu'une fois son engagement terminé. Revient alors avec un camarade, ils se battent en duel ; tortue, blessée, se transforme en belle bergère que Jan épouse.

7. *R.T.P.*, XVI (1901), 120-123. *La boule de feu* (SÉBILLOT, Hte

— II. A*2 (3^e fils d'un charbonnier prenant la garde, la nuit, d'une Touée de charbon), B 1 (Boule de feu), B 3, B 4 (se transforme alors en belle femme). — III. La jeune femme dit s'absenter pendant trois jours et donne à son mari toutes les clefs, sauf une ; passe devant le cabinet dont il n'a pas la clef, (forme B), B 1, B 2, C 1 (pour 7 ans). — IV. A (au bout de 5 ans), B, B 1, C, C 3, D, D 2, E (il suit le Vent grâce à ses bottes). — V. A, A 1 (y pénètre grâce au chapeau magique), B, C, il tue son rival avec son sabre magique, C 1.

8. **ROULEAU**, *Sologne Bourb.*, 170-174. *Le royaume des Valdars* — fst la vers. type reproduite ci-dessus.

9. Ms G. **MAS SIGNON**, *Corse. Ambruno*. — I. A, B 1, C (est emmené au Ciel chez la fée Chilina). — III (forme A). A, B, B 1 (poil de cheval qu'il pourra froter s'il a besoin d'elle ; il s'en sert effectivement dans un danger). — IV. Veut retourner chez la fée ; B, B 1, C, C 6 (*mago*), D, D 2. — V. S'introduit avec son manteau invisible, B, Ambruno épouse la *Vada Ghilina*.

10. **POUR RAT**, *Trésor des C.*, IV, 236-248. *Le conte de la chemise de la fée*. — Pâtre épée 3 fées arrivant par les airs revêtues de chemises blanches qu'elles déposent pour se baigner dans un lac de montagne ; il tombe amoureux de l'une d'elles, lui ravit sa chemise et par là la force à demeurer près de lui ; elle accepte de l'épouser, lui donne deux enfants ; la mère du jeune homme cache la chemise ; mais, après la mort de sa mère, le pâtre cède un jour à la prière de sa femme, lui remet sa chemise ; immédiatement s'en revêtant, elle s'envole en emmenant ses enfants. — IV. A, B, C, C 1, D, D 1 (alouette), E. — V. A (fontaine au Mont des Merveilles), sa petite fille arrive avec une cruche, il y fait tomber son anneau de mariage, sa femme le reconnaît, il emmène sa femme et ses

enfants, les soustrayant à la vengeance des fées grâce au manteau qui rend

T. 400-401

- a) **BARBEAU**, *Canada I*, 49-54, n° 7. *Ti-Jean et la princesse des Sept-montagnes-vertes*.
- b) **LANCIOT**, *Canada V*, 388-395, n° 118. *La petite chèvre* (avec T. 302, cf. Catal. I, p. 144, vers. 44).
- c) ID., *ib.*, 395-399, n° 119. *Les trois perdrix*.
- d) **BASTIEN**, *Canada*, 32 sq. *Les trois montagnes d'or*.
- e) **LEMIEUX**, *Ontario II*, 41 sq. *La perdrix verte*.

LE CONTE POPULAIRE FRANÇAIS

- n) MIC_{or}. HAUD, *Acadie. Le conte de la princesse des sept mont.*
d'
g) *Amérique Fr. III (1949), 47-61. Le conte des sept canards (R. Gaspésie ; avec T. 302). Cf. Rot, Litt. or. Gaspésie, 222.*
h) Rot, C. *gaspétiens*, 23-33. *La belle Marie-Cécile. Cf. ID., Lis or. Gaspésie, 222.*
i) THÈSE Rot, *Gaspésie. Le général Mousson (motif des 3 nuits de tortures) Cf. ID. ib. ???*
k) ID., *ib. L'oiseau vert (avec éléments T. 461). Cf. ID., Litt. Gaspésie, 222.*
m) Ms LACOURCIÈRE-SAVARD, *Canada I, n° 12. La montagne à poudre d'or.*
n) ID., *ib., n° 17. La montagne de glace ou l'oeuf dans le front (avec T. 302).*
o) CARRIÈRE, *Missouri, 96-100. Guillaume sans peur (début pat T. 326, cf. Catal. I, p. 304).*
p) Ms MUS. NAT. *Ottawa (T. 400-401) :*
- Coll. M. Barbeau, n° 13. *Le bâtiment noir (avec T. 302). Québec, 1916.*
- *Ib., n° 106. Bras-de-fer (avec T. 313). Québec, 1916.*
- *Ib., n° 109. Le jardin de la félicité. A rattacher au groupe 400-424. Québec, 1916.*
- *Ib., n° 130. Général Mousson (avec T. 665, alt.). Québec, 1916.*
- *Ib., n° 153. La chatte blanche. Québec, 1916.*
- SZ 4 (10). *S.t. Nouv. Brunswick, 1958. Souvenir des trois nuits de torture du T. 401.*
- A 22 (435). *Le conte de Jacques, Bill et Tom ou La princesse aux cheveux d'or. - T. 400. Nouv. Brunswick, 1959.*
- Rot 344 (545). *Laramée. Québec, 1959. A ratt. au T. 401? Epis. des trois nuits de torture, ici pour délivrer trois princesses.*
q) Ms ARCH. F.L. *Québec : 68 vers. classées sous T. 400 et 6 vers. sous T. 401.*

Voir les commentaires à la suite du T. 401.

Conte-type 401

LA PRINCESSE ENCHANTÉE LIBÉRÉE APRÈS TROIS NUITS D'ÉPREUVES

Aa. Th. *The Princess Transformed into Deer (La princesse transformée en daine). - Grimm n° 93, Die Rabe (Le Corbeau).*

Version nivernaise (abrégée)

LE CHATEAU DES TROIS LIONS D'OR

Pour avoir désobéi à une fée une princesse est transformée en chèvre et condamnée à rester au fond des bois dans le Château des Trois Lions d'Or⁽¹⁾. Seul un prince qui consentira à l'épouser pourra lui rendre sa forme humaine (après qu'il aura subi trois nuits d'épreuves).

Un jour, un prince des environs suit ses chiens lancés à la poursuite d'un sanglier et s'égare. La nuit venue il monte sur un arbre et distingue une lumière. Il se dirige vers elle et arrive au Château des Trois Lions d'Or. Le château est éclairé mais ne paraît pas habité. Enfin en cherchant dans le jardin, le prince voit une chèvre qui lui dit être la maîtresse du château. Elle l'autorise à mettre son cheval à l'écurie et à loger au château, mais il devra y passer trois nuits successives, pendant lesquelles il supportera des épreuves de plus en plus pénibles. La chèvre d'ailleurs lui promet son aide. Elle lui remet une boisson qui contient de l'opium et il se couche⁽²⁾. Vers onze heures arrivent

(1) Cette première partie de conte constitue la version H du type 310 dans les Ms. Millien-Delarue (Cf. Catal., t. I, p. 180).

(2) Ce trait de la boisson qui fait dormir est exceptionnel ; généralement le héros doit supporter éveillé les tourments ; sans proférer une plainte, sans dire un mot.