



**HAL**  
open science

## Roman médiéval et conte populaire : le château désert

Edina Bozoky

► **To cite this version:**

Edina Bozoky. Roman médiéval et conte populaire : le château désert. *Ethnologie française*, 1974, 4 (4), pp.349-356. halshs-01452948

**HAL Id: halshs-01452948**

**<https://shs.hal.science/halshs-01452948>**

Submitted on 2 Feb 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



---

Roman médiéval et conte populaire : le château désert

Author(s): Edina Bozóky

Source: *Ethnologie française*, nouvelle serie, T. 4, No. 4 (1974), pp. 349-356

Published by: Presses Universitaires de France

Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/40988317>

Accessed: 02-02-2017 12:40 UTC

---

JSTOR is a not-for-profit service that helps scholars, researchers, and students discover, use, and build upon a wide range of content in a trusted digital archive. We use information technology and tools to increase productivity and facilitate new forms of scholarship. For more information about JSTOR, please contact [support@jstor.org](mailto:support@jstor.org).

Your use of the JSTOR archive indicates your acceptance of the Terms & Conditions of Use, available at

<http://about.jstor.org/terms>



*Presses Universitaires de France* is collaborating with JSTOR to digitize, preserve and extend access to *Ethnologie française*

## Roman médiéval et conte populaire : le château désert

Dans les romans médiévaux et dans les contes populaires, il arrive souvent que le héros trouve sur son chemin un château de toute beauté dont la porte est ouverte, mais dans les chambres il n'y a pas âme qui vive, et, malgré certains signes révélant que la vie ne s'y est pas arrêtée, l'endroit paraît inhabité, désert.

Le motif du château désert est-il un motif purement stylistique, ou bien a-t-il une fonction plus importante dans la structure sémantique du récit ? L'examen des châteaux déserts dans quelques romans médiévaux a suscité en moi le projet de comparer les récits romanesques au conte populaire : en effet, toute l'ambiance des récits incorporés dans les romans médiévaux m'a rappelé celle du conte populaire. Mon but est de savoir si, dans le conte populaire, le motif du château désert introduit la même séquence de motifs que dans le roman du XII<sup>e</sup> et du XIII<sup>e</sup> siècle, et s'il existe un lien solide entre les motifs constitutifs de cette séquence.

Avant d'analyser les *contes du château désert* dans les détails, je donne le résumé des récits romanesques qui manifestent une similitude avec le conte populaire.

Dans un premier type, que l'on pourrait appeler le *conte du château-piège*, le seigneur du château cherche à tuer ou à emprisonner ceux qui arrivent dans son château ; le héros, après avoir vaincu le châtelain, délivre ses prisonniers.

Dans les deux premières *Continuations* du *Perceval* de Chrétien de Troyes (vers 1200), nous trouvons deux contes ayant le même schéma narratif<sup>1</sup>. Dans ces deux épisodes, le héros arrive à l'improviste dans un château d'accès très facile, où il ne trouve personne, mais où la table est servie pour le repas dans la salle. Le héros, fatigué et affamé, tombe dans le piège, et consomme le repas. A peine l'a-t-il terminé que le seigneur du château (dans la *Deuxième Continuation*, un géant) survient et défie le héros. Un combat s'engage entre les deux protagonistes et le héros vainc son adversaire. Cette victoire mène à la délivrance des prisonnières du château : dans la *Première Continuation*, Gauvain rend la liberté à vingt pucelles dont les amis avaient été tués les uns après les autres par le châtelain ; elles attendaient depuis longtemps leur libérateur ; elles étaient condamnées à travailler durement et battues trois fois par jour. Dans la *Deuxième Continuation*, Perceval délivre une

pucelle, emprisonnée et « *mauménée* » depuis deux ans et demi.

Le schéma narratif d'un autre épisode de la *Première Continuation* (l'aventure de Guerrehès)<sup>2</sup> a beaucoup de ressemblance avec ces deux récits, mais ici la cause du défi n'est pas la consommation du repas, et le héros, Guerrehès doit retourner une deuxième fois au château pour pouvoir vaincre le châtelain et délivrer la demoiselle retenue au château.

Dans la *Vengeance Raguidel* (fin du XII<sup>e</sup> - début du XIII<sup>e</sup> siècle)<sup>3</sup>, le motif du repas consommé suivi du défi existe avec tous les détails. Dans ce récit, le seigneur, le « *Noir Chevalier* » a juré de combattre et de tuer tous les chevaliers qui entrent dans son château. On trouve la même intrigue dans deux épisodes de *Claris et Laris* (après 1268)<sup>4</sup>.

Dans un deuxième type, les habitants ou les prisonniers du château désert ont été frappés par un *enchantement* et leur délivrance, ou désenchantement, doit être effectuée par le héros.

L'épisode du roman de *Gui de Warewic* (entre 1232 et 1242)<sup>5</sup> n'est qu'une version *magique* des récits appartenant au premier type : le chevalier emprisonné dans un palais magnifique où l'on ne peut vieillir, est au pouvoir d'un chevalier « *faé* » que le héros vaincra à l'aide d'une épée merveilleuse.

Dans d'autres récits, le château apparaît désert, car un magicien ou des monstres empêchent que les habitants y vivent normalement. Un château désert de *Claris et Laris* est usurpé par un enchanteur qui fait exiler le peuple du château et qui installe un lit magique dans

le palais ; si l'un des anciens habitants y dormait, l'enchanteur le tuerait aussitôt. Le héros, Claris, vainc l'enchanteur qui part en emportant son lit, et la dame du château et ses compagnons retournent au château. Dans un autre épisode du même roman, Claris délivre, dans un autre château désert, une pucelle retenue par un diable (vv. 24104 sq. et vv. 8685 sq.). Dans le conte de *La Mule sanz frain* (début du XIII<sup>e</sup> siècle)<sup>6</sup>, les habitants de la ville se sont cachés dans des grottes à cause des bêtes féroces (lions et dragons) qui les effraient. Le héros, Gauvain, dans le but d'obtenir le « *frein* » de sa mule, tue les bêtes et délivre ainsi la population.

L'enchantement produit la métamorphose de la princesse dans le roman du *Bel Inconnu* (début du XIII<sup>e</sup> siècle)<sup>7</sup>. Le héros doit accomplir plusieurs épreuves dans le palais de la Cité Gaste : d'abord, il combat successivement deux chevaliers, ensuite il doit embrasser un serpent (« *guivre* ») qui sort d'une armoire. Par ce « *fier baiser* », il délivre la fille du roi Gringras de l'enchantement.

Dans le roman de *Partonopeus* (avant 1188)<sup>8</sup>, le motif de l'enchantement n'est pas très clair. Le jeune héros s'égare au cours d'une chasse et, après avoir parcouru un long trajet, il arrive au bord de la mer, où une nef déserte l'attend ; celle-ci l'amène sur l'autre bord de la mer, à une ville splendide, mais déserte (pourtant, les portes sont partout ouvertes, les feux et les chandelles allumés, les tables mises). Le palais aussi semble vide, mais le feu brûle dans la cheminée et un magnifique repas est préparé.

Le jeune héros est servi par des domestiques invisibles qui, après le repas, le conduisent dans la chambre à coucher. C'est là qu'il rencontre la princesse : elle se donne à lui et lui promet de venir toutes les nuits, à condition qu'il ne la regarde pas avant l'écoulement de deux ans et demi (c'est sans doute la condition de son désenchantement).

Parfois, le château désert apparaît comme un lieu féérique de l'autre monde, mais sans que ce soit un lieu d'épreuves : ainsi le château de marbre entouré de murs de cristal dans une île où Saint-Brandan et ses compagnons trouvent à manger et à boire (*Les Voyages merveilleux de Saint-Brandan*)<sup>9</sup> ; ou la ville d'Yonec, accessible par un sentier souterrain, où les maisons sont en argent (Marie de France, *Yonec*)<sup>10</sup> ; ou encore le palais des fées dans le lai de *Guingamor*<sup>11</sup>.

En dehors de la littérature médiévale française, nous avons relevé deux exemples importants du château désert. Dans le récit gallois de *Manawyddan, fils de Llyr*<sup>12</sup>, Pryderi et Manawyddan poursuivent un sanglier blanc qui se dirige vers un château et disparaît à l'intérieur. Pryderi le suit au château, mais il n'y trouve ni homme ni animal. Au milieu du fort, il aperçoit une fontaine merveilleuse avec une coupe d'or. Il saisit celle-ci, mais reste attaché au sol dans cette position. La même aventure arrive à sa mère, Riannon qui se rend plus tard au château à la recherche de Pryderi. Par la

suite, ils serviront à la cour de leur enchanteur jusqu'à leur délivrance par Manawyddan. Ce récit est une version *magique* du conte du château-piège.

Dans l'*Histoire du jeune roi des Iles Noires des Mille et une nuits*<sup>13</sup>, nous trouvons la version du château désert enchanté dont le prisonnier est métamorphosé. C'est une magicienne qui transforme la capitale et ses habitants en étang et en poissons, et rend son mari moitié marbre-moitié homme.

Dans les contes populaires nous rencontrons des récits analogues. Les aventures du château désert constituent le *conte-noyau* notamment de deux contes-types : 301 B et 400-401. Ce *conte-noyau* commence par l'arrivée du héros au château désert et se termine par la délivrance ou par le désenchantement de la princesse (cf. Annexe).

La même séquence narrative peut apparaître dans d'autres contes-types comme épisode intercalé ; parfois manquent quelques éléments de la séquence, ou ils sont altérés. Dans le conte auvergnat de *Jean sans peur*<sup>14</sup>, il n'y a pas de princesse ; la victoire du héros sur le monstre aboutit à la délivrance du pays entier. Dans *Le château hanté*, conte populaire d'Arriège<sup>15</sup>, ce ne sont pas des diables ou des démons qui effraient le héros passant la nuit au château, mais les membres de la princesse enchantée par une fée qui tombent de la cheminée à minuit. Le héros désenchanté la princesse et l'épouse.

Le motif du château désert lié au désenchantement apparaît aussi dans le conte-type 425 C (*La*

*Belle et la Bête*) : la fille, demandée en mariage par la Bête, arrivant dans son château, n'y trouve personne ; la Bête n'arrive qu'à minuit. Dans les contes-types proches de 301 (302, 303, 304), la séquence narrative *château désert - délivrance* est souvent très nette, mais d'autres éléments ou modifications apparaissent.

Dans la plupart des récits commençant par le motif du château désert, nous pouvons relever des éléments qui sont communs à toutes les versions. Une partie de ces éléments concerne la description du château ; une autre les personnages ; une troisième les épreuves et leurs conséquences.

## 1. Le château

### 1. Sa situation

Le caractère merveilleux du château désert est souligné, d'habitude, par son *isolement*, par son *éloignement* du monde ordinaire. En général, le héros trouve le château à l'improviste. Il arrive qu'il tombe sur le château en poursuivant un animal merveilleux (*Partonopeus*, *Guingamor*, *Manawyddan*). Le *dépayement* du héros est complet, quand il arrive au château après un voyage difficile. Dans le conte populaire hongrois intitulé *Ludorf*<sup>16</sup>, le héros, guidé par une petite souris, traverse une grande forêt et un pâturage, puis descend au fond d'une colline par un trou ; à la sortie, il aperçoit la ville du palais désert. Dans le lai d'*Yonéc* et dans le roman de *Gui de Warewic*, c'est aussi un chemin souter-

rain qui mène au château. Dans *La Mule sanz frain*, le héros traverse d'abord une forêt pleine de bêtes sauvages, puis une « *vallée périlleuse* », ensuite un pont de fer très étroit. Dans le conte de Bohême intitulé *Le château royal de Valfleuri*<sup>17</sup>, le héros, enlevé par le diable, vole à travers les airs, puis tombe entre la mer et la montagne ; au réveil, il aperçoit le château sur la montagne. Dans *Le roi de la Montagne d'Or* de Grimm<sup>18</sup>, le héros fait le trajet dans un esquif merveilleux qui le mène à un rivage inconnu, de même que dans le roman médiéval de *Partonopeus* où le jeune homme arrive à Chief d'Oire dans une nef merveilleuse, sans pilote. Dans un conte hongrois (*Vingt-cinq*)<sup>19</sup>, le héros arrive au château sur un coffre volant.

L'isolement du château, le contraste entre le monde quotidien et le monde féérique peuvent être marqués soit par la *distance*, soit par une *frontière* séparant le monde du héros et le pays du château désert. Dans *Le fils de la vache rouge*, conte hongrois<sup>20</sup>, le château se trouve au-delà du sept fois septième pays ; dans *Le conte de trois princesses* (Grimm posthume<sup>21</sup>), les trois jeunes héros traversent une forêt obscure pendant toute une journée ; dans *Le pauvre gars errant* (conte hongrois<sup>22</sup>), le héros erre dans une immense forêt pendant deux mois avant de trouver le château à l'autre bout de la forêt ; dans *Les trois princesses* (conte hongrois<sup>23</sup>), le héros traverse une lande déserte. Avant d'entrer dans le souterrain creusé dans une montagne, le héros du dernier épisode de *Gui de Warewic* passe les « *mercs* » (bornes) péril-

leux. Le château désert de *La Mule sanz frain* est entouré d'une rivière large et profonde. L'isolement du château est souvent souligné par le motif du pays *gaste* (dévasté) : ainsi dans *Claris et Laris*, dans la *Première Continuation* où le roi Arthur et ses compagnons traversent une lande *gaste* avant de trouver la maison d'Yder<sup>24</sup>, ou encore dans la *Deuxième Continuation* où le Château des Pucelles, en apparence désert, est construit « *loing de gent bien quatre jornees* »<sup>25</sup>. Le château est même parfois caché dans le fond d'une vallée, comme le château où Gauvain délivre vingt pucelles (*Première Continuation*), ou la ville de Bran de Lys que Gauvain aperçoit en regardant vers le bas au sommet d'une éminence (*Première Continuation*)<sup>26</sup>.

Le château désert représente donc par excellence le château de l'*autre monde*. Il se trouve au-delà du monde connu, séparé du monde du héros par la forêt, la montagne ou la rivière ; il se dresse soudain devant les yeux du héros là où celui-ci ne l'attend pas. Les « *contes du château désert* » commencent par l'image insolite exprimant l'opposition du monde ordinaire et du monde merveilleux.

### 2. Ses enchantements

Le château désert attire le héros soit par sa beauté extérieure soit par la lumière qui apparaît à travers les fenêtres. Parfois, ce château est une véritable merveille architecturale : le château dans *Gui de Warewic* a des murailles de cristal, des chevrons de cyprès, des poutres de corail ; sur la façade,

il y a une escarboucle ; sur le sommet, les « pomels » sont entaillés de pierres précieuses. Le palais des fées dans *Guingamor* est en marbre ; à l'entrée, il y a une tour qui paraît construite en argent ; les portes sont d'ivoire. Le château de la *Mule sanz fraïn* tourne aussi vite qu'une meule. Dans plusieurs contes populaires, le château est couvert de noir, en signe de l'enchantement qui le frappa<sup>27</sup>.

Pour pénétrer dans le château, il n'y a aucun obstacle à franchir ; au contraire, la porte du château est ouverte et aucun gardien n'apparaît. Le motif du *passage facile* est toujours étroitement lié au motif de l'apparence déserte du château.

Le héros franchit le seuil du château et, une fois entré dans la salle, cherche à rencontrer quelqu'un des habitants. Mais il ne trouve personne, et le château paraît abandonné bien que le cours normal de la vie quotidienne soit attesté par plusieurs signes. Le plus souvent, le table est préparée pour le repas, le feu brûle dans la cheminée, les chandelles sont allumées (*Partonopeus, Vengeance Raguidel, Première et Deuxième Continuations, Claris et Laris*, contes de *Jean de l'Ours*).

Les féeries du château sont parfois accentuées par la présence des domestiques invisibles qui servent le repas (*Partonopeus, La princesse Troïol*<sup>28</sup>, *L'homme de toutes couleurs*<sup>29</sup>, *La sirène et l'épervier*<sup>30</sup>), ou par d'autres phénomènes plutôt inquiétants : par exemple la porte qui se referme derrière le héros (*Première et Deuxième Continuations, Le Château royal de Valfeuri*). L'aspect désert du château

est à la fois surprenant et angoissant : dans le conte auvergnat de *Jean sans peur*, le héros se dit : « *Il peut entrer partout comme chez lui, ce n'est pas bien bon signe...* ». En effet, le château désert est un haut-lieu d'épreuves dures que le héros devra accomplir ou subir.

## 2. Les actants

### 1. Maîtres et gardiens

Le château désert — conformément à son caractère merveilleux — est au pouvoir d'êtres surnaturels maléfiques (géants, monstres, diables), ou, du moins, de personnes possédant des vertus surnaturelles (sorcière, magicienne, enchanteur, fée). Dans *Jean de l'Ours*, les princesses ont été enlevées par des dragons qui les gardent dans des palais souterrains au-dessous du château désert ; dans quelques versions du conte-type 302, la princesse a été enlevée par un ogre ou par un monstre ; dans des versions du conte-type 303, les frères aînés tombent au pouvoir d'une sorcière ; dans le conte-type 304, la princesse emprisonnée est gardée par un animal merveilleux, et menacée par des géants. Dans les contes-types 400 et 401, ce sont des diables, sylphes ou démons, qui font leur apparition à minuit pour tourmenter le héros. Dans le conte-type 425 C, la Bête — un monstre — est à la fois seigneur du château et victime d'un enchantement. Dans le conte déjà allégué des *Mille et une nuits*, une magicienne domine le palais. Dans les *Mabinogion*, c'est un évêque-sorcier qui construit le château-piège par enchantement. C'est un

mauvais enchanteur qui usurpe le château dans *Claris et Laris* ; un chevalier « faé » retient des prisonniers par enchantement dans *Gui de Warewic* ; des monstres (lions et dragons) terrorisent les habitants de la ville de la *Mule sanz fraïn*. Dans d'autres romans médiévaux, le seigneur du château désert n'est pas surnaturel : mais c'est un chevalier redoutable qui menace la vie de tous les chevaliers arrivant chez lui.

Les maîtres effrayants du château désert surviennent à un moment inattendu ou dans des conditions étranges pour surprendre le héros : en tout cas, ils emploient leur château comme piège. C'est pour cette raison qu'ils le laissent ouvert et en apparence abandonné. Dans le roman médiéval, c'est souvent après le repas du héros que le maître du château apparaît et défie le héros. Dans *Claris et Laris*, l'enchanteur survient après minuit. Dans *Jean de l'Ours*, le petit gnome ou nain — qui deviendra ensuite adjuvant du héros — visite le château au moment où deux des trois compagnons sont sortis dans la forêt et l'un d'eux reste seul à la maison. Dans les contes à désenchantement (400 et 401), les diables ou démons n'apparaissent que la nuit.

### 2. Les victimes

La victime, dans le conte populaire, est le plus souvent une princesse. Elle est enfermée dans le château, après avoir été enlevée par le monstre ; ou bien, elle est la victime d'un enchantement, comme dans les contes-types 400 et 401, où elle est transformée en animal (chèvre, poule, cane, couleuvre) ;

ou encore elle subit d'autres métamorphoses : son corps devient tout noir ; elle est enfoncée dans la terre jusqu'au cou. Dans ces deux derniers contes-types, c'est la princesse enchantée elle-même qui implore le héros afin qu'il la délivre. La victime enchantée est souvent cachée au fond du château : dans *Le roi de la Montagne d'Or*, elle se trouve dans la dernière chambre ; dans *Vingt-cinq*, dans la vingt-et-unième chambre ; dans le roman du *Bel Inconnu*, elle sort, sous la forme d'un serpent, d'une armoire ; dans *Gui de Warewic*, le chevalier emprisonné se trouve dans une chambre lointaine, tout comme dans le conte mentionné des *Mille et une nuits*, où le héros erre longtemps dans le château avant de trouver le Roi des Iles Noires transformé à moitié en marbre noir. Dans la *Mule sanz frain*, les habitants vivent dans des grottes, de peur des monstres. Dans le conte du *Fils de la vache rouge*, les trois demoiselles enchantées sortent de derrière une glace de la douzième chambre pour avertir le héros du danger, puis elles redeviennent trois roses et rentrent derrière la glace. Les habitants du château de *Claris et Laris* sont exilés, mais leur dame revient souvent à minuit pour se plaindre des malheurs qui sont arrivés à sa maisonnée : elle exprime l'attente de leur délivrance.

### 3. Les actions

#### 1. Le méfait

Nous avons vu que le méfait dont l'Objet du conte est la victime, est l'emprisonnement ou l'enchantement. Ce méfait, commis par le

maître du château, crée un conflit entre le monde *normal* (monde du héros) et l'autre monde ; il s'agit d'une opposition *externe* au monde du héros<sup>31</sup>. La cause du méfait n'est en général pas du tout éclairée, excepté dans le conte des *Mille et une nuits*, dans le récit des *Mabinogion* et dans quelques romans, où le méfait est expliqué par une histoire de vengeance.

#### 2. La réparation du méfait

Le héros ne connaît pas toujours le méfait quand il part de chez lui ; souvent, il n'en prend connaissance que sur place, au château.

Les épreuves lui sont imposées quasi *malgré lui* ; il doit les affronter dans une situation n'offrant guère d'autre issue.

Dans *Jean de l'Ours*, le héros doit accomplir d'abord une épreuve qualifiante (ses deux compagnons sont battus successivement par un gnome ou un nain ; c'est lui seul qui résiste au gnome et peut entreprendre la délivrance des princesses emprisonnées), puis il doit combattre les gardiens (dragons ou bêtes féroces) des princesses. De même, dans la *Mule sanz frain*, Gauvain doit affronter d'abord deux lions, puis un chevalier, et finalement deux dragons.

Dans les contes-types 400 et 401, les épreuves sont à subir et non pas à accomplir : le héros est torturé pendant trois nuits successives par des diables ou des démons et il lui est interdit de crier. Quelquefois, le héros doit embrasser l'animal enchanté (*Bel Inconnu*). Dans les romans, le héros doit combattre le seigneur du château ; dans *Claris et Laris*, ce combat n'a même pas

lieu, il suffit qu'il reste à veiller tout armé dans le château pour que le pouvoir de l'enchantement soit brisé. Le héros réussit souvent à l'aide des moyens magiques, surtout dans le conte populaire (*Jean de l'Ours* grâce à sa canne ; les héros torturés sont guéris le lendemain grâce à un baume ou à une huile magique).

Les épreuves accomplies ou subies par le héros mènent à la *délivrance* ou au *désenchantement*. Les princesses captives regagnent leur liberté ; les princesses métamorphosées redeviennent femmes ; le château hanté cesse d'être fréquenté par les diables. Parfois, le château même change d'aspect après le désenchantement : dans *Le fils de la vache rouge*, le palais noir redevient palais de diamant ; dans *Vingt-cinq*, le voile noir se détache du palais. Dans les *Mille et une nuits*, toute une ville et ses habitants retrouvent leurs formes d'autrefois après la mort de la magicienne.

La réparation du méfait résout le conflit entre l'autre monde et le monde du héros : les victimes du château désert peuvent désormais retourner au monde ordinaire ; le château désert cesse d'appartenir à l'autre monde, il est réintégré au monde normal.

Nous pouvons constater que les contes commençant par le motif du château désert se terminent le plus souvent par le motif de la délivrance ou du désenchantement. Il paraît probable que les épisodes des romans contenant *les contes du château désert* aient été inspirés par le folklore de l'époque<sup>32</sup>.

Le lien entre le motif du château désert et le motif de la délivrance semble assez *solide* et logique. En effet, l'image du château désert implique la symbolique du *vide*, du *caché*, du *secret*. En outre, ce château — par son isolement, par ses merveilles — représente le château enchanté de l'autre monde opposé au monde ordinaire. Le lien entre le motif du château désert et la délivrance (ou le désenchantement) s'explique au niveau de l'imaginaire : ce lien est fondé sur l'*opposition des images* du caché-enfermé-secrété et de la délivrance. C'est cette dialectique des oppositions qui empêche le motif du château désert — dans la plupart des cas — de devenir un motif purement stylistique, un élément descriptif, décoratif. Au contraire, le motif du château désert peut être considéré comme un *point de cristallisation* d'une séquence narrative aboutissant à la délivrance.

Typologiquement, les *contes du château désert* sont en parenté avec les contes du type *Belle au bois dormant*, où « l'intimité des chambres secrètes recèle les belles endormies »<sup>33</sup>. G. Durand voit dans ces contes « le résultat du progrès populaire de l'euphémisme, survivances de mythes chtoniens qui peu à peu ont perdu toute allusion funéraire ». En tout cas, ces contes ont un caractère *sôtériologique* très marqué non seulement par le motif de la *délivrance*, mais aussi par l'*attente* du libérateur de la part des victimes du château, et par le fait que la délivrance est accomplie par un héros *élu*.

Quoiqu'il en soit du sens mythique des aventures du château désert, une conclusion se dégage

concernant la structure des contes : entre des motifs à fonctions très différentes, et qui, en apparence, ne semblent pas liés ensemble, il peut exister des rapports sémantiques stables et profonds.

E. B., Poitiers

## ► NOTES

1. *The Continuations of the Old French Perceval of Chrétien de Troyes*, éd. W. ROACH : *The First Continuation*, vol. II, Philadelphia, University of Pennsylvania, 1950, vv. 3044-3630 ; *The Second Continuation*, Philadelphia, The American Philosophical Society, 1971, ms E, vv. 21659-21955.
2. *The First Continuation*, vol. I, vv. 14433-15146 ; vol. II, vv. 18691-19419 ; vol. III, ms L, vv. 8643-9328 et ms A, vv. 8611-9262.
3. *Messire Gauvain ou La Vengeance de Raguidel par le trouvère Raoul*, éd. par C. AIPPEAU, Paris, Aubry, 1862, pp. 26-51.
4. *Li romans de Claris et Laris*, éd. par J. ALTON, Amsterdam, Rodopi, 1966 (réimp.), vv. 9603 sq. et vv. 18383 sq.
5. *Gui de Warewic*, éd. par A. EWERT, Paris, Champion, 1932-1933, vv. 12284, sq.
6. *La Demoisele a la Mule, conte en vers du cycle arthurien par Paien de Maisieres*, éd. par B. ORLOWSKI, Paris, Champion, 1911, vv. 429 sq.
7. *Renart de Beaujeu, Le Bel Inconnu, roman d'aventures*, éd. par G.-P. WILLIAMS, Paris, Champion, 1967, vv. 2773 sq.
8. *Partonopeu de Blois*, éd. par J. GILDEA, Pennsylvania, Villanova University Press, 1967, vv. 885 sq.
9. *Les voyages merveilleux de Saint-Brandan à la recherche du Paradis terrestre, légende en vers du XII<sup>e</sup> siècle*, éd. par F. MICHEL, Paris, Claudin, 1878, vv. 267 sq.
10. *Les Lais de Marie de France*, éd. par J. RYCHNER, Paris, Champion, 1971, vv. 345 sq.

11. *Lais inédits*, éd. par G. PARIS, in *Romania*, VIII, 1879, pp. 51-59.
12. *Les Mabinogion du Livre Rouge de Hergest avec les variantes du Livre Blanc de Rhydderch*, trad. J. LOTH, Paris, Fontemoing, 1913, vol. I, pp. 158-161.
13. *Les Mille et une nuits*, trad. A. GAL- LAND, Paris, Garnier-Flamma. 'on, 1965, vol. I, pp. 93 sq.
14. M.-A. MÉRAVILLE, *Contes populaires de l'Auvergne*, Paris, Maisonneuve et Larose, 1970, pp. 181-190.
15. Ch. JOISTEN, *Contes populaires de l'Ariège*, Paris, Maisonneuve et Larose, 1965, pp. 174-175.
16. A. BÉRES, *Rozsályi népmesék*, Buda- pest, Akadémiai Kiadó, 1967, pp. 122-123.
17. M.-L. TENÈZE, G. HÜLLEN, *Begegnung der Völker im Märchen*, vol. I, Münster- Westf., Aschendorff, 1961, pp. 286-306.
18. J. et W. GRIMM, *Les Contes (Kinder- und Hausmärchen)*, trad. A. Guerne, Paris, Flammarion, 1967, vol. II, pp. 5-12.
19. A. BÉRES, *op. cit.*, pp. 68-69.
20. Gy. ORTUTAY, *Magyar népmesék*, Budapest, Szépirodalmi Kiadó, 1960, vol. I, pp. 125-139.
21. M.-L. TENÈZE, G. HÜLLEN, *op. cit.*, vol. I, pp. 168-175.
22. Gy. ORTUTAY, *op. cit.*, vol. I, pp. 549-561.
23. L. DÉGH, *Kakasdi népmesék*, Budapest, Akadémiai Kiadó, 1955, vol. I, pp. 19 sq.
24. *The First Continuation*, vol. II, vv. 18693-4.
25. *The Second Continuation*, ms E, vv. 24618-9.
26. *The First Continuation*, vol. II, vv. 3044 sq.
27. Gy. ORTUTAY, *op. cit.*, vol. I, pp. 125-139 ; A. BÉRES, *op. cit.*, pp. 68-69.
28. F.-M. LUZEL, *Contes populaires de Basse-Bretagne*, Paris, Maisonneuve, 1887, vol. I, pp. 219-240.
29. J.-F. BLADE, *Contes populaires de la Gascogne*, Paris, Maisonneuve, 1886, vol. II, p. 46.
30. P. DELARUE et M.-L. TENÈZE, *Le conte populaire français*, Paris, Maisonneuve et Larose, 1957, vol. I, pp. 270-272.
31. M.-L. TENÈZE, *L'entreprise de mise en ordre du fonds traditionnel des contes merveilleux français : les distinctions fondamentales*, Paris, Centre d'ethnologie française (Journées franco-cana- diennes), 1974, 12 p. multigr. ; cf. sur- tout pp. 5-6.
32. V. PROPP, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, 1970, p. 123 : « Ce genre [il s'agit du roman de chevalerie], lui, prend probablement son origine dans le conte ».
33. G. DURAND, *Les structures anthropo- logiques de l'imaginaire*, Paris, Bordas, 1970, p. 272.

## ► ANNEXE

Liste des versions des contes com- mençant par le motif du château désert et se terminant par le motif de la délivrance ou du désenchan- tement (d'après Paul DELARUE et Marie- Louise TENÈZE, *Le conte populaire français*, Paris, Maisonneuve et La- rose, 1957-1964, 2 vol.).

### Conte-type 301

Éléments caractérisant toutes les versions :

...IV. Dans le château hanté. — A : les 3 (ou 4) compagnons arrivent à un château inhabité ; A 1 : où tout est prêt pour eux...

...V. Descente et séjour dans le monde souterrain. — ...E : 11 [le héros] est vainqueur de diables ; E 1 : de géants ; E 2 : d'animaux sauvages... F : Il entre dans 3 châ- teaux ; F 1 : un de fer ou d'acier ; F 2 : un de cuivre ; F 3 : un d'argent ; F 4 : un d'or ; F 5 : dans un seul château ou dans une seule chambre ; F 6 : ou 3 chambres ; F 7 : autres. G : Il délivre 3 princesses ; G 1 : ou 2 princesses ; G 2 : de beauté croissante ; G 3 : ou une seule ; G 4 : endormies ; G 5 : les (ou la) réveille d'un baiser ; G 6 : les (ou la) fait remonter...

### Conte-type 302

*Les animaux secourables et le Corps sans âme* (dans J.-F. CERQUAND, *Légendes et récits populaires du pays basque*, IV, Pau, L. Ribaud, 1882, p. 62) :

...IV : Entre [le héros] dans château qui paraît inoccupé, y couche. A minuit, réveillé par une jeune fille qui le renseigne : il est chez un Basa Jaun (seigneur sauvage) qui l'a enlevé et dévore ceux qui entrent...

V. Retourne [le héros] au château, se cache du Basa Jaun qui sent le chrétien. Se met en fourmi. Caché dans un arbre, laisse tomber l'œuf sur la tête du Basa Jaun qui peigne

la jeune fille en-dessous. Épouse celle-ci ; ils restent maîtres du château.

*Conte-type 303*

*Les trois frères, les trois chiens, les trois rosiers et la princesse* (dans M.-A. MÉRAVILLE, *Contes populaires de l'Auvergne*, Paris, Maisonneuve et Larose, 1970, pp. 122-127) :

L'aîné de trois frères arrive à une maison où le feu brûle dans la cheminée, mais qui semble déserte. Au bout d'un moment, une sorcière arrive et jette le garçon dans un profond trou. La même aventure arrive au deuxième frère. Le frère cadet, grâce à ses chiens, les délivre.

*Conte-type 304*

*Le chasseur adroit* (ms Millien-Delarue, dans P. DELARUE et M.-L. TENÈZE, *op. cit.*, vol. 1, pp. 161-162) : Géants veulent entrer au château où la princesse est gardée ; héros tue la gardienne (une princesse !) et les géants ; entre au château, voit un bon feu dans la cheminée, des rôtis qui tournent à la broche ; puis trouve deux princesses endormies qu'il vient de sauver...

*Conte-type 315*

*La sœur infidèle* (F.-M. LUZEL, in *Annales de Bretagne*, VIII, 1892-93, pp. 440-454, 663-680 et IX, 1893-94, pp. 53-80) :

Jean arrive à un château où il « aperçoit une table toute servie à laquelle il mange et un lit tout prêt dans lequel il se couche, toujours gardé par ses chiens. Le lendemain, il trouve encore son repas préparé, visite les chambres où il ne découvre personne, parcourt les jardins qui sont bien entretenus ». Dans la suite de ce conte très complexe, le motif du château désert ne semble pas lié au motif de la délivrance.

*L'homme aux deux chiens* (dans F.-M. LUZEL, *Contes bretons*, Quimperlé, E. Clairet, 1870) : Jean trouve

château qui paraît inoccupé, y délivre princesse après trois nuits d'épreuves (cf. conte-type 401) et l'épouse.

*Conte-type 316*

*La sirène et l'épervier* (dans F.-M. LUZEL, *Contes populaires de Basse-Bretagne*, Paris, Maisonneuve, 1887, t. II, pp. 381-418) :

Fanch arrive au soir à un vieux château, entre, voit un mouton qui cuit à la broche, s'assied près du feu et attend ; comme personne ne vient, il met le mouton sur la table et mange. Quand il a sommeil, une invisible main prend la lumière et le conduit à une chambre où il trouve un bon lit. Les trois jours suivants, il doit accomplir des tâches difficiles de plus en plus dures, assignées par trois vieilles femmes très laides qui, après l'accomplissement des épreuves par Fanch, redeviennent trois princesses.

*Conte-type 326*

Éléments caractérisant toutes les versions :

...IV. Au château hanté. — Le héros vainc les diables par ruse ou par courage. V. Autres exploits. — ...B : Il libère une femme ; B 1 : une princesse ; B 2 : du diable ; B 3 : d'un monstre...

*Conte-type 329*

*Le sorcier aux trois ceintures* (dans F. CADIC, *Contes de Basse-Bretagne*, Paris, Erasmé, 1955, pp. 17-25) :

Le fils de roi et ses trois adjuvants arrivent au château du sorcier : « Ils pénètrent dans les appartements sans rencontrer âme qui vive. Pas un murmure de voix, aucun bruit de pas : on se serait cru dans une nécropole. Dans la salle à manger, cependant, la table était dressée, magnifiquement servie. On aurait dit qu'ils étaient attendus ». Plus tard, ils découvrent le magicien qui leur impose les épreuves : ils doivent garder trois nuits successives la princesse qui se trouve au pouvoir du magicien. La princesse disparaît chaque nuit, mais

le héros, grâce à ses compagnons, la retrouve toujours le lendemain. Après le troisième jour, la princesse est libérée du magicien et le héros peut l'épouser.

*Contes-types 400 et 401*

Éléments caractérisant toutes les versions :

I. La princesse ensorcelée et son libérateur. — ...B : Il [le héros] arrive à un château ; B 1 : qui semble inhabité ; B 2 : où tout est prêt comme pour le recevoir. C : Il trouve une princesse ensorcelée ; C 1 : en chèvre ; C 2 : en grenouille ou crapaud.

II. Les épreuves et la libération de la princesse. — A : Pour libérer la princesse, le héros se laisse tourmenter trois nuits avec une violence croissante ; A 1 : par des diables ; A 2 : par d'autres êtres ; A 3 : sans prononcer une parole ; A 4 : autres épreuves.

B : La princesse le ranime.

C : La princesse est désensorcelée ; C 1 : progressivement ; C 2 : d'une seule pièce.

*Conte-type 425 C*

*La Belle et la Bête*

La fille demandée en mariage par la Bête se rend à son château où elle ne trouve personne. La nuit, apparaît la Bête. Plusieurs façons pour la désenchanter.