HAL
open science

La figure du dragon : des origines mythiques à la Fantasy et à la Dragon Fantasy anglo-saxonnes contemporaines

Daisy De de Palmas Palmas Jauze

To cite this version:

Daisy De de Palmas Palmas Jauze. La figure du dragon : des origines mythiques à la Fantasy et à la Dragon Fantasy anglo-saxonnes contemporaines. Littératures. Université de la Réunion, 2010. Français. NNT : 2010LARE0025 . tel-01160963

HAL Id: tel-01160963

https://theses.hal.science/tel-01160963

Submitted on 8 Jun 2015

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.

UNIVERSITE DE LA REUNION

FACULTE DES LETTRES ET DES SCIENCES HUMAINES

La figure du dragon : des origines mythiques à la Fantasy et à la Dragon Fantasy anglo-saxonnes contemporaines

Thèse de littérature anglo-saxonne
présentée en vue de l'obtention du grade de docteur par

Daisy de Palmas Jauze

préparée sous la direction de
Mme le professeur Sophie Geoffroy

soutenue le 26 juin 2010

devant un jury composé de :

M. Alain GEOFFROY, professeur, Université de la Réunion
Mme Sophie GEOFFROY, professeur, Université de la Réunion
Mme Irène LANGLET, professeur, Université de Limoges
Mme Anne LARUE, professeur, Université de Paris XIII

UNIVERSITE DE LA REUNION

FACULTE DES LETTRES ET DES SCIENCES HUMAINES

La figure du dragon : des origines mythiques à la Fantasy et à la Dragon Fantasy anglo-saxonnes contemporaines

Thèse de littérature anglo-saxonne
présentée en vue de l'obtention du grade de docteur par

Daisy de Palmas Jauze

préparée sous la direction de
Mme le professeur Sophie Geoffroy

soutenue le 26 juin 2010

devant un jury composé de :

M. Alain GEOFFROY, professeur, Université de la Réunion
Mme Sophie GEOFFROY, professeur, Université de la Réunion
Mme Irène LANGLET, professeur, Université de Limoges
Mme Anne LARUE, professeur, Université de Paris XIII

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier

Mme le professeur Sophie Geoffroy, notre directrice de thèse, qui s'est laissée gagner à la cause des dragons, pour ses conseils avisés, sa correction minutieuse, son soutien et son enthousiasme ;

Jill Bonnabeau, ma collègue du collège, qui s'est portée volontaire, depuis mon Master, pour enseigner dans les classes difficiles où nous nous relayions habituellement ;

Jean-Michel Jauze, mon mari, qui a tenu le rôle du candide et dont certaines questions pertinentes m'ont incitée à éclaircir mes idées, à développer et à structurer mon raisonnement ;

et tous les dragons que j'ai rencontrés, sans lesquels ce travail n'aurait pas existé.

Illustration de L. Grant-West, in A. Collins, S. Williams, J. Wyatt, 2003, *Draconomicon*, *Dungeons & Dragons*, USA, Wizards of the Coast, p. 5.

SOMMAIRE

Introduction

Première partie – Du dragon originel à la Fantasy contemporaine

I – Le dragon, une créature aussi ancienne que l'Homme

II – Le dragon, figure littéraire depuis les premiers écrits

III – Les images du dragon moderne véhiculées par la Fantasy

Deuxième partie – La mise en scène des dragons dans la Fantasy : héritage et renouveau

I – Des dragons d'univers extrêmes

II – Les dragons en toile de fond

III – L'image renouvelée du gardien de trésor

IV – La métamorphose, une aptitude fréquente mais tenue secrète

V - Le vol, une capacité exigée des dragons de la Fantasy

Troisième partie – La Dragon Fantasy

I – Les récurrences narratives de la Dragon Fantasy

II - Le peuple dragon de la Dragon Fantasy

III – Les nouveaux héros : le dragon et son dragonnier.

Conclusion

INTRODUCTION

Témoignages ou légendes, hauts-faits ou fabuleux récits de voyages, les textes, des plus anciens aux plus modernes, rapportent d'étranges confrontations de l'homme à des créatures qui ont constitué, au fil des siècles, un corpus aux noms évocateurs. Certaines de ces créatures ont fait l'objet de traités scientifiques sans pour autant avoir jamais été vues dans un zoo, sans même qu'un squelette n'ait jamais été retrouvé.

Ambroise Paré, médecin du XVIème siècle écrivit un traité sur les licornes, le Suisse Conrad Gessner publia en 1589 son *Livre des serpents* où il établit une catégorie aptère (sans ailes), une autre apode (sans pattes) et une autre ailée. L'Italien Ulisse Aldrovandi, professeur d'histoire naturelle à l'université de Bologne, publia son *Histoire des serpents et des dragons* (1640) où sont représentées différentes espèces, de l'hydre au dragon d'Ethiopie. Il avait « fait exécuter huit mille panneaux peints *a tempera* et plus de cinq mille gravures et dessins de tous les spécimens rares, exotiques qu'on lui avait décrits mais qu'il n'avait pas pu se procurer »[1].

Le terme de dragon n'oriente pas d'emblée vers la littérature moderne dans l'esprit du grand public. Il est plus volontiers associé à la culture asiatique, à la religion judéo-chrétienne ou à une volonté économico-politique. En questionnant le fichier central des thèses, nous avons constaté en effet, que le dragon était traité en histoire du Moyen Âge, en art et civilisation asiatiques, en médecine, en cinématographie, mais nous ne l'avons pas trouvé dans des thèses de littérature, ni de Fantasy. Il est pourtant réapparu dans tous les genres littéraires populaires modernes surtout dans les contes remis au goût du jour, la science-fiction, la littérature de jeunesse et, surtout dans la Fantasy comme nous nous attacherons à le montrer dans notre étude.

Il est vrai que la Fantasy est très mal connue. C'est un genre récent qui a émergé au milieu du XXème siècle, aux Etats-Unis, avec le succès de *The Lord of The Rings* de Tolkien en 1966. Elle attire l'attention par ses records de ventes sporadiques qui incitent les libraires à regrouper désormais sous ce terme toutes sortes de romans. Cela aboutit à un amalgame certain et une mauvaise appréciation du genre qui n'a pas encore de masse critique suffisante, ni de recul temporel, pour s'imposer aux yeux du plus grand nombre en

---

[1] P. ABSALON et F. CANARD, 2006, *Les Dragons, des monstres au pays des hommes*, Paris, Gallimard, « Culture et société », p. 73.

tant que tel. La Fantasy a du mal à se dissocier de la littérature de jeunesse, voire enfantine à cause de son emprunt au merveilleux, à la magie, aux légendes anciennes, au petit peuple de lutins et de nains, et semble dépendante d'effets de mode et de quelques auteurs, à l'instar de J. R. R. Tolkien ou J. K. Rowling pour ne citer qu'eux.

Ce problème provient du fait que la Fantasy commence à peine à être définie véritablement, tant son envergure et son champ d'actions ont dérouté. L'imagination fait la vie de ce genre, elle est sans bornes, rapide à rebondir sur tout ce qui éveille son attention. Le flottement du départ a eu pour effet de l'amalgamer aux littératures de l'imaginaire en général et à la notion anglaise de *fantasy* qui recoupe un large champ de la littérature classique et contemporaine où existent des éléments magiques ou fabuleux. Jean-François Ruaud a proposé une définition qui a le mérite d'être brève : « la Fantasy est une littérature fantastique incorporant un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de magie »[2]. Définition vague qui peut s'appliquer aussi bien au conte, à la légende ou au miracle. Le terme fantastique qu'il emploie est confus, il « se trouve, dès l'étymologie, opposé à la raison, à la réflexion logique, au raisonnable (*sensible*) et associé à la fantaisie (*fancy/fantasy* en anglais) c'est-à-dire à l'imagination, aux chimères, à l'illusion, à la folie, à l'excentricité »[3]. Il génère un autre amalgame avec le genre fantastique inapproprié dans le contexte fantasien qui se fonde d'avantage sur le merveilleux.

L'ensemble des « traits communs » dégagés d'un ensemble d'œuvres textuelles, iconographiques et interactives, par Anne Besson, correspond davantage à la définition du genre tel qu'il apparaît aujourd'hui : [la Fantasy exalte] « une noblesse passée marquée par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, en ayant recours à un surnaturel magique qui s'appuie sur les mythes et le folklore »[4]. Il est devenu clair aujourd'hui, que « la Fantasy est une littérature qui cultive le sens du sacré, c'est-à-dire qui retrouve selon des modalités contemporaines un rapport ancestral au surnaturel »[5]. Nous étudierons, en effet, toutes ces notions fondamentales de héros, de sacré, de

---

[2] André-François RUAUD, 2001, *Cartographie du merveilleux,* Paris, Denoël, « Folio SF », p. 10.
[3] Sophie GEOFFROY-MENOUX, 2000, *Introduction à l'étude des textes fantastiques dans la littérature anglo-américaine*, Paris, Editions du temps, pp. 9-10.
[4] Anne BESSON, 2007, *La fantasy,* Paris, Klincksieck, p. 14.
[5] Anne BESSON & Myriam WHITE-LE-GOFF, 2007, *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne, « Essais », p. 12. Actes du colloque du CRELID, Université d'Artois, avec la collaboration de « Modernités médiévales ».

surnaturel magique (le merveilleux), ainsi que le retour vers une nature primitive idéalisée liée à une connaissance et une présence ancestrales surnaturelles (le mythe).

Mais la Fantasy s'adresse encore à un public averti, comme la science-fiction avant elle, ou le roman policier, un public qui choisit son roman selon l'étiquette « Fantasy » et ce qu'il présuppose y lire. Apposé sur la tranche ou la couverture du roman, le terme fait partie du « paratexte », c'est-à-dire « ce par quoi un texte se fait livre et se propose comme tel à ses lecteurs, et plus généralement au public »[6], le paratexte qui se subordonne au texte, influence la réception de l'œuvre, et possède un caractère essentiellement fonctionnel.

Le terme « dragon » éveille, lui aussi, des idées préconçues ou une association assez systématique au conte ou à la légende héroïque ancienne. L'association du dragon et de la Fantasy, souvent confondue avec l'Heroic Fantasy, ne fait que conforter l'idée première de sous-genre populaire. Le dragon de la Fantasy contemporaine a énormément évolué par rapport à la créature d'autrefois, et pourtant, les quelques très rares critiques qui en parlent dénoncent une image particulièrement négative de faire-valoir d'un héros comme dans les légendes, ou indissociable de la férocité et de la bestialité qui sont ordinairement l'apanage de l'Heroic Fantasy. Nous avons des ouvrages encyclopédiques qui traitent largement du dragon de l'art mais qui, au niveau littéraire, en abordant le dragon moderne, ne citent que l'Heroic Fantasy. Il semble évident que le genre et le sous-genre sont amalgamés par ce dénominateur commun.

Un autre problème se fait jour : la Fantasy ne semble pas encore bien perçue du public, et pourtant, certains auteurs, tels André-François Ruaud ou Jacques Goimard[7], en listent de multiples variantes. Ils ont agi en pionniers en effectuant un immense travail pour montrer l'héritage ancien de la Fantasy depuis les premiers écrits et les emprunts aux autres genres, mais ils n'ont fait qu'éclater le genre au lieu de tenter de le synthétiser. Le dictionnaire de John Clute et John Grant, l'*Encyclopedia of Fantasy* (1997), agit de même en offrant de multiples appellations contenant le terme Fantasy, quarante-huit entrées, qui expliquent le commentaire de Ruaud d'un genre éclectique, pour ne pas dire « fourre-tout »: « C'est dire qu'il s'agit non seulement de quarante-huit sous-genres et d'un genre

---

[6] Gérard GENETTE, 1987, *Seuils*, Paris, Seuil, « Essais », p. 7.

[7] André-François RUAUD, 2001, *Cartographie du merveilleux,* Paris, Denoël, « Folio SF » ; Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, « Agora ».

en plein développement mais d'un mot attrape-tout qui a vocation à désigner une bonne partie des littératures de l'imaginaire »[8].

La Dragon Fantasy, sujet central de notre thèse, n'y apparaît cependant pas encore, puisqu'il s'agit d'un terme de notre cru, que nous utiliserons pour déterminer un ensemble de romans récents pour lesquels nous avons découvert une certaine cohérence interne. Nous nous sommes lancée dans une étude sémantique afin de définir les mécanismes du récit et la structure narrative. Notre premier constat fut une ressemblance étonnante assez frappante au conte qui se montre particulièrement actif de nos jours (mêmes personnages, départ de chez soi, quête d'artefacts, irruption du merveilleux, fin heureuse). Mais, nous avons rapidement compris que ces ingrédients apparemment proches ont été réaménagés dans une autre optique.

> Au sein d'une œuvre intellectuelle, s'opère une étrange alchimie qui métabolise ses éléments initiaux, qui confère aux plus simples d'entre eux un destin nouveau, qui recompose le réel et qui aboutit à un nouvel ensemble doté d'une puissante cohérence interne[9].

La découverte d'autres romans organisés suivant le même schéma nous a permis, par comparaison, d'établir une structure invariante du récit qui nous autorise à écarter notre genre du conte. Nous nous sommes tournée vers les analyses de structuralistes et de folkloristes à l'instar de Vladimir Propp[10] et les travaux développés dans les années soixante-dix par l'École de Paris, avec A. J. Greimas[11](schéma actanciel), Tzvetan Todorov[12], Claude Bremond[13] et Gérard Genette[14], qui travaillaient sur le conte de fée essentiellement, mais également le mythe, le burlesque, le texte biblique et même le roman policier. Nous n'avons pas utilisé les travaux de Roland Barthes, trop centrés, à notre sens, sur la fonction narrative, la grammaire, la syntaxe et l'énoncé lui-même[15]. En revanche, Claude Lévi-Strauss[16] nous a éclairée sur la nécessité de rechercher l'unité intelligible

---

[8] Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, « Agora », p. 205.
[9] Daniel DUBUISSON, 2008, *Mythologies du XXe siècle,* Lille, Presses Universitaires du Septentrion, p. 111.
[10] Vladimir PROPP, 1965, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil « Poétique ».
[11] Algirdas Julien GREIMAS, 1966, *Sémantique structurale,* Paris, Larousse.
[12] Tzetan TODOROV, 1970, *Introduction à la littérature fantastique,* paris, Seuil, « Points ».
[13] Claude BREMOND, 1973, *Logique du récit*, Paris, Seuil.
[14] Gérard GENETTE, 1969, *Figures II,* Paris, Seuil, « Tel Quel » / 1972, *Figures III,* Paris, Seuil « Poétique ».
[15] Nous reconnaissons la prépondérance de ses unités narratives fonctionnelles au niveau du conte populaire ou du roman balzacien, mais nous avons opté pour Propp qui axe son travail sur les fonctions.
[16] Claude LÉVI-STRAUSS, 1973, *Anthropologie structurale I,* Paris, Plon.

sous-jacente aux fonctions de l'Esprit, la piste de l'universalité en mettant à jour le système de relations régies par des lois inconscientes, ce que nous avons tenté de faire.

Nous nous emploierons alors à montrer que la Dragon Fantasy possède une cohérence structurelle propre, un schéma narratif qui enchaîne des unités fonctionnelles récurrentes (en dehors des unités catalytiques accompagnant la trame principale et qui font l'originalité et la profondeur d'un roman par rapport à un autre). Nous nous sommes heurtée à un problème au niveau de la propulsion de l'action que nous ne subordonnons pas seulement à la décision du héros. Ce dernier peut en effet, agir ou subir mais également suivre d'autres décisions prises ou des événements qui le soumettent. Les actants ne sont pas alors, seulement des personnages, mais aussi la magie, le vrai nom qui agissent telles des entités vivantes, et le dragon. Aussi avons-nous choisi le terme de *mobile* pour désigner tout ce qui agit sur l'action centrale et possède à la fois une motivation propre qui le pousse à agir suivant une optique de transformation progressive. N'entre pas dans cette dénomination ce qui ne satisfait pas aux deux exigences (le sorcier en règle générale ou le chevalier).

Nous analyserons les composantes de la Dragon Fantasy en effectuant des comparaisons entre les romans afin de prouver l'existence d'un même fonds d'idées mis en scène par des auteurs différents. L'analyse des éléments constitutifs récursifs s'établira essentiellement sur les sources primaires car nous n'avons pas de critiques sur le sujet. Nous tenterons de démontrer que notre sous-genre est aussi aisément identifiable que le conte avec lequel nous effectuerons une comparaison. La Dragon Fantasy appartient au registre de la Fantasy, l'ingrédient fondamental en est le dragon et même un peuple draconique, c'est dire l'ampleur nouvelle de notre créature dans les romans très récents.

Pour en revenir à la multitude de sous-genres, nous l'avons, par contre, restreinte à trois, déterminés par l'importance de la présence draconique : la Fantasy, l'Heroic Fantasy et la Dragon Fantasy.

Sous le terme général de Fantasy sans adjonction d'autres termes, nous positionnons essentiellement la High Fantasy héritée de Tolkien et la Fantasy arthurienne[17]. Dans cette première classification, le dragon n'est qu'un représentant d'une espèce dangereuse pour l'homme, comme celui des légendes anciennes. Il n'est plus la bête à combattre nécessairement, mais il a des réactions animales imprévisibles.

---

[17] Nous écartons tous les autres sous-genres, science Fantasy, light Fantasy, Fantasy ludique, romantic Fantasy, Fantasy urbaine, dark Fantasy, etc. où le dragon n'apparaît pas ou trop exceptionnellement.

L'Heroic Fantasy est très connue des amateurs de jeux de rôle et de jeux vidéo. Elle exalte un univers situé dans un passé lointain ou un monde futur détruit par un cataclysme, et fondé sur la violence. Le dragon y est souvent présent mais au même titre que la magie, les monstres et les sorciers. Il est stéréotypé et prédéterminé au service du mal, devenant, de ce fait, une bête à abattre. Le dragon de ce genre est facile à cerner, et quelques exemples tirés de romans confirmeront notre approche théorique. De ce fait, nous ne consacrerons qu'un chapitre à la définition du sous-genre, le cadre de son émergence et son lien avec les jeux, l'image du dragon qu'elle offre dans son contexte particulier.

Dans la Dragon Fantasy, le dragon se présente comme un élément indispensable à la constitution même du sous-genre que nous avons déterminé. Aussi, est-il la seule figure qui nécessite un travail approfondi. Ceci permettra de déterminer le nouveau dragon de notre époque, apparu au tournant du millénaire, avec les premiers romans qui ont été extraits des jeux et de l'Heroic Fantasy et dans lesquels nous en percevons encore les stigmates (cycle *DragonLance* commencé en 1989). La séparation est définitive depuis une dizaine d'années car les deux souches de dragons se démarquent désormais mais peuvent s'opposer dans un même roman.

La constitution de l'image draconique nous semble incomplète si nous la limitons aux créatures antinomiques. Il nous paraît également intéressant de déterminer les facettes qui intègrent la figure du dragon des trois groupes, les éléments morphologiques et les capacités mises en valeur ou devenues récemment indispensables, qui permettent de constituer un socle commun à tous les dragons d'aujourd'hui.

Nous avons opté pour l'écriture du terme « Fantasy » avec une majuscule lorsqu'il s'agit du genre, évitant ainsi toute confusion possible avec le terme anglais *fantasy* signifiant le rêve, le fantasme, l'imagination, l'adjectif fantaisiste et même fantastique. Nous laisserons le mot en italique lorsqu'il est dans une citation française car certains critiques ou traducteurs français ont choisi ce style d'écriture. Suivant la même logique, « Dragon Fantasy » sera écrit avec des majuscules.

Choisir la Fantasy comme sujet d'étude nous a confrontée à une difficulté majeure, celle du choix et de la disponibilité des œuvres. Il a fallu en effet, faire le tri aussi bien dans les ouvrages généraux que dans les romans. Le dragon étant victime d'un soudain succès, le terme s'intègre désormais partout pour inciter à l'achat. Aussi de nombreux titres récents, ou réédités récemment, l'affichent-ils, de même que les illustrations de couverture, dans un but marketing évident au vu des quelques pages, parfois des quelques lignes, qui

lui sont réservées. D'autres ouvrages, anciens ou récents, affichant le terme ou un équivalent dans leur titre, sont réapparus sur les rayons pour profiter de l'impact commercial, sans que ce soit de la Fantasy, comme le *thriller The Red Dragon* de Thomas Harris (1987), ou le policier *Le Baiser du Dragon* de Chris Nahon (2001). Certains titres en français diffèrent totalement du titre original en anglais et conduisent vers de fausses pistes, à l'instar de *La bannière du dragon* (1997) de Robert Jordan qui traduit *The Great Hunt* (1990). À l'inverse, le terme dragon n'apparaît parfois pas dans les titres alors que la créature est un élément important du roman, et c'est le cas de nombreux romans de Fantasy, à l'instar d'*Eragon* (2003), de *The Eldest* (2005) de Christopher Paolini, ou de *The Hobbit* (1933) de J. R. R. Tolkien. Souvent, dans ce cas, l'éditeur veille à ce qu'il soit représenté dans l'illustration de couverture, mais pas toujours, et l'expérience nous a montré qu'il ne fallait pas se fier au dragon représenté en couverture.

Aussi, avons-nous dû procéder à tâtons, et attendu d'avoir véritablement les ouvrages en main pour en déterminer le contenu. Car le dragon semble l'objet d'un engouement particulier récent, mais pas seulement en Fantasy. L'image d'art a contribué à la propagation du phénomène. Il est parallèlement accaparé par les média fondés sur l'image : les bandes dessinées, les livres pour enfants, les contes illustrés, les films, les dessins animés, les jeux vidéo ou les films d'animation et les peintures d'artistes. Il est visible sur les supports les plus divers, cracheur de flammes sur les couvertures de roman, dessins suggestifs dans les tatouages corporels ou autocollants sur les voitures, et sur les sites Internet. L'image, en impulsant d'autres en une boucle sans fin, prouve la profusion de son appropriation. En suivant les liens entre sites, nous découvrons chaque jour d'autres ouvrages et nous sommes quelque peu frustrée de ne pouvoir avoir à notre disposition toutes ces sources. Nous sommes ainsi consciente de passer à côté de textes qui pourraient sans doute étayer davantage nos théories, mais il y avait un choix à faire.

Nous avons choisi vingt-quatre auteurs anglo-saxons contemporains et une française qui ont mis en scène un ou plusieurs dragons dans trente-sept œuvres de Fantasy, un conte (Cressida Cowell) et un roman d'Heroic Fantasy (Stephen Dea) ; un corpus sélectionné en fonction des thèmes les plus pertinents, nous semble-t-il, pour notre propos. Tolkien y a sa place de précurseur de la Fantasy moderne (1937). Il faut attendre quarante ans pour que le dragon devienne un sujet prépondérant avec Anne McCaffrey (1971). Tous les autres textes se situent après 1984-85, date à laquelle nous faisons débuter la Dragon Fantasy avec la première trilogie du cycle *DragonLance* de M. Weis et T. Hickman. Le

dragon y apparaît en nombre et se démarque. Les idées qui étaient novatrices à ce moment-là sont depuis réutilisées, approfondies et déjà reconsidérées par de nombreux auteurs, de façon originale. Plus récemment (2006), nous voyons poindre de nouvelles idées et une orientation plus catégorique des rapports et des liens entre l'homme et le dragon, signe que les auteurs qui choisissent aujourd'hui ce mode d'écriture ont profité de l'enseignement de leurs prédécesseurs, se sont affermis et l'utilisent comme outil allégorique. Les nouveautés fondamentales sont le caractère de dépositaire d'un savoir ancestral et d'appartenance à un peuple. Ces notions s'affirment de plus en plus dans les romans récents, d'où leur choix plus important : six pour les années 84-90, sept pour les années 91-2000 et vingt et un pour la période 2001-2009 où l'image du dragon est la plus novatrice. Ces auteurs sont Rachel Gobar (une nouvelle), Thorarinn Gunnarsson (deux romans), Richard Knaak (un roman), Katharine Kerr (deux romans), E.E. Knight (trois romans), Ursula Le Guin (deux romans), Douglas Niles (un roman), Donita K. Paul (un roman), Christopher Paolini (trois romans), Terry Pratchett (un roman), Charles E. Pogue (la novélisation de son film), Jean Rabe (une nouvelle), Irène Radford (un roman), Mark Robson (trois romans), J.K. Rowling (deux romans) et Jo Walton (un roman). Dans la bibliographie, les romans de Dragon Fantasy seront signalés par les lettres DF.

Notre étude se limite à la Fantasy anglo-saxonne à l'exception d'une idée empruntée à un roman d'une auteure française, dans la mesure où nous n'avons pas trouvé d'équivalent dans notre aire géographique (Sophie Audouin Mamikonian). Entorse que nous signalons également dans le paragraphe concerné.

S'agissant de notre démarche, dans les romans de Fantasy utilisés dans la deuxième partie, nous n'étudions que les passages où le dragon apparaît, illustrant nos théories. Dans notre troisième partie, nous nous appuyons essentiellement sur les romans de Dragon Fantasy. Les études et ouvrages critiques faisant défaut en la matière, nous n'avons d'autre choix que d'extraire nos idées de ces sources primaires.

Les créatures magiques et féériques qui ont frappé l'imaginaire populaire d'autres temps reviennent dans la Fantasy d'aujourd'hui, dans les livres de jeunesse ou même ceux plus particulièrement destinés aux adultes, ramenant au goût du jour de vieilles légendes, de vieilles peurs et de nouvelles émotions, signes d'une vibration affective certaine au niveau de l'inconscient. Preuves que l'homme moderne ne s'est pas affranchi de ses liens avec son passé mythique, ou plus simplement qu'il n'a pas totalement perdu son regard d'enfant et qu'il accepte parfois qu'une fée le ravisse de son univers trop rationnel.

Les illustrations scientifiques et les photographies de synthèse imposent une réalité nouvelle à l'interprétation imagée de ces créatures que le cinéma, en les animant, rend plus concrètes. Faunes, gnomes, trolls, centaures ou dragons d'antan y prennent la même valeur que les chats, les chiens, les chevaux ou les lions. Les auteurs anglo-saxons des littératures de l'imaginaire les intègrent volontiers à leurs textes pour leur charge symbolique, leur représentation d'un univers en rupture avec le monde réel. Nous y sentons également l'atmosphère captivante générée par l'oralité des récits lors des veillées autour d'un feu. Ces artefacts sont des traducteurs d'atmosphères et d'univers, ils aident le langage à construire et expliquer un autre univers qui fait écho en nous par des images plus ou moins connues et fédératrices. C'est le principe même des mythes. Nous nous inspirerons des théories des anthropologues qui les ont étudiés avec les représentations symboliques. Or comme les objets symboliques ne sont jamais purs, nous seront amenée à exploiter tous les domaines que l'anthropologie recouvre, aussi bien au niveau symbolique, social et structurel (par l'étude de la société draconique) ou encore affectifs dans les rapports de l'individu ou son décalage avec son milieu.

Roger Caillois affirme, à propos des mythes, qu'« il fut un temps où des sociétés entières y ajoutaient foi et les actualisaient par des rites, et maintenant qu'ils sont morts, ils ne cessent de projeter leur ombre sur l'imagination de l'homme et d'y susciter quelque exaltation »[18]. Ce sont les mythes anciens qui sont morts parce que le contexte de leur survivance n'existe plus mais toute société produit ses mythes et la société moderne n'est pas en reste. De plus, la littérature, les contes et la Fantasy les font également revivre à leur manière. Selon Lévi-Strauss, il n'y a pas de fossé infranchissable entre la pensée des peuples dits primitifs et la nôtre. Ce qui peut passer, dans nos sociétés, pour des croyances étranges ou des coutumes bizarres doit être considéré comme des formes de pensée toujours présentes en nous et non des vestiges de formes de pensée archaïque.

> Loin d'être, comme on l'a souvent prétendu, l'œuvre d'une 'fonction fabulatrice' tournant le dos à la réalité, les mythes et les rites offrent pour valeur principale de préserver jusqu'à notre époque, sous une forme résiduelle, des modes d'observation et de réflexion [...] Assurés dix mille ans avant les autres [sciences], ils sont toujours le substrat de notre civilisation.[19]

---

[18] Roger CAILLOIS, 1938, *Le mythe et l'homme,* Paris, Gallimard, « Folio essais », p. 23.
[19] Claude LEVI-STRAUSS, 1962, *La pensée sauvage,* Paris, Plon, p. 25.

Tout ceci est parfaitement illustré par le contexte de la Dragon Fantasy, ses rapports au dragon, l'emploi d'une magie effective et surtout son héros spécifique, le dragonnier, dans lequel nous nous identifions et au travers duquel nous vivons une aventure virtuelle à dos de dragon, que nous ne pourrons jamais faire réellement.

Nous empruntons la définition du mythe à ceux qui contribuèrent à enrichir sa connaissance par leur travail sur les sciences humaines, l'anthropologie et l'histoire des religions, des chercheurs qui, à l'instar de Dumézil, Lévi-Strauss[20] ou Mircea Eliade ont cherché à rendre compte de l'origine de la formation des idées, des représentations et des symboles, car cette piste du mythe conduit également aux notions de symbole, de symbolique et d'images. Par symbole, nous entendons la représentation imagée et concrète, le signe figuratif d'une notion, « un langage fort éloigné de la clarté intentionnelle que possède celui du conscient »[21]. Nous abondons plutôt dans le sens de la définition psychanalytique de la représentation indirecte et figurée, au niveau du psychisme, d'un conflit, d'un désir ou d'une idée.

> C'est au symbole qu'incombe la tâche capitale de révéler tel dynamisme, telles masses énergétiques qui sommeillent dans l'inconscient de l'être. Elles en jaillissent à chaque époque, en un langage renouvelé. C'est l'interprétation des symboles, dès lors, qui permet au Moi et au Conscient d'acquérir quelque compréhension de ce qui se trouve et se fomente inconsciemment au fond de l'homme et des hommes[22].

Les explications symboliques dont nous étayons nos analyses de textes nous amènent à examiner les rapports de l'homme à l'Inconscient, à travers la quête de soi entreprise par le héros. Nous situons dans l'Inconscient la magie du héros et son vrai nom qui pèse sur sa personnalité. Nous empruntons à Jung son concept de « l'Ombre »[23]. Il a en effet, montré que l'ombre projetée par l'esprit conscient de l'individu contient des aspects cachés, refoulés, défavorables ou néfastes de la personnalité, mais également des impulsions créatrices et de bons instincts. Ce qui revient à dire que le Moi et l'Ombre sont liés l'un à l'autre sans être l'inverse l'un de l'autre. Et c'est ainsi que nous nous figurons la présence de l'esprit draconique qui se développe dans celui de l'humain et qui lui permet

---

[20] Claude LEVI-STRAUSS, 1962, *La pensée sauvage,* 1964, *Le cru et le cuit (Mythologiques 1),* 1971, *L'homme nu (Mythologiques 4*), 1973, *Anthropologie structurale II.*.
[21] Carl Gustav JUNG, 1961, *Un mythe moderne*, Paris, Gallimard, « Folio essais », p. 205.
[22] Roland COHEN, préface de C.G. Jung, 1961, *Un mythe moderne,* Paris, Gallimard, « Folio essais », p 19.
[23] C. G. JUNG, 1964, *L'homme et ses symboles*, Paris, Laffont.

d'accéder à d'autres niveaux de connaissances plus anciens, oubliés par l'époque moderne, de domestiquer sa magie, d'apprendre son vrai nom et de se connaître réellement. Tout ceci nous mène à l'archétype qui inclut tout ce que nous venons de citer : les mythes, les symboles, les représentations.

Le concept de l'archétype nous renvoie d'abord à Platon pour lequel les Idées étaient les modèles éternels des choses, ou encore chaque chose existante n'est que le reflet d'un modèle idéel, ce que nous nommons dans notre analyse l'essence des choses et de la vie, vers laquelle le dragonnier progresse en une sorte de retour, non pas vers un primitiviste originel, mais vers la force concentrée et la plus pure de chaque élément naturel. C'est la conception biologique de l'archétype qui en fait un ancêtre commun, généralement hypothétique, de tout groupe d'êtres vivants actuels et fossiles[24]. Jung pose l'archétype en « cré[ateur] des mythes, des religions, et des philosophies, qui influencent et caractérisent des nations et des époques entières »[25]. Son rôle est primordial dans la formation des images et de l'Imaginaire qui constitue selon Durand « le capital pensé de l'homo sapiens, le grand dénominateur fondamental où viennent se ranger toutes les procédures de la pensée humaine »[26].

Dans ce contexte, sans aller jusqu'à la prise de position contre les motivations de la psychanalyse de Freud et de Lacan, les éléments d'explication que nous proposons s'écartent des classifications sexuelles et des conflits parentaux que les psychanalystes donnent le plus souvent aux symboles.

Le dragon intègre le mythe, l'archétype universel, le symbole. Il est de ces créatures légendaires qui connaissent aujourd'hui un regain d'intérêt, mais amplifié et brouillé par une dimension mythique ambivalente qui le singularise. Il fait partie des plus anciennes créatures littéraires puisqu'il est évoqué, décrit et utilisé dans des signes écrits datant de plusieurs milliers d'années. Sur cette longue période, il s'est chargé de deux grands mythes opposés.

Dans un premier temps, il possède une taille et une forme impossibles à concevoir car il est dans le ciel et dans l'univers, où il participe à la création ou à l'agencement du monde des hommes. Situé au niveau divin, il intègre les mythes cosmogoniques de la plupart des civilisations anciennes (babylonienne, celtique). En effet, durant la longue

---

[24] Définition du *Lexis, Larousse de la Langue française,* 1979.
[25] Carl Gustav JUNG, 1964, *L'homme et ses symboles,* Paris, Laffont, p. 79.
[26] Gilbert DURAND, 1969, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire,* Paris, Dunod, p. XVI.

période du début de l'humanité, l'homme a ressenti sa fragilité par rapport aux autres animaux et aux éléments naturels, et le dragon a alors incarné l'image du prédateur[27]. Le dragon mythique a gardé cette perception primaire et les fantasmes de l'homme apeuré, la peur de la mort, la peur de l'inconnu, l'angoisse de vivre qui le conduisirent alors à placer des puissances protectrices au-dessus de lui et à donner un sens à sa vie. C'est la naissance des mythes. Le dragon s'y retrouva avec les dieux ou les maîtres du destin des peuples de l'Antiquité. Par cette attitude l'homme a durablement installé dans son inconscient des forces dangereuses qui peuvent lui être secourables et protectrices, mais qui peuvent également le punir ou le détruire.

Après un certain temps d'oubli, le dragon fait un retour en force au Moyen Âge où il est accaparé par les textes hagiographiques et bibliques à des fins didactiques peu valorisantes pour lui puisqu'il perd sa position dominante pour se transformer en monstre: il peuple les cavernes, les eaux glauques et les sombres forêts. Il est carnivore, souvent affamé et possède un trésor. Sa taille décroit suffisamment pour qu'un chevalier l'affronte et en revienne vainqueur.

Dans l'*Apocalypse*, il est lié au Léviathan, à Béhémot, au Serpent, à Satan. Dans ce contexte, nous acceptons le symbolisme établi par Gilbert Durand qui le lie à l'eau nocturne au caractère fatal, en s'appuyant sur son nom ancien de ver ou « worm ».

> Il semble que le Dragon existe, psychologiquement parlant, comme porté par les schèmes et les archétypes de la bête, de la nuit et de l'eau combinée [...] L'imagination semble construire l'archétype du dragon à partir des terreurs fragmentaires, des dégouts, des frayeurs, des répulsions instinctives comme expérimentées[28].

Ce dragon n'est jamais représenté en position supérieure par rapport à l'homme, et même s'il a parfois des ailes, celles-ci sont bien trop ridicules pour lui permettre de voler véritablement. L'homme doit pouvoir l'affronter et le vaincre, comme il doit pouvoir affronter et vaincre le monstre tapi en lui comme l'Église lui commande de le faire. Le dragon est ici un destructeur, synonyme du monstre.

Au cours des siècles, il s'est montré partout, par intermittences, prouvant que son image composite d'hybride empruntant aux éléments naturels de base (l'eau, l'air, le feu, la terre) s'adaptait à tous les domaines scientifiques et parascientifiques sans oublier

---

[27] Idée développée par David JONES, 2000, *An Instinct for Dragons,* NY, Routledge.
[28] Gilbert DURAND, 1969, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire,* Paris, Dunod, p. 105.

l'alchimie, la médecine ancienne, les sciences occultes et la sorcellerie, à tous les peuples et à toutes les époques. Il est partout pour qui veut le voir, car il sait également se faire discret, presque secret.

Et le revoilà aujourd'hui, plus vivace que jamais et à l'aise dans notre monde moderne où il évolue à chaque parution, se densifie et se complexifie selon chaque auteur. Car le dragon est également contemporain. « Ce qui définit la contemporanéité, c'est le fait de vivre à la même époque et de partager des références communes »[29]. Or le dragon peut se vanter d'offrir une représentation mentale immédiate à la simple évocation de son nom, à n'importe qui aujourd'hui, quel que soit son âge, son sexe, sa culture. Il est étonnant qu'il n'ait pas été l'objet d'une étude spécifique en anthropologie, car il recoupe toutes leurs théories.

Son image, désormais stable, est sans cesse enrichie de nouvelles orientations psychologiques, prouvant « le besoin essentiel de *nouveauté* qui caractérise le psychisme humain »[30]. Le dragon a dépassé la catégorie du monstre à détruire, Kerr avance même l'idée de beauté (« a tribute to the beauty of dragons »[31]). En fait, notre époque moderne prouve son ingéniosité à créer des monstres qui surpassent largement le dragon. Peut-être y sommes-nous familiarisés, et du coup, il retrouve sa place quasi-divine et ambiguë de protecteur dangereux de l'humanité. Nous assistons aujourd'hui à une nouvelle orientation de l'appréciation de l'image du dragon qui se fonde, selon nous, sur sa mobilité, sur l'importance nouvelle accordée à ses ailes et à son vol. Nous rejoignons ainsi l'idée de Bachelard selon laquelle « la valeur de l'image se mesure à l'étendue de son auréole imaginaire »[32]. Le dragon perd son aspect effrayant pour devenir un passeur vers l'univers onirique de la Dragon Fantasy.

Chaque genre littéraire véhicule un univers propre et ses figures emblématiques. En règle générale, la fée évoque le conte ; le vampire ou le fantôme, le fantastique. Le dragon est désormais rattaché à la Fantasy où sa position a évolué très rapidement au sein même du genre, de personnage à valeur esthétique, positionné dans le décor (que nous choisissons de nommer toile de fond dans notre étude) à celui d'acteur principal. L'attribution des rôles peut le faire apparaître dans le schéma actanciel, tantôt comme l'opposant ou la force destructrice qu'il faut combattre pour sauver le monde en péril,

---

[29] Marc AUGÉ et Jean-Paul COLLEYN, 2004, *L'anthropologie*, Paris, PUF, p. 19.
[30] Gaston BACHELARD, 1943, *L'Air et les Songes,* Paris, José Corti, p. 6.
[31] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon,* USA, Bantam Book, p. 265.
[32] Gaston BACHELARD, 1943, *L'Air et les Songes,* Paris, José Corti, p. 5.

tantôt comme celui qui aide le héros à accomplir sa mission. Nous pouvons aujourd'hui rencontrer tous ces types de dragons dans un même roman. Ces quelques traits rapides des rôles du dragon récent dévoilent déjà la diversité et l'ambivalence de la créature, son apport différent au texte et sa signifiance nouvelle. Le destructeur à combattre est une notion surannée, tandis que l'idée de sa force salvatrice de l'univers, de son rôle héroïque et son amitié pour le héros sont, en revanche, totalement novateurs, et liés à sa nouvelle image. Il n'apparaît plus comme l'unique survivant d'un autre univers ou d'un temps moribond, comme le dépeint le conte de George R.R. Martin, 1980, *the Ice Dragon*. La Fantasy met en scène des hordes de dragons, des peuples draconiques, des clans de couleurs différentes. Nous essayerons d'en définir le motif et de comprendre pourquoi elle l'a choisi pour porter son étendard.

Notre analyse qui s'appuie sur un corpus textuel de la Fantasy anglo-saxonne, voit comment la créature y émerge et s'y déploie, et comment, en retour, il promeut l'imaginaire au travers de la Fantasy, l'un contribuant à l'autre en boucle, en une sorte d'Ouroboros[33].

Nous examinerons tout d'abord la créature mythique qui a légué au genre de la Fantasy sa silhouette spécifique et ses liens aux ancêtres de l'homme. Notre première partie prendra de ce fait quatre orientations : iconographique, symbolique et mythique, scientifique, littéraire. L'étude iconographique (premier chapitre) permettra d'élaborer la morphologie de la créature d'aujourd'hui, une lente évolution que nous tentons de concevoir par la silhouette de l'héraldique, la conception du prédateur imposée par la peur. Nous complèterons au cours de ce chapitre l'évolution de la créature du domaine aquatique au terrestre et même souterrain, au domaine aérien. L'étude mythique et symbolique (chapitres 2, 3 et 4) permettra de comprendre comment l'homme s'est positionné par rapport à la créature, au monde qui l'entoure et à l'univers tout entier, des étapes indicatrices de son intégration ou de sa distanciation. Nous considèrerons d'abord le mythe des origines puis la figure du dragon empruntée par des domaines aussi divers que l'alchimie, l'inconscient, l'astronomie ou l'astrologie. Nous terminerons, selon une logique chronologique, par le mythe du destructeur de l'âme imposé par l'Église.

La mytho-critique nous permet de concevoir que le mythème dragon (Lévi-Strauss) qui intègre le langage mythique, qu'il soit au niveau cosmogonique ou destructeur, tout en

[33] Le serpent qui se mord la queue en formant une boucle symbolisant le renouvellement cyclique.

étant un mythe lui-même, établit ainsi un transfert symbolique double à deux niveaux. En effet, l'homme ou le narrateur explique des données inconnues par un récit fondé sur des images connues, une réalité mesurable, un point de vue pour exprimer l'insaisissable origine située hors de toute datation possible, et ces images lui reviennent et s'imposent comme modèle clanique à suivre (aller-retour du mythe cosmogonique). Dans le même temps, il emprunte à la nature, divers éléments qui lui permettent de composer une figure autre, possédant des capacités supérieures aux siennes. Le dragon mythique, obéissant fidèlement aux injonctions de l'Esprit, devient suffisamment vrai pour se dresser devant l'homme effrayé ou coupable (mythe du dragon). Le mythe ne s'explique pas, il se vit de l'intérieur, « il se pense dans les hommes et à leur insu »[34].

L'étude de la figure littéraire ancienne permettra, par l'étude de textes, d'entrevoir des capacités qui ont été accordées au dragon (gardien de trésor, métamorphose, capacité de double-vue, intelligence supérieure) des capacités qui, en instaurant la supériorité de la créature, magnifie le héros qui réussit à la vaincre, car l'héroïsme n'est pas gratuit, il sert d'exemple aux croyants ou il permet d'obtenir la gloire et la richesse.

Pour que ces images fonctionnent, il faut que le dragon soit considéré comme une entité réelle. Mais, nous n'alimenterons pas la polémique de savoir si le dragon a existé ou non. La question ne se pose pas. Il représente un phénomène psychologique, une production de la fonction imageante, au point d'avoir dépassé le stade de simple vision individuelle, pour devenir un animal réel et vivant certifié vu. Nous sommes consciente d'étudier un produit de la peur humaine qui nous offre des événements irrationnels, de ce fait, nous nous efforcerons d'émettre des essais d'explications symboliques.

Avec le chapitre trois, nous parviendrons, à la fin du XIXème-début XXème, à la période de la naissance de la Fantasy. Le dragon fait alors partie de l'histoire collective de l'humanité, son nom est associé à une silhouette facilement reconnaissable dans les iconographies du monde entier, car il est la seule créature à cracher du feu, à avoir un corps reptilien, des pattes pourvues de serres et des ailes membraneuses, une forme partout repérée et nommée par les scientifiques européens. Le dragon est également approprié par les paléontologues qui viennent de découvrir des squelettes de dinosaures et s'imaginent déjà pouvoir effacer un mythe. Les illustrations de science-fiction et les premières couvertures de Fantasy lui attribuent, en effet, l'apparence physique des dinosaures (image

[34] Claude LEVI-STRAUSS, 1964, *Le cru et le cuit*, Paris, Plon, p. 20.

encore reprise aujourd'hui par les jeux d'Heroic Fantasy). Nous montrerons que les scientifiques, grâce aux outils informatiques de modélisation, ont collaboré à l'élaboration d'une image plausible du dragon et de son déplacement, utilisée dans les films à effets spéciaux qui rendent la créature vivante. Cette image intermédialisée se propage sur Internet, les artistes l'empruntent, y rajoutent leur touche personnelle au niveau de la couleur ou du paysage environnant, mais, le dragon lui-même ne change plus. La comparaison des sites Internet et des peintures d'art nous permet même de dire que pour l'instant il est copié et recopié. Nous terminerons sur l'intermédialité, c'est-à-dire le changement de support médiatique d'un objet, image ou texte, et les problèmes inhérents au glissement.

Cette longue approche nous permettra de démontrer la richesse et la complexité du dragon léguées à tous les courants littéraires et artistiques qui ont emprunté sa figure au XXème siècle (le conte renouvelé, la science-fiction, le fantastique de Lovecraft), et plus spécialement la Fantasy. En effet, depuis la moitié du XIXème siècle, l'Europe littéraire connaît un foisonnement : elle se réapproprie les genres anciens, se lance dans l'écriture des contes et légendes jusqu'alors oraux et surtout, elle voit l'émergence de nouveaux genres (science-fiction, fantastique, Fantasy). Il est à noter que le dragon est également présent dans tous ces genres. Aussi, avant de commencer l'étude de la Fantasy, avons-nous cherché à démontrer que notre créature fait preuve d'une grande capacité d'adaptation, car le genre qui l'accueille la transforme son gré.

Après cette analyse indispensable du contenu de la figure du dragon littéraire récent, nous aborderons enfin la Fantasy, le contexte de l'émergence du genre, ses ingrédients et son appropriation du dragon. À ce stade, le terme Fantasy est pris dans sa globalité, sans distinction de sous-genres. L'importance de la contribution de J. R. R. Tolkien est indéniable ; de nombreux auteurs s'en inspirent encore. Il est monumental dans le champ de la Fantasy, il « porte l'obsession démiurgique à des sommets rarement atteints avant lui [...] il apporte au genre le souffle épique des Eddas nordiques »[35] et surtout, point important pour notre étude, il met en scène des dragons. Nous clôturons cette première grande partie par une étude comparative de ses deux dragons principaux, Smaug et Glaurung[36], permettant de montrer leur lien et/ou leur rupture avec le dragon ancien.

---

[35] Jean-François RUAUD, 2001, *Cartographie du merveilleux,* Paris, Denoël, « Folio SF », p. 35.
[36] Smaug: *Bilbo, The Hobbit* (1937) et Glaurung: *The Silmarillion* (1977).

À partir de la deuxième partie, nous nous consacrerons essentiellement à l'étude de textes de Fantasy en commençant par une comparaison de trois romans afin de démontrer selon une logique hypothético-déductive qu'il existe trois modèles de dragons correspondant, en fait, aux trois sous-genres qui les mettent en scène : l'Heroic Fantasy, la Fantasy générale (surtout celle héritée de Tolkien) et la Dragon Fantasy. En effet, les autres variantes fantasiennes n'introduisent pas le dragon dans leurs textes.

Nous définirons d'emblée l'Heroic Fantasy et sa distance par rapport à la Fantasy générale en tentant de mettre à jour les causes de leur amalgame courant. Nous parcourrons les fonctions attribuées au dragon selon une importance croissante dans la narration, tout d'abord, la moindre avec les dragons en toile de fond dans un univers particulier, pour parvenir peu à peu à l'insertion de la créature dans celui des hommes. Nous verrons également se former un espace tampon qui n'est ni humain, ni draconique, mais une frontière où les deux espèces peuvent cohabiter et transformer les lois qui régissent normalement leur espace d'origine. Nous étudierons alors la notion de trésor draconique et la métamorphose, une capacité de tout temps attribuée au dragon dans ces trois sous-genres sans distinction, afin de discerner ce qui est gardé de l'héritage ancien de ce qui est nouveau, et de déterminer si l'image est nouvelle ou si le dragon de la Fantasy n'est qu'une réécriture d'une créature ancienne.

D'autres éléments peuvent indiquer un symbolisme nouveau, une autre approche du dragon, une autre signifiance dans le texte ou encore un message différent. C'est le cas de la capacité de voler, que nous étudierons en fin de partie et qui nous semble déterminer la nouveauté de la créature moderne.

Pour chaque texte, nous tenterons d'apporter une explication symbolique, ce que l'inconscient projette dans le conscient comme illusions et traductions, et de déterminer l'adhésion émotionnelle du lecteur. L'insertion du lecteur dans le texte nous semble être un point important, car la Fantasy est une littérature d'évasion dans l'imaginaire, elle utilise de multiples artifices afin de conduire immédiatement dans un autre univers perçu comme étant le réel durant le temps de la lecture. Le lecteur doit être séduit et retrouver l'attitude mythique d'une vie imaginaire sans questionnement ou plus simplement l'état d'émerveillement qui traduit la rêverie instantanée, selon l'idée de Bachelard[37]. Le dragon, archétype par le résultat d'un lent syncrétisme des héritages culturels et cultuels,

[37] Gaston BACHELARD, 1943, *L'Air et les Songes*, Paris, José Corti, p. 217.

iconographiques et mythiques, introduit dans un texte d'évasion avec toutes les capacités et tous les pouvoirs qui lui ont été attribués au cours des millénaires doit permettre ou participer à l'évasion du lecteur, sinon il n'a pas sa place. Nous analyserons donc comment il concourt à l'évasion du lecteur et à la libération de l'imagination.

La troisième partie sera consacrée tout entière à l'étude de la Dragon Fantasy et de son contenu. Nous livrerons l'aboutissement de nos recherches sur les éléments structuraux du roman, la perception symbolique du nouveau dragon, son nouveau rôle aux côtés du héros humain, son apport dans l'acquisition de la connaissance du Moi et la volonté de se surpasser.

Nous commencerons par l'étude morphologique et structurale avec la mise en évidence des récurrences qui expriment la cohérence de tous les romans qui se sont soudain amoncelés depuis une vingtaine d'années seulement. Nous pouvons mettre en évidence *la trame* et les huit éléments permanents que nous avons dénommés *mobiles.* Nous analyserons leur mise en œuvre au niveau de trois étapes critiques du roman, la situation initiale, le périple et le combat final. Ces moments clés nous permettront de définir qu'il existe, au niveau de chaque étape, *un réseau d'actions* spécifique qui ne s'enclenche qu'à ce moment.

Le deuxième chapitre permettra une étude ethnologique du peuple dragon par l'analyse de sa constitution politique, sociale, sociétale, culturelle et cultuelle. Nous terminerons, avec le chapitre trois, sur l'image extraordinaire du couple dragon/dragonnier spécifique de la Dragon Fantasy.

Notre approche dépasse les domaines du mythe et de l'archétype, ces deux stades semblent désormais acquis, elle se positionne dans la création consciente et individuelle d'images au symbolisme nouveau. L'image demeure la traduction de l'intraduisible, et le récit de Dragon Fantasy devient l'illustration symbolique, par un phénomène de miroir, d'une forme de société hiérarchisée mal vécue. Par la même occasion, le dragon acquiert une dimension qui vient temporiser la dichotomie usuelle de Bien ou Mal, du créateur ou du destructeur, il permet une transcendance que nous analysons comme un troisième mythe du dragon qui peut encore consolider son emprise sur l'inconscient, dans l'histoire des idées et la création des mythes.

PREMIERE PARTIE – DU DRAGON ORIGINEL A LA FANTASY

Les dragons de légende ressemblent étrangement aux reptiles géants qui ont vécu sur la terre bien avant la date supposée de l'apparition de l'homme : « dinosaurs had become extinct many millions of years before the evolution of humans »[38]. Leur ressemblance s'est accentuée et s'est imposée au XXème siècle grâce à la publication des travaux des paléontologues. Le dragon se défait peu à peu de son aspect reptilien qu'il avait dans les bestiaires anciens, depuis l'Antiquité jusqu'à la Renaissance, où il prenait l'aspect d'un serpent (corps sinueux et écailles) souvent ailé, et où il était classé dans la même catégorie.

Sa place dans l'imaginaire est pourtant bien antérieure à l'époque où l'on découvrit que des dinosaures avaient un jour peuplé la terre. Les auteurs de légendes celtiques ou médiévales qui ont parlé de dragons, ne connaissaient probablement pas l'existence des dinosaures. La même chose peut être avancée pour les auteurs de légendes chinoises. Et pourtant la créature dont il est question, possède des points de similitude inexplicables. L'une des plus anciennes représentations du dragon, faite de coquillages collés dans le sol, retrouvée dans un tombeau, en 1987, en Chine, à Xishuipo dans le Hénan, est datée d'environ 6000 ans.

La créature connue depuis des millénaires ressort brusquement de l'oubli au Moyen Âge. Nous tenterons de déterminer pourquoi cette période précisément. Aucune trace d'une créature semblable n'a jamais été retrouvée, alors que les paléontologues découvrirent des squelettes et purent reconstituer des grands reptiles préhistoriques disparus depuis des millions d'années. Si un squelette de dragon venait jamais à être découvert, sa datation serait bien antérieure aux dinosaures, à un moment où la Terre était encore en genèse. Les scientifiques situent l'apparition de l'homme à la fin de la période des dinosaures. Il a certainement vu des créatures volantes comme les ptérodactyles. Aurait-il aperçu une créature volante crachant du feu? Impossible à dire. Des scientifiques tentent aujourd'hui de prouver qu'un tel animal a dû exister même s'ils n'en ont pas encore découvert de fossiles. Ils partent du principe que les diverses figures, somme toute proches, des dragons représentés dans le monde entier, attestent d'une mémoire ancestrale

[38] Daniel E. JONES, 2000, *An Instinct For Dragon*, N.Y. Routledge, p. 3.

commune qui aurait survécu aux millions d'années de l'évolution, d'un imaginaire collectif nécessaire à la constitution des mythes et dont il reste aujourd'hui une imprégnation de l'inconscient. Des théories sont avancées pour expliquer la présence universelle des dragons chez les peuples anciens et/ou primitifs, et les éléments physiques dont ils les ont dotés, les crocs, les ailes, le feu, les griffes, la carapace, qui, associés à un gigantisme formidable, représentent ce que l'homme aurait souhaité posséder pour se protéger des puissants prédateurs dont il était la proie. Au cours de l'évolution, tout ceci s'est peu à peu ancré dans l'inconscient de l'homme en tant qu'entité réelle extérieure, extériorisée, dénommée dragon, une entité qui symbolise sa terreur, sa petitesse et sa faiblesse dans un monde incohérent qui n'est plus le monde primitif de l'Homo Sapiens mais sa perception du chaos originel.

Les groupements humains étant peu importants à l'époque primitive et positionnés plus ou moins à l'abri des prédateurs et à proximité de points d'eau, nous pouvons supposer qu'ils vivaient plus ou moins de la même façon (chasse, cueillette, lutte pour leur survie), qu'ils ont pu se constituer un ensemble plus ou moins similaire de connaissances et de moyens de défense pour faire face aux dangers. Puisque cette figure dragon provient d'un subconscient qui a atteint les mêmes degrés, elle véhicule certainement également, plus ou moins, les mêmes symboles qui aboutissent *grosso modo* à la même hybridité monstrueuse, une forme unique traduisant rapidement un message pluriel et un même sentiment : la peur ressentie face aux dangers qui pouvaient survenir de partout, sous diverses formes extérieures et aboutir à un même résultat, la mort. Il suffit de considérer les anciennes cartes marines ou les vieux planisphères pour voir que toutes les régions inconnues et de ce fait, effrayantes, étaient décorées de monstres marins ou volants, draconiformes, parfois complétés d'un avertissement du danger. Le dragon ne serait alors qu'une création artistique symbolisant la peur de la mort ou l'inconnu.

Nous étudierons dans la première partie une tentative scientifique d'explication de l'origine du dragon, intéressante parce que s'appuyant sur une démarche déductive et plausible. Nous considèrerons également la transformation morphologique du dragon qui dénote d'un repositionnement permanent de l'homme, dans l'univers et face à ses créatures qui d'inconscientes ou mythiques, gigantesques et divinisées sont progressivement appropriées et animalisées, sous-tendant inférieures à l'homme. Des textes et des iconographies qui ont traversé les âges jusqu'à notre époque nous permettront de comprendre son évolution du serpent au dragon, le premier mythe qu'il a représenté, celui

des origines, son image archétypale des quatre éléments, puis le second mythe antithétique de fin du monde qui lui fut imposé par l'Église.

Dans une deuxième partie, nous verrons le rôle symbolique qui lui fut attribué dans la littérature ancienne, l'image du gardien de trésor, son pouvoir de métamorphose, sa prestance face au héros solaire au travers d'écrits qui nous sont parvenus.

Nous aborderons dans une troisième partie, les images du dragon véhiculées par les différents genres littéraires du début du XXème siècle, afin de saisir celles que la Fantasy naissante a, sciemment, choisi d'utiliser. Un examen des éléments constitutifs de la Fantasy et des auteurs qui ont permis l'émergence du genre permettront peut-être de positionner ce genre par rapport aux autres, de mieux comprendre sa finalité, puis d'expliquer pourquoi la créature mythique est devenue un ingrédient du genre littéraire le plus récent.

I – LE DRAGON, UNE CREATION AUSSI ANCIENNE QUE L'HOMME

1 - Du serpent au dragon

a) Une figure universelle sous une multitude de noms

Le terme dragon, issu du latin *draco,* et avant lui, du grec *drakôn* (*Encyclopédia Universalis*) désigne les serpents géants ou aquatiques. Le terme est dérivé du verbe *derkomai* signifiant « regarder fixement », qui provient d'une spécificité de l'œil du serpent dont les paupières transparentes n'occultent jamais son regard. Dragon désignait, au départ, toutes les créatures monstrueuses. Il s'est généralisé au point d'englober une foule de concepts et d'autres dénominations particulières ou régionales qu'on pourrait lui reprocher d'usurper. Ainsi, sur Internet ou pour David E. Jones, il inclut aussi bien le Quetzalcóatl, l'Hydre de l'Herne, le Sirrush, le Graouilly, le Léviathan ou Typhon. Pour d'autres critiques, à l'instar de Jean Paul Ronecker, il était aussi la Velue, la Salamandre, le Mantichore, la Malebête, l'Ichthyocentaure, le Haniver, le Basilic, la Mâchecroute, le Catoblépas, le Midgarsorm, etc.[39]. David E. Jones a recherché le nom générique utilisé par chaque peuple de la planète, dans une longue liste aux noms parfois imprononçables pour

[39] Jean-Paul RONECKER accorde un paragraphe à chacune de ces créatures, dans son ouvrage de 2004, *Le Dragon*, Puiseaux, Pardès, coll. « Bibliothèque des symboles ».

nous: « The Chinese call it *lung*, the Hawaiians, *kelekona* or *mo'o*. It is *zmaj* to the Croatians and Serbians, *lohikaarme* to the Finns, and *unktena* to the Cherokee Indians »[40], pour conclure qu'une créature semblable existe chez tous les peuples du monde de toute la planète.

Les exemples suivants permettront de donner un aperçu des registres dans lesquels on situe le dragon de par le monde. Par la suite, notre étude se limitera aux dragons du Vieux Monde (de la Mésopotamie au nord de l'Europe) dont la Fantasy a hérité directement. Quelques auteurs anglo-saxons ont cependant puisé dans les symboles et légendes du dragon oriental, à l'instar de Julie Lawson pour son roman *Dragon's Pearl*[41]. Le cinéma, quant à lui, emprunte volontiers au dragon oriental et nous pouvons citer, par exemple, *D-War*, le superbe film de Fantasy américano-coréen de Hyung Rae Shim[42]. Le dragon marin est écarté de notre étude pour son exception en Fantasy, mais nous pouvons néanmoins citer sa présence dans la nouvelle de Lucien Soulban, *Song of the Mother*[43].

1 - Des dragons perçus comme des créatures de légende ou de mythologie: l'*Inkanyamba* (traditions zouloues, au corps reptilien et tête de cheval, responsable des pluies et des tempêtes), le *mankara* chinois, ou *marong* en Thaïlande, (monstre crocodilien à corps de poisson représenté à l'entrée de nombreux temples recrachant le nâga à sept têtes qu'il a purifié et régénéré), le *Radolo* (dragon légendaire à la tête sertie de diamants de Nouvelle-Guinée qu'on situe au sommet du mont Tagua), *les Nâgas* (dragons serpents qui possèdent entre trois et neuf têtes, qui prennent forme humaine afin d'avoir la rédemption dans la mythologie de l'Hindoustan ou qui s'enroulent pour servir de siège à Bouddha), l'*Houmbaba* (monstre qui tient à la fois du dragon et du géant, gardien de la Montagne des Cèdres dans le mythe sumérien *Gilgamesh* de Georges Burckhardt).

2 – Des bêtes extraordinaires ayant existé et effrayé des populations qui en ont laissé des descriptions : le *Haniver* (petit dragon marin qui aurait terrorisé la Belgique au XVIème siècle), le *Bilissi* ou la *Grande Bête* (dragon d'Afrique noire à sept têtes, au souffle

---

[40] David E. JONES, 2000, *An Instinct For Dragons*, N.Y, Routledge, pp. 2-3.
[41] Julie LAWSON, 1992, *Dragon's Pearl*, Toronto, Oxford University Press.
[42] *D.War,* 2007, écrit et dirigé par Hyung Rae Shim, Showbox, Younggu Art Studios, édité par Tim Alverson avec Jason Behr, Amanda Brooks, Craig Robinson, Elisabeth Pena et Robert Foster dans le rôle de Jack. Durée : 1h30. Korea International Distribution. L'héroïne est américaine, elle est née marquée du signe du dragon. Selon la légende, une fille ainsi marquée, naît tous les cinq ans possédant en elle le pouvoir de détruire le serpent du Mal en devenant elle-même un dragon. L'héroïne combat le dragon, meurt, se transforme en une perle qui en se positionnant dans la patte du dragon oriental, confère à ce dernier la force de vaincre le grand serpent et de ramener durablement la paix.
[43] Lucien SOULBAN, « Song of the Mother » in M. Weis & T. Hickman (éd.), 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizard of the Coast.

capable de tuer /aussi au Mexique), le *Piasa* (monstre ailé mangeur d'homme, au corps couvert d'écailles, dont une peinture rupestre fut décrite en 1673 par le missionnaire Jacques Marquette (ill. 5, annexe 4). Il est connu de la Californie à l'Alaska sous divers noms : *Thunderbirds* (région des Grands Lacs), *Mechquan* (Nouvelle-Angleterre).

La France et l'Europe regorgent de ces bêtes vues mais certainement fabulées dont il reste des survivances tenaces et des illustrations: la *Biscia* de Corse, la *bête Faramine* du Beaujolais, l'*Herensugue* du Pays basque, la *Coulobre* de la Dordogne, ou la *Malobestio* de Toulouse. Certains de ces dragons ont été trainés dans les rues lors de processions religieuses (jusqu'au XXème siècle pour certains) dans le but de montrer la supériorité de l'homme sur la bête. Ainsi, une sculpture de la *Grand'Goul*e de Poitiers, un serpent ailé et griffu à la queue terminée par une pince de scorpion (ill. 2, annexe 1) était promenée en procession une fois par an jusqu'en 1789. La créature qui existe toujours dans les légendes liées à sainte Radegonde, protectrice des Poitevins aurait dévoré des religieuses qui s'étaient aventurées dans les souterrains d'un monastère. C'est la *Tarasque* provençale (de Tarasco, 1369) menée symboliquement par une fillette (ill. 1, annexe 1) dans certaines villes du Midi dont Tarascon, le jour de la sainte Marthe et de la Pentecôte, perpétuant ainsi le geste libérateur de la sainte qui aurait vaincu ce dragon à carapace, tête de lion et queue de serpent, au 1er siècle de notre ère. Elle aurait utilisé sa ceinture pour amener la bête aussi douce qu'un agneau, à la ville où les hommes la tuèrent. Ce geste symbolique se retrouve dans d'autres légendes, comme celle de saint Clément (voir § 4c) ou de saint Georges.

La *Vouivre* (région du Jura), a également fait l'objet d'écrits et témoignages. Elle prend l'apparence d'une jeune femme qui porte au front une escarboucle convoitée par les hommes qui la voient et essaient de s'en emparer. Des quantités de serpents affluent alors et les poursuivent. Marcel Aymé en a fait un roman qui commence par un commentaire sur ses sources, où il dit partir du réel:

> Sur la Vouivre, on possède des références solides, des témoignages clairs, concordants. Dryade et naïade [...] du Jura, se baignant aux rivières, aux torrents, aux lacs, aux étangs. Elle porte sur ses cheveux un diadème orné d'un gros rubis [...] Avant d'entrer dans l'eau, elle ôte son diadème [...]. C'est l'instant que choisissent les audacieux pour tenter de s'emparer du joyau. […] des milliers de serpents, surgis de toutes parts, se mettent à ses trousses et la seule chance qu'il ait alors de sauver sa peau est de se défaire du rubis. […] La Vouivre, figure comtoise, est sans doute un des souvenirs les plus importants qu'ait laissés en France la

tradition celtique. Survivante de ces divinités des sources qu'adoraient les Gaulois[44].

3 - A côté de ces noms restreints à une contrée particulière, à une période déterminée, il existe des dénominations générales, constituées à partir de caractéristiques décrites dans des ouvrages anciens tels que l'*Histoire naturelle* de Pline l'Ancien (30-79), l'*Histoire des animaux* de Aristote, *Le Livre des merveilles* de Marco Polo (1410-1412), *Le Livre des serpents* de Conrad Gesner (1589), ou encore l'*Histoire des serpents et des dragons* d'Aldrovandi (1640).

- Le *dragon européen* (*draco occidentalis magnus*) : un quadrupède aux grandes ailes, de couleur sombre, qui vit dans les régions montagneuses.

- Le *dragon asiatique* (*draco orientalis*) : un quadrupède sans ailes, marchant dans le ciel, possédant une crinière et des cornes de cerf.

- Le *knucker* : un quadrupède aux ailes atrophiées.

- L'*amphiptère,* ailé sans pattes. Les derniers à en avoir vu un, sont les habitants de Henham, Essex, Angleterre, les 27 et 28 mai 1669, qui l'ont éloigné à coup de pierres et dont il reste cette description : « sporting stinted wings, it stood nine feet long, was covered in scales, and had a mouth full of long fangs and two tongues »[45].

- La *wyvern* ou *Vouivre,* nom de la figure du blason *Guivre*, variation de *Wivre* donné au XIIème ou de *wyvere,* renommée pour son souffle toxique porteur de la peste. Elle est considérée comme le plus dangereux et le plus grand des dragons. Elle possède deux pattes et de grandes ailes de chauve-souris. Léonard de Vinci a dessiné des wyverns combattant des lions, où il sut rendre l'expression d'agressivité du dragon (ill. 1, annexe 2). Une sculpture de wyvern existait sur l'un des murs de l'église de Mordiford. Le curé la fit disparaître vers 1811, refusant la figure du démon sur une maison de Dieu[46], mais cela indique que la wyvern n'a peut-être pas toujours véhiculé une mauvaise image.

- Le *worm*, sans pattes et sans ailes, est, pour les dragonologues, le plus ancien dragon des Îles Britanniques, le plus célèbre étant celui de Lambton Hall.

Cette page illustrée des dragons extraite du livre de C. Gessner (1589) offre un aperçu des planches à caractère scientifique de l'époque. Il s'agit d'un worm en haut à

---

[44] Marcel AYME, 2001, « la Vouivre », in *Œuvres romanesques complètes* III, Paris, Gallimard, bibliothèque de la Pleiade, ouvrages et articles parus de 1940 à 1967, édition présentée et annotée par Michel Lécureur., pp. 531-32.
[45] David E. JONES, 2000, *An Instinct for Dragons*, NY, Routledge, p. 143.
[46] Karl SHUKER, 2006, *Les dragons*, Pays-Bas, Taschen, Evergreen, p. 50.

gauche, d'un amphiptère en bas à gauche et d'une wyvern à droite. Le worm est en fait le gros serpent, le ver, qui se situe en première position sur cette page de dragons. Notons que le reptile constitue la base de la famille regroupée sous le titre « *de dracone* ».

Conrad Gessner,

Le Livre des serpents, 1589 (Bibliothèque centrale du Muséum d'Histoire naturelle, Paris)

Les scientifiques du XIIème siècle se disaient dragonologues. Ils établirent des listes de dragons aux caractéristiques les plus diverses, dont les dessins anatomiques se comptent par milliers. Les dragonologues suisses ont opéré une classification de leurs dragons, visible au Natur-Museum de Lucerne, une liste de termes terminés par *wurm*, tels le *lindwurm*, sans ailes, pourvu de deux pattes[47], le *stollenwurm*, le ver griffu aux membres rudimentaires ou encore le *tatzelwurm* reconnaissable à sa tête de chat et son collier de poils blancs dans une fourrure rouge, une queue fourchue et de courtes pattes ressemblant à des nageoires. Il en existe de nombreux exemples (voir ill. 2, annexe 3), bipèdes ou quadrupèdes, répertoriés depuis 1650 et même un à deux queues qui aurait été vu par le pâtre Barthélemy Alègre en 1696, gravure conservée à la Bibliothèque centrale du Muséum d'Histoire naturelle de Paris. Un tatzelworm aurait été aperçu durant l'été 1921 à Hochfilzen dans le sud de l'Autriche, et un autre en 1954 près de Palerme, en Sicile[48]. Selon le folklore local, des stollenworm*s* et des tazelworms ont été même tués à maintes reprises au cours du siècle dernier. Les gravures et peintures sont nombreuses, mais aucun zoologue n'en a identifié un corps.

Ces noms découlent du terme germain *wurm*, qu'on retrouve dans l'anglais *worm*, dans l'anglo-saxon *wyrm*, le gothique *waurms*, le français ver, du latin : *vermis*. Dans tous les textes anciens, ils font toujours référence au « serpent fabuleux » ou « ver fouisseur » de la mythologie celte, l'aspect chtonien de leur *Dea Genitrix*, la Déesse-Mère, le « dragon » ancien.

---

[47] C'est le dragon de la légende suédoise du *Lindorm* héritier d'un royaume.
[48] Karl SHUKER, 2006, *Les dragons*, Pays-Bas, Taschen, Evergreen, p. 56.

Dans les romans de Fantasy anglo-saxonne, les termes spécifiques et scientifiques sont délaissés au profit de « dragon » ou « créature », plus général et plus évocateur. En effet, l'emploi du terme générique évite toute restriction à une sphère régionale et temporelle. Les plus usités sont *drake, wyrm* et *wyrmling, worm, wyvern, winged lizard* ou *winged worm* selon l'apparence physique du dragon, auxquels il faut rajouter les noms créés par les auteurs, comme les *Gemsdragons* ou *humandrakes* de T. Gunnarssonn, ou le *gueyt* d'Anne McCaffrey.

Pour clore ce chapitre, voici une liste d'autres références offertes par les encyclopédies, qui portent également le nom de dragon :

- En joaillerie un dragon, ou dragonneau, est un petit grain de couleur qui altère la pureté d'un diamant, syn. crapaud (*Lexis*, Larousse, 1989).

- Les Dragons formaient un régiment de cavalerie, au XVIème siècle, pouvant le cas échéant combattre à pied. Ils devinrent les « dragons portés ». De 1928 à 1940, les unités de dragons motorisés devinrent des unités blindées (*Lexis*, Larousse, 1989).

- le dragon est également le nom dont on affuble une personne au caractère exécrable, la dragonne désignant une « femme acariâtre » (*Lexis*, Larousse, 1989).

- En marine, il s'agit d'une voile supplémentaire de forme triangulaire (*Lexis*, Larousse, 1989).

- En biologie, deux variétés de lézards en portent le nom, le *Dragon de Komodo* (varan de l'île de Komodo) et le *Dragon Volant* (saurien de l'Asie du Sud-est pourvu d'un repli membraneux sur le flanc), tandis que le dragonnet est le nom donné à un poisson à la tête aplatie et aux yeux saillants et que *dragonfly* est une libellule en anglais.

- Il existe un *Ordre du Dragon* dont était décoré Vlad Dracul, le père de Dracula, voïvode de Valachie de 1456 à 1462 et en 1476. On dit que le diable donna à l'assistant de Dracula un *ismeju* (dragon en roumain) pour qu'il puisse parcourir le ciel et lancer des éclairs destructeurs pendant les orages (Encyclopédie Larousse, 1996).

- La dragonne n'est pas le féminin de dragon comme en Fantasy, mais une lanière double ornant la poignée d'une épée ou d'un sabre, ou de bâtons de ski, que l'on passe au poignet (Larousse, 1996).

Le terme a également des dérivés tels que:

- Les *dragonnades* (1688), moyens de pressions et persécutions exercées par des dragons, sous le règne de Louis XIV contre les Protestants du Sud-ouest et du Sud de la France afin d'obtenir leur conversion (Larousse, 1996).

- Étendard de cuir et de tissu en forme de dragon, utilisé au cours des batailles, le *draconarius* a été utilisé en premier par les Daces et les Germains contre les romains (Xème siècle). Rapporté parmi les trophées, il fut utilisé ensuite par les Romains pour effrayer l'adversaire et protéger leurs troupes[49]

- En botanique, le *sang-dragon,* ou *dragonnier*, est une plante arborescente (Amaryllidacée arborescente des pays chauds appartenant au genre *dracena*) qui sécrète une résine rouge utilisée en teinturerie et en pharmacie (Larousse, 1996). Sylvie Chausse précise que cet arbre pousse à l'endroit où un dragon a trouvé la mort et que son sang remonte dans la sève[50]. L'*estragon* ou *herbe dragon*, *dragonne* ou *serpentine*, plante aromatique courante que les herboristes utilisent pour soigner les piqûres de serpents, ressemblerait à une langue de dragon[51]. La *mandragore* parfois représentée sous un aspect humain, est une plante dont la racine est réputée pour être la plus efficace de toutes les herbes utilisées par les sorciers. Elle entre dans la confection des sorts les plus puissants et, selon la légende, elle tuait celui qui osait l'arracher[52]. Ces éléments botaniques sont souvent empruntés par la Fantasy : sur une étiquette de flacon, dans un titre, parmi les ingrédients nécessaires à une préparation magique, ou encore présentés lors d'un cours d'une école de sorcier. Ils contribuent à l'atmosphère magique, obscure, de la sorcellerie.

La fréquence des rapprochements effectués avec le dragon, que ce soit dans l'utilisation de son nom, de sa silhouette ou des traits attribués à un caractère particulier, incite à croire en l'existence d'une créature ancienne ainsi dénommée. En effet, associée au terme, nous trouvons une iconographie reconnaissable, qu'elle soit peinte, dessinée ou sculptée. Quelles en sont ses caractéristiques et quelles sont les principales transformations que le dragon a subies avant de devenir ce que nous connaissons aujourd'hui ?

b) Une lente évolution vers une forme universelle

Les hommes ont ressenti le besoin de laisser des signes à la postérité (animal vu, danger à fuir, création artistique). Toutes les dénominations spécifiques citées ci-dessus, ont leur représentation : des peintures, des sculptures, des gravures sur la pierre, sur bois ou sur des bijoux, ou des messages iconographiques laissés dans des lieux les plus respectés à

---

[49] P. ABSALON & F. CANARD, 2006, *Les Dragons, des monstres au pays des hommes*, Paris, Gallimard, p. 59.
[50] Sylvie CHAUSSE, 2007, *Tendres dragons*, Paris, Belin, p. 135.
[51] Sylvie CHAUSSE, 2007, *Tendres dragons*, Paris, Belin, p. 53.
[52] Béatrice BOTTET, 2003, *Encyclopédie du fantastique et de l'étrange*, t.1, Paris, Casterman, p. 79.

l'instar de temples, de cathédrales, de portes de cités, d'églises ou dans des tombeaux. Le dragon est reconnaissable par ses points communs qui permettent de l'identifier partout sur la Terre. Il est notable que ce sont les Européens, missionnaires, voyageurs et scientifiques, issus d'une même culture, qui y ont vu des ressemblances et qui les ont peut-être, imposées aux autres. Mais le fait a été accepté. Nous pouvons penser à la coïncidence, mais il y en aurait trop. Christian Delacampagne écarte pareillement cette thèse:

> On rencontre des dragons dans le folklore et l'art de la plupart des sociétés d'Amérique […]; et tous ces dragons présentent des ressemblances formelles frappantes avec les dragons chinois. […] Face à de telles rencontres, il est tentant de conclure à la coïncidence. [...] des lois logiques ou psychologiques fonctionneraient de la même façon chez des hommes séparés par des milliers de kilomètres ou d'années.[53]

Le dragon serait alors un artefact né de façon spontanée en tous les points de la Terre parvenus à un même creuset déterministe (alchimie du dragon). L'environnement façonnerait la vision des artistes qui se reconnaissent alors d'une sorte de famille universelle. C.G. Jung le pense en disant que « l'artiste est un homme collectif, qui porte et exprime l'âme inconsciente et active de l'humanité »[54]. Il est déroutant en effet, devant les richesses iconographiques laissées par les artistes du monde entier, qui n'ont pas pu communiquer entre eux, de constater des similitudes d'inspiration (annexes 1, 2 et 3).

> Dans cette perspective, la rencontre des structures visuellement semblables, dans des contextes rendant peu probables l'existence d'un véhicule de transmission, permettrait d'établir la primauté logique des structures en question. [...] Chaque culture humaine ne retient ainsi qu'une combinaison restreinte de possibilités formelles.[55]

Le dragon artefact permet d'appréhender le fonctionnement du cerveau humain par les récurrences discernables partout. Dans des contextes de développements apparentés, les artistes en arrivent, plus ou moins, aux mêmes découvertes ; un possible lien de cause à effet, une interprétation archétypale qui permet d'avancer que nous possédons tous, partout sur la planète, à des degrés très profonds, les mêmes symboles enfouis dans notre

---

[53] A. et Ch. DELACAMPAGNE, 2003, *Animaux étranges et fabuleux, Un bestiaire fantastique dans l'art,* Paris, Citadelles & Mazenod, p. 152.
[54] C.G. JUNG, 1965, *L'âme et la vie,* textes choisis par J. Jacobi, trad. par Roland Cahen et Yves Le Lay, Paris, Buchet-Chastel, édition 1995, pp. 269-70.
[55] A. et Ch. DELACAMPAGNE, 2003, *Animaux étranges et fabuleux, Un bestiaire fantastique dans l'art,* Paris, Citadelles & Mazenod, pp. 154-157.

inconscient.

Les scientifiques occidentaux ne se contentent pas de suppositions. Partant de l'idée que l'artiste cherche à reproduire ce qu'il voit ils tentent de mettre à jour l'animal qui aurait influencé l'art. Ils ont dénommé dragon la sculpture faite de coquillages trouvée en 1987, à Xishuipo dans le Henan, ainsi qu'en Mésopotamie, l'animal en ronde bosse peint sur la porte d'Ishtar, une des portes monumentales de Babylone, datant de plus de 2500 ans. Ils ont également donné le nom de dragon à l'image gravée sur la pierre tombale du chef viking enterré dans le cimetière de la cathédrale Saint-Paul de Londres, ou à celle de la pierre runique érigée au bord du lac Storjön, de l'île de Frösön (Suède), ou encore à l'effigie du Graouilly dans la crypte de la cathédrale de Metz. Il est invérifiable que ces iconographies montrent un même dragon, mais il est probable qu'elles aient été la concrétisation d'une même force ayant un rapport avec les dieux étant donné leur emplacement privilégié de passage vers l'autre monde. Pourquoi un même nom s'accorde-t-il à une telle diversité iconographique?

Le point commun est d'abord l'hybridité de la créature qui la démarque des animaux existants sur Terre, auxquels elle emprunte les points forts, et qui permet de la situer dans la sphère des dieux. Puis, très souvent, cette créature surpasse toutes les autres, et l'homme, par sa taille et sa force exceptionnelles. Enfin, elle conserve une animalité effrayante surtout au niveau de la tête, contrairement aux dieux normalement invisibles ou souvent représentés sous des traits humains.

Pour J. Heers[56], les migrations barbares ont apporté en Occident la figure du dragon. Les Goths qui sont venus s'installer sur les bords du Rhin, à Worms, Cologne ou Bonn, propagèrent les motifs animaliers et les formes stylisées de l'art lié aux traditions nomades Scytho-Sarmates[57] (VIIIème av J.-C. au Ier s. apr. J.-C) dont l'aire géographique s'étendait sur toute la steppe du nord de la Mer Noire, de la Volga jusqu'au Caucase et le Danube. Véronique Schiltz explique que dans l'univers des steppes où l'animal règne en maître, les Scythes ont écarté de leurs œuvres les petits animaux pour ne représenter que

---

[56] Jacques HEERS, 1973, *Précis d'histoire du Moyen Âge*, Paris, PUF, pp. 38-39.

[57] Les Scytho-sarmates rattachaient leur fortune à ce qui se portait, leurs armes, leurs vêtements et leurs bijoux pour lesquels ils exécutaient un travail minutieux (filigrane, plaques cloisonnées serties d'émaux, incrustations de pierres précieuses) sur des feuilles d'or, argent, bronze doré. Une technique qui contrastait avec la production de la Gaule romaine et un art luxueux très recherché déjà célèbre avant Clovis (v. 400). L*'art des steppes* scytho-sarmate est le fruit d'une société sans écriture où le pictogramme représentait un langage avant d'être un ornement.

l'incarnation du « nomade tel qu'il est et tel qu'il voudrait être »[58], une faune idéalisée, certes, mais immédiatement reconnaissable tant leur art est précis, et les animaux de leur troupeau deviennent « leurs hypostases ensauvagées »[59]. Nous nous sommes intéressée à leur animalité reconstruite en un assemblage fantastique où sont reconnaissables le griffon et le dragon (ill. 2, annexe 2), compendium de forces mortelles (capables de nager, de voler et de marcher et aussi gros qu'un cheval). L'animal fantastique, donné à voir parmi les autres, est symbolique du prédateur invisible rendu visible. Leur poétique de la mort visible correspond tout à fait à notre concept du dragon dont ils ont permis la propagation d'une image réaliste vers l'Europe de l'Ouest et du Sud. Leur image complète celle des pays du Nord que l'on trouve dans les thèmes ornementaux des fonds celtiques anciens, à l'instar du *Book of Kells*, manuscrit enluminé rédigé au début du IXème siècle par les moines d'Iona, Irlande, et conservé à la bibliothèque de Trinity College de Dublin.

Dans le monde entier, les iconographies de toutes sortes ont permis à tous de voir la créature des récits colportés et non plus seulement de l'imaginer. Les œuvres achetées et/ou copiées suivirent les déplacements humains (toute nouveauté étant convoitée quelle que soit l'époque, et appropriée selon son rythme). La créature a ainsi évolué.

L'image du dragon viendrait des contrées périphériques d'Europe où les forêts-frontières et les steppes sauvages recélaient, pour les Chrétiens, des envahisseurs barbares toujours prêts à attaquer. Le dragon symbolisait les coutumes de ces guerriers redoutables païens, les pulsions qu'ils cherchaient à surpasser afin d'être en accord avec l'Église, et la peur du paganisme. De ce fait, il n'est pas étonnant que son image ait été adoptée au Moyen Âge dans le but d'effrayer le peuple pour le détourner des excès de toutes sortes et surtout des rites païens. Les représentations fabuleuses vont de pair avec des textes fabuleux. L'image d'artiste a permis la propagation de récits écrits ou oraux qui auraient peut-être été oubliés ou perdus (illettrisme, adaptation culturelle ou traduction). L'image résume en quelque sorte des moments forts des récits anciens qui ont frappé l'imaginaire et stimulé la création (vitraux, vases, dessins, etc.), même si elle est marquée par les idéaux du moment. Les versions écrites anciennes, annoncent indistinctement « dragon » ou « serpent ». Les versions iconographiques des légendes grecques qui utilisent le terme « dragon », montrent un serpent alors que l'hagiographie qui parle de serpents est illustrée

---

[58] Véronique SCHILTZ, 1994, *Les Scythes et les nomades des steppes*, Paris, Gallimard, « l'Univers des formes », p. 12.
[59] Véronique SCHILTZ, 1994, *Les Scythes et les nomades des steppes*, Paris, Gallimard, p. 26.

par des dragons. Il est difficile de démêler la confusion existant entre l'image représentée et le mot employé qui renvoient pour nous à deux créatures distinctes, mais qui semblaient suffisamment proches autrefois, pour porter le même nom, représenter la même image et véhiculer la même frayeur. Voici un exemple emprunté à la mythologie grecque.

Jason dans la gueule du dragon.
Coupe attique de Douris à figures rouges,
vers 480-470 av. J.-C.
Rome, cité du Vatican, Musei Vaticani,
Museo Gregoriano Etrusco.
Photo Hirmer.

Le dessin de la coupe, associe deux épisodes mythologiques, séparés par la lance qui le scinde en deux parties égales. Athéna, le personnage de droite, est reconnaissable à son casque et à son vêtement de guerrière. Elle tient aussi un oiseau, symbole de son rôle dans *Les Argonautiques* (attribuées à Orphée, 1930, Paris, éd. Dottin), l'oiseau de mer qui guida les Argonautes entre les rochers qui s'entrechoquaient. Dans l'épopée, c'est Héra qui protège les Argonautes et leur ouvre un passage et non Athéna. Sur la partie gauche de la coupe, la Toison d'Or accrochée à une branche, est gardée par un énorme dragon qui avale un homme. Il a la tête levée et l'œil rivé sur la déesse, comme s'il lui offrait sa proie. L'homme avalé est nu, sans force, mais il a encore les yeux ouverts et regarde la pointe de la lance qui s'enfonce dans le sol. Il ne peut s'agir de Jason qui, selon la légende, s'est emparé de la Toison d'Or et a pu fuir alors que le dragon était engourdi par le sortilège de Médée. Dans cette représentation, le vol de la Toison est un échec, le personnage devient alors le symbole de tous ceux qui ont poursuivi le rêve de posséder des richesses et qui se sont fait dévorer. Le dragon est en conséquence l'incarnation symbolique de l'échec, de la régression et de la déconvenue. Mais le titre indique bien *Jason*. Son attitude de faible et soumis symbolise sa vie en une allégorie éthique, la puissance de la femme répudiée et sa vengeance, sa punition pour son manque de reconnaissance pour Médée qui lui avait offert le trône, la richesse et son corps. Le repentir de Jason devant la déesse n'est pas volontaire. Sa nudité et sa tête baissée sont l'œuvre du dragon, le serviteur des dieux, qui l'oblige au respect et à la soumission devant la volonté divine. Ce dragon est un gigantesque serpent pourvu de dents mais pas de crocs, il a des écailles sur le dos, des anneaux sur le ventre et un long cou souple.

Dans la mythologie grecque, les dragons étaient issus de la mer (*hudra* en grec). Si nous considérons le bas-relief en annexe 3 a, qui représente le combat entre Hercule et l'Hydre de Lerne, nous constatons qu'il s'agit d'un poulpe, mais dont les nombreux tentacules paraissent comme des têtes au bout de longs cous, édifiant la polycéphalité comme marque de la monstruosité. La bête a été dotée de pattes arrière au Moyen Âge (*hydra*), puis de quatre pattes à la Renaissance, la transformant ainsi en animal terrestre. Elle garde cependant une longue queue enroulée, dernier lien avec le serpent et la souplesse aquatique. De nombreux récits exploitent l'idée du dragon à plusieurs têtes, à l'instar de Ladon le dragon à cent têtes qui gardait les pommes d'or ou du Cerbère mais encore, l'Octuple Serpent du mythe japonais repris dans la légende de Susanoo. Cette image n'est pas écartée de la Fantasy d'aujourd'hui car, la reine des Ténèbres du cycle *DragonLance* par exemple, « the Dark Queen, the Dragonqueen, the godly leviathan »[60], la divinité destructrice assimilée au démon, possède cinq têtes de couleur différente (adjonction d'un symbolisme des couleurs et celui d'un nombre). L'assimilation iconographique du dragon et du serpent tient jusqu'au Moyen Âge où la forme draconique que nous connaissons aujourd'hui commence à paraître dans l'art roman (XI -XIIèmes siècles). Jusque là, il est toujours le plus souvent, dépourvu d'ailes et de pattes.

Au Moyen Âge, les bestiaires se voulaient être un inventaire scrupuleux de la nature. Mais, en reprenant à leur compte les animaux fabuleux décrits avant eux, par les philosophes grecs [61]Aristote et Pline l'Ancien, ils leur ont prêté des caractères de l'âme et ils ont rajouté une hiérarchie et des distinctions morales entre les animaux. Ainsi le dragon devient le roi des serpents, comme l'aigle, celui des oiseaux. Le dragon figure parmi les êtres impurs, ouvrant la voie à une déqualification morale au fil du temps en mêlant indistinctement l'impureté, l'obscurité, le caché, le serpent, ainsi jusqu'au péché originel. Ces idées ont perduré jusqu'à aujourd'hui. Ainsi Gilbert Durand affirme que le symbolisme animal « semble pouvoir renvoyer à des valorisations négatives avec les reptiles, les rats, les oiseaux nocturnes »[62]. Dans le cas du serpent, ce qui prime « ce sont les qualités qui ne sont pas proprement animales : l'enfouissement et le changement de peau ». L'homme voit en l'animal la seule projection de son inconscient,

---

[60] Richard KNAAK, 1988, *The Legend of Huma*, NY, TSR/ Wizards of the Coast, p. 365.
[61] ARISTOTE (382-324 av. J.-C., *Histoire des Animaux*, extrait de son œuvre *la Physique,* laquelle comprend ses traités de sciences naturelles) et Pline l'Ancien (23-79, *Histoire naturelle* en 37 livres qui constitue une encyclopédie de toutes les connaissances des Anciens)
[62] Gilbert DURAND, 1969, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, p. 71.

« l'enchevêtrement des motivations qui provoque toujours une polyvalence sémantique au niveau de l'objet symbolique »[63].

L'art gothique (XIIème-XIVème siècles) ajoute au dragon serpentiforme ses ailes membraneuses et associe durablement son image au diable.

> Dans les représentations de l'art gothique, il acquiert des ailes et une crête et partage ces attributs avec le diable. Ses ailes ressemblent alors à celles de chauve-souris, animaux nocturnes, et sont constituées d'une membrane tendue sur de longues griffes hérissées, alors que les ailes emplumées resteront l'apanage des anges.[64]

La connaissance géographique a éloigné progressivement l'habitat du dragon. Les populations anciennes ou les exégètes de la Bible situaient les dragons dans les écarts inhabités et les forêts (lieux des fantasmes liés à la peur), les voyageurs et les naturalistes les situaient plus volontiers dans les contrées lointaines. Bruno Roy explique que « les migrations ont pris la forme d'un recul progressif rythmé par les grandes découvertes géographiques. Ils sont passés successivement [pour exprimer l'inconnu] de l'Inde mystérieuse à l'Ethiopie puis en Scandinavie et enfin en Amérique »[65]. Les populations étaient avides de récits de voyage, des rencontres de bêtes fabuleuses dont on faisait des descriptions. Les croquis exhibés accréditaient leurs propres visions. L'image vue enlève le statut d'étrangeté et rend la bête plus familière.

En annexe 3, nous avons des représentations de dragons que Marco Polo a dit avoir vus en Chine, « les dragons du Yunan » peinture extraite du *Livre des Merveilles* dicté à la fin du XIIIème siècle. Il s'agit, en fait, d'hybrides monstrueux, inoffensifs en apparence, qui pouvaient avoir une tête au bout de la queue et de grandes ailes lui permettant de passer au-dessus des arbres. Le dragon ne se déplace plus seulement au sol comme les derniers petits dinosauriens qui eurent certainement des témoins visuels. Nous avons là, un pas vers la créature moderne, dans sa forme et sa taille, et le point de départ des représentations religieuses explicatives du monde de cette époque car « l'homme du Moyen Âge vivait dans un monde précaire où l'inconnu devait être nommé et incarné pour que la peur

---

[63] Gilbert DURAND, 1969, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, p. 73.

[64] P. ABSALON (commissaire), A. ROUSSEL VERSINI (dir.), 2006, *Dragons entre science et fiction*, (album de l'exposition tenue au Jardin des Plantes, Paris, 2005), les éditions Jean-Pierre de Monza et le Muséum d'histoire naturelle, p. 34.

[65] Bruno ROY, « En marge du monde connu, les races de monstres » in Guy H. ALLARD (dir.), 1975, *Aspect de la marginalité au Moyen Âge*, Québec, éd. de l'Aurore, p. 71.

devienne supportable »[66]. Au XVème siècle, l'image artistique du monstre était toujours l'hybride[67]. Il avait des griffes de lion, une tête de lézard, une langue fourchue, des écailles, des ailes de chauve-souris, un emprunt des caractéristiques anatomiques d'autres animaux symboles de frayeur, autour de constantes reptiliennes qui permettent de l'identifier aisément.

Dans le contexte Judéo-chrétien, la peur est représentée par le Serpent ancien, Satan et la faune terrifiante des Enfers, le diable lui-même, « le grand dragon, le serpent ancien, appelé diable et Satan »[68]. La confusion est de mise. L'artiste commandité pour illustrer le démon, faisait un serpent auquel il rajoutait tout ce qui correspondait à un être fantastique effrayant : le dragon, censé représenter le péché pour les croyants afin de les obliger à se tourner vers le Dieu rédempteur. Les illustrations de l'*Apocalypse* permettent de constater la même confusion. Le texte annonce un grand dragon volant, rouge feu, avec sept têtes et dix cornes. Les iconographies montrent un serpent à sept têtes, l'*hydra*, le dragon polycéphale sans ailes. Notre annexe 12 permet de saisir l'évolution grâce à trois versions différentes d'un même sujet. Celle du IXème siècle possède une queue unique, un corps étranglé par un gros nœud d'où s'extraient sept longs cous. Dans l'enluminure du *Codex de Silos* du XIème siècle, un énorme serpent est affublé d'une crinière de petits serpents. L'illustration 3, *Pursuit of the Dragon*, est remarquable en ce sens où l'artiste a représenté le dragon satanique par une wyvern rouge ailée, en vol, se conformant à l'écrit, dans une illustration datant de la mi-XIIIème siècle, où le dragon était ailé, mais ne volait pas et n'avait pas d'ailes d'anges.

Dragon devient le terme de plus en plus utilisé, à la place de serpent, tandis que l'iconographique le dote d'ailes, de pattes griffues, de tête de fauve et l'éloigne progressivement de l'image du serpent. Les dragons eurent d'abord le plus souvent deux pattes, les wyverns, puis quatre à partir du XVIème siècle. Les wyverns, instruments du destin, étaient données comme annonciatrices de fléaux comme la peste ou la guerre.

La gravure ci-dessous, de la Renaissance italienne du XVème siècle offre une image d'une wyvern qui se rapproche déjà de celle du dragon moderne dans sa partie supérieure, en dépit de ses doigts palmés de canard et sa longue langue rétractile : un corps de serpent couvert d'écailles et armé d'épines dorsales, des ailes membraneuses, deux énormes pattes,

---

[66] Bruno ROY, « En marge du monde connu, les races de monstres », p. 72.
[67] Voir les peintures d'Uccello, 3 et 4, annexe 21.
[68] *Apocalypse de Jean, Nouveau Testament,* 20:3.

une tête et une dentition de loup. Le dragon a une taille un peu plus importante que ce qui se voyait sur les peintures du siècle d'avant, mais il garde encore une taille qui permet à l'homme de le combattre, une taille proportionnelle au courage du guerrier qui ose l'affronter. Il est plus effrayant, mais il ne se tourne pas vers l'homme comme s'il craignait d'affronter l'animal monstrueux qui décore son bouclier protecteur.

BELLINI Jacopo
Le guerrier et le dragon
Italie, gravure du XVème siècle,
© Explorer/Archives

Sur cette gravure, le dragon a été mortellement touché d'une flèche à la tête et des hommes protégés d'armure et de boucliers sont en train de l'achever avec des armes simples : un bâton, une corde et un couteau. Ils lui font face, ce qui signifie que l'idée du dragon cracheur de feu ne s'est pas encore imposée. En effet, la particularité de cracher du feu ne commence qu'à partir du XVIème siècle avec les récits sur la Velue de La Ferté-Bernard qui sévissait sur les bords de l'Huisne (annexe 3, N°6) en France, ou du dragon de Wantley du temps d'Elizabeth I, en Angleterre. Auparavant, on lui associait seulement un souffle toxique et chaud.

L'apparence du dragon s'est stabilisée en Europe depuis la Renaissance, le mot désignant dès lors plus ou moins la même image. Des trois dragons distingués au Moyen Âge, le serpent, le polycéphale et l'aquatique, nous retenons désormais l'image d'un hybride créé à partir de sources majoritairement reptiliennes (les écailles, un long cou et une longue queue), qui emprunte les pattes griffues du lion ou les serres de l'aigle et les ailes membraneuses de la chauve-souris. Sur la piste du dragon artefact, nous nous sommes intéressée à l'héraldique pour son souci de représenter une créature immédiatement reconnaissable.

c) La silhouette de l'héraldique

Les armoiries et blasons sont une piste non négligeable. Le lien est effectué dès la forme du blason qui devait faire croire à une écaille fabuleuse obtenue lors d'un affrontement entre un chevalier et un dragon. Arboré, il associe le combattant à son animal

symbole, montre la source de sa force avant le combat afin d'effrayer l'ennemi. Ainsi, les armées romaines ajoutèrent-elles des effigies de dragons sur leurs boucliers. Elles portaient aussi le *draconarius*, l'étendard militaire en forme de dragon. Ces représentations empruntées aux barbares celtes furent adoptées par les premiers rois britanniques, Vortigern et Arthur exhibant l'affiliation des Pendragon à la créature (voir chap. II, § I c).

De nombreux auteurs de Fantasy d'aujourd'hui incluent dans leur récit une référence héraldique ou ajoutent un blason sur la couverture du roman, lui conférant immédiatement une origine ancienne ou une lignée prestigieuse et un lien avec les temps légendaires. C'est le cas pour la première page des sept tomes du cycle *Harry Potter* de J.K. Rowling (étudié dans notre deuxième partie). Nous pouvons aussi citer la couverture du roman de George R.R. Martin, 2006, *Dream-Songs*[69] illustrée d'une armoirie où deux dragons tiennent le blason surmonté d'un heaume qui estampille également le dos et la tranche du roman, l'inscrivant dans une tradition épique et chevaleresque. Dans les blasons littéraires, le dragon possède une figure moderne reconnaissable qui s'inspire de l'héraldique ancienne, mais qui n'est plus le dragon caricatural d'autrefois. Nous avons essayé de retrouver cette première image en suivant des pistes données par Gayrard : « Les dragons fleurirent dans l'imaginaire généalogique et l'héraldique des grandes familles aristocratiques comme dans les armoiries peintes municipales ou se hissèrent tout en haut du beffroi des cités médiévales, girouettes conquérantes et totémiques[70] ». Son affirmation est vérifiable pour les villes, puisque certaines d'entre elles l'exhibent fièrement, à l'instar de la cité de Cardiff (Pays de Galles). L'étendard du château montre un dragon léonin à quatre pattes et à la queue fourchue (voir annexe 9) qui a dû certainement être adopté comme symbole lors de son rattachement à l'Angleterre au XVIème siècle parce que la cité de Cardiff associe à son nom ancien de Dinas Caerdydd, une wyvern rouge qui correspondrait à la période de sa conquête par Edouard Ier, au XIIIème siècle (1277-1284). Preuve que l'image des dragons est modernisée avec le temps et les événements historiques.

Ayant remarqué que des boucliers sur la tapisserie de Bayeux, dite de la reine Mathilde du XIème siècle, portaient des dragons, nous avons pensé trouver une piste d'une toute première représentation établie du dragon dans l'univers héraldique.

---

[69] George R. R. MARTIN, 2006, *Dream-Songs*, G.B. Gollancz : 656 pages de nouvelles qui ne mettent en scène aucun dragon réel et un seul symbolique dans un contexte religieux puisqu'il s'agit d'un moine.
[70] Pierre-Jean GAYRARD, 2001, « Le dragon de Draguignan » in *Un dragon provençal*. La légende de saint Hermentaire, Arles, Actes Sud, pp. 137-159.

Mais cette tapisserie réalisée vers 1080, se situerait selon Michel Pastoureau, deux générations avant l'apparition des armoiries, « de fait, sur la broderie, les figures qui ornent les boucliers – croix, sautoirs, dragons – ne sont pas encore de vraies armoiries. On observe qu'un même personnage représenté en plusieurs endroits porte des figures différentes »[71]. Les figures ne seraient donc que des ornements des espaces vides, à l'instar des lettres décorées et des dragons d'interligne des textes enluminés (voir annexe 10). Les brodeurs avaient pressenti, semble-t-il, ce qui allait devenir un code fonctionnel.

Pastoureau donne dans son ouvrage *Les figures de l'héraldique*, la liste d'animaux et de plantes qui se rencontraient sur les blasons et armoiries apparues au XIIème siècle et leurs transformations et propagations au cours des siècles suivants, surtout aux XIVème et XVIème siècles, en Europe et en France. Le lion/léopard se trouve en tête puisqu'il est représenté sur 15% des armoiries européennes, l'aigle vient en deuxième position. Les autres animaux sont moins fréquents.

> Le cerf et le sanglier, gibiers préférés de l'aristocratie, sont présents dès l'origine, de même que l'ours et le loup […] Il faut souligner que les monstres, les créatures hybrides (sirènes, chimère) et les animaux fabuleux (licorne, dragon, griffon) sont beaucoup plus rares dans les armoiries qu'on ne le croit généralement. Leur rôle dans le bestiaire et la mythologie du blason est tardif et limité.[72]

Il explique cela par la difficulté de représenter les animaux fabuleux car le dragon est « un dessin instable et composite » (Pastoureau : p. 62). En effet, la licorne était « le moins rare » parce qu'elle était « reconnaissable à ses pieds de taureau et à la grande corne qu'elle porte sur le front » (Pastoureau : p. 62), le griffon combinait l'aigle et le lion, mais le dragon est pratiquement inexistant, parce qu'il ne possédait à l'époque, aucune référence réelle visible ni même établie, il pouvait dès lors prendre toutes les formes possibles en fonction de l'imagination du dessinateur.

Chez les Britanniques, le dragon de l'héraldique était mieux défini. Joe Nigg le décrit ainsi: « The heraldic dragon has the toothed jaw and scaly stomach of a crocodile, pointed ears, the talons of an eagle, the rubbed wings of a bat, and a serpentine tail »[73].

---

[71] Michel PASTOUREAU, 1996, *Les figures de l'héraldique,* Paris, Découvertes Gallimard, p. 19. Il est membre de l'Académie internationale d'héraldique et vice-président de la Société Française d'héraldique.
[72] Michel PASTOUREAU, 1996, *Les figures de l'héraldique,* Paris, Découvertes Gallimard, p. 61. Les deux autres citations empruntées à cet ouvrage seront signalées « Pastoureau » avec le numéro de page.
[73] Joe NIGG, 1995, *Wonder Beast: Tales and Lore of the Phoenix, the Griffin, the Unicorn and the Dragon*, Englewood, Colo., Libraries Unlimited, p. 109.

Le rôle du blason, comme des noms patronymiques qui naissent à la même période, était d'indiquer l'identité individuelle de celui qui le portait (avant de devenir héréditaire) et le dessin se devait d'être clairement repérable, différenciable des autres, de loin, notamment lors des tournois et déplacements de groupes. Or, le dragon véhiculait une connotation trop abominable pour qu'un noble se l'approprie décemment pour le représenter lui ou sa famille – même s'il y a eu des cas particuliers d'hommes s'identifiaient au terrible dragon au point d'en exhiber l'image. Les bannières guerrières l'arboraient volontiers ainsi que les portes d'entrée des villes fortifiées pour indiquer à l'ennemi la hargne de combattre qu'il allait rencontrer et l'impressionner d'avance. L'ambivalence du dragon apparaît alors, car en devenant le symbole d'une cité, il n'était hostile que pour les ennemis, le peuple le reconnaissant comme son protecteur.

Nous pouvons en conclure que le dragon est apparu tardivement en héraldique familiale, lorsque son image était déjà plus ou moins ancrée dans l'art et la pensée : des pattes griffues, des ailes sur une silhouette léonine, une gueule prête à cracher des flammes et un cou de serpent. Il fut approprié par des entreprises (comme la chocolaterie Lindt, Suisse, au XIXème, voir annexe 9) qui désiraient montrer un savoir-faire traditionnel synonyme de qualité et également leur agressivité commerciale.

1

2

Si le dragon ne figure pas sur le blason, il le porte néanmoins souvent, comme le montrent ces statues photographiées aux portes de la cité de Londres (1) ou à l'entrée de Hampton Court (2), ou encore le blason de certaines corporations. Il a alors le rôle de gardien du passage qui œuvre pour le seigneur ou la cité dont il tient le blason ou l'armoirie. Sa figure doit imposer le respect et la crainte au visiteur.

Dans la même optique, le dragon se retrouve sur des églises, avec le double rôle de repoussoir et de protecteur. On le trouve déjà sur des talismans de l'ancienne Egypte ou sur des bijoux de dignitaires des dynasties mérovingiennes et carolingiennes quelques siècles plus tard. C'est le même rôle qu'on lui attribue à Bali lorsqu'on appose son effigie sur les

bijoux ou qu'on le place aujourd'hui encore, au-dessus du berceau et sur les portes de la maison pour protéger le bébé et le foyer. C'est ce rôle de repoussoir qu'avait la proue des drakkars vikings au IXème siècle, qui était présumée effrayer l'adversaire, lui indiquer la force qu'il allait devoir affronter s'il osait attaquer, et protéger du même coup les occupants du navire (ill. 1, annexe 18). En Chine, au Japon ou au Vietnam, on place aujourd'hui encore, une effigie de dragon sur les navires, dans le but de se protéger d'un éventuel réveil de la créature et donc du typhon ou de la tempête que ce réveil génèrerait selon la croyance populaire bien ancrée et leur association du dragon à l'eau. Ils pensent que si le dragon voit qu'il est honoré sur ce navire, il ne le renversera pas. Ils organisent également chaque année les fêtes des Bateaux-dragons (ill. 2, annexe 18).

Besoin de se protéger du dragon ou utilisation de la figure du dragon pour se protéger, dans l'un ou l'autre cas, nous retrouvons la peur enfouie dans l'inconscient de l'homme d'une force inconnue ou d'un danger qui le menace et qu'il est incapable d'affronter seul. David E. Jones a élaboré une théorie intéressante qui part du danger perçu, du sentiment de faiblesse de l'homme face à des prédateurs redoutables, pour expliquer l'apparition du dragon.

d) L'image composite du prédateur de David E. Jones

L'image du dragon est reconnaissable sur une aire géographique s'étendant à toute la Terre. Ses composantes bien définies et le sentiment de peur qu'il suscite généralement, ont interpellé David E. Jones (*Associate Professor* d'Anthropologie, Université de Central Florida). Il apporte ses hypothèses sur trois points suivants: une visible ressemblance partout sur la terre, la dispersion géographique large et un sentiment trouble incontrôlable à l'idée du dragon. Dans son livre intitulé *An Instinct For Dragons*[74], il part du postulat que le dragon est une figure visible dans nombres de représentations artistiques universelles, de mythes, de récits et d'anthropologies, reconnaissable quels que soient les peuples qui l'ont représenté et qu'il n'a pas de lien avec les dinosaures parce que l'image du dragon est antérieure à toute forme fossile identifiée : « The dragon image is perforce prior to the fossil identification » (Jones : p. 3).

Mais Jones ne s'arrête pas à ce constat, il cherche à déterminer la cause d'une telle présence, celle qui a permis son apparition et, suivant le principe de l'évolution ou de la

[74] David E. JONES, 2000, *An Instinct For Dragons,* NY, Routledge. Les citations empruntées à cet ouvrage seront spécifiées « Jones » avec les numéros de pages correspondants.

mutation, qui a impressionné suffisamment les primates, ancêtres des premiers hommes, pour qu'ils la transmettent dans leurs gènes. Or, ce qui s'inscrit dans les gènes, afin que l'enfant le possède dès la naissance, est l'instinct de conservation et de protection de l'espèce. Partant de là, toute peur de ce qui peut mettre en danger de mort la survie du groupe devient innée. « Evolution is driven by natural selection, and natural selection does not work unless a threat exists in the environment to prevent an ill-adapted organism from passing along its genetic materials » (Jones: p. 38). Jones a cherché quels pouvaient être les prédateurs perçus comme dangers mortels pour des groupes de primates et dont il fallait transmettre l'image, puis il a cherché à dater l'apparition du dragon en suivant un cheminement scientifique précis et en s'appuyant sur des hypothèses, des expériences modernes réalisées sur les animaux et les enfants, sur les résultats de recherches de nombreux scientifiques de différents domaines (anthropologie, zoologie, psychologie, pédiatrie, théories de l'évolution, de l'origine des mammifères et remontant même à l'origine même de la planète). Il prend en compte ses propres observations faites sur les comportements de gorilles, de chimpanzés et de lémuriens du monde entier qui demeurent aujourd'hui le lien avec les ancêtres de l'homme.

Il commence par une chronologie de l'apparition des animaux sur la Terre. Les reptiles et les insectes au Carbonifère (entre 280 et 345 millions d'années), puis les mammifères au Triasique (entre 180 et 230 millions), les premiers primates à l'Oligocène (23 à 34 millions d'années) et ceux qui s'approchent le plus des bêtes modernes, entre 5 et 16 millions d'années, au Miocène, période à laquelle apparurent les premiers hominidés, mais aussi les carnivores. Des premiers occupants du sol naquirent les mammifères et les oiseaux: « Reptiles gave birth to birds, about 180 million years ago» (Everett, 1976) « one of the many ironies of evolution is that they would also become one of the mammals' major predators » (Jones: p. 34).

La découverte d'un crâne fossile d'enfant, *Taung Child*, sans autres spécimens dans les environs, lui permet de dire que les oiseaux de proie étaient également des prédateurs des primates, comme les reptiles et les carnivores. « Present on the Taung bone assemblage were the marks characteristics of the kills of large raptors such as the crowned eagle, the martial eagle and the black eagle » (Jones: p. 31). De là, il a pu reconstituer la figure du dragon :

> In comparing the evolutionary history of humans and that of three primate predators, one can discover when the roots of the dragon began to take hold. [...] The reptile/mammal relationship is one of the most ancient predator/prey

> relationships in the animal world. [...] we may note that the snake/cat/raptor complex was acting in relationship before the appearance of our most ancient primate ancestor. The origin of the impulses that would lead to the world-dragon complex must have begun 35 to 50 million years ago (Jones: p. 38).

L'auteur démontre que les primates de tous les continents ont fait face aux trois espèces de prédateurs pratiquement quotidiennement, que des visions rapides et meurtrières de ces prédateurs ont marqué leur cerveau d'images fortes. Pour Jones, le dragon n'est que l'amalgame des trois prédateurs (voir annexe 5) dont il possède effectivement les attributs, les plus importants appartenant à ce qui a marqué l'esprit plus longtemps, le reptile. Jones s'appuie alors sur les résultats de ses recherches sur la capacité de mémorisation pour montrer que le cerveau organise les informations, apprend à codifier et à décoder, à schématiser, au fur et à mesure que les groupes humanoïdes deviennent plus stables. Il ne leur était plus nécessaire de différencier les dangers pour donner l'alerte et stimuler une fuite salvatrice en fonction du prédateur. Un terme (des sons) signifiant danger s'associa à une silhouette générale. Jones conclut ainsi que la silhouette du dragon a dû se fixer dans le cerveau des primates d'il y a trois à quatre millions d'années : « The dragon was probably fully fixed 3 to 4 million years ago, about the time of Australopithecus » (Jones : p. 61). L'évolution de l'humanité en a poursuivi l'œuvre en transformant le stimulus initial en une forme culturellement exprimée, qui n'avait plus de rapport immédiat avec l'instinct de survie.

La théorie de David E. Jones est très intéressante en ce sens qu'elle repose sur une démarche scientifique, raisonnée et plausible, qui permet d'expliquer de nombreuses réactions instinctives et irraisonnées de peur (des serpents, des cris, du noir, etc.). Sa théorie accrédite la thèse que le dragon est un artefact socioculturel, peut-être même la plus ancienne représentation d'un animal imaginaire lorsque le contexte plus stable permit la propagation du langage et la communication d'idées.

> For hundreds of thousands of years the dragon slept, perhaps decaying, perhaps existing as some nightmare in the troubled thoughts of the ancient humans. It was not capable of finding expression until art and language had sufficiently evolved, allowing for increasingly fanciful and ultimately local cultural manifestations, maintaining to this day its shape and nature (Jones: pp.116-17).

Sa théorie rejoint celle de Gilbert Durand qui estime que les sociétés primitives savent faire « la distinction entre l'archétype imaginaire et l'animal objet de l'expérience

cynégétique »[75]. Dans les légendes, « l'animal se présente comme un abstrait spontané, l'objet d'une assimilation symbolique » [76]. Cet abstrait spontané n'est pas une image figée, mais un mouvement. Ainsi, nous aurions tous en mémoire une forme abstraite correspondant à la perception d'un mouvement rapide qui entraîne l'inquiétude et la peur irraisonnée. Nous retrouvons ici, ce que nous avons annoncé en début de la première partie, à savoir que la propagation mondiale d'une créature nommée dragon ne provient pas d'une coïncidence, mais de l'amalgame d'un même ensemble d'éléments qui ont donné à concevoir une créature immense née de l'extériorisation de l'effroi face à la mort brutale. Une créature dotée des caractéristiques que l'homme aurait aimé posséder pour pouvoir s'enfuir, éloigner les prédateurs ou le devenir.

La théorie de Jones a le mérite d'apporter des réponses logiques à toutes les questions relatives à l'hybridité du dragon ou au feu qu'il crache. Son concept de la transmission des dangers afin de protéger le clan, de la réalisation d'un pictogramme réunissant une multitude de dangers reconnaissables, coïncide aussi avec les ingrédients constitutifs du mythe. Dans l'histoire de l'humanité, le dragon explique souvent l'inexplicable. Il est néanmoins un artefact né de l'imagination d'artistes qui devaient se représenter et présenter aux autres, une créature qui déborde de toutes les normes humaines et qui atteint pourtant l'universalité grâce à des invariants qui permettent de la reconnaître malgré les modifications qu'elle subit dans le temps[77].

2 - Le mythe des origines, le premier mythe du dragon

Les grands récits anciens prouvent que l'homme cherchait à répondre à des questions existentielles (l'origine des dieux, du monde, du mal, de la mort), pour ce faire, il a recours au mythe, qui « y répond par un récit, mais un récit qui indique que l'origine est impossible à décrire et à écrire »[78]. Mircea Eliade explique que la fonction première du mythe est de fournir à l'homme des modèles de conduite et qu'il « confère par là-même signification et valeur à l'existence »[79]. Il renvoie l'homme à des temps immémoriaux, « le

---

[75] Gilbert DURAND, 1992, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, p. 71, 1969, Paris, Bordas, pour la 1ère édition.
[76] Gilbert DURAND, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, p. 72.
[77] Les apports divergents pourraient aussi renseigner sur les rapports entre les artistes et les éléments extérieurs naturels, sociaux, leur rapport avec le divin et/ou leur inconscient. Nous n'abordons pas ces idées.
[78] Jean-Daniel CAUSSE, 2007, *Mythes grecs, mythes bibliques,* Paris, éd. Cerf, p.11.
[79] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, Folio essais, p. 12.

temps fabuleux des 'commencements' »[80]. Jean-Daniel Causse précise que le « mythe est récit d'un 'commencement qui n'a pas de commencement' parce qu'il est vécu par l'humain comme toujours déjà là », il est en fait le langage d'une 'nouvelle origine' »[81]. Dans l'univers primitif où réside l'essence des choses, Lévi-Strauss refusant toute transcendance, affirme que tout a été créé, sans qu'il en ait conscience, par le cerveau de l'homme qui appartient à la nature matérielle : « les mythes signifient l'esprit qui les élabore au moyen du monde dont il fait lui-même partie »[82]. Par son truchement, l'homme se créé un temps privilégié où il côtoie les dieux qui lui dictent sa vie.

> [C'est] un récit qui fait revivre une réalité originelle et qui répond à un profond besoin religieux, à des aspirations morales, à des contraintes et à des impératifs d'ordre social et même à des exigences pratiques. [...] Il codifie les croyances ; il sauvegarde les principes moraux et les impose ; il garantit l'efficacité des cérémonies rituelles et offre des règles pratiques à l'usage de l'homme[83].

Dans un premier temps, le mythe relie l'homme au sacré en apportant à ses questions existentielles les réponses dont il a besoin. Dans un deuxième temps, il organise la vie de l'homme en le soumettant à un code à respecter, il devient un fait social.

Mais le mythe n'est pas toujours considéré comme un élément essentiel de la civilisation. On puise dans le fonds mythique pour produire d'autres récits : des fables, des tragédies, des comédies, des légendes, mais également des peintures, des ballets ou des opéras. Depuis des siècles, les motifs mythologiques sont réutilisés sans pour autant leur accorder de sacralité. Ils deviennent alors de simples ornements, un défoulement nécessaire aux pulsions, mais limité dans l'espace et le temps, des divertissements profanes autorisés par le Christianisme, en particulier le catholicisme de la Contre-réforme.

> L'autorité religieuse tolère un domaine extérieur, qu'elle surveille, mais qu'elle n'astreint pas aux règles les plus sévères. Pourvu que les liens ne soient pas rompus avec l'ordre sacré, la vie des hommes peut se dérouler partiellement, dans un temps et un espace profanes. Et les figures héritées d'un sacré révolu et déchu – celui du paganisme – peuvent innocemment servir d'ornement à la part de l'existence qui n'est pas directement gouvernée par les vérités de la foi.[84]

---

[80] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, Folio essais, pp. 16-17.
[81] Jean-Daniel CAUSSE, , 2007, *Mythes grecs, mythes bibliques,* Paris, éd. Cerf, p. 11.
[82] Claude LEVI-STRAUSS, 1964, *Le Cru et le cuit* (*Mythologiques I*) Paris, Plon, p. 346.
[83] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, Folio essais, p. 34.
[84] Jean STAROBINSKI, « Fable et mythologie, aux XVIIe et XVIIIe siècles », in Y. Bonnefoy (dir.), 1981, *Dictionnaire des mythologies*, Paris, Flammarion, p. 392.

Nous comprenons alors les orientations multiples des définitions données par les encyclopédies pour lesquelles le mythe est synonyme de légende, d'affabulation, de mensonge, une croyance entretenue par la crédulité ou l'ignorance. Le dictionnaire Larousse complète qu'il s'agit d'un récit d'origine populaire, transmis par la tradition, exprimant de manière allégorique un phénomène naturel. Nous trouvons encore que le mythe est une fiction admise comme porteuse d'une vérité symbolique ou une allégorie destinée à présenter sous une forme concrète et imagée une doctrine philosophique. On s'arrête là, à certains aspects visibles du mythe mais on accorde peu d'importance à sa fonction. Il faut attendre les XIXème et XXème siècles pour qu'un travail théorique soit fait sur le mythe avec les sociologues et ethnologues Émile Durkheim, Marcel Mauss, Georges Dumézil, Claude Lévi-Strauss et bien d'autres, pour que la mythologie soit appréhendée comme un discours spécifique. L'idée principale est que l'interprétation du mythe commence dès qu'il y a distance avec la tradition mémorielle. Les mythes ne peuvent être expliqués qu'une fois remplacés dans l'ensemble de la vie religieuse, sociale, philosophique des peuples qui les ont pratiqués. Georges Dumézil se lance dans l'étude comparative des religions du peuple préhistorique indo-européen, en se basant sur le schéma tripartite de toute leur société depuis les dieux jusqu'à leur système politique, en soutenant que la religion n'est pas une pensée noyée dans l'émotivité et qu'elle forme un ensemble où s'articulent les images, les concepts et les actions. Pour Mauss et Durkheim, les mythes sont des institutions sociales, des manières d'agir et de penser et un langage imposés aux individus d'une même société qui les intègrent totalement et les expriment quotidiennement par leurs gestes, leurs chants, leurs rituels et leurs fêtes…

Pour pouvoir évaluer le mythe, l'idée est venue de retrouver l'état d'esprit du primitif, l'homme du commencement des temps qui vit son monde de l'intérieur, qui ne réfléchit pas sur son univers, mais qui y participe quotidiennement, selon la « loi de participation du stade prélogique » expliquée par Lucien Lévy-Bruhl dans *Les fonctions mentales dans les sociétés inférieures* (1910). D'où les voyages ethnographiques afin d'étudier sur le terrain des sociétés demeurées hors de contact avec les grandes civilisations, dans le Pacifique, en Océanie ou en Afrique, comme Marcel Griaule chez les Dogons, ou encore Lévi-Strauss chez les Caduveo et les Bororo du Brésil en 1936. Ils y découvrent sur le vif la pensée régie par le mythe qui garantit l'efficacité des rites et des cultes. Ils peuvent réellement affirmer que le mythe est fondamental puisqu'il instaure des règles morales à partir desquelles s'organise la vie de tous les jours. Son langage primitif

est perçu comme l'expression de sa communion avec son monde et ses dieux qu'il s'imaginait participants. C'est l'armature spirituelle de la société que personne ne remet en cause. On le vit. La notion du discours mythique apparaît dans la rivalité entre deux écoles du XIXème siècle, l'Ecole de mythologie comparée, avec Max Müller et l'anthropologie avec Andrew Lang, puis James G. Frazer dont s'inspira Dumézil à ses débuts.

> [le mythe] ne se confond ni avec les mots d'un énoncé, ni avec la phrase du discours de la communication. La mythologie est une utilisation du langage au second degré ; le mythe est dans le langage et en même temps au-delà du langage naturel[85].

Les travaux des linguistes (Saussure, Jacobson) sur les sonorités, les signes, les types phonétiques et surtout la langue comme moyen d'investigation de la pensée humaine, a inspiré la conception du mythe de chercheurs tels que Lévi-Strauss pour lequel le mythe ne peut se résumer à une sorte de récit traitant des origines des choses. C'est pour lui une catégorie fondamentale de l'esprit humain, à laquelle correspond une pensée hyperbolique, la pensée mythique. Mythe et pensée mythique représentant la première et la plus profonde expression de l'Esprit (l'inconscient). Dès 1955 dans les *Mythologiques* il s'applique à définir les unités constitutives du mythe par rapport à celles de la linguistique structurale, les mythèmes qui sont dans les phrases et au-delà et traduisent les relations en cours. Il apparait alors que les mythes ne sont pas gratuits, ils plongent l'homme dans une atmosphère sacrée exaltante qui le transporte, le transfigure et lui rappelle qu'il a une origine aussi surnaturelle que le monde dans lequel il vit.

Revenons au dragon qui a sa place dans le mythe. Le dragon des mythologies anciennes est une créature issue du chaos primitif qui trame au niveau divin. Il possède une nature ambivalente parce qu'il est parfois associé à la création ou à l'agencement du monde et parfois opposé à son ordre. Selon la théorie de Lévi-Strauss, le dragon n'est pas seulement un motif mythique, mais un mythème en ce sens qu'il évoque une foule de liens verticaux qui renvoient vers des armatures métaphysiques et participe au métalangage qu'est le mythe et plus précisément une consécution de concepts.

Considérons l'*Ouroboros* qui exprime l'ambivalence du dragon. Ce symbole ancien du Serpent-Dragon Ourobore, retrouvé sur une amulette grecque datant du IIIème siècle, est

---

[85] Marcel DETIENNE, « Théories de l'interprétation des mythes » in Y. Bonnefoy (dir.), 1981, *Dictionnaire des mythologies*, Paris, Flammarion, p. 572.

devenu l'incarnation du mouvement de l'univers pour les philosophes de l'Antiquité et la réunion des contraires, de l'alpha et l'oméga. Il incarne le mythe de l'éternel recommencement, la recréation cyclique, annuelle et saisonnière, comme celui du renouveau rituel de l'ordre et de la vie, la régénération perpétuelle que nous retrouvons dans son appropriation alchimique[86]. L'Ouroboros se voit dans le mythe germano-scandinave de Jörmungandr[87]. Le Serpent de Midgard, le mystérieux Dragon du Nord, fut jeté à la mer mais il grandit tellement qu'il entoura totalement la Terre et sa tête rejoignit sa queue. Odin le lança dans l'océan, tant il fut terrifié en le voyant, mais Jörmungandr ne mourut pas, bien au contraire, il ne cessa de croître jusqu'à ce que son corps enveloppe le noyau terrestre tout entier, sa gueule rejoignant sa queue en un monstrueux ouroboros. Plusieurs fois, il vint défier Thor, le dieu du Tonnerre. Il quitta son antre pour affronter Thor, le jour de *Ragnarok* (bataille qui doit opposer les dieux aux géants, les divinités aux démons et les hommes aux monstres). Thor réussit à vaincre Jörmungandr d'un énorme coup de marteau sur la tête qui résonna dans le monde entier, mais les Ases perdirent leur meilleur guerrier parce que Thor fut asphyxié par le nuage de poison que le monstre exhala dans son dernier souffle. Notons qu'on parle du souffle toxique repris jusqu'aux dragons gardiens de trésor. Notons également que dans leur mythologie, les dieux peuvent mourir.

Il est intéressant de savoir que l'Ouroboros se retrouve sur l'illustration de la *Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen* du 26 août 1789, en position centrale, comme un ciel au-dessus du bonnet phrygien, avec le symbole clair de re-naissance du peuple qui se voit désormais reconnaître par la loi, ses droits inaliénables et sacrés de liberté et d'égalité (voir ill. 4, annexe 14).

Enfin, reprenant cette même idée, le sage Tchouang-Tseu, (considéré comme le grand maître du taoïsme, IVème siècle av. J.-C.) enseigne dans son chapitre intitulé « plénitude de la connaissance » que la puissance du dragon est chose mystérieuse parce qu'elle est la résolution des contraires, c'est pourquoi Confucius vit, selon lui, en Lao-Tseu la personnification même du dragon[88], le dragon qui produit selon le mythe hindoustani, le soma de l'oblation sacrificielle, le breuvage d'immortalité. Il est un métalangage à lui seul et un mythe. Il n'est jamais cité dans les textes anciens comme un simple animal.

---

[86] Voir notre développement consacré aux dragons de l'alchimie, paragraphe 3 a.

[87] *Prose Edda*, aussi appelé *Snorra Edda*, écrit entre 1223 et 1235 par Snorri Sturluson, qui raconte la création du monde, en poésie.

[88] *Œuvre complète de Tchouang-Tseu,* traduction de Kia-Rway Liou, 1969, Paris, Gallimard/Unesco, Poche « Connaissance de l'Orient » p. 67.

a) Le dragon antérieur à l'homme

À la période primitive les hommes cessèrent d'adorer des totems claniques pour placer des dieux au-dessus d'eux, des êtres supérieurs en force aux animaux les plus terribles qu'ils connaissaient, desquels ils pouvaient obtenir la protection en échange d'un certain rituel. Reinach explique la fin du totémisme par la constitution de Panthéons:

> À la conception des clans divins se substitue celle des divinités individuelles, dont les généalogies et les légendes, fixées par les prêtres et les poètes, reflètent tantôt des traditions totémiques, tantôt des phénomènes atmosphériques, tantôt des conceptions symboliques… La religion émigre de la terre vers le ciel mais ne perd pas encore contact avec la terre.[89]

Les êtres primitifs démontraient qu'ils réfléchissaient à une certaine cohésion sociale, à établir une société hiérarchisée et qu'ils ressentaient le besoin d'avoir des explications des phénomènes. L'exégèse mythologique était une nécessité, non seulement éthique, mais également scientifique. Le dragon participait pour eux, au mouvement du monde, il était un lien avec les dieux et servait à expliquer des phénomènes naturels. Il évoque toujours inconsciemment les forces de ces temps reculés, une vie proche de la nature qui offre des réponses aux besoins. Il symbolise aussi l'ignorance qui sous-tend la peur des hommes comme leur effort pour connaître le fonctionnement du monde.

Dans l'Egypte ancienne, Apophis (ou Apo pi, le Dragon de l'Orage ou de l'Abîme ou Aper, le Serpent-Démon de la Nuit et de la Tempête), ennemi du dieu Rê, est un serpent géant pourvu de pattes, qui avale chaque soir le soleil et le régurgite le matin. Rê doit user de toute sa puissance magique pour échapper à Apophis et pouvoir éclairer le monde le matin. Il s'agit ici de la crainte de ne pas voir revenir la lumière bienfaitrice qui éloigne les démons et les peurs de la nuit, mais également un essai d'explication d'un phénomène naturel qui dépassait l'entendement humain primitif.

La mythologie védique *Rig-Veda*, à structure cosmogonique, est dominée par le combat entre le héros dieu Indra et Vrtra, le Dragon des Nuages, qui maintenait les pluies emprisonnées. Indra tua le dragon en tirant des coups de tonnerre, délivra les pluies qui tombèrent sur la terre, et sauva le Monde. M. Eliade explique cet acte par une recréation nécessaire du monde[90] parce qu'il sert de modèle à d'autres formes de créations et à

---

[89] Salomon REINACH, 1996, *Cultes, mythes et religions*, Paris, Laffont, p. 56.
[90] Mircea ELIADE, 1963, *Le mythe de l'Eternel Retour*, Paris, Gallimard, Folio/Essais, n°120, p. 40.

d'autres activités humaines telles que les joutes oratoires ou les concours entre poètes qui sont des occasions de création et de rénovation de la vie. L'homme a besoin d'expliquer le pourquoi et le comment des phénomènes afin de se les approprier.

Les mythes étaient déjà vieux vers 700-600 avant notre ère pour certains philosophes grecs qui blâmaient Homère et Hésiode d'avoir inventé des mensonges, et écartaient tout simplement les mythes comme des inepties[91], d'où la définition encore admise de nos jours qu'un mythe est un récit mensonger.

Dans la plupart des récits, le dragon présent dès le début, participe au façonnement du monde et au mythe fondateur des sociétés. Dans tous les cas, il a toujours préexisté à l'homme, parfois au monde des hommes, quand il n'est pas à l'origine même du monde.

La plus ancienne mention du dragon qui nous soit parvenue date d'environ 4000 ans avant notre ère, elle est sumérienne. Les Sumériens vivaient entre 5000 et 2000 avant J.-C. en Mésopotamie, site de l'Irak moderne, entre les fleuves Tigre et Euphrate dont la source serait les larmes de Tiamat après qu'elle ait été battue par Marduk selon l'épopée babylonienne de la création, l'*Enûma Elish*. Le dragon déroba les tables de la Loi gravées par le puissant dieu Enlil qui chargea le dieu solaire Ninurta de les reprendre. Le dragon fut vaincu durant leur combat et tout rentra dans l'ordre, mais cette croyance établit le mythe du dragon, créature extraterrestre qu'il fallait détruire pour mettre fin au chaos. Le dragon a également organisé le chaos originel, d'où une double figure destructrice et créatrice que nous allons approfondir dans l'étude de Tiamat (ci-après). À côté des textes de la mythologie babylonienne, Gilgamesh ou Tiamat, des légendes anciennes nordiques, celtiques, germano-scandinaves parlent d'un monde créé à partir de la dépouille d'un dragon. C'est le cas du *Younger Edda* écrit par l'Islandais Snorri Sturluson aux alentours de 1230, qui se présente comme un recueil en prose des mythes nordiques faisant suite à l'*Edda poétique* rédigé plus de deux siècles plus tôt par plusieurs mythographes inconnus:

> In the beginning of the Norse universe, there is only an empty chasm surrounded by Nifleim, the cold realm of death in the north, and Muspeleim, the land of fire in the south. Cold and fire combine to form Ymir, the first Giant and grandfather of Odin. Odin and his two brothers kill Ymir and make the heavens from his skull, the sea from his blood, and the earth – Misgard, humankind's realm – from his body.[92]

---

[91] Salomon REINACH, 1996, *Cultes, mythes et religions*, Paris, Laffont, p. 13.
[92] Edith HAMILTON, 1942, *Mytholology*, NY, Little, Brown & Comp, Warner Book, p. 326. Réédition 1969, Dorian Fielding Reid.

Jean-Paul Ronecker complète ce passage en écrivant que les dieux Odin, Vili et Vé, tuèrent le dragon géant Ymir et firent le monde de son cadavre dans lequel grouillèrent des vers qui devinrent les Alfes Noirs dont quatre soutiennent la voûte céleste (Nordri, Sudri, Austri et Vestri, les points cardinaux), réminiscence du mythe du ver originel et repérage spatial. Selon lui, la Bretagne elle-même, serait le corps du dragon terrassé par l'archange Michel[93]. Chaque partie du corps du dragon devient une partie de l'univers que l'homme exploite par la suite, le ciel, la mer et la terre, d'où la nécessité du meurtre de la bête primitive pour que l'homme puisse naître dans un monde à sa mesure, qu'il soumet à ses normes.

Les Gaulois croyaient en un dieu serpent cornu créateur (visible sur l'autel de Mavilly, Côte-d'Or, à côté des douze dieux du panthéon romain). Ce dieu cornu est déjà connu dans la Mésopotamie au troisième millénaire av. J.-C., il porte une tiare symbole de son rang (voir annexe 2, ill. 1, probablement la plus ancienne représentation d'un dragon). Il est visible également sur divers monuments d'origine celtique car dans l'orphisme, comme dans la religion celtique, le monde provient d'un œuf originel qui est l'œuvre de serpents enlacés et d'un dieu serpent cornu. L'image d'un dragon cornu se retrouve un peu partout sur la terre, c'est le dragon chinois par exemple qui possède des cornes de cerf ou le *Piasa* des gravures rupestres de l'Illinois, USA, découvertes en 1673, ou encore le *Sirrush* babylonien[94].

Les mythes et les légendes anciennes ont un fondement réel. Les historiens des religions tels que G. Dumézil, J. Bottéro, M. Eliade, partagent l'idée que dans le cas des légendes très anciennes, la réalité qui leur donne naissance ne serait pas un épisode historique mais plutôt un rite, un usage cultuel qui se transmet à l'initié seul, à un moment précis de sa vie. Il est clair qu'à l'abandon ou la transformation des rites, les mythes tombaient également dans l'oubli puisque leur transmission disparaissait. Dans le cas du dragon, la question demeure entière. Il était dans les mythes cosmogoniques des peuples les plus anciens, il n'est pourtant jamais tombé en désuétude. La créature qui reparaît des siècles plus tard lui ressemble encore. Le dragon aurait-il pu survivre s'il n'était associé aux mythes, s'il n'avait ce corps de serpent chargé de symboles, si son existence n'était liée à la parcelle la plus profondément enfouie dans l'inconscient de l'homme, à l'origine de son existence, à l'inquiétude liée à l'existence elle-même ?

---

[93] J.ean-Paul RONECKER, 2004, *Le Dragon*, Puiseaux, Pardès, p. 21.
[94] Pour le dragon chinois, voir annexe 12, le Piasa, annexe 4, ill. 5 et le Sirrush, annexe 2, ill. 3.

Nous allons clore ce chapitre lié au mythe des origines avec l'exemple de Tiamat qui établit le grand commencement de la vie à partir de la dépouille d'un dragon.

b) *Tiamat* ou l'hybridité du chaos originel

La figure de Tiamat intègre notre chapitre de l'antériorité du dragon par rapport à l'homme, car son corps aurait donné naissance à l'univers humain : « Pour le Mésopotamien, l'essentiel est la formation du Monde au moyen du corps déchiqueté du monstre marin Tiamat et la création de l'homme au moyen du sang de l'archidémon Kingu, mélangé avec un peu de terre[95] ». Le combat Marduk/Tiamat participe au mythe cosmogonique babylonien qui met en scène un dragon dont des représentations existent encore de nos jours. Sur un bas-relief de Nimrud, Marduk, le dieu solaire des Assyriens combat un dragon qui n'a pas la forme reptilienne classique, mais celle d'un griffon redressé sur deux pattes, qui possède deux mains griffues à l'avant, deux serres d'aigles à l'arrière, des ailes emplumées et un corps de lion. Sur un sceau babylonien, en argile cuite, Marduk poursuit Tiamat qui possède cette fois, un long corps de serpent, une tête cornue et deux pattes. Sur un autre sceau-cylindre sumérien, Tiamat est un serpent apode cornu[96].

Mais Tiamat possède une particularité : elle est représentée par un serpent monstrueux qui met au monde une multitude de formes nées de ses pulsions colériques. Nous chercherons une expliquer cette hybridité symbolique.

Tiamat est divulguée sous de nombreux autres noms, Mammu ou Nammu (la Mère primordiale universelle) de l'*Enûma Elish*, I, p. 229 :7, Omaorca, Omoroka (noms donnés comme équivalents à Tiamat sur le site Internet de Wikipédia). Selon Thorkild Jacobsen[97] qui a rapproché les textes akkadiens et la Genèse, et qui a découvert des analogies linguistiques, Tiamat proviendrait du mot akkadien *tâmtu* (la mer) qui devint *ti'amtum*, d'où les autres termes Tanthe, Thalatth, Thalattē, Thalawa, Tiawath, des termes proches de *Thalassa,* la mer en grec et du mot hébreu *tĕhôm* cité au tout début de la *Genèse* (*l'Ancien Testament*, 1) signifiant l'abîme ou les profondeurs[98].

Parmi les noms donnés à Tiamat, nous avons trouvé sur Internet Humbaba, Hubaba, Huwawa donnés par ceux qui la confondent de toute évidence, avec le dragon gardien de la

---

[95] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, « Folio Essais », p. 120.
[96] Voir illustrations 1 et 2, annexe 5.
[97] Thorkhil JACOBSEN, « The Battle between Marduk and Tiamat », *Journal of the American Oriental Society*, vol. 88, N°1 (January-March, 1968), pp. 104-108.
[P]Abraham Shalom YAHUDA, 1933, *The Language of the Pentateuch in its Relation to Egyptian*, London, Oxford University Press, p. 106.

forêt de Cèdres de l'épopée de *Gilgamesh* (tablette V rédigée en akkadien cunéïforme, vers le XVIIIeme ou XVIIème siècle av. J.-C., également inspirée de l'*Atrahasis*). Nous trouvons même Shamhat, le nom de la courtisane envoyée devant Enkidu, dans la version ninitive de *Guilgamesh,* dans le *Code* d'Hammourabi. Cette profusion de termes prouve la popularité de Tiamat et sa propagation dans tout le bassin mésopotamien où elle est considérée comme une divinité[99].

Les divers récits s'amalgament par leur emprunt des mêmes noms. Enki, dieu des textes sumériens anciens devient Ea dans les textes plus tardifs en accadien, et Marduk, présent seulement dans la dernière version, est présenté comme étant le fils d'Ea tandis qu'Enki n'est plus que le souverain d'Eridu. Malgré l'éclat du règne d'Hammourabi, ce sont les anciens Sumériens qui ont créé les formes politiques, l'administration et la justice fondées sur des Codes, l'écriture cunéiforme, leur concept religieux et les dieux. De ce fait, d'innombrables récits ultérieurs ont tissé autour des grands dieux anciens, des légendes poétiques et des mythes cosmiques (Enlil), magiques (Ishtar) et héroïques (cycle du héros Gilgamesh).

Pour les Babyloniens, c'est le couple de dragons qui engendra les dieux. D'après le mythe appelé *Enûma Elish*, le *Poème de la Création*, daté du dernier quart du deuxième millénaire avant J.-C., Tiamat est le dragon femelle du chaos originel, elle représente les eaux salées, la matrice-océane, par opposition à Apsu (Absou), le réservoir d'eau douce, souterrain de l'ancienne Mésopotamie. Tiamat est avant tout la mère de tout ce qui existe, incluant les dieux eux-mêmes, l'*Ummu Hubur*, la créatrice de toute chose.

Le monde est encore dans les limbes, il n'est qu'une chape de brume épaisse tourbillonnant au-dessus de l'océan primordial constitué des eaux mêlées de Tiamat et d'Apsu qui en s'accouplant, créèrent les premiers dieux, Lahmu et Lahamu, parents d'Anshar (l'axe du ciel) et de Kishar (l'axe de la terre), grands-parents d'Anu et d'Ea, tous des géants. Mais le comportement bruyant des jeunes dieux irrite tellement leurs parents que leur père décide de les tuer. Le dieu de l'Eau, Ea, entend son projet, et alerte les dieux. Ea utilise sa magie pour endormir et tuer Apsu dans son sommeil, mais celle-ci demeure impuissante sur Tiamat. « Si les eaux douces étaient domptées, il en allait différemment des eaux tumultueuses de Tiamat. Le dieu n'était pas de taille à affronter le dragon femelle

---

[99] Dans l'univers de *Dongeons & Dragons*, devenir « a Talon of Tiamat », est un niveau de jeu pour les dragons du Mal qui prennent un plaisir particulier à causer du tort, « evil dragonkind who takes particuliar delight in causing harm », Collins&Wyatt, 2003, *Draconomicon*, p. 134.

des origines et l'assemblée des dieux chargea le fils d'Ea, Mardouk »[100] de le faire. Tiamat n'accepte pas ce premier parricide. Elle entre dans une rage folle quand elle apprend la mort de son mari et veut le venger. Elle donne naissance à des hordes de monstres dirigés par son nouvel époux (et fils) Kingu auquel elle donne les Tablettes de la Destinée, et déclenche la lutte à la tête de son armée d'enfants monstrueux élevés dans la haine de leurs aînés et la violence primitive. « La Mère-Abîme […] s'est accumulé des armes irrésistibles : elle a mis au monde des Dragons-géants aux dents pointues, aux crocs impitoyables, dont elle a empli le corps de venin en guise de sang »[101].

Les enfants de Tiamat sont des monstruosités, Hydres et Léviathans, mais surtout des hybrides qui empruntent à toutes sortes de créatures, Dragons-formidables, Monstres-marins, « storm demons », « fish-men », « scorpion-men ». Ils n'ont pas de formes propres comme leur mère. Les mots-valises indiquent l'association monstrueuse des diverses créatures, car ces hybrides portent dans leur nom les propriétés des emprunts qui les caractérisent. Ils sont les essais morphologiques qui étaient possibles au moment du Grand Commencement chaotique, symboles de la violence et de la confusion qui régnaient dans le monde en devenir, et de la mutabilité possible des créatures.

Marduk, commandité par Anu, combat Tiamat et a raison d'elle grâce aux flèches du vent, un filet et l'aide de l'indomptable ouragan. Si Marduk réussit, c'est parce qu'il oppose une pensée raisonnée et un plan d'action, à l'animalité et au comportement finalement prévisible de Tiamat. En effet, emprisonnée dans le filet, elle avale son adversaire, comme Marduk l'avait prévu, et l'ouragan descend dans son corps et l'enfle. Tiamat ne peut plus fermer sa gueule, Marduk la tue d'une flèche.

> And the lord stood upon Tiamat's hinder parts,
> And with his merciless club he smashed her skull.
> He cut through the channels of her blood,
> And he made the North wind bear it away into secret places.[102]

Il parachève son œuvre en découpant la carcasse de Tiamat et se déclare le nouveau dieu, exterminant ainsi l'ancien ordre d'Apsu. Après cette période de destruction, vient le réagencement. Marduk fabrique le monde des hommes à partir du corps de Tiamat, une

---

[100] Jean Paul RONECKER, 2004, *Le Dragon*, Puiseaux, Pardès, « Bibliothèque des symboles » pp. 57-58.
[101] J. BOTTERO & S. N. KRAMER, 1989, *Lorsque les dieux faisaient l'homme*, Paris, Gallimard, p. 622.
[102] Traduction anglaise proposée par Thorkild JACOBSEN, « The Battle between Marduk and Tiamat », *Journal of the American Oriental Society*, vol. 88, N°1 (January-March, 1968), p. 105. Les deux autres phrases citées dans ce même paragraphe ont la même provenance.

moitié en manière de ciel et la partie basse devient la Terre. Il place les étoiles en haut et les montagnes, les rivières, les forêts et les animaux, en bas : « slicing Tiamat in half, he made from her ribs the vault of heaven and earth ». Les larmes deviennent les sources du Tigre et de l'Euphrate. Il utilise le sang de Kingu, pour faire les Hommes: « his red blood mixed with the red clay of the Earth would make the body of humankind, created to act as the servant of the younger Igigi Gods ». Les dieux lui ayant donné leur accord, il prend les Tablettes de la Destinée et s'installe à la tête du panthéon babylonien, afin de veiller sur les hommes et veiller à ce qu'ils se soumettent aux dieux.

Le Code de Hammurabi trouvé à Suse en 1902, représente :

> d'une part la codification d'un droit naturel et coutumier en vigueur dans les territoires conquis et d'autre part, c'est la compilation de plusieurs codes sumériens, œuvres d'Ouroukagina et de Shulgi. […] Désormais, la justice en toute matière est aux mains de juges d'Etat, agissant sous l'inspiration du dieu (Mardouk ou Shamash)[103].

Selon ce Code, Anu le Sublime, roi des Anunaki et Bel, le seigneur du Ciel et de la Terre, désignent Marduk, fils de Ea (désormais dieu de la droiture et non plus de l'eau), comme maître de l'homme à la place d'Anu, l'Etre Suprême qui lui abandonne sa primauté divine qui inclue son rôle de créateur, « dominion over earthly man and made him great among the Igigi, they called Babylon by his illustrious name »[104]. Mais Marduk n'est pas le créateur du monde, il n'est que l'agenceur d'éléments déjà existants qu'il a adaptés aux hommes qu'il a façonnés. Se plaçant en père des hommes, il s'établit par rapport à eux, une relation de supériorité. Le réagencement du corps du dragon met fin au chaos, l'univers humain, la Terre et sa voûte céleste, prend sa place dans l'univers immense où évoluait le dragon, qu'Eliade compare à un océan plutôt qu'à l'espace :

> Marduk lui-même n'est que le créateur de ce *monde-ci*, de l'Univers tel qu'il existe aujourd'hui. Un autre « Monde » – presque impensable pour nous, puisque de nature fluide, un Océan et non pas un Cosmos – existait avant celui-ci : c'était le Monde dominé par Tiamat et son époux, où habitaient trois générations de dieux.[105]

Marduk s'est vu doté du rôle de créateur alors qu'il n'est qu'un sauroctone divin. En fait, l'histoire et la politique prirent le pas sur le mythe ancien car en accédant par la

---

[103] Paul PETIT, 1962, *Précis d'histoire ancienne*, Paris, PUF, p. 25.
[104] Richard HOOKER (éd.) 1996, *The Code of Hammurabi* traduit en anglais par L.W. King en 1910, p. 15.
[105] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », p. 140.

force au rang de capitale de tout le pays (vers 1800), Babylone établit de force comme dieu principal, celui qui était prié chez elle.

> Les théologiens se devaient de justifier cette promotion que la piété des fidèles avait finalement étendue de l'univers terrestre au monde surnaturel. Ils vont donc expliquer dans *l'Enûma Eliš* que si Marduk a été mis à leur tête par les dieux unanimes, c'est pour les avoir sauvés d'un danger mortel, lorsque leur Mère à tous, la monstrueuse et primordiale Tiamat, les voulait anéantir.[106]

Le dragon garde sa richesse créatrice du fait qu'il sert à re-créer le monde. L'homme lui est redevable du sien et jusqu'à de sa vie. L'hybridité de Tiamat et de ses enfants symbolise le chaos originel, mais c'est la réorganisation de ce chaos qui permet l'ordonnancement et l'équilibre du monde, c'est-à-dire l'unité à partir de la diversité qui est le thème fondamental de la Fantasy moderne.

Le monde ancien nous offre de nombreux cas d'hybridité liés au cercle divin. Ainsi, Marduk a pour monture un *Sirrush*, nommé Mush Hushshu (« serpent furieux »), représenté sur les murailles de la voie processionnelle qui mènent à son temple, plus connue sous le nom de la porte babylonienne d'Ishtar, bâtie au VIe siècle a v. J.-C., sous le règne de Nabuchodonosor, découverte lors des fouilles entreprises en 1899 par l'archéologue allemand Robert Koldewey. Ce dragon représenté sur un bas-relief de brique vitrifiée bleu cobalt, (voir ill. 3 en annexe 2), est un hybride fantastique : il possède un corps de cervidé recouvert d'écailles, une tête de serpent à la langue fourchue, une longue queue, un long cou, quatre pattes (les deux avant de félin et les deux arrière terminées par des serres de rapace) et une corne enroulée (probablement deux, puisqu'il est de profil). Il est peut-être lui aussi une tentative animalière, mais il est travaillé de façon si réaliste (de la même manière que les autres animaux de la fresque, existant) que les scientifiques n'écartent nullement l'idée qu'il aurait été gravé à partir d'un modèle vivant ou de descriptions précises données d'un animal qui aurait été vu par des voyageurs.

Dans *L'Epopée de Gilgamesh établie à partir de fragments sumériens, babyloniens, assyriens, hittites et hourrites*, traduite de l'arabe par Abed Azrié, (2001), nous avons le portrait d'Humbaba, le dragon gardien de la forêt des Cèdres). Nous retrouvons le même principe de l'hybridité monstrueuse, avec des références animales plus modernes puisqu'il est doté d'ongles de lion, d'un corps recouvert d'écailles de bronze rugueuses, de serres de

---

[106] Jean BOTTERO, « L'intelligence et la fonction technique du pouvoir : Enki/Ea », in Y. Bonnefoy (dir.), 1981, *Dictionnaire des mythologies*, Paris, Flammarion, pp. 716-725.

vautour, de cornes de taureau sauvage, d'une queue et d'un organe de la génération finissant en tête de serpent.

« L'hybridité des formes et des êtres apparaît dans des récits de cosmogonie ayant pour fonction de modéliser l'ordonnancement du monde »[107] explique Beaude. Le dragon apparaît au même titre que ces autres hybrides, comme une tentative pour expliquer le sens de l'univers dont l'homme savait si peu de choses. Le fait de lui attribuer tant d'éléments le transforme en un animal invincible. Sa taille gigantesque et sa férocité le situent au niveau divin, mais il est souvent antérieur aux dieux. Il est dans la sphère sacrée en Extrême-Orient parce qu'il tient entre ses griffes, la perle, symbole de la Connaissance universelle.

La citation de Beaude pourrait également s'appliquer au monde oriental puisque, selon nous, les Chinois ont su de façon originale, faire fonctionner le principe de l'hybridité du dragon afin d'organiser l'Empire. Ce principe mérite un détour étant donné son lien avec la Dragon Fantasy moderne qui laisse au dragon le soin d'assurer le retour à une paix durable et d'organiser la réunification des peuples après la guerre.

c) L'hybridité fédératrice du dragon oriental

Les statuettes et représentations anciennes de différentes périodes nous ont permis de constater l'imbrication de multiples animaux : le cheval, le cerf, le serpent, l'aigle, le lion (voir annexe 12) qui attestent la source hybride du dragon et l'animal reconstitué. Nous émettons l'hypothèse que, entre le 8ème siècle av. J. -C et le 3ème après J.-C., durant la période Han, les empereurs chinois ayant besoin d'un emblème fort, eurent l'idée d'utiliser le dragon. Mais le dragon des légendes orales n'était pas encore représenté. Le clan Qing trouva la solution à partir de l'animal symbole des différents clans. Il eut l'idée d'un animal recréé qui empruntait des formes à tous les animaux des différentes ethnies qui se battaient pour obtenir le pouvoir impérial. Il imposa l'emblème d'un dragon, comme une sorte de drapeau national, comme figure de ralliement unique dans sa multiplicité. Cet artefact a permis l'union et la reconnaissance des peuples dans un empire unique soumis à un seul pouvoir. Il a participé à la constitution de la Chine.

Une figure du dragon s'est imposée, la forme du dragon s'est dépouillée avec le temps, sous le pinceau des artistes, pour atteindre celle du grand serpent moustachu et cornu, à quatre pattes et aptère qui se déplace dans l'air, que l'on connaît aujourd'hui. Et

---

[107] Pierre-Marie BEAUDE, 2006, « Dragons ou monstres. L'hybridité dans la Bible », in J.M. Privat (dir.) *Dragons entre sciences et fictions*, actes du colloque, Paris, CNRS éditions, p. 54.

l'idée ne viendrait pas à un Chinois d'aujourd'hui de se questionner quant à son existence. C'est une bête parmi les autres qui n'est pas nécessairement liée au sacré et la vénération qui lui est vouée garde un caractère profondément païen. Nous ne sommes pas ici dans un contexte cosmogonique, mais politique. Le dragon et son hybridité symbolisent la naissance d'un système de société.

Le même travail s'effectue de nos jours dans la province de Chiang Rai (Thaïlande) où un mouvement de renouveau artistique octroie au dragon des ailes d'oiseau et une trompe d'éléphant ; l'éléphant étant l'animal symbole national de ce pays. Les artistes mélangent dans les décors du *Wat Rong Khun* (en construction en 2008), le cygne, le poisson, le dragon et l'éléphant qui sont tous affublés d'une trompe et d'un même corps serpentiforme, à tel point qu'il est difficile de différencier les animaux de base. Ces représentations diverses authentifient l'hybridité du dragon et son état instable déjà préconisé par l'alchimie, un état en mutation constante à travers les siècles. Le besoin de l'imbriquer dans d'autres animaux connus, le détachent de l'idée de nouveauté monstrueuse et facilitent son adoption.

Le dragon oriental est un animal social, allié du trône et du pouvoir, et une force dont chacun a besoin de s'approprier les bienfaits, à toutes les strates socioéconomiques. Il demeure surtout très ancré dans le milieu paysan où l'on demande volontiers sa protection en exposant son effigie au soleil ou en la brisant dans les sillons, pour obtenir une bonne récolte. Mais plus l'homme devient citadin et démystifie son environnement, plus il a tendance à rejeter le culte du dragon pour n'en garder que le côté festif et artistique. C'est une preuve visible de la forte survivance du dragon, et de la coexistence de différents symboles dont les racines ne s'ancrent pas seulement dans l'imaginaire, mais aussi dans les relations que chacun entretient au fond de lui, avec le divin.

Cependant, les danseurs du dragon, lors des célébrations du nouvel an dans le monde entier, montrent également que le dragon est vide puisqu'il est animé par l'énergie des hommes qui l'agitent sous sa forme de papier. L'un n'existe pas sans l'autre. On tente de le démystifier en montrant un objet avec lequel on peut s'amuser et qu'on rangera jusqu'au nouvel an suivant. C'est l'image appropriée par les contes modernes, le dragon jouet qu'on offre aux enfants. Le lien se résume dans ce cas, à l'affection pour l'objet et non à sa charge symbolique.

Mais l'image du dragon se résout rarement à une représentation vide. Le dragon est le lien réel, par réduction phénoménologique, du novice avec le sacré, qui s'émeut devant

ce qu'il ne saisit pas et qui le dépasse. Le terme dragon s'accorde avec les termes utilisés par les historiens des religions, « mythe, rituel, initiation du héros, mort rituelle, régénération, nouvelle naissance…Tous ces termes qui font partie de la terminologie fondamentale d'une exégèse littéraire »[108]. À la naissance des mythes primitifs, les hommes n'avaient pas encore d'idées morales ; « plus tard, comme on ne voulait pas abandonner ces mythes des ancêtres, on s'ingénia à les interpréter »[109]. D'un côté, on traita les mythes comme des allégories, de l'autre, on chercha à les asseoir sur un fondement historique. Personne ne connaît les conditions dans lesquelles les mythes sont nés et se sont développés. Personne ne peut certifier les contextes de l'emprunt de l'image du dragon. Nous supputons qu'elle a dû servir lors de rites initiatiques, d'expériences de sorcellerie, d'où l'idée de mort et de renaissance. Le dragon demeure une créature ambigüe, il peut être protecteur bénéfique ou agent de corruption et propagateur de mort.

Cette phrase de Borges nous servira de conclusion à ce paragraphe et de transition : « nous ignorons le sens du dragon, comme nous ignorons le sens de l'univers, mais il y a dans son image quelque chose qui s'accorde avec l'imagination des hommes »[110]. En effet, les hommes ont perçu et placé des dragons dans tout ce qui leur était inexplicable, étrange ou inatteignable, que ce soit à l'extérieur ou à l'intérieur d'eux-mêmes, en un essai de donner une réponse à l'inexpliqué ou simplement de nommer un fantasme. C'est ainsi que le dragon se retrouve au niveau des constellations et de l'astrologie, qu'il nomme des forces telluriques ou des mutations alchimiques et qu'il se love au niveau de l'inconscient, des points que nous proposons d'aborder maintenant.

3 - La maîtrise des quatre éléments, l'alchimie du dragon

Dans la Grèce antique, Empédocle d'Agrigente (v. 490-435 av. J.-C.) était de ces philosophes et physiciens de l'école matérialiste ionienne avec Thalès, Anaxagore, Anaximandre, puis Héraclite (v. 540 – 480 av J. C-.) qui avancèrent l'idée que tout ce qui existe et qui forme l'univers, s'enracine dans les quatre éléments que sont l'eau, l'air, le feu et la terre, « tout changement a lieu par combinaison ou dissociation des quatre éléments sous l'influence cyclique de l'Amour et de la Haine »[111].

---

[108] Mircea ELIADE, 1971, *La nostalgie des Origines,* Paris, Gallimard, Folio essais, p. 202.
[109] Salomon REINACH, 1996, *Cultes, mythes et religion*, Paris, Laffont, p. 16.
[110] Jorge Luis BORGES, 1987, *Le Livre des êtres imaginaires*, Paris, Gallimard, coll. « L'Imaginaire », p. 11.
[111] EMPÉDOCLE, « Sur la Nature de l'Univers », in *Dictionnaire, Langue, encyclopédie, noms propres*, Paris, Hachette, 1989, p. 437.

Les éléments eau, air, terre et feu, sont identifiés depuis la nuit des temps comme des créatures impalpables et fuyantes, l'essence des choses. Ils étaient associés dans l'Antiquité en Occident, à des créatures spécifiques nommées les Élémentaires ou Esprits élémentaires qui constituaient le lien entre le monde des morts et celui des humains : les nains et les gnomes pour la terre, les salamandres pour le feu, les sylphes, sylphides et elfes pour l'air, et les ondins, les nymphes, les nixes et autres néréides, pour l'eau, auxquels on peut rajouter les fées vertes qui sont les Élémentaires du monde végétal[112]. Cette idée resurgit au Moyen Âge, mais ce n'est qu'au XVIème siècle que le philosophe suisse Théophraste Paracelse l'étudie pour tenter de démontrer que les Élémentaires avaient un pouvoir incommensurable sur la planète puisqu'ils généraient les vents violents, les séismes ou les raz de marée. Avec tout ce petit peuple, au Moyen Âge, les dragons réapparaissent en masse dans les textes, sans pour autant paraître comme un être supérieur aux Elémentaires, même s'il en regroupe les attributions. Par son caractère reptilien, le dragon est lié à la terre, mais son corps de serpent possède désormais des pattes qui le sortent du domaine des rampants pour être chtonien. Ses petites ailes membraneuses ne l'apparentent pas au monde aérien, ni aux oiseaux. Notons ici que le dragon asiatique n'a pas d'ailes, cette absence ne l'empêche pourtant pas de parcourir le ciel, tandis que le dragon occidental ancien en possède et demeure malgré tout lié au sol et au monde souterrain, les endroits sombres qui sont plus ou moins en contact avec le feu intérieur de la terre (les cavernes, les cratères de volcans) qu'on le dit capable de réveiller s'il est en colère. Le feu, signe de sa puissance tellurique, prime alors sur le vol.

Le dragon semble maître de l'eau, de l'air, du feu et de la terre, les quatre éléments indispensables à la vie terrestre, considérés par les Anciens comme constitutifs de tous les corps dans l'Univers. De ce fait, l'alchimie en a fait son symbole, et c'est sans doute elle qui exprime le mieux la dualité du dragon empruntée par la Fantasy contemporaine.

a) Le dragon de l'alchimie

Le terme alchimie possède aujourd'hui une connotation de mystification et de magie noire qui vient du contexte de secret dans lequel baignaient les recherches des chercheurs du Moyen Âge et même d'avant puisque l'alchimie est déjà présente dans l'antiquité égyptienne, babylonienne ou grecque.

---

[112] Béatrice BOTTET, 2003, *Encyclopédie du fantastique et de l'étrange*, t.1, Paris, Casterman, p. 24.

> Il y a des millénaires, l'alchimie grandit parmi les hommes habitant les terres traversées par le Nil et l'Euphrate, puis parmi les peuples de la terre ferme et des archipels que baigne la mer Egée ; elle devint la forme principale de l'ésotérisme du monde occidental. [113].

Dans l'Europe des XIème-XIIème siècles, le travail des métaux relevait de « tours de main » plus que d'applications scientifiques, que chaque artisan se gardait de dévoiler ; de ce fait, les pièces sortant des différents ateliers étaient reconnaissables à leur réussite technique. L'alchimiste entourait son travail du plus grand secret, il en gardait des notes sous forme d'énigmes et de langage chiffré, complétées d'illustrations allégoriques. N'importe qui ne peut comprendre le langage de cette discipline hermétique, la kabbale, sans intronisation ou rite initiatique. L'élu devient le disciple d'un maître à la quête du Grand Œuvre. Dans cette science occulte de la Philosophie Hermétique, le dragon fait partie du langage allégorique, comme il symbolise également des produits chimiques et des forces obscures. Il possède en lui deux images opposées, car il peut être visible sous deux apparences, l'une ailée et l'autre aptère. Nicolas Flamel (v. 1330-1418), écrivain et juré de l'Université de Paris et alchimiste, écrivit le symbolisme des deux dragons hermétiques, ses deux figures des Innocents, repris plus tard par Fulcanelli[114], les vrais principes de la philosophie:

> Les deux dragons de couleur flavatre, bleue et noire comme le champ. Contemple bien ces deux dragons, car ce sont les vrais principes de la philosophie que les sages n'ont point osé montrer à leurs propres enfants. Celui qui est dessous, sans ailes, c'est le fixe ou le mâle et celui qui est dessus, c'est le volatil, la femelle noire et obscure qui va prendre la domination pour plusieurs mois. Le premier est appelé Soufre ou bien Calidité et Siccité et le dernier Argent vif ou Frigidité […] Ce sont ces serpents et dragons que les anciens Egyptiens ont peint en un rond, la tête mordant la queue, pour dire qu'ils étaient sortis d'une même chose et qu'elle seule se suffisait, et qu'en son contour et circulation elle se parfaisait.[115]

Le dragon est ainsi l'union des contraires et l'Ouroboros qui en se mordant la queue exprime le temps cosmique égyptien, l'image de la perpétuelle génération des cycles

---

[113] André AROMATICO, 1996, *Alchimie. Le grand secret*, Paris, Gallimard, « Culture et société », p. 16.
[114] FULCANELLI, 1930, *Les Demeures philosophales et le symbolisme hermétique dans ses rapports avec l'Art sacré et l'ésotérisme du Grand Œuvre*, rééd. 2002, Paris, Société Nouvelle des éd. Pauvert, p. 12.
[115] Nicolas FLAMEL, 1612, « Livre des Figures Hiéroglyphiques de Nicolas Flamel, escripvain, publié en 1682 par Arnauld de La Chevalerie », in W. Salmon, 1741, *Biblio des Philosophes Chimiques*, Paris, éd. Cailleau,, 1971, rééd. Denoël, p. 195.

vitaux, le mouvement circulaire du monde pour les gnostiques. Il représente également pour l'alchimiste, le mouvement circulaire visible de la distillation à l'intérieur de l'alambic, car le dragon est aussi le combat entre la nature volatile et ignée (qui domine pourtant) et la matière primaire. Ce combat se retrouve dans l'idéal médiéval où il faut terrasser le dragon, le clouer au sol pour lui ôter le danger qu'il représente. Il est une réalisation spirituelle.

Pour Nicolas Flamel, chaque étape de la transformation du plomb en or (les six points qu'il dénomme six dragons attelés de l'hexagramme *k'ien*) a sa correspondance draconique, le *dragon caché* désigne la putréfaction, le *dragon potentiel*, le *dragon dans les champs*, la fermentation, le *dragon visible*, la coagulation, le *dragon bondissant*, la solution et le *dragon planant* étant la dernière étape, celle de la sublimation[116].

Le dragon figure au début des travaux, dans l'enseignement des alchimistes. Il est pour eux, le « Gardien des Secrets Hermétiques du Seuil de l'œuvre alchimique » : « le dragon est le Gardien du Temple. Sacrifie-le, écorche-le, sépare la chair des os et tu trouveras ce que tu cherches » annonce le *Livre de la Vérité* du Livre de Sophé l'Egyptien[117]. Les alchimistes parvenaient à cet « or », la matière pure, dont le terme possède la valeur symbolique acquise par le procédé de purification. Purification qui n'a de sens que si elle correspond à celle du chercheur lui-même, dans sa quête personnelle de sa renaissance spirituelle.

> Au Moyen Âge, les alchimistes croyaient en la mutabilité du dragon. Il n'existait pas pour eux, de stabilité des formes et des fonctions. Lorsque la pratique de l'alchimie fut interdite, ils employèrent différents codes secrets pour désigner les différents états de la matière. Le dragon représenta alors la matière brute, avant la transmutation ; ou encore le mercure qui intervient dans la transmutation d'autres métaux.[118]

Le dragon est une clé de lecture de l'œuvre des alchimistes. Ils cherchaient à transformer n'importe quel métal de peu de valeur, en or. Or l'image du dragon apparaît

---

[116] Nicolas FLAMEL, « Le Sommaire philosophique » in W. Salmon, 1741, *Bibliothèque des Philosophes Chimiques*, t.2, Paris, pp. 285-286.

[117] ZOSIME, seconde moitié du IIIème s. apr. J.-C. Originaire de Panopolis en Haute Egypte (Akhmîm) il composa 28 livres répartis en quatre groupes de textes dont *Chapitres à Eusébie*, les *Mémoires authentiques*, le *Compte final* et le *Livre de Sophé*. Le fait est rare car les manuscrits alchimistes, traduits, copiés et recopiés, sont le plus souvent anonymes et placés sous l'autorité d'illustres philosophes de l'Antiquité, bien que l'alchimie grecque, inconnue de la Grèce classique, se soit développée dans l'Egypte ptolémaïque.
(voir « Alchimie grecque » et « Zosime » in J.-M. Sallmann, 2006, *Dictionnaire historique de la magie & des sciences occultes*, Paris, LGF, « la Pochothèque »).

[118] J. CHEVALIER et A. GHEERBANT, 1989, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, p. 118.

sur une gravure de l'*Azoth, ou le moyen de faire l'or caché des Philosophes* (Francfort, 1613, traduit en français en 1660) et sur la troisième planche des *Douze Clefs de la Philosophie, traictant de la vraye medecine metallique* de frère Basile Valentin, (trad. Paris, 1624). Dès lors, la véritable transformation qu'ils cherchaient devient évidente. L'or, le métal le plus précieux, n'est que la représentation symbolique de la valeur du bien le plus précieux pour les alchimistes, l'or philosophique, la pureté et la purification intérieure indispensable au Savoir. « L'alchimie traditionnelle prétend posséder les principes de toutes les sciences, elle veut expliquer la nature, l'origine et la raison de tout ce qui existe, elle poursuit des buts grandioses de régénération. Elle est gnose et thaumaturgie. L'adepte veut sanctifier la réalité »[119].

En fait, l'alchimie s'accompagne d'une ascèse qui vise à la purification de l'être qui veut rendre l'homme capable d'accéder à la connaissance suprême. En se fondant sur un symbolisme minéral et planétaire issu d'une tradition ésotérique, ils cherchaient à établir des correspondances entre le monde matériel et le monde spirituel. Le dragon est la matière brute, la totalité des possibilités avant organisation (un manuscrit Rose-Croix du XVIIIème siècle s'intitule *Dragon du Chaos*). C'est peut-être cette matière brute symbolique que nous pouvons voir dans des sculptures en haut de certaines colonnades d'églises (cathédrale de Chartres), où un ouvrier (souvent un nain) creuse le sol d'où surgit un dragon, le trésor de la quête. Finalement, le Grand Œuvre devient la libération physique de l'individu, sa délivrance de la matière qui le pèse, une « transmutation » personnelle effective.

Cette draconite est conservée au musée d'Histoire naturelle de Lucerne, Suisse, considérée comme la capitale européenne des dragons.

Un fermier l'a ramassée, peut-on y lire, quand un dragon survolant le mont Pilate l'aurait laissée tomber dans son champ, en 1421.

Les alchimistes, mages et scientifiques de tous les temps, étaient à la recherche d'une pierre aux propriétés magiques appelée *draconite* (illustration ci-dessus) qui devait concentrer une grande partie de la puissance du dragon, qui préservait des poisons et des

[119] M. CARON et S. HUTIN, 1959, *Les Alchimistes*, Paris, Seuil, « Le Temps qui court », p. 90.

venins, guérissait de la peste et accordait la victoire à qui la portait au bras gauche[120]. Le corps du dragon est doté de « cases trésor » qui peuvent contenir des pierres précieuses ou des perles, comme le cerveau, les yeux (escarboucle) et la gorge. Mais presque toutes les parties de son corps sont transformables en substance entrant dans la composition de préparations magiques : le cœur (qui donne à celui qui le mange, la force du dragon), la langue, le sang, les sécrétions (larmes, salive, fiel et urine), les griffes et les écailles[121].

Le dragon n'était pas seulement un élément du langage cabalistique, le garant du secret, le gardien de la porte du trésor des alchimistes, il était aussi le trésor lui-même, celui sans lequel la transmutation était impossible.

Une grande partie de son pouvoir réside dans ses yeux qui fascinent, figent ou envoûtent (héritage du serpent). L'escarboucle censée se situer au centre de la pupille la fait rougeoyer et permet de voir dans l'obscurité complète des grottes souterraines[122], une correspondance est ici faite avec le monde infernal souterrain et les chiens infernaux d'Hécate (la déesse nocturne à trois visages de la Grèce antique), qui avaient également des yeux rouges. Ces pouvoirs spécifiques des yeux sont exploités par J. R. R. Tolkien, dans le *Silmarillon*, 1977 pour le regard envoûtant, et dans *The Hobbit*, 1937, pour la lueur rouge aperçue dans la grotte par Bilbo. Les auteurs de Fantasy contemporaine, à l'instar de T. Pratchett, offrent souvent une lecture de l'œil du dragon comme le reflet de son incommensurable intelligence.

Le dragon est donc lié à l'initiation, la quête de l'Eveil, la véritable recherche des alchimistes, l'état où l'homme découvre ses possibilités insoupçonnées, sa nature divine, son lien avec le cosmos et l'immortalité. Ce lien, qui unit l'homme à la planète, se retrouve dans le système des forces telluriques.

b) Un symbole des forces telluriques

La géomancie est une technique divinatoire qui servait à prédire les tremblements de terre ou l'éveil de volcans. Elle a « pris en Occident le nom d'un des quatre types de divination définis par Varron (116-27 av. J.-C.) à partir des quatre éléments : la terre, l'eau,

---

[120] P. ABSALON & F. CANARD, 2006, *Les Dragons, des monstres au pays des hommes*, Paris, Découvertes Gallimard, p. 69.
[121] E. DRAKE, 2003, *Dragonology – The Complete Book of Dragons*, GB, Templar company plc. (livre non paginé).
[122] S. CHAUSSE – P.H. TURIN, 2007, *Tendres dragons*, Paris, Belin, p. 110.

l'air et le feu : la géomancie, l'hydromancie, l'aéromancie et la pyromancie »[123]. Cette pratique héritée du monde néolithique, connue des Celtes, des Romains, des Byzantins, demeura en Occident sous sa forme mégalithique ancienne des pierres levées et des dolmens. C'est un mystère pour le monde moderne. Cette connaissance est toujours d'actualité cependant en Extrême-Orient où le dragon symbolise toujours les courants telluriques - qui ont rapport à la terre ou en provient (du Latin *tellus, telluris*, terre), mais ils refusent le terme d'art divinatoire et fondent leur théorie sur leurs connaissances scientifiques : la Terre, dans sa partie solide, liquide ou atmosphérique, possède des courants électriques qui participent aux variations du champ magnétique.

Ces forces magnétiques et électriques étaient autrefois octroyées à la Vouivre en Europe en une tentative d'explication du phénomène. Les pratiques géomantiques orientales symbolisent par un dragon bleu, les courants positifs (Yang) qui suivent les lignes des hauteurs, ces voies qui s'appellent *lung-mei*, les Routes du Dragon (*lung* signifiant dragon).

> On peut affirmer avec certitude que la géomancie chinoise était déjà pratiquée au début du IVe s. apr. J.-C. […] Il s'agit d'une science des influx inhérents aux configurations topographiques : le sens et la forme du terrain, la disposition des cours d'eau, l'orientation générale du site révèlent, à qui sait en déchiffrer la signification, la présence cachée des courants positifs et négatifs (yin et yang).[124]

De nos jours, dans les pays asiatiques, où les édifices gagnent chaque année des étages supplémentaires, on prend soin de construire sur les lieux où les courants s'équilibrent selon le *Feng-Shui*, géobiologie chinoise, héritière de la géomancie, toujours en usage. Les constructeurs s'attachent les conseils d'un expert en *Feng-Shui* qui grâce à sa boussole (*Luo Pan*), veille à ce que l'équilibre naturel soit conservé et que les « veines du dragon », les méridiens d'énergie, ne soient pas bousculées. Les Chinois prennent cela très sérieusement, leur but étant le respect de l'harmonie entre la demeure des hommes (vivants ou morts) et le paysage naturel. C'est pour ce motif de non respect de l'équilibre des *lung-mei*, par exemple, que les escalators de la *Hong Kong Bank* en construction furent déplacés et tout l'agencement intérieur recommencé en 2001. Le dragon garde toujours pour eux,

---

[123] Thérèse CHARMASSON, « Géomancie », in J.M. Sallmann, (dir.), 2006, *Dictionnaire historique de la magie et des sciences occultes*, Paris, LGF, « La Pochothèque », p. 303.
[124] Thérèse CHARMASSON, « Géomancie », in J.M. Sallmann, (dir.), 2006, *Dictionnaire historique de la magie et des sciences occultes*, Paris, LGF, « La Pochothèque », p. 305.

son rôle d'édificateur et de charpente de l'espace humain. En Dragon Fantasy, ce rôle est d'autant plus pertinent qu'ils côtoient réellement les hommes et que bons et mauvais dragons sont les forces antagoniques sur l'équilibre desquelles repose la paix. Le dragon n'impose pas seulement ses normes aux humains, il montre également la voie à suivre, il demeure en ceci l'étoile Polaire qui orientait la route des hommes d'autrefois.

c) Le dragon de la voûte céleste

L'observation du ciel frappe par son aspect changeant. L'homme a essayé de comprendre les phénomènes de l'alternance des jours et des nuits, les rondes lunaires ou solaires, le passage de comètes, et de les expliquer. Des systèmes furent édifiés en fonction des civilisations et des religions. « Les Babyloniens furent les premiers à diviser la voûte céleste en constellations, selon les figures que reprirent les Egyptiens puis les Grecs de l'Antiquité. » [125] Les premières descriptions du ciel, l'apparition ou la position des étoiles, se définissaient comme un immense livre d'images accompagnées de récits fabuleux. Les ténèbres n'étaient pas perçues comme une simple absence de lumière, mais comme une entité génératrice d'esprits et d'êtres malfaisants, d'où la terreur des éclipses dont on rendait responsable le dragon, et non la lune, dans un contexte mythico-tragique de dragon mangeur du soleil au moment des éclipses. Pour les Egyptiens, il dévorait le soleil chaque nuit selon le mythe de la course entre Rê et le serpent Apophis qui cherchait à faire sombrer l'embarcation du dieu de la lumière.

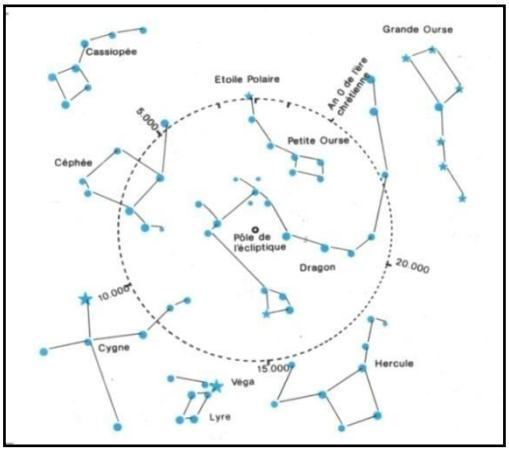
Souvent placé au niveau des divinités ou ayant accès au monde divin, considéré dans les mythologies nordiques ou mésopotamiennes anciennes comme un principe fondateur ou constructeur de la voûte céleste, il est dans le ciel figuré parmi les étoiles. Nous avons vu précédemment que le corps de Tiamat coupé en deux, avait donné naissance au ciel et à la terre pour les Babyloniens. Les mythes arabes propageaient l'idée que le dragon avalait et recrachait périodiquement le ciel, afin d'expliquer des disparitions ou apparitions d'étoiles et les comètes. Il figurait déjà parmi les quarante-quatre premières constellations recensées par Aratos le Grec, au IIIème siècle av. J.-C. En Extrême-Orient, il est également domicilié dans le ciel puisqu'il transporte les dieux et les sages.

La constellation du Dragon se situe entre la Grande Ourse, la Petite Ourse et la constellation d'Hercule (voir en annexe 11, la carte céleste illustrée de figures

[125] *Encyclopédie Alpha des sciences et des techniques*, 1976, vol. XI « Astronomie et physique du globe », Paris, éditions Atlas, pp. 5-6.

allégoriques) depuis que la déesse Héra, jeta dans le ciel, le corps du malheureux Ladon, ce dragon-serpent qui n'avait pas su protéger les pommes d'or du Jardin des Hespérides et qui fut tué par Hercule (onzième des douze travaux).

Mettant à profit les héritages des anciens empires, les Musulmans cartographièrent le ciel. Ils s'inspirèrent « des traités grecs de sciences naturelles, d'astronomie, de mathématiques ou de médecine, diffusés dans l'Orient musulman, par les Chrétiens nestoriens établis en Syrie ou en Mésopotamie »[126], ils utilisèrent les apports des pays voisins, les particularismes ou les traditions de chaque région et empruntèrent ainsi aux Egyptiens leurs mesures de la Terre, avec une conception sphérique et non plate et ronde entourée d'eau selon l'image du mythe grec. Ils surent imposer des travaux possédant « la marque d'une foi et d'une sensibilité différente »[127]. Ils contribuèrent durablement à la propagation des savoirs car leurs travaux étaient recherchés et utilisés par les navigateurs, les astrologues, les alchimistes et les astronomes du monde entier qui recopièrent leurs cartes durant des siècles.



La constellation du Dragon[128]

L'explication de l'importance de la place de la constellation du Dragon (illustration ci-dessus) dans les cosmographies arabes vient tout simplement du fait que l'étoile Polaire, la plus lumineuse des étoiles qui servait de guide aux routes maritimes comme aux caravanes, était à cette époque celle de la constellation du Dragon. Les Arabes ont dénommé l'étoile α[129] de la tête du Dragon (l'étoile Polaire de leur époque) *el tinnîn* (signifiant dragon ou serpent), aujourd'hui Eltanin.

---

[126] Jacques HEERS, 1973, *Précis d'histoire du Moyen Âge*, Paris, PUF, p. 342.
[127] Jacques HEERS, 1973, *Précis d'histoire du Moyen Âge*, Paris, PUF, p. 342.
[128] I.G.D.A., *Encyclopédie Alpha des sciences et des techniques*, 1976, Paris, éd. Atlas, vol. XI, p.15.
[129] α désigne l'étoile la plus lumineuse de chaque constellation.

Ce graphe permet d'appréhender l'effet du déplacement du pôle céleste provoqué par la précession des équinoxes due à l'attraction du soleil et de la lune sur le renflement équatorial de la Terre. L'étoile Polaire était au temps des Sumériens, vers 3000 av. J.-C., α Dragon – aujourd'hui, c'est α Petite Ourse et dans 12000 ans ce sera α Lyre de Véga. L'homme a organisé ses premiers repères maritimes et terrestres entre le dragon et la petite Ourse.[130] L'enluminure visible en annexe 11, offre une double vue de la constellation du dragon, vue du ciel et vue de la Terre, elle est extraite du traité d'astronomie *Les Figures des étoiles fixes* du savant arabe al-Sûfî (Xème siècle), inspirées de Claude Ptolémée selon P. Absalon et F. Canard qui ajoutent que « le dragon fait son apparition dans l'art islamique au XIIème siècle » [131], occultant totalement le traité arabe mentionné ci-dessus. Ils semblent dire que l'astronomie est un héritage des Grecs alors que le dragon figurait déjà dans les travaux d'astronomie du médecin philosophe persan Avicenne (980-1037) ou encore le traité de mathématiques illustrées d'Al-Khwârizmi (à qui l'on doit le nom des logarithmes) daté du IXème siècle (780-850) où l'astronomie échappe aux anciennes superstitions grecques pour se fonder sur l'observation directe, le raisonnement logique et l'expérience. L'enluminure offre un exemple de la conception des monstres dont l'image provient en effet d'un riche héritage car elle laisse voir ses inspirations et ses emprunts aux dragons chinois, indien, judéo-chrétien et grec.

Astronomie et astrologie étaient liées dans l'Antiquité et au Moyen Âge :

> The stars were believed to affect human activities, and following pioneering work in early Mesopotamia and Egypt astronomy and astrology were studied in the twelfth century by Arabic scholars […] The mythological figures associated with medieval and Renaissance representations of the constellations and the signs of the zodiac derive from classical antiquity, at which time they appeared in manuscripts, mosaics and wall-paintings.[132]

Voelkle explique l'engouement pour l'observation du ciel, dans le monde médiéval, par la superstition, l'imagination et le surnaturel qui jouaient un rôle important, soulignant les réalités de la vie quotidienne, par le fait qu'on croyait que la position des étoiles affectait les gens, leurs activités et leur réussite, c'est souvent encore le cas aujourd'hui.

---

[130] I.G.D.A., *Encyclopédie Alpha des sciences et des techniques*, 1976, Paris, éd. Atlas, vol. XI, p. 15.
[131] Patrick ABSALON et Frédérik CANARD, 2006, *Les Dragons, des monstres au pays des hommes*, Paris, Découvertes Gallimard, culture et société, p. 28.
[132] William M. VOELKLE & Susan L'ENGLE, 1998, *Illuminated Manuscripts, Treasures of the Pierpont Morgan Library*, New York, Abbeville Press, coll. «A tiny folio », p. 237.

Les calendriers qui ouvrent les livres d'Heures, étaient de ce fait souvent illustrés des travaux de chaque mois associés aux signes du zodiaque. Les chartres astrologiques étaient consultées pour toutes les occasions importantes de la vie, dans les cas de maladies, pour établir le moment le plus propice aux transactions, aux affaires, aux mariages. Il en est de même en Orient où le dragon est l'un des douze animaux qui composent le zodiaque, associé à une année d'un système lunaire calculé sur des cycles de douze ans.

> Il fallut attendre le XVIème siècle avec Copernic, Kepler, Galilée et ensuite Newton pour arriver à un système qui est maintenant définitif, au moins pour l'univers du système solaire […] La prédiction astronomique devint encore plus importante lorsqu'on associa des événements terrestres à des configurations célestes : par exemple les éclipses de Soleil ou les apparitions de comètes à des morts de rois.[…] Mais il faut reconnaître que les connaissances astronomiques se développèrent à cause de ces besoins astrologiques. En fait, jusqu'à la Renaissance, l'astrologie était une science qui ne se distinguait guère de l'astronomie. [133]

Or le dragon est intimement lié à la rotation de la Lune, à sa présence et à son absence dans le ciel, aux éclipses qui ont tant effrayé les peuples anciens. En effet, outre la constellation du Dragon, le nom de « dragon » désigne également, le chemin que la Lune effectue autour de la Terre et les « points du dragon » sont les deux points où l'orbite lunaire croise la trajectoire du soleil, les « nœuds » de la Lune Nord et Sud, et génère des éclipses. La tête (*Caput Draconis*) correspond au nœud ascendant et la queue (*Cauda Draconis*) au nœud descendant, tel que l'avait représenté en 1540, l'astronome Peter Apianus dans son ouvrage d'astronomie l'*Astronomicum Caesareum* (BnF, Paris) sur des disques servant à calculer des éclipses (voir un de ces disques en annexe 6). La science moderne explique la périodicité des éclipses grâce à la révolution synodique et le retour de la Lune par le nœud mais elle a gardé ces déterminations allégoriques et le rapprochement fait au dragon. En effet, cet intervalle de temps qui ramène la Lune au nœud s'appelle la révolution draconique dont la valeur est de 27,212 jours.

La course ascendante ou descendante de la Lune entre en ligne de compte pour le calcul de l'horoscope[134]. Le dragon a donc sa place en astronomie comme en astrologie qui s'intéresse à la position des astres et de la Lune en particulier, au moment de la naissance des individus ou de l'action qu'ils souhaitent entreprendre, afin de déterminer les forces

---

[67] I.G.D.A., *Encyclopédie Alpha des sciences et des techniques*, 1976, Paris, éd. Atlas, vol. XI, pp. 5-6.
[134] Don NEROMAN, 1937, « L'influence de la Lune » in *Grande Encyclopédie illustrée des sciences occultes*, t. II, Editorial Argenton, p. 157.

positives ou négatives en présence. En effet, en astrologie, *l'Axe des Dragons* est l'axe de la destinée. La tête du dragon indique le lieu du thème où doit se construire le foyer de l'existence consciente, opposée à la queue du dragon qui brasse les influences venues du passé, le karma dont il faut triompher.

Tous les points de ce chapitre que nous venons d'étudier, le mythe, l'alchimie, la divination, l'astrologie au-delà de l'astronomie, impliquent le besoin de l'homme d'expliquer sa position dans son environnement et dans l'univers. Nous y ressentons la projection de rêves et l'espoir d'un lendemain serein, la peur de l'inconnu et des croyances tenaces qui ont conduit à l'enfouissement des dragons dans ces zones secrètes du cerveau qui génèrent ou influencent les actions humaines, l'inconscient.

d) Les dragons de l'inconscient

Personne ne reste indifférent à l'évocation du dragon. Contrairement à n'importe quelle autre créature fabuleuse qualifiable ou classifiable dans une catégorie (sublimée comme la licorne, merveilleuse comme la sirène ou effrayante comme le loup-garou), le dragon n'est jamais seulement l'un ou l'autre, il peut être tout à la fois, il est inclassable. C'est d'abord un monstre, c'est-à-dire un assemblage extraordinaire et de ce fait « un symbole de totalisation, un recensement complet des possibilités naturelles »[135] qui est la définition du monstre de G. Durand. Ensuite, chacun l'a, à son insu, et peut-être par transmission génétique, rempli de symboles inconscients mais suffisamment puissants pour éveiller les réactions contradictoires instinctives de peur, d'appréhension et même de ravissement qui sont développées dans les pages de romans de Fantasy d'aujourd'hui[136]. Pour J. Ferre, « le dragon est perçu comme le symbole des forces souterraines, mystérieuses, souvent négatives. Le symbole du mal des Judéo-chrétiens »[137]. C'est aussi l'image proposée par l'Heroic Fantasy et les mauvais dragons qu'il faut combattre dans les romans de Dragon Fantasy que nous développerons dans la troisième partie.

Pour G. Durand qui ne considère que la créature ancienne, « le gigantesque saurien, palmipède et quelquefois ailé [le dragon symbolise] tous les aspects du régime nocturne : monstre antédiluvien, bête du tonnerre, fureur de l'eau, semeur de mort, il est une création

---

[135] Gilbert DURAND, 1984, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Bordas, 10ème édition, p. 360. Les autres emprunts à cet ouvrage seront signalés « Durand » avec le numéro de page.
[136] Voir notre troisième partie, « cohabitation de points de vue divergents », chapitre I, §3.
[137] Jean FERRE, 2003, *Dictionnaire des symboles, des mythes et des mythologie*s, Paris, éd. du Rocher, « Pierre philosophale », p. 49.

de la peur » (Durand : p. 105). Il rapproche le dragon des gargouilles des cathédrales qui perpétuent selon lui, « l'image de la voracité aquatique » (Durand : p.105). Sa perception du dragon s'est arrêtée au Léviathan biblique, à la bête aquatique de la mythologie classique qu'il résume à l'Echidna, et à quelques monstres régionaux français tapis dans des marais qui sortent pour dévorer des vierges. Il explique l'existence du dragon par la peur de la nuit et de l'eau : « Il semble que le Dragon existe, psychologiquement parlant, comme porté par les schèmes et les archétypes de la bête de la nuit et de l'eau combinées » (Durand : p. 106). Mais il s'agit de la nuit la plus sombre où l'on ressent « l'animalité vermidienne et grouillante » et de l'eau la plus glauque, « l'aspect gluant, écailleux et ténébreux de *l'eau épaisse* » (Durand : p. 106).

Cette image du dragon ne correspond pas à la Fantasy qui s'est détournée de l'aspect aquatique et gluant pour ne garder du dragon que son aspect aérien et le symbolisme contraire du rêve et du vol (voir deuxième partie, chap. V).

Carl Gustav Jung aborde de nombreux points du symbolisme du dragon, en particulier dans cette lettre transcrite ici dans sa totalité tant elle brasse de données, où il décrit un dessin alchimiste intitulé « le dragon ailé, la lune et les quatre fleurs » présenté en annexe 8, ill. 3 :

> Le dragon est le symbole de la substance transformante extrêmement commune, voire méprisable; c'est la force émanante: c'est la *prima materia*, la matière originelle aux mille noms: nos rêves. Elle a un aspect dangereux, car elle peut engloutir la conscience et l'entraîner dans la folie.
> Le dragon est une forme de monstre qui combine le principe chtonien – ses pattes – et le principe aérien – ses ailes. Il représente un stade préliminaire de transformation. En s'enfonçant dans l'inconscient, l'ancienne conscience se met en situation périlleuse, car elle s'éteint apparemment elle-même afin de se métamorphoser. Elle est comme le héros primitif qui se fait dévorer. Dans l'inconscient les contraires restent latents jusqu'à ce que la conscience agisse, secouée par un choc. L'esprit englouti par la matière inconsciente signifie que le corps l'emporte sur l'esprit.
> Les contraires contenus dans l'âme ont besoin d'être séparés sous peine de la posséder – Par sa double nature, le dragon est en même temps poison et sauveur.
> Ses ailes sont symboles du Mercure, dont la forme volatile est à rapprocher du Saint-Esprit, appelé par les alchimistes l'oiseau d'Hermès. Il a comme synonyme « l'or qui n'est pas celui du vulgaire ». Mercure est la plus proche étoile du soleil, donc en relation étroite avec l'or : la conscience.
> Dans bien des mythes, le héros ne meurt pas. En revanche, il lui faut vaincre le dragon de la mort qu'est d'abord l'inceste dont la « mère terrible » est l'image. Il est gardien et défenseur du trésor. En effet, la mère garde jalousement la libido du

fils – ce trésor donneur de vie. Les quatre fleurs nous disent que notre terre fleurira alors, parce que nous serons épanouis nous aussi, en équilibre, centrés.[138]

En ces quelques lignes, s'appréhende la diversité extraordinaire du symbolisme du dragon qui n'a laissé indifférent aucun courant de pensée. Jung a surpris ses contemporains en s'avançant sur le terrain des alchimistes qui étudiaient symboliquement les transformations de la matière pour exprimer leur projection psychique et les transformations de leur contenu mental subconscient. Nous devinons les réactions critiques des alchimistes contemporains (Causeliet, Alleau, Claude d'Ygé) qui craignirent de voir l'alchimie se réduire à une projection de phantasmes pathologiques. Mais, comme le soulignent justement Caron et Hutin, « Les interprétations de Jung ne sont pourtant pas sans valeur : elles montrent que les symboles alchimiques sont des archétypes qui appartiennent à l'inconscient collectif de l'humanité »[139].

Jung n'était pas le premier à utiliser le symbolisme alchimique. Avant lui, l'Américain E. A. Hitchcock avait déjà publié en 1857 des *Remarques sur l'alchimie et les alchimistes* où il montre combien le symbolisme alchimique est apte à traduire les expériences mystiques (la mort, la résurrection ou l'extase). Contrairement à ceux de Jung, ses écrits n'ont pas soulevé de polémique au XIXème siècle.

Hormis le lien avec les alchimistes, où il assume le rôle de gardien du Seuil et de l'Initiation, le passage obligé vers l'acquisition des connaissances, l'inconscient y a une place prépondérante car le dragon qui n'est pas une créature de rêve - puisqu'il met mal à l'aise et fait ressurgir de vieilles peurs - incarne néanmoins le rêve, les rêves de grandeur, de puissance et de pouvoir de certains esprits déviés[140], le tout possible et tout permis du monde onirique que l'on dirige.

Lutter contre un dragon laisse paraître le thème archétypique de l'acquisition de la maîtrise de soi et le dépassement de ses faiblesses, le triomphe du Moi sur les tendances régressives. Vaincre un dragon symbolise le retour du pays des morts, de la prison nocturne, des Enfers, la victoire sur le mal dévoreur, la liberté recouvrée. Tuer le dragon, c'est trouver des réponses aux questions existentielles, faire reculer l'inconnu car le dragon

---

[138] Rolande BIES (dir.), Lettre de décembre 1993 des Amis de l'alchimie : commentaire de Carl Gustav Jung sur la peinture « le dragon ailé, la lune et les quatre fleurs », extrait de 1952, *Psychologie und Alchemie*, 2ème éd. Zürich (Rascher), traduit en français *Psychologie et Alchimie*.

[139] M. CARON et S. HUTIN, 1959, *Les Alchimistes*, Paris, Seuil, coll. « Le temps qui court », p. 84.

[140] Cet aspect est mis en scène dans le roman d'horreur de Thomas HARRIS, 1982, *The Red Dragon*, où le meurtrier s'identifie progressivement puis totalement au dragon peint sur lui.

symbolise la recherche perpétuelle. Le côté dangereux ou négatif d'une personnalité demeure enfoui dans l'inconscient. L'homme peut cependant le satisfaire par le biais d'un héros dans lequel il peut se projeter et qui lui fait expérimenter par personnage interposé les pulsions qu'il ne peut exprimer. Se battre implique la maîtrise préalable de soi et vaincre le dragon conduit à un repositionnement de ses forces, et à son équilibre.

Compte tenu de l'emprunt du dragon dans des disciplines aussi diverses, il serait en fait, plus judicieux d'utiliser le terme au pluriel ou de le commencer par une majuscule qui impliquerait sa globalité. Dragon est un archétype autonome, un symbole de l'humanité. Celui qui l'utilise a dans sa tête des légendes et des figures d'autres temps, un monde de fées ou un monde divin qui lui appartiennent subjectivement. Dragon est synonyme d'ambivalence, de contradiction, d'instabilité et de mutabilité, l'expression polymorphe des rêves les plus obscurs et des pulsions les plus coupables. Il possède tous les aspects distincts d'un même symbole du principe actif et démiurgique, de l'élan spirituel, de la puissance divine et de la vie. Il est la Source et il a le pouvoir de ramener l'homme à sa propre source (la figure de l'Ouroboros).

En conclusion, Jones dirait: « We find that our psyches are stalked by a fabulous creature whose outlines [...] remind us that we are still ancient beings possessed of an instinct for dragons. »[141]

Cette étude nous a permis de constater que le dragon ancien est utilisé partout où l'on tente d'expliquer des jeux d'équilibre de forces puissantes, contradictoires, dangereuses et en définitive fondamentales et vitales pour l'homme, pour son équilibre psychologique et son intégration à son univers et à l'univers. Dans ce domaine, l'homme ne peut pas vraiment agir ; ces forces intrinsèques encouragent de sa part une réaction fataliste de soumission. Le dragon le gouverne du fond de lui-même. C'est le cas du héros de la trilogie de Dragon Fantasy, *Mystara* de Th. Gunnarsson que nous étudierons dans notre troisième partie. À côté de cette figure subie consciemment ou inconsciemment, nous avons celle qui a été proposée par des hommes qui ont utilisé l'image du dragon à des fins politico-économico-religieuses et littéraires. Dans ce domaine, nous commencerons par l'image véhiculée par l'Église judéo-chrétienne.

---

[141] David JONES, 2000, *An Instinct For Dragons,* NY, Routledge, p. 119.

4 - Les dragons de l'Église ou le deuxième mythe du dragon

Le Christianisme a joué un tel rôle dans l'histoire de notre civilisation, du Moyen Âge et du dragon en particulier, qu'écarter l'aspect religieux de cette étude, priverait le dragon d'aujourd'hui d'une partie essentielle de son sens. Pour les croyants et les Livres Saints, le problème évolutionniste ne se pose pas : le dragon s'ancre dans le terreau occidental, dans les récits d'origine hébraïque et chrétienne qui l'identifient au Léviathan (psaume 74) dans les Abysses, ou à Satan, le démon de l'*Apocalypse*, ou encore à Béhémoth (annexe 16, ill. 1), la monture du diable à tête de lion et ailes de chauve-souris, décrit en détail par Dieu lui-même lorsqu'il lui interdit la région des montagnes et l'oblige à se cacher dans des marécages (Livre de *Job* de l'Ancien Testament, 41 : 5-25). Le Léviathan y est décrit comme un dragon marin écailleux à plusieurs têtes, possédant des crocs énormes, des centaines d'yeux incandescents et un souffle puant, qui fait bouger les océans lorsqu'il se déplace tant il est grand. Il est même prévu que Béhémoth et le Léviathan se battent et se tuent le Jour du Jugement pour que la Terre puisse se repaître de la chair du Léviathan, un combat de géants qui n'est pas sans rappeler le mythe de Jörmungandr et son *Ragnarok*.

Dès le XIVème siècle, une élite de laïcs lettrés possédait quelques livres. Les nantis avaient une bibliothèque qui n'était pas encore pourvue d'exemplaires de la Bible qui restait l'apanage des religieux, mais ils avaient des recueils de prières, des traités, des livres d'Heures superbement illustrés et des manuscrits « Certains livres comme le Livre des Rois ou le Cantique des Cantiques, se prêtaient mieux à l'illustration ; ils ont été transcrits dans d'innombrables manuscrits médiévaux »[142]. L'hagiographie constituait essentiellement les ouvrages de formation spirituelle. Si nous considérons les traductions dans toutes les langues vulgaires, le millier de manuscrits subsistant encore et les multiples éditions imprimées, les deux ouvrages les plus répandus étaient *les Miracles de Notre-Dame* et *La Légende dorée* du dominicain Jacques de Voragine, un légendier composé en 1265, révisé jusqu'en 1268, traduit en français par Jean Vignay au XIVème siècle, et qui est devenu le texte de référence dans toute la chrétienté médiévale en matière de vie des saints. Nul doute que les faits héroïques qui mettent en scène un homme ou une femme, transcendé grâce à sa foi, se rapprochent à la fois de la légende, du conte, du miracle, et attestent du besoin populaire de merveilleux et de héros.

---

[142] Jean CHELINI, 1982, *l'Eglise au temps des schismes*, Paris, A. Colin, coll. U, p. 7.

Mais face aux démons dragons qui pouvaient surgir n'importe où et n'importe quand, le peuple désirait le moyen de leur résister et de les combattre. Pour ce faire, on lui inculquait que la Bible, dont il n'avait accès directement, recélait les secrets pour combattre le Mal. D'où, selon Chelini, une fréquentation régulière des lieux de prédication, des chapelles, des églises et des cathédrales, pour écouter la Parole et voir les traductions picturales qui ornaient les murs : « La Bible fut une source d'inspiration pour les artistes, les sculpteurs et les peintres. La sculpture des tympans romans ou gothiques se déchiffre avec l'Evangile de saint Mathieu, ou quelquefois d'après des apocryphes »[143]. En effet, les églises s'agrémentèrent de multiples peintures et sculptures qui imposaient dans l'esprit des croyants et des visiteurs, une image particulière du dragon, et contribuèrent à instituer durablement un second mythe du dragon. Mais les autorités patriarcales contrôlaient étroitement les représentations artistiques figurées ou allégoriques qui avaient le rôle d'expliquer les dogmes. Le concile œcuménique de 787 refusa à l'artiste la liberté d'expression, pour de nombreux siècles.

> L'Église précise le nombre de personnages, leurs attitudes et leurs attributs ; elle définit même une hiérarchie de couleurs, réserve les teintes claires qui évoquent une idée de splendeur aux anges du ciel, le bleu ou le rouge vif au manteau du Christ, toute la gamme des bleus à la Vierge et les couleurs les plus sombres, plus variées, aux martyrs et aux saints. Cet art, que certains disent figé, obéit à des règles qui ne laissent à l'artiste qu'une marge d'initiative assez étroite.[144]

Nous comprenons dès lors la main mise de l'Église sur le message iconographique que nous allons étudier dans ce chapitre. Mais il semble opportun de considérer d'abord les sens du terme dragon donnés par la Bible et ce que l'Église en a retenu pour propager son mythe ; puis les moyens qu'elle a mis en œuvre pour aider le croyant, en commençant par le combat modèle de saint Michel, et enfin, les procédés concrets pour contrer le dragon que les textes ont mis à la portée de tous.

a) Des références bibliques multiples

Le lexique de la Bible donne du dragon, les sens suivants :

a-1 – Un serpent. Dans le Livre prophétique de Daniel, la créature dénommée « Grand Dragon » est un véritable serpent, vénéré par les Babyloniens (14:22), dans le

---

[143] Jean CHELINI, 1982, *L'Eglise au temps des schismes*, Paris, A. Colin, coll. U, p. 7.
[144] Jacques HEERS, 1968, *Précis d'histoire du Moyen Âge*, Paris, PUF, p. 288.

temple de Bel, que Daniel étouffa avec ses gâteaux faits de poix, de graisse et de poils (14:26) et révéla au roi le mensonge des prêtres qui, sous le prétexte d'adorer un dieu, avaient mis au point une ruse pour avoir tous les jours à manger sans efforts, grâce aux offrandes de brebis, de vin et de farine des dévots.

a-2 – Espèce d'animal sauvage qui habitait les déserts, les marais (Is. 43:20, Jér.10:22, Mal. 1:3) ou la mer, ou encore tout monstre « horrible » comme la baleine, le crocodile ou l'hippopotame (Job. 40-41). Dans l'Ancien Testament, le terme dragon fait référence aux créatures marines ou serpents énormes et peut même ne pas avoir de connotation religieuse auquel cas le terme semble inapproprié. Il rend compte d'une énormité, d'une férocité, d'une dangerosité mais surtout de la frayeur des ignorants qui rencontraient un animal nouveau dont ils ne connaissaient pas le nom. Le dragon désignait donc toute bête inconnue qui dépassait les normes physiques habituelles et faisait peur.

a-3 – Personne insidieuse, ou le pharaon (Ez.29:3). Le dragon cesse d'être un animal réel pour devenir le symbole de la tyrannie d'une personne qui agit comme un monstre en imposant sa volonté et sa puissance par la brutalité et l'esclavage de peuples.

a- 4 - le démon (Apoc.12:3) ou Satan ou Lucifer. En raison de la nature hautement symbolique et sibylline des écrits bibliques et hagiographiques, le serpent ne se cantonne pas aux sens donnés ci-dessus. Dans le *Nouveau Testament*, le terme dragon est toujours associé à Satan ou à l'un de ses mignons (les textes de l'*Apocalypse* en particulier). Dans les autres textes et dans l'*Ancien Testament*, le serpent est le tentateur maléfique du paradis perdu, une créature envoyée par le démon ou le démon lui-même, plus connu sous la forme d'un serpent, également appelé le Dragon originel dans la *Genèse* (3 :1). Il parle et paraît aux humains pour les corrompre, les avilir et s'emparer de leur âme qu'il emporte en enfer. L'homme doit alors s'attacher à le combattre comme l'a fait glorieusement saint Michel avant lui.

b) Saint Michel contre le démon de l'*Apocalypse*, le combat à imiter

Voragine introduit ainsi le chapitre qu'il accorde à saint Michel : « Michel veut dire qui est semblable à Dieu, et toutes les fois qu'il s'agit de choses merveilleuses, c'est Michel qui est envoyé, afin de laisser comprendre par ses actions comme par son nom que nul ne saurait faire ce que Dieu se réserve d'accomplir » [145]. Michel se positionne en

[145] Jacques de VORAGINE, 1967, « Saint Michel, archange », *La légende dorée*, t.2, Paris, Garnier-Flammarion, p. 232.

privilégié par rapport aux autres saints, il accomplit les choses extraordinaires que Dieu n'accorde à nul autre. Il est le prince de l'Église qui reçoit les âmes des saints et les conduits au paradis. C'est à lui que revient l'honneur de combattre l'Antéchrist (et de le tuer un jour) et c'est à sa voix que les morts ressusciteront.

Voragine décompose, dans ce chapitre, la hiérarchie des anges en Dominations, Principautés et Puissances qui se subdivisent en Vertus, Archanges et Anges, leur prééminence sur les esprits, leur ministère et leurs fonctions, afin de faire comprendre le titre et le rôle attribués à saint Michel. En tant qu'archange, il gouverne une communauté d'âmes tandis que les anges qui sont présents dans le Christianisme des premiers siècles, depuis les Évangiles[146], dirigent chacun une personne en particulier. En tant que Puissance, saint Michel a également la prééminence sur les démons et son ministère est celui de l'instruction. Sa fonction est donc d'enseigner ; de ce fait son combat exemplaire contre le dragon prend une valeur pédagogique. Tous les anges ont le rôle de dispenser la lumière divine, de purifier et d'enseigner aux hommes les étapes des stations spirituelles de la remontée les âmes vers Dieu, mais « l'Église se méfiant des spéculations gnostiques comme des invocations aux anges, soupçonnées de conduire à la magie, interdit, à partir de 745, d'invoquer leurs noms qui sont alors limités à trois : Michel, Gabriel et Raphaël »[147].

Saint Michel se distingue par son combat contre le dragon de l'*Apocalypse* (du grec *apocalypsis*, la révélation), texte prophétique qui clôt *le Nouveau Testament*[148], rédigé par Jean l'Evangéliste, daté de la fin du règne de Domitien entre 81 et 96. L'archange saint Michel et ses anges s'opposent au dragon rouge et ses troupes qui veulent dévorer à la naissance l'enfant de la Femme couronnée de douze étoiles, vêtue du soleil, qui allait enfanter. Il faut voir en la Femme une personnification de la communauté théocratique de l'Ancien Testament, mais elle est également la Vierge Marie puisqu'elle donne naissance au Messie. La Femme est perçue comme une divinité (annexe 13, ill. 2); Dieu lui a préparé un refuge dans le désert où elle s'enfuit en se voyant soudain dotée d'ailes, tandis que « l'Enfant est ravi auprès de Dieu et de son trône » (annexe 13, ill. 3).

La Femme partie, les deux clans s'affrontent, menés par leur chef respectif. C'est un combat qui se déroule dans le ciel comme toutes les actions de l'*Apocalypse*. Saint

---

[146] Voir les Épîtres de Paul à propos du « langage des hommes et des anges » (I Cor. XIII, 1).
[147] Henri BRESCP, « Anges, archanges, angélologie » in J.-M. Sallmann (dir.), 2006, *Dictionnaire historique de la magie et des sciences occultes,* Paris, LGF, p. 49.
[148] « Apocalypse de Jean », *Le Nouveau Testament*, 1964, Nancy, Société Biblique Française, pp. 507-538.

Michel combat au nom de Dieu, contre Lucifer qui veut égaler Dieu, et saint Michel est vainqueur.

> 4. Sa queue [du dragon] traînait le tiers des étoiles du ciel et il les jeta sur la terre.
> 7. Il y eut alors une guerre dans le ciel : Michel et ses anges eurent à batailler avec le Dragon. Le Dragon combattit, lui et ses anges, mais il ne fut pas le plus fort, et il ne se trouva plus pour eux de place dans le ciel.
> 9. Il fut précipité, le grand Dragon, le Serpent antique, dénommé « Diable » et « Satan », le séducteur de toute la terre habitée ; il fut précipité sur la terre, et ses anges avec lui furent précipités[149].

Le même terme *anges* est utilisé pour les deux troupes adverses indiquant leurs ressemblances, tant physiques que comportementales. Sur la tapisserie de Nicolas Bataille datant du XIVème siècle (annexe 17, ill. 1) le dragon à sept têtes représentant le démon se fait tuer par saint Michel. La horde symbolique des anges du démon se résout à un seul petit dragon à une seule tête, une wyvern, qui se fait tuer également. Les deux dragons sont en position d'infériorité, tassés au sol, malgré leurs ailes, tandis que saint Michel assaille du ciel en position de force entouré de ses anges. L'iconographie apporte une distinction inexistante dans le texte : les ailes emplumées des oiseaux symbolisent les anges tandis que les ailes des anges du mal, les dragons, s'apparentent à celles des chauves-souris.

> Je vis descendre du ciel un ange qui tenait la clef de l'abîme et une grande chaîne à la main. Il saisit le dragon, le serpent ancien qui est le diable et Satan, et il le lia pour mille ans. Il le jeta dans l'abîme, qu'il ferma et scella au-dessus de lui, afin qu'il ne séduise plus les nations…[150]

Dieu impose sa sentence en refusant au diable de demeurer ni dans le ciel, ni sur la terre parmi les hommes, mais « entre le ciel et la terre, afin qu'en regardant au-dessus d'eux et en voyant la gloire qu'ils ont perdue, ils en ressentent de la douleur, et qu'en regardant en bas [...] ils en soient tourmentés d'envie »[151]. Ainsi, Dieu a placé le diable et ses mignons entre les hommes et son royaume (désormais plus éloigné et plus difficile encore à atteindre), tandis que le diable peut facilement descendre tenter les hommes, ce qu'il ne manque pas de faire, donnant aux anges la tâche d'un combat quotidien pour détourner chaque jour les hommes du démon.

---

[149] *Le Nouveau Testament,* « La femme, l'enfant et le dragon », *l'Apocalypse*, 12:3-17, Paris, Les Sociétés bibliques, 1964, pp. 522-24.
[150] *Le Nouveau Testament*, « le règne de mille ans », Paris, Les Sociétés Bibliques, 1967, 20:1-2, p. 534.
[151] Jacques de VORAGINE, 1967, « Saint Michel, archange », *La légende dorée*, t.2, Paris, Garnier-Flammarion, pp. 237-238.

Le dragon incarne le chaos et la fin d'un monde puisque d'un coup de queue, il jeta les étoiles sur la terre, renversant l'équilibre normal des choses. En cas de victoire du démon, l'homme ne pourrait plus prendre ses repères sur ces étoiles qui le rendaient libre de tout guide (importance de la carte du ciel) ; le dragon diable devient son guide et lui impose son joug.

Le combat de saint Michel (comme celui de saint Georges) a laissé une abondante iconographie parce qu'il illustre le souci primordial de l'Église : la lutte du Bien contre le Mal, la hantise de la chute qui sous-entend la perte de sa personnalité et de sa liberté. Nous verrons que cette lutte constitue un fondement de la Dragon Fantasy.

Un archange qui pourfend le dragon et règne au Gargano (mont du Géant) en 492, ou un combat héroïque qui se déroule dans le ciel, ceci demeure lointain et impalpable pour le commun des mortels qui fait davantage appel aux saints locaux, plus proches, jugés plus aptes à se mettre à son niveau. C'est ainsi que nous avons une longue liste de saints : Clément à Metz, Victor à Marseille, Véran à Cavaillon, Armand à Tournay, André à Villiers, Radegonde à Poitiers, Florent à Saumur, Loup à Troyes, Jacques à Aix-en-Provence, etc., que les récits propagés par l'hagiographie ont transformés en légendes populaires, mais les Écritures Saintes donnent également des recettes pour se protéger efficacement du démon.

Avant de passer au chapitre suivant, arrêtons-nous un bref instant sur l'illustration ci-dessous qui permet de constater l'existence d'erreurs d'interprétation d'artistes.

Ce vitrail du C*onvent of the Holy Name*, Malvern Link (Angleterre) interpelle pour l'incohérence de deux détails.

Il dit représenter *St George's Victory over Evil*. Il est évident que l'artiste confond saint Michel et saint Georges.

Le personnage porte en effet l'armure du soldat, le bouclier blanc à la croix rouge et l'épée de saint Georges, mais le dragon qu'il combat, est celui de l'*Apocalypse*, à sept têtes, et les ailes du saint, sont celles normalement attribuées à l'archange saint Michel. Saint Georges n'a jamais d'ailes dans ses représentations, puisqu'il n'est pas un ange et ne porte pas le diadème à la croix de l'envoyé de Dieu.

c) La Bible et les moyens de combattre le dragon

Lorsque le Christianisme est devenu « la religion officielle de l'Empire Romain, il condamna le millénarisme comme hérétique [et se devait de bannir] les prophètes, les visionnaires, les apocalyptiques de toute sorte »[152] parce que l'Église toute puissante promettait de sauver les croyants et de leur offrir le Paradis. Pour la masse d'illettrés, l'Église détenait et devait leur prodiguer les moyens prônés par les Saintes Écritures pour les protéger du démon, pour amender les fautes, pour obtenir la résurrection après la mort. Les prêcheurs enseignaient la loi divine, les prêtres prêchaient les évangiles, les saints donnaient l'exemple par leurs actions et les iconographies dans les églises faisaient partie de l'enseignement du dogme au peuple qui n'avait pas accès au texte. Les récits étaient en rapport avec l'histoire particulière du premier siècle et s'adressaient aux chrétiens de ce temps. L'hagiographie relate les problèmes rencontrés par les saints et les solutions qui leur ont été offertes pour résoudre ces problèmes. Ainsi, saint Pierre apparaît à saint Silvestre pour lui indiquer la démarche à suivre sans dérogations (emploi du futur simple) pour tuer « le dragon qui est dans le fossé et tue de son souffle plus de trois cents hommes par jour ». Pour le peuple demandeur de merveilleux et d'anecdotes, l'exagération du nombre démontre la puissance combattue et la force de la foi.

> N'aie pas peur de descendre vers le dragon, toi et deux des prêtres qui t'accompagnent, arrivé auprès de lui, tu lui adresseras ces paroles : « N.-S. J.-C., né de la vierge, qui a été crucifié et enseveli, qui est ressuscité […] Or, toi, Satan, attends-le dans cette fosse tant qu'il viendra. » Puis tu lieras sa gueule avec un fil et tu apposeras dessus un sceau où sera gravé le signe de la croix, ensuite revenus à moi sains et saufs, vous mangerez le pain que je vous aurai préparé[153].

À la base, deux éléments sont nécessaires: la foi qui doit véhiculer le courage d'aller affronter le monstre, et le talisman protecteur, l'eau bénite, le crucifix ou la croix que tout chrétien doit porter. Les récits regorgent de personnes ayant exhibé une croix ou fait le signe de croix face au dragon, à l'instar de sainte Marguerite dans son cachot, ou de sainte Radegonde qui vint ainsi à bout de l'énorme dragon ailé qui mangea plusieurs nonnes du couvent de Poitiers (VIème siècle), ou encore saint Romain, archevêque de Rouen qui détruisit ainsi la gargouille originale. Dans le même ordre d'idée, saint Philippe conseilla à des païens de Scythie, de briser la statue de Mars qu'ils adoraient et de la

---

[152] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, Folio essais, p. 90.
[153] Jacques de VORAGINE, *La Légende Dorée*, « Saint Silvestre », t.1, pp. 104-105.

remplacer par la croix du Seigneur afin de détruire le dragon qui les empoisonnait de son souffle. La croix brandie n'est pas suffisante. Elle s'accompagne de l'incantation magique qu'il faut réciter, la prière qui soumet le démon et lui ferme la gueule pour éviter son souffle meurtrier (symbole du pouvoir de la parole sur les faibles), la parole rituelle qui authentifie le Chrétien. Nous notons néanmoins l'appropriation des rites païens initiatiques ou magiques.

D'autres objets, en apparence banals, ont fait leur preuve pour dompter un dragon, comme la ceinture d'une sainte (cas de sainte Marthe) ou d'une vierge (Alcyone sauvée par saint Georges), ou une étole (saint Clément). Le cas de Marthe est illustré dans divers manuscrits du XVème siècle qui racontent qu'un dragon terrible sévissait sur les rives du Rhône, dans un bois entre Arles et Avignon et qu'il brûlait tout ce qui entrait en contact avec lui. Voragine le décrit ainsi : « plus épais qu'un bœuf, plus long qu'un cheval, avec des dents semblables à des épées et grosses comme des cornes, qui était armé de chaque côté de deux boucliers ; il se cachait dans le fleuve d'où il ôtait la vie à tous les passants et submergeait les navires »[154]. Marthe alla dans le bois où elle découvrit le monstre en train de dévorer un homme. Elle l'aspergea d'eau bénite et lui montra une croix. Le monstre se figea, alors elle le lia de sa ceinture (ou un collier fait de ses cheveux) et l'amena en laisse vers la ville où les gens le tuèrent. Il s'agirait de la Tarasque de la ville de Tarascon dont l'autel de la cathédrale Saint-Sauveur d'Aix-en-Provence porte une statue datant de 1470. (Voir annexe 1, ill. 1).

Le cas de saint Clément est doublement intéressant dans la mesure où pour une fois, il ne s'agit pas d'une jeune fille – donnée constante des légendes à dragons – qui mène le dragon en laisse (voir annexe 17, ill. 4) et qu'il découle d'un fait réel transcendé. C'est dans la ville de Metz que le Graouilly (le *grawelin* effrayant décrit dans *Pantagruel* de Rabelais) qui sévissait dans l'ancien amphithéâtre romain au IIème s., fut ainsi mené par la pure et chaste étole épiscopale de saint Clément. L'événement rapporté par M.-F. Gueusquin (d'après une chronique du XIVème siècle) rapporte que: « L'homme de Dieu prit son étole et la mit au col de la bête qui jamais n'en remua la tête, et chemina tout simplement comme un chien, après saint Clément; lézards, couleuvres et bêtes ainsi les mena condamner en Seille » [rivière de la région de Metz][155].

---

[154] J. de VORAGINE, 1967, *La légende dorée*, « Sainte Marthe », t.2, Paris, Garnier-Flammarion, pp. 21-24.
[155] Marie-France GUEUSQUIN, 1981, *Le Mois des dragons*, *Arts et traditions populaires*, Paris, Berger-Levrault. *L'Espicorum de Metz* donne saint Clément pour disciple de saint Pierre mort en 67 (Ier siècle).

Nous pouvons voir là une évolution du motif mythique de la jeune vierge offerte qui est très proche de celui du conte de fées. Même si saint Clément n'est pas une figure féminine, il porte une robe d'église longue et blanche, un vêtement symbolique comme celle de la vestale ou de la mariée, la vierge offerte. La robe blanche représente ici encore la chasteté, la pureté présumée (comme celle de la vierge) de l'homme qui s'est uni et consacré à Dieu. L'étole est symbolique. Le dragon pourrait d'un geste la déchirer mais il ne le fait pas parce que la magie du saint agit et qu'il se soumet à l'emprise de l'Église toute puissante. L'étole est la chasteté ou l'innocence qui a le pouvoir d'éloigner le dragon, la foi qui parvient à vaincre la sauvagerie et la maîtrise des pulsions, la victoire de la douceur intelligente sur la force brutale. L'étole n'a cependant pas la valeur érotique de la ceinture que la jeune vierge ôte pour lier et maîtriser le dragon.

En résumé, nous dirons que le Christianisme est une religion de salut qui enseigne que l'homme a une âme immortelle (distincte du corps périssable) qu'il doit sauver. L'Église judéo-chrétienne a imposé la figure du dragon comme l'incarnation du Mal qu'il faut apprendre à combattre par une foi inébranlable parce qu'il détruit l'âme des faibles et contrecarre leur accès au paradis. Le dragon des Écritures est paraboliquement essentiellement le symbole du Serpent de l'Eden, le dragon maléfique, assimilé au Serpent biblique, qui vient corrompre et éprouver la foi de l'homme. Mais l'homme peut résister à la tentation/ dragon, combattre ses pulsions animales, s'il suit l'enseignement de l'Église. Le Mal peut également être dompté et asservi s'il est guidé par un être pur qui a le pouvoir de retourner la bestialité en faveur de l'homme.

Tout est parabole au sein de l'Église et les saints du légendaire chrétien qui ont pourfendu le dragon, atteignent le même héroïsme que les héros solaires qui ont combattu l'inclination chthonienne du dragon avant eux : Belenos, Lug, Héraclès, Persée, Marduk, Siegfried, Cadmos, Beowulf, Indra, Baal ou Bellérophon.

d) Un mythe du Mal imposé par l'image

Le terme « image » recouvre deux orientations : l'expression imagée de l'hagiographie qui repose sur les paraboles et les allégories, et l'image réelle, montrée par l'iconographie, les peintures, les sculptures qui ornent les églises, sans oublier les processions et mises en scène.

Le texte « Saints Barlaam et Josaphat » semble tout indiqué pour illustrer le premier cas. En effet, Barlaam explique aux seigneurs ce qu'est la chrétienté. Il élucide la création

du monde, la chute de l'homme, l'incarnation du Fils de Dieu, le jour du Jugement, avant de mettre en garde contre ceux qui servent les idoles et les fornicateurs (« ceux qui convoitent les délectations corporelles »). Il utilise l'image de l'abîme (obscurité et chute) habitée d'un dragon à la gueule enflammée.

> Au fond du gouffre, il aperçoit un dragon terrible vomissant des flammes et ouvrant la gueule pour le dévorer […] L'abîme, c'est le monde avec tous les maux dont il est plein […] Le dragon terrible est la gueule de l'enfer qui convoite de dévorer tous les hommes[156].

Partant de l'assimilation du dragon au démon, la gueule du dragon est devenue symbole de la porte des Enfers et représentée comme telle dans les livres d'Heures (voir annexe 16, ill. 1 et 2) et peintures du Jugement Dernier et des fresques effectuées lors de la Contre-réforme, dont s'enorgueillirent de multiples églises, à partir du XIème siècle, en Europe occidentale (voir annexe 15, ill. 1). Les corps des damnés sont jetés dans les fours, les crocs symbolisent les barreaux d'une cage infernale qui va se refermer sur leur souffrance éternelle. Et, précise Suzanne Chappaz-Wirthner, « La gueule de l'enfer est aussi l'artifice rhétorique qu'en ces temps troublés les prédicateurs brandissent du haut de leur chaire pour persuader les fidèles rétifs de se conformer aux dogmes de l'orthodoxie catholique »[157].

L'idée chrétienne de la Fin du Monde lorsque le dragon apparaît est développée dans l'*Apocalypse*. Ce mythe est quelque peu distordu par rapport à celui d'autres civilisations et cultures, pour lesquelles, comme le dit Mircea Eliade, il faut une Fin du Monde pour qu'il y ait recréation sur de nouvelles bases saines. Autrement dit l'Église chrétienne accepte le monde avec ses douleurs et ses cruautés, elle envisage une fin individuelle et un salut élitiste, mais pas de recréation du Monde pour un sauvetage de tous.

> On retrouve ces images apocalyptiques de la Fin du Monde dans les visions eschatologiques judéo-chrétiennes […] La Fin du Monde révèlera la valeur religieuse des actes humains, et les hommes seront jugés selon leurs actes : seuls les élus vivront dans une éternelle béatitude. Les élus, les bons, seront sauvés par leur fidélité à une Histoire Sainte[158].

---

[156] Jacques de VORAGINE, « Saints Barlaam et Josaphat », *La Légende dorée*, t.2, pp. 414-415.
[157] Suzanne CHAPPAZ-WIRTHNER, « Le dragon carnavalesque et ses rites » in J.-M. Privat (dir.), 2006, *Dragons entre sciences et fictions*, Paris, CNRS Editions (Actes du colloque).
[158] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe,* Paris, Gallimard, pp. 86-87.

Le dragon participe aux images apocalyptiques, en donnant corps à Satan et même à l'Antéchrist qui domine le Monde durant la période précédent la Fin du Monde.

> D'une part, l'Antéchrist est présenté sous la forme d'un dragon ou d'un démon, et ceci rappelle le vieux mythe du combat entre Dieu et le Dragon. Le combat avait eu lieu avant la Création du Monde et il aura lieu de nouveau à la fin. D'autre part, [le règne du faux Messie] représentera le renversement total des valeurs sociales, morales et religieuses, autrement dit, le retour au chaos[159].

Nous retrouvons l'idée de la Dernière Bataille, le Ragnarok du mythe scandinave de Jormungandr[160], où toutes les créatures du Bien combattent les créatures du Mal pour un nouvel équilibre cosmique.

Le texte de l'*Apocalypse* propage deux sortes de dragons, d'un côté le chef, le tout-puissant Satan, le Dragon rouge (couleur symbolique du mal) impossible à confondre avec un serpent, décrit comme possédant sept têtes couronnées et dix cornes (les diadèmes du pouvoir royal, symboles de sa supériorité sur le peuple) et de l'autre, opposée à l'armée des anges de Dieu, la horde de dragons qui représente l'armée de Lucifer. Si le premier possède une certaine prestance et impose un certain égard dû à sa position de souverain, à son pouvoir et à sa force démoniaque, les autres forment un amas d'horreurs qui propagent la vulgarité, la noirceur, la répugnance bestiale, une masse assaillante difficile à combattre parce qu'elle vient de partout et ne peut entraîner que la panique et la folie. Le texte proposé par le *Dictionnaire des Symboles* exprime bien la richesse symbolique. Analysons les registres des termes employés :

> Se déplaçant un peu plus vite que la lumière divine, crachant d'avance tous les feux de l'enfer, puissamment armés de toutes les griffes de la haine et de tous les crocs du désir, cuirassés d'égoïsme, munis des ailes puissantes du mensonge et de la ruse, les dragons de Lucifer étaient au mal ce que les anges de Dieu étaient au bien. Les dragons de Lucifer, sifflant, soufflant, hurlant, rugissant, ils fondent encore sur nous du fond des âges des ténèbres. Les serpents, les rats, les vampires, les chauves-souris, tout ce qui est frappé d'horreur et de puissance maléfique dans la mémoire ancestrale et dans l'imagination populaire est, à peine camouflée, une image de dragons qui menaçaient le Tout-Puissant. Si quelque chose existe au fond de l'inconscient collectif, de la terreur originelle et de la répugnance primordiale, c'est bien l'ombre de la bête fabuleuse et abjecte qui composait le gros de ce que nous

---

[159] Mircea ELIADE, 1963, *Aspects du mythe,* Paris, Gallimard, p. 89.
[160] *Elder Edda*, écrit aux environs de 1300 av. J.-C. mais contenant des textes antérieurs d'auteurs inconnus.

appellerions aujourd'hui, pour parler notre langage, et en forçant les termes avec une vulgarité un peu facile, les troupes aériennes et le corps blindé du Malin.[161]

Ce texte souligne la dispersion de ce qui compose le symbolisme du Mal, fondé sur la perception de répulsion inconsciente des certaines bêtes réelles (rat, serpent, chauve-souris) ou fantastiques (vampire), sur des visions partielles suggestives de torture physique (griffes, crocs) visibles également dans les peintures (annexe 15, ill. 2). Nous y trouvons les termes du registre des péchés (haine, désir, mensonge, égoïsme), des bruits continus (participe présent : sifflant, soufflant, hurlant), des actions violentes (verbes : cracher les feux, fondre sur nous, rugir, hurler, menacer), des adjectifs et adverbes qui ajoutent encore l'idée de puissance - le terme est répété trois fois : puissamment, ailes puissantes, puissance maléfique. Tout ceci, enfoui dans l'inconscient, participe à l'idée d'horreur et propage le mythe du satanisme du dragon qui ne peut apporter que souffrance et destruction. Plus question ici du mythe des origines, l'hagiographie et l'Église propagent celui de la fin du monde. Aussi, le dragon doit-il être détruit pour rétablir l'ordre et reconstruire le monde. L'Église a joué un rôle prépondérant en propageant la figure néfaste que nous connaissons. Elle a insisté sur l'image visible en incitant les artistes à illustrer certains dogmes chrétiens, des images chocs qui devaient marquer l'esprit des croyants comme des non-croyants.

L'Église proposant le salut, un appétit certain se manifestait pour la connaissance de l'Écriture, mais peu de gens savaient lire car les ecclésiastiques résistaient contre l'idée de laisser les laïcs lire la Bible. Il fallait fréquenter l'église. Avant de pouvoir se procurer les passages de la Bible traduits du latin par saint Jérôme, version appelée Vulgate (de *Vulgata* : version connue, ordinaire), « les passages considérés comme 'histoire' ou 'moralité' qui pouvaient se lire à la maison »[162] par les lettrés, les illettrés n'avaient accès à la Bible que par le décor des chapelles et des cathédrales, les chemins de croix, les psaumes et les prédications.

Personne ne manquait ces moments de fête paraliturgiques qu'étaient les chemins de croix et les représentations du théâtre religieux, car le mystère (vers 1400, le mot et la chose), associé à l'idée de spectacle populaire, attirait les foules. Puis, des bibles en images s'adressèrent aux illettrés s'ajoutant aux brochures de piété en images, *les artes moriendi*

---

[161] Jean CHEVALIER et Alain GHERBRANT, 1989, « dragon : nécromancie » *Dictionnaire des symboles,* Paris, éd. Robert Laffont Jupiter, p. 241.
[162] Jean CHELINI, 1982, *L'Eglise au temps des schismes*, Paris, A. Colin, coll. U, p. 117.

comme *l'A.B.C. des simples gens* ou *La science de bien mourir* de Jean Gerson (1363-1429). L'Église s'appuya sur l'image (et la peur) pour faire mémoriser ses dogmes lorsque les dragons devinrent les évocateurs de l'Enfer, des supplices, du démon à combattre. L'imagerie était souvent minutieuse et éloquente pour frapper les sensibilités.

> Le fantastique l'emporta dans la décoration sculptée et triomphait dans les vignettes des manuscrits. Les superstitions se développaient. Certains couraient d'une église à l'autre pour assister à plusieurs élévations […] Magie, sorcellerie trouvèrent alors le plus grand crédit, et les prédicateurs, comme les Inquisiteurs chargés de la répression, prêtaient à ces pratiques une efficacité égale à celle que les sorciers eux-mêmes leur attribuaient. […] Tout le monde, les clercs compris, croyaient aux sortilèges[163].

La propagation d'images de monstres et de dragons issus d'imagination sous l'emprise de la peur est telle que W. Voelkle et S. L'Engle affirment que les films de science-fiction modernes sont loin de les égaler :

> The repulsive aliens in today's science-fiction films have no edge over the monsters and demons imagined by the medieval mind [...] The door to Hell was envisioned as a hideous fanged mouth, guarded by the terrifying servants of the devil, who would pull in their quarry with sharp hooked tools, slated for an eternity of torture and deprivation[164].

La situation a évolué au Moyen Âge. « Le sentiment de sécurité qui dominait face à la mort et à l'au-delà chez les hommes du siècle de saint Louis, a fait place à l'inconfort et à l'inquiétude »[165]. Les chrétiens prirent conscience de la destruction de la chair à la mort, du caractère personnel de la mort, du tragique de leur destin, et l'image du dragon s'insinua durablement dans l'inconscient, comme l'allié du Diable. Le mythe du mauvais dragon va durer des siècles. Le martèlement des esprits naïfs a propagé le tort qui colle encore à l'image du dragon de nos jours, car il ne fait aucun doute que le Christianisme lui a attribué l'image la plus déplorable qui soit.

L'univers mythique est celui du chaos originel : le dragon représente la destruction de l'idéal souhaité l'Église, l'instauration de l'anarchie et de l'échec de l'ordre établi en plus de la perversion et la tentation de l'homme.

---

[163] Jean CHELINI, *L'Eglise au temps des schismes*, Paris, A. Colin, coll. U, p. 123-124.
[164] William M. VOELKLE & Susan L'ENGLE, 1998, *Illuminated Manuscripts, Treasures of the Pierpont Morgan Library,* NY, Abbeville Press, p. 238.
[165] Jean CHELINI, 1982, *L'Eglise au temps des schismes*, Paris, A. Colin, coll. U, p. 113.

Le Christianisme médiéval réfutait les récits mythiques qui n'étaient expliqués par la raison théologique que s'efforçaient d'appliquer les prêtres. Le terme « mythe » prit alors le sens de fable et d'invention, sous-entendu aussi de mensonge. De ce fait, les images montrées avaient le poids de la vérité révélée, impossible à mettre à doute puisqu'elle était historiquement certifiée par l'Église. Les croyants finirent par admettre que serpent, monstre, démon ou dragon recoupaient une même réalité, le Mal à détruire, qu'il soit en face d'eux ou en eux.

Au Moyen Âge, l'Europe devenue chrétienne connaît une invasion de dragons. La plupart des chevaliers en combattent. Ils croient tous en sa réalité. Leur existence est attestée par les textes et par les représentations picturales. Cette période a le triste privilège d'avoir exterminé les wyverns, lindorms, worms et autres dracs qui étaient visibles à cette époque d'apogée de l'Église. Des images nées de cette période, le dragon obtient un regain d'élan mythique, car le mythe ne naquit pas seulement à la période primitive de la dégénérescence du totémisme, il est lié à la magie dont il fonde le discours, il surgit à chaque fois que les hommes tentent d'expliquer quelque chose qui dépasse leurs frontières raisonnées[166]. Ces frontières reculent à chaque explication rationnelle donnée ou admise, mais la recrudescence des églises et des sectes, le besoin de « protections » proches du fétichisme, expriment d'autres besoins.

La Fantasy d'aujourd'hui pose le dragon comme entité réelle qui véhicule également l'image néfaste du dragon propagée par l'Église, de sorte que lorsqu'il surgit pour la première fois au cours du roman, la réaction d'effroi est instinctive. Nous devrons nous interroger sur le symbolisme nouveau qu'ils recouvrent.

Dans la continuité des images du dragon imposées par des institutions et par des hommes qui ont participé à la production de la complexité de la créature moderne, après celle de l'Église et son image néfaste, nous abordons maintenant celle du dragon de la littérature empruntée aux récits héroïques écrits les plus anciens de l'Europe et du pourtour de la Méditerranée, *Gilgamesh, Beowulf, Siegfried, Jason, Arthur* (dont s'inspire largement la Fantasy moderne anglo-saxonne), mais également à quelques textes, *Mélusine, La Divina Comedia* fondamentaux selon nous, pour leur contribution à la densification du dragon littéraire.

---

[166] Alfred MAURY, 1843, *Essai sur les légendes pieuses du Moyen Âge* (réimprimé en 1899), « *Mythorum ab artium operibus profectorum exemplum proponitu*r », Paris, Ladgrange. Ce tout premier mythologue a longuement développé la thèse de l'influence des images sur la naissance des mythes.

II – LE DRAGON, FIGURE DES PREMIERS ÉCRITS

Les légendes mythologiques à dragons sont extrêmement nombreuses et disparates sur la Terre, mais c'est l'aire géographique européenne ancienne, de la Méditerranée à la Mer du Nord, à laquelle il faut ajouter l'Egypte et Babylone, qui a fourni toutes les légendes qui se profilent dans la Fantasy anglo-saxonne.

Nous avons aujourd'hui des fragments des textes les plus anciens de l'humanité et les dragons y sont présents. Ainsi, ils apparaissent dans des documents écrits sumériens : le *Mythe d'Atrahasîs* (Le Supersage), *l'Enûma Elish* (l'*Epopée de la Création*) ou celui du dieu sumérien créateur de l'homme *Inkishzidda* représenté par deux serpents entrelacés (la double spirale qui symbolise la structure de l'ADN d'aujourd'hui). Ces premiers textes de l'humanité datent de la naissance de l'écriture cunéiforme, autour de 3200 av. J.-C. Les dragons s'y positionnent dans une sphère divine où seuls les dieux peuvent les approcher et les combattre. Ce principe se retrouve dans les Edda, les textes de la saga mythologique nordique, *Elder Edda* (vers 1300 av. J.-C.) et *Younger Edda* de Snori Sturluson (vers 1100). Ces premiers dragons littéraires sont liés au mythe de la création, cantonnés au monde divin. Ils ont le pouvoir de se métamorphoser pour s'approcher des hommes, pour les épier ou leur transmettre un message des dieux.

À partir du VIIIème siècle av. J.-C., dans les légendes grecques, le dragon perd son caractère divin pour devenir une simple monture utilisée par des dieux, à l'instar de Médée (*Jason et la Toison d'or*) qui, après avoir commis ses crimes, s'enfuit sur le char tiré par des dragons volants que lui avait envoyé son grand-père, le Soleil. C'est aussi le cas de Triptolème[167], roi légendaire d'Éleusis, qui reçut de Déméter, déesse de la fertilité et des moissons, un char tiré par de puissants dragons ailés, afin d'aller enseigner aux hommes la culture du blé, leur transporter les grains et répandre l'opulence dans les différentes régions du monde grec.

Le dragon prend également l'aspect chthonien du monstre qui se dresse en travers de la route des hommes dans leur quête et dans leur recherche du Trésor (*Jason et la Toison d'or*, le *Jardin des Hespérides*). Il est toujours énorme, mais il a dorénavant une taille en rapport avec celle de l'homme et non plus avec celle de la planète, il peut se voir affublé de plusieurs têtes: trois pour le Cerbère, huit pour le dragon de la légende de

---

[167] « Le Char de Triptolème », in Gilles RAGACHE, 1990, *Les dragons, mythes et légendes*, Hachette, Paris, p. 19.

Susanoo, sept, neuf ou douze, selon les versions, pour l'Hydre de Lerne et à chaque fois qu'Héraclès en coupait une, il en repoussait deux. Il a désormais une carapace difficile à transpercer, des crocs, une queue puissante, qui rendent la tâche plus ardue et surtout plus héroïque. Nous assistons à la naissance du héros sauroctone[168] qui doit affronter le monstre. Le dragon est forcément redoutable et mauvais. Il représente l'épreuve la plus difficile que le héros doit surmonter, l'épreuve finale qui lui permet, selon le cas, de délivrer la jeune vierge ou la princesse, de prendre le trésor bien gardé, ou de débarrasser le monde du Mal qui l'empoisonne.

Dans ce chapitre, nous nous proposons d'examiner les rôles les plus importants qui lui sont attribués dans les textes anciens : celui de le gardien de trésor, celui du démon tentateur, du monstre mangeur d'offrandes humaines, et enfin, celui qui s'empare d'une âme et d'un corps grâce à son aptitude à se métamorphoser, des rôles repris dans la Fantasy contemporaine, qui seront étudiés dans la deuxième partie.

1 – Le gardien de trésor

Le dragon gardien de trésor est un thème très courant si nous considérons l'abondance de légendes qui le propagent : *Houmbaba dans la forêt de Cèdres, Beowulf, Siegfried et le trésor des Nibelungen, Jason et la Toison d'or, Ladon et le Jardin des Hespérides*. Ces gardiens (de leur trésor ou de celui qui leur est confié) possèdent une ou plusieurs têtes effrayantes, dangereuses, capables de cracher des vapeurs mortelles (l'haleine pestilentielle des dragons hagiographiques suffisante pour tuer). Seuls les êtres courageux se hasardent à les affronter dans leur antre car le dragon ancien est traditionnellement chthonien et *genius loci*. Il vit dans une grotte sur un territoire précis suffisamment éloigné pour que l'homme puisse faire preuve d'opiniâtreté et de ténacité en s'y rendant (parcours initiatique et adhésion du lecteur). Le héros doit faire preuve de réflexion, de ruse, de courage, et de foi. Il lui faut la force d'un Héraclès pour le terrasser, l'habileté et la ruse d'un Jason ou d'un Persée, ou encore le cœur pur d'un Siegfried. Le dragon garde parfois un sanctuaire dont l'entrée ne doit pas être violée. La mythologie

---

[168] Sauroctone signifie littéralement en grec « tueur de lézard, de saurien ». Ce terme fut employé au départ pour un type de statues attribuées à Praxitèle (I-IIèmes siècle av. J.-C.), représentant Apollon s'apprêtant à tuer un lézard : le *Sauroctone Borghèse* (v.350 av. J.-C.) en marbre, conservé au musée du Louvre (inventaire MR78 ou Ma441), le *Sauroctone du Vatican* conservé au musée Pio-Clementino (inv.750) et l'Apollon en bronze du Museum of Art de Cleveland (inv.2004-30). Au Moyen Âge, tous les sauroctones reconnus sont christianisés et sanctifiés.

grecque attribue le rôle de gardien de trésor au dragon qui peut le surveiller jour et nuit (les biologistes expliquent cela au voile blanc de l'œil qui donne l'impression de n'avoir pas de paupières et de demeurer ouvert), contrairement à un autre animal ou à l'homme qui ferment les yeux au repos. Le dragon est symboliquement associé à la déesse Athéna qui, comme la sagesse qu'elle symbolise, doit demeurer en éveil.

Mais le trésor gardé dans tous les récits anciens, de la mythologie grecque, des Celtes, des Germains ou des légendes pieuses du Moyen Âge, n'est jamais un simple tas d'or. Dans la mythologie grecque, c'est le plus souvent un objet de convoitise imposé comme tel (par les dieux) afin d'éprouver l'homme. Les dragons sont alors positionnés en priorité sur les lieux sacrés, près de fontaines, dans le jardin des Hespérides où il protège les pommes d'or, dans la forêt d'Arès près de la Toison d'Or, ou encore en Érythie, surveillant du troupeau de féroces bœufs rouges de l'énorme Géryon à trois corps. Le rapprochement peut être fait avec le dragon asiatique qui protège des trésors spirituels que sont les sources de la vie ou la perle de la sagesse.

Dans l'occident médiéval, le trésor prend la forme de pièces d'or et d'objets précieux, mais il s'accompagne toujours d'un symbolisme qui dépasse la simple valeur matérielle. Le dragon quitte alors les lieux sacrés pour se terrer dans de profondes cavernes où il entasse les fabuleuses richesses qui constituent, selon l'idée chrétienne, le symbole de l'immortalité, ou la virginité, ou les valeurs morales sur lesquelles repose le respect de la hiérarchie sociale, ou encore la chrétienté elle-même. Ces trésors tentent les hommes avides, mais, celui qui réussit à s'en emparer est souvent victime de la malédiction enfermée avec l'or (Siegfried).

Le trésor lié à un dragon demeure dans la littérature, un trait social représentatif d'une époque et possède une valeur symbolique. Nous considèrerons ici des modèles fondamentaux : le trésor monnayable de Siegfried, le trésor symbolique de Jason dans le cas de la Toison d'Or et celui des dragons de la légende de Merlin. Nous complèterons le concept du trésor, dans notre deuxième partie, avec sa perception par la Fantasy (voir deuxième partie « L'image renouvelée du gardien de trésor »).

a) Le vrai trésor convoité par Siegfried

La très ancienne légende de Siegfried est populaire en Allemagne et au Danemark, et Fafnir est peut-être le dragon mythologique le plus célèbre aujourd'hui, au vue des œuvres qu'ils ont inspirées à l'instar de la *Tétralogie* de Wagner, opéra intitulé *Der*

Ring des Nibelungen,[169] le film tourné par Fritz Lang en deux opus, *Les Nibelungen* (1923-24), du film plus récent, *L'anneau sacré*, de Uli Edel (2004), sans parler des nombreux dessins, estampes, gravures et peintures, qui ont transformé Siegfried/Sigurd et Fafnir en des symboles universels.

Fafnir est partout représenté comme un énorme serpent. Sa représentation la plus originale est visible sur une large pierre tombale commandée au XIème siècle, par une Suédoise du nom de Sigrid, à la mémoire de son mari, Holmgr, et installée près d'un pont qu'elle avait fait construire. Cette pierre qui montre le combat de Siegfried et de Fafnir, connue sous le nom de *Sigurd Portal*, est exposée à l'*Oldsaksamlingen* de l'Université d'Oslo. L'artiste a donné à Fafnir l'aspect d'un serpent à deux têtes.

L'histoire est déjà évoquée dans *Beowulf, Njal's Saga* et dans la saga scandinave du XIIIème siècle, l'*Elder Edda,* qui retrace l'histoire de la dynastie Volsung. Le premier chapitre (la vie de Signy et de Sirgurd) contient le récit de la mise à mort de Fafnir : un homme dénommé Kriedman a trois fils, Otter, Régin et Fafnir, mais le dieu Loki tue accidentellement Otter et propose de s'amender en offrant un immense trésor au père. Fafnir le cupide convoite tellement le trésor qu'il tue son père pour l'accaparer. Il s'agit bien ici d'un trésor matériel pour lequel Fafnir se pervertit en abandonnant totalement sa condition d'homme. Il se métamorphose en effet en un dragon, ravage les fermes et villages environnants pour se nourrir, ne laissant personne approcher son trésor. Régin le nain, veut lui aussi le trésor, mais il n'est pas de taille à affronter le dragon. Aussi doit-il trouver quelqu'un pour le faire à sa place. Le chevalier Sigurd Volsung est le personnage idéal : Régin réussit aisément à le convaincre qu'il peut gagner gloire et fortune en tuant Fafnir et en commettant à sa place, son fratricide.

Siegfried est tenté. Il a besoin de gloire et de fortune. Après la mort de son père Sigmund, dernier des rois guerriers huns, sa mère, la reine Sieglinde, épousa le roi Alf du Danemark qui l'accueillit parmi ses fils, mais il sait qu'il n'a aucune chance de monter un jour sur le trône du Danemark. Un combat contre un dragon et l'appropriation de son trésor faisaient partie des moyens les plus nobles d'acquérir la gloire et des titres de noblesse. Siegfried a donc des chances de prétendre au trône s'il devient preux chevalier comme ses ancêtres et s'en va conquérir le trésor et la gloire qui lui fait défaut en tuant le dragon. L'affaire ainsi présentée par Régin, le naïf et impétueux Siegfried ne peut qu'accepter. Pas

---

[169] La *Tétralogie* de Richard WAGNER, *l'Anneau des Nibelungen* est composé de *l'Or du Rhin*, 1854, la *Walkyrie*, 1856, *Siegfried*, 1869, et *le Crépuscule des dieux*, 1874.

un instant il ne connaît la véritable identité de son adversaire. Fafnir apparaît comme une énorme créature reptilienne qui possède de grandes serres et des crocs.

Siegfried ne cherche pas d'où Régin tient ses informations lorsque ce dernier le conduit vers une caverne, aux confins du royaume, sur la terre désolée de Gnitaheide, ni lorsqu'il lui explique que la cuirasse d'écailles du monstre le rend invulnérable mais qu'il peut frapper au ventre qui n'est pas protégé.

Siegfried tue le dragon d'en dessous comme le montre l'illustration suivante, pour atteindre le cœur, ce qui explique qu'il soit recouvert du sang de la bête de la tête aux pieds, symbolisme de l'enveloppe du nouveau-né et du rite du passage magique vers un autre état. Il assume sa transformation rituelle en goûtant au sang. « Aussitôt il sentit son propre sang bouillonner et une étrange mutation s'opéra en lui : le langage des oiseaux qui commentaient bruyamment sa victoire, lui était parfaitement compréhensible. Il devenait un fils de la nature! »[170]. Siegfried s'enduit alors tout le corps du sang du dragon qui le rend invulnérable, à l'exception d'un point précis de son dos où s'est déposée une feuille (son point de vulnérabilité qui le rapproche de Fafnir, son nouveau père).

Siegfried tuant le dragon, dans « Le Crépuscule des dieux », lithographie de Stassen illustrant l'opéra de Wagner, 1915.

Si la réussite au combat est présentée de façon assez réaliste, la suite ancre le récit dans le merveilleux. Siegfried est un héros solaire qui détruit un dragon avec l'aide de dieu. Car l'épée *Nothung* qui a servi à tuer Fafnir, appartenait au père de Siegfried qui la tenait du dieu Wotan lui-même (Odin). L'épée était brisée, Siegfried l'a reforgée (son accession à la place du père). Il ne pouvait que réussir dans cette entreprise puisqu'il possédait le symbole redéfini de la force paternelle ancestrale et celle de tous les pères, du dieu créateur.

---

[170] Gilles RAGACHE, 1990, *Les dragons : Mythes et légendes* – « Siegfried », Paris, Hachette, p. 5.

Le trésor fabuleux est composé de pièces d'or mais également d'un anneau et d'un heaume magique qui confèrent richesse et immortalité à ceux qui les possèdent. Malgré les avertissements des Nibelungen, les esprits gardiens du trésor, Siegfried s'empare de l'anneau. La part du trésor la plus importante n'est plus représentée par les pièces d'or, mais par la transformation qui s'opère en Siegfried et les pouvoirs qu'il acquiert. Le fait d'avaler du sang du dragon lui permet de comprendre aussitôt le langage des animaux, et là où le sang du dragon a touché sa peau, il devient invincible, ce qui l'aide à accomplir de nombreux exploits. L'embellissement épique agit par l'association symbolique du dragon et de la sagesse, l'appropriation physique de la force du dragon et de ses pouvoirs (par le sang sur la peau et dans sa bouche, l'image symbolique d'une nouvelle naissance), implique le retour à un temps d'harmonie universelle où tous les êtres se comprenaient. Sigurd/Siegfried atteint la Connaissance, mais elle l'écarte du monde qu'il connaît. D'avoir tué le dragon le transforme en un étranger à lui-même et aux autres ; il en est malheureux parce qu'il ne peut pas s'adapter à sa nouvelle sa vie. Le savoir et la force du dragon le mènent vers une sphère trop éloignée de ses congénères pour lesquels il devient une incarnation du dragon lui-même.

La Dragon Fantasy met souvent en scène un personnage qui est parvenu à acquérir un certain savoir grâce au dragon en référence implicite à Siegfried ou Beowulf, un personnage qui développe un sentiment de supériorité exacerbée et qui devient un tyran, à l'instar du roi Galbatorix (*Eragon* de C. Paolini, 2003). Pour pouvoir être combattu, il faut un adversaire à sa hauteur, un adversaire lui aussi formé par un dragon, c'est le dragonnier. Dans les romans de Dragon Fantasy, la préparation au combat est le nœud véritable de l'histoire, mais la finalité et la place du dragon sont différentes, comme nous le découvrirons dans la troisième partie.

Examinons le cas de Jason. Le schéma est-il le même ? Le trésor prétendument réel est en fait un trésor symbolique dans le cas de Siegfried, qu'en est-il de la Toison d'or ?

b) Le trésor symbolique de Jason

Dans cet exemple emprunté à la mythologie grecque[171], Phrixos (ou Phryxus), prince de Thèbes, offre en holocauste au Zeus (Jupiter) le bélier qui lui a permis de fuir sain et sauf jusqu'en Asie. Il en suspend la toison à un arbre d'une forêt consacrée à Arès

[171] Apollonius de RHODES, *Les Argonautiques*, (Chants I et II), éd. Vian 1974, trad. Delage, Paris, Belles-Lettres.

(Mars) et un dragon est chargé de dévorer tous ceux qui tenteraient de la prendre. La toison est présentée au départ comme un objet sacré, une offrande aux dieux, qui doit demeurer dans un lieu sacré et celui qui tenterait de prendre un objet sacrificiel commettrait un sacrilège. Or, Jupiter, satisfait de ce sacrifice, décide de transformer la Toison d'Or en enjeu de compétition pour les hommes, en garantissant bonheur et abondance à celui qui la possèderait. Elle devient dès lors un objet de convoitise, synonyme de richesse matérielle, un trésor monnayable.

Pélias impose à Jason de lui ramener la Toison d'Or mais le roi Aiétès entend conserver l'objet auquel il attribue la prospérité de son pays. En même temps, il ne peut interdire à Jason d'aller à sa recherche puisque les dieux l'autorisent, il lui impose simplement des épreuves qui, limitées à un jour, semblent insurmontables. Et pourtant Jason y parvient parce qu'il obtient l'aide secrète de Médée et de ses herbes magiques qui réussissent entre autres, à endormir le dragon. Jason peut alors prendre l'objet convoité[172].

Le symbolisme de cette quête et la suppression du dragon font de la Toison d'Or un mythe qui s'inscrit dans un périple initiatique avec des épreuves à surmonter et des connaissances à acquérir afin d'intégrer la société intransigeante, comparable aux épreuves d'Harry Potter pour obtenir la Coupe lors du combat contre le dragon (J.K. Rowling, *Harry Potter and the Goblet of Fire,* 2000). Le but est d'apprendre les règles par soi-même, à partir de ses erreurs et de ses réflexions, en comptant sur ses capacités. Le dragon est un faire-valoir qui fait partie de ces épreuves décisives. Il protège le trésor désiré, la promesse d'une vie meilleure. Le tuer devient alors le symbole de la réussite sociale, l'espoir d'une autre vie durement acquise.

Ayant surmonté l'épreuve la plus difficile, Jason aurait dû connaître la paix et le bonheur. Mais l'issue de son combat est autre puisqu'il s'est fait aider de Médée qui lui a garanti la victoire grâce à sa magie. Jason emmène chez lui l'instigatrice de sa victoire qui ne recule devant rien pour assouvir ses ambitions personnelles de devenir reine : elle égorge Pélias pour offrir à Jason le trône d'Iolchos. Il fait, quant à lui, preuve de manque de discernement et de naïveté. Alors qu'il doit tout à Médée, le serpent tapi dans l'ombre, il demande en mariage Créuse, la fille du roi de Corinthe. Affront fatal à Médée qui se venge (brûle la fiancée, égorge les fils de Jason, ses propres enfants) avant de partir en lui prédisant qu'il périrait par le vaisseau des Argonautes. Jason n'échappe pas à sa

---

[172] J. CARLIER, « Augonautes » in Y. Bonnefoy, 1981, *Dictionnaire des mythologies*, Paris, Flammarion, pp. 64-67.

malédiction car une poutre de son vaisseau se détache et lui fracasse le crâne. Son échec est la conséquence de son rite de passage qu'il a échoué. Il n'a pas mérité son entrée dans le monde adulte puisqu'il n'a pas rompu le cordon ombilical le liant à la femme.

La Dragon Fantasy accorde peu de place au personnage perdant qui ne réalise pas qu'il se fait mener par une femme dragon. Elle oriente le point de vue vers celle qui agit réellement et mène le jeu. Médée devient par exemple, Kitiara dans les quatre tomes du cycle *DragonLance* de M. Weis et T. Hickman. Kitiara s'engage comme mercenaire par cupidité, elle devient *Dragon Highlord*, commandant d'une horde de dragons de la Reine des Ténèbres pour laquelle elle doit tuer, brûler et semer la peur. Rien ne l'effraie. Elle utilise ses armes, ses charmes, sa position, ses dragons pour avancer. Les autres sont les pions qu'elle n'hésite pas à éliminer dès qu'elle a obtenu satisfaction.

Dans la Fantasy, le tyran et le dragon sont deux entités complémentaires. Les textes anciens offraient également l'idée du personnage représenté par un dragon ou qui se compare au dragon. Ceux du cycle arthurien et de la légende de Merlin n'ont cessé d'inspirer les auteurs modernes et de stimuler des adaptations en tous genres.

c) Les dragons du cycle arthurien

La légende de Merlin intègre le cycle arthurien composé de plusieurs récits dont les aventures, la destinée des héros et la rédaction, se sont complétées sur plusieurs siècles, par plusieurs écrivains qui n'ont cessé d'ajouter des passages, chacun à leur manière, à partir du Arthur « historique » du Vème siècle, qui cherchait à repousser les envahisseurs saxons et dont l'existence est relatée par Nennius, historien du IXème siècle qui s'intéressa à ses conquêtes guerrières. Le reste est le fait de poètes : Geoffrey de Monmouth (XIIème siècle), Wace (*Le Chevalier de Brut*), Chrétien de Troyes (*Lancelot le chevalier à la charrette*, *Perceval le Gallois*) et un auteur anonyme du XIIIème siècle qui restructura le tout et ajouta l'enfance d'Arthur et le rôle de Merlin, version appelée *Vulgate*[173].

La présence de dragons dans cette épopée, révélée par Merlin le magicien, est relatée dès *l'Historia regum Britanniae,* manuscrit en latin rédigé entre 1135 et 1138 par Geoffrey de Monmouth, l'écrivain gallois qui retrace l'histoire légendaire des rois du Royaume de l'île de Bretagne depuis son fondateur, Brutus, qui donna au royaume son nom. Cette œuvre marque la naissance littéraire de la matière de Bretagne. Elle se présente

---

[173] Chrétien de TROYES, 1970, *Lancelot le chevalier à la charrette*, traduit de l'ancien français par Jean-Pierre Foucher, Paris, Gallimard. Introduction établie par Jean-Pierre Foucher, pp. 5-26.

en onze livres divisés en chapitres. Le cycle arthurien commence au Livre VI où Vortigern (ou Guartigirn) trame pour devenir roi, fait assassiner par les Pictes, le moine et sénéchal Constans, premier héritier légitime. Les deux autres héritiers légitimes du trône, évincés, sont deux bébés : Aurelius Ambrosius et Uther, le père d'Arthur.

Hanté par le possible retour d'Uther, Vortigern fait construire une tour imprenable où il se réfugierait en cas d'attaque. Mais, par un curieux sortilège, la construction s'écroule sans cesse. Alors, les devins du royaume lui conseillent d'immoler sur les fondations un enfant né sans père (qui était la particularité des enfants du centre druidique puisqu'il fallait être sans père pour être initié). L'enfant Merlin (Merlinus Ambrosius) d'après le nom gallois Myrddin Emrys, est amené au roi pour être tué, mais il déclare savoir le secret de la tour : sous les fondations, dans une poche d'eau, se trouvent enfermés deux dragons, l'un rouge, l'autre blanc, dont les mouvements font bouger la terre. Il lui conseille d'assécher la poche d'eau: « Command the pond to be drained, and at the bottom you will see two hollow stones, and in them two dragons asleep »[174]. Le roi ordonne de creuser et l'on découvre effectivement des dragons, un rouge et un blanc qui aussitôt réveillés se battent: « a terrible fight and cast forth fire with their breath. But the white dragon had the advantage » (B. VII, Chap. III). Notons que ces dragons crachent du feu. L'édification du bâtiment est reprise et la tour terminée. Ces dragons sont des créatures réelles dans le roman, contrairement à tous les autres de ce cycle, qui apparaissent soit dans la prophétie de Merlin (la totalité du Livre VII*)*, soit dans le rêve d'Arthur (combat d'un ours volant contre un dragon, rêvé à Hamo's Port, B. X, Chap. II), soit la vision d'une étrange comète affublée d'un dragon (B. VII, Chap. XIV). Merlin en donne une interprétation, non pas de la présence des dragons, mais de leur couleur. À Vortigern, il déclare: « the red denotes the British nation, which shall be oppressed by the white, the Saxons whom you invited over » (B. VIII, Chap. III). Ces dragons représentent l'ancien mode de vie qui résiste face à celui qui est imposé par Vortigern, symbolisé par la destruction de la tour qu'il construit. On lui reproche son association avec les Saxons pour deux motifs: leur paganisme qui met le Christianisme en danger et leur manque de civilité qui met leur privilèges et hiérarchie en péril (« that odious people [who] has expelled the nobility […] destroyed the holy churches and almost extinguished Christianity over the

---

[174]Geoffroy of MONMOUTH, *Historia Regum Britanniae / Arthurian Passages from the History of The Kings of Britain*, Book VI, chap. XIX, traduction du latin en anglais de J.A. Giles, 1995, éd. Alan & Barbara Lupack, « The Camelot Project », Université de Rochester. Pas de pagination. Les références sont en livres (B.) et en chapitres (Chap.) Elles seront indiquées ici, après chaque citation.

whole kingdom », B. VIII, Chap. II). Vortigern en s'unissant aux païens (par son mariage avec Rowen, la fille du roi Hengist) a réveillé la peur chez les Chrétiens. Ces dragons, symboles de la vie ancestrale, rappellent aux hommes l'équilibre harmonieux sur lequel repose toute société où vivent des peuples différents car le texte indique que la Bretagne est peuplée de Normands, de Bretons, de Saxons, de Pictes et de Scots qui œuvrent les uns contre les autres.

Plusieurs pages sont consacrées aux visions prophétiques de Merlin (au futur) qui passe en revue tous les prétendants à la couronne, sur plusieurs générations, par leur représentation animalesque (rapport avec l'héraldique). Reviennent le plus souvent le lion, le sanglier et le dragon. On y trouve également le taureau, le renard, l'ours, la chouette, le serpent, l'âne et le loup. Ce défilé d'animaux qui s'entre-déchirent, se battent et s'éliminent fait l'effet d'un tournoi où l'identité de chaque concurrent caché sous son armure, est inconnue. Seul le blason qu'il arbore est visible. L'animal le symbolise et l'identifie car, par son comportement, l'homme se réduit à l'animal. Voici un passage de cette chronique sportive : « Against him shall arise the dragon of Worcester […] Gloucester shall send forth a lion […] A bull shall come into the quarrel and strike the lion […] The fox of Kaerdubalem shall take revenge on the lion […] Then shall the dragons encounter and tear one another to pieces » (B. VII, Chap. IV). Le premier combat de la liste entre le dragon rouge et le dragon blanc est symbolique. Il préfigure le retour d'Uther, le blanc, véritable souverain du royaume de Logres, le combat pour reprendre son trône légitime, la mort du dragon rouge, le traître, dans les flammes de la forteresse où il s'est enfermé. Ces dragons traduisent la lutte des Gallois contre les Saxons, la nation celte contre ses envahisseurs.

À la mort de Vortigern, Uther décide de combattre les barbares Pictes, Gaëls et Saxons qui veulent prendre leur part du royaume de Logres. Merlin demande à Uther de se fier au dragon vermeil pour la victoire. Pendant le combat, Uther voit une étoile brillante dans le ciel, « a star of wonderful magnitude and brightness, darting forth a ray, at the end of which was a globe of fire in form of a dragon » (B. VIII, Chap. XIV). Merlin lit dans cette image la mort d'Aurelius Ambrosius et l'accession d'Uther au trône, il lui prédit la victoire : « for the star and the fiery dragon under it, signifies yourself » (B. VIII, Chap. XV) Uther en ressent alors la force draconique en lui, ordonne le combat et les Bretons sont victorieux. C'est sous le nom de Pendragon (Tête ou Tueur de dragon) qu'il devient roi de Bretagne et demande que soient sculptés deux dragons d'or. Il en offre un à la cathédrale de Winchester et transporte l'autre avec lui dans toutes ses batailles (B. VIII, Chap. XVII). À

partir de là, Uther ressent la protection du dragon comme un talisman et la force du dragon dans ses veines par dédoublement de personnalité. Il en prend le nom, il en arbore l'effigie. Il devient lui-même un dragon lorsqu'il se fait tatouer à ses poignets deux dragons entrelacés pour symboliser les forces royales[175]. La couleur représente un clan, un pays, un personnage précis dans le contexte celtique, de même que les dragons très présents dans la symbolique celte qui les associait au pouvoir royal. L'exploitation des couleurs était également très significative au Moyen Âge, au niveau de l'héraldique, pour que les blasons des chevaliers soient immédiatement identifiés lors des tournois, à l'instar du dragon rouge qui devint et demeure aujourd'hui encore, l'emblème du Pays de Galles et de la cité de Cardiff en particulier (voir annexe 9).

L'origine de la légende, avec sa signification mystique ou rituelle, apparaît dans le texte « Llud et Llewelys » traduit par Lady Charlotte Guest, inclus dans son *Mabinogion*, 1849. Les onze récits provenant des mythes gallois issus de la tradition orale celte remontant à la période païenne et à l'unité gallo-bretonne, auraient été écrits vers le XIIème siècle. Ils préexistent de ce fait à *l'Historia Regum* de Geoffrey de Monmouth.

Dans ce texte, parmi trois fléaux qui s'abattaient régulièrement sur l'île de Bretagne, l'un d'eux était un cri terrifiant qui s'entendait la veille du premier mai : « The scream could cause miscarriages among pregnant women, rendered young children unconscious and make animals, trees and soil to become barren »[176]. Ce cri provenait d'un dragon attaqué par un dragon étranger. Est relaté alors, un curieux rituel destiné à les éliminer. On creuse une fosse que l'on remplit d'hydromel et que l'on recouvre d'un manteau. Les dragons attirés par les effluves d'alcool[177] se rapprochent du puits, épuisés par le combat et enivrés, ils s'effondrent sur le manteau. On les transforme alors en porcs (type de métamorphose fréquente dans la mythologie celte, concernant les Esprits élémentaires où sont classés les dragons). Lludd les enferme dans un coffre de pierre pour que le roi puisse l'enterrer au centre de la Bretagne, à Dinas Emreis, le promontoire d'Ambrosius où selon Giraud de Cambrie, Merlin, prophétisa devant Guartigirn (Vortigern). Ce lieu s'appelait auparavant Dinas Faraon Dandde, dans le Mont Eryri (Snowdon). Selon le *Mabinogion* tant que les dragons seront en ce lieu fort, l'Ile de

---

[175] Nous sommes ici très proches de la conception chinoise de l'Empereur descendant du dragon, si totalement identifié au dragon que son visage est la face du dragon, son trône est le siège du dragon, sa colère est le feu du dragon, etc.

[176] Lady Charlotte GUEST (trad.), 1849, *The Mabinogion,* Ruthin, 1981, Wales, Spread Eagle Publications, Ch. 1, p. 236.

[177] Particularité que l'on retrouve dans des légendes japonaises comme celle de *Susanoo.*

Bretagne ne connaîtra aucune invasion. Le dragon enfermé est le symbole des forces cachées et contenues en attendant de le moment du réveil. Le dragon blanc porte la non-couleur de la mort, tandis que le rouge représente celles de la violence et de la colère. Or les deux dragons fusionnent leur destin en étant enterrés ensemble ; ils peuvent ressurgir à tout moment. Ils demeurent les symboliques gardiens d'un autre temps, prêts à défendre le pays contre l'envahisseur. Ronecker s'est attaché à chercher des explications parascientifiques, en liaison avec le temps, les saisons ou en rapport avec les valeurs attribuées aux dragons par les Celtes, des symboles très proches de ceux du dragon oriental et ceux qui inspirèrent les théories des alchimistes.

> Ce passage du sec à l'humide symbolise également la transition entre l'hiver et le printemps, l'approche du renouveau vernal, la puissance de la germination, de la fertilité. Pour les Celtes, le dragon n'est pas un simple esprit élémentaire, c'est aussi un aspect de la Nature en perpétuel changement, une émanation de la Grande Déesse, Dea Genitrix, créatrice de toute choses, dans son aspect chtonien.[178]

Arthur, le fils d'Uther Pendragon vit lui aussi un dragon rouge dans son sommeil, qui pourchassait un ours dans le ciel. Après un combat terrifiant, le dragon enflamma l'ours qui s'effondra sur le sol (*Historia Regum Britanniae,* B. X, Chap. II). Mordred, son fils naturel enleva la reine Guenièvre pour qu'Arthur vienne lui déclarer la guerre. Confiant en son rêve prémonitoire, Arthur livra bataille et mourut, offrant pour la première fois dans l'histoire du monde, l'exemple d'un dragon qui agit impunément contre un juste. Cela s'explique par le fait que les dés étaient truqués par la magie et les tentatives de l'ancienne religion pour reprendre sa place (à l'instar de Médée dans le cas de Jason). Mordred est le fils qu'Arthur a eu avec sa propre sœur qu'il n'avait pas reconnue, un péché pour un chrétien comme lui qui s'est mis en quête du saint Graal. Mordred est venu régner à sa place tandis qu'il parcourait les routes avec ses chevaliers. Arthur n'a pas demandé à Merlin d'expliquer son rêve ; il a transposé pour lui, ce que Merlin avait prédit pour son père, à savoir qu'un dragon rouge annoncerait la victoire sur les Saxons, mais il s'est trompé et cela lui coûta la vie. Car Arthur n'était pas un dragon pur comme l'était son père. Il ne faisait pas totalement confiance au pouvoir protecteur de la créature. Pour preuve, lorsqu'il devint roi, il se fit faire des habits d'apparat, dont un casque gravé d'un dragon et un bouclier orné de la Vierge Marie: « he placed a golden helmet upon his head, on which was engraved the figure of a dragon; on his shoulders his shield called Priwen, upon which

---

[178] Jean-Paul RONECKER, *Le Dragon*, Paris, Pardès, Bibliothèque des Symboles, pp. 14-15.

the picture of the blessed Mary, mother of God, was painted, in order to put him frequently in mind to her »[179]. Ainsi écartelé entre deux idéaux symbolisés par le talisman et la représentation de la Vierge, il ne pouvait opposer à ses adversaires un personnage sans faille. Il est l'ours de son rêve. Il s'en doutait puisqu'il savait que son nom signifie ours dans l'ancienne langue, message prémonitoire pour celui qui avait renié sa vraie religion.

Dans ce chapitre, nous avons pu approcher des personnages représentés symboliquement par des animaux et d'autres qui se sont identifiés au dragon, en s'accaparant leur force, en utilisant leur image comme emblème et protection. Nous pouvons avancer encore dans l'analyse en étudiant ceux qui pouvaient se métamorphoser.

2- La métamorphose, un pouvoir privilégié

Le don de métamorphose est un privilège magique que partagent les êtres surnaturels comme les elfes, les fées, les démons et les dragons, ou dotés de pouvoirs magiques, comme les magiciens ou les sorciers. Du grec *metamorphosis*, « changement de forme », la métamorphose est un procédé ancien qui se trouve déjà dans des récits celtes ou grecs. Dans la mythologie grecque, il s'agissait d'un stratagème réservé aux dieux à l'instar de Zeus qui s'est transformé en taureau blanc pour amadouer Europe ou en cygne pour aller dans les bras de Léda. Dans le cas du dragon, la métamorphose est une aptitude reconnue, mais elle ne constitue pourtant pas un sujet exploité car les textes anciens annoncent la transformation mais n'en montrent que l'étape aboutie. Le conte suédois *La fiancée du Lindorm*[180] , comme nous allons le voir, parvient à un stade assez avancé dans la métamorphose. Une reine désespérée de ne pas avoir d'enfant, consulte une sorcière qui lui prédit qu'elle aurait deux fils à condition qu'elle mange deux oignons frais dès son retour au palais. Elle est si pressée qu'elle mange le premier oignon sans même le peler mais le goût est si épouvantable qu'elle prend le temps de peler l'autre avant de le consommer. Elle met au monde deux enfants, le premier est un horrible lindorm (un serpent à deux pattes, voir annexe 8, ill. 1) qu'elle jette aussitôt par la fenêtre. Le second devient un beau jeune homme qui se met un jour en quête d'une épouse, mais il apprend que le sort jeté par la sorcière veut qu'il se marie après son aîné. Alors on offre une jeune fille au dragon. En apprenant ce qu'elle allait avoir comme mari, elle va voir la sorcière mais qui lui conseille

---

[179] Geoffrey of MONMOUTH, *Historia Regum Britanniae / Arthurian Passages from the History of The Kings of Britain*, J.A. Giles (trad.), 1995, éd. Alan & Barbara LUPACK, « The Camelot Project », Université de Rochester, B. IX, Chap. IV.
[180] Karl SHUKER, 2006, *Les Dragons*, Pays-Bas, Evergreen, pp. 40-43.

d'accepter. Le soir des noces, la fiancée accepte de se dévêtir à condition que le dragon se débarrasse également de ses peaux. Comme la dernière peau commence à se déchirer, une brume verte se répand autour du couple cachant la transformation finale. La jeune fille découvre l'instant d'après que son fiancé est un jeune homme. Même dans ce texte qui nous mène sur le point de voir la métamorphose, la dernière étape est escamotée et plongée dans le mystère.

La métamorphose est un des procédés employé en Fantasy, nous aurons l'occasion de voir comment elle la met en œuvre dans notre deuxième partie.

La métamorphose représente un changement d'identité visible pour les autres, mais est-il également intérieur pour celui qui se transforme ? Dans le cas de contact avec un dragon, l'homme est altéré et corrompu, sa personnalité se transforme. Les dragons des textes mythologiques grecs n'avaient, en règle générale, pas l'aptitude de se transformer en humain. Ils demeuraient cantonnés à leur rôle de *genius loci* et à leur tâche de féroce gardien de trésor à abattre. Les récits populaires anciens accordent au dragon le pouvoir de se camoufler, jusqu'à se rendre presque invisible, pour pouvoir approcher l'homme sans éveiller de soupçon dans le but de le tenter, de l'attirer, de le guetter comme une proie, mais rarement de se métamorphoser. Dans *Beowulf*, le dragon femelle se transforme en femme pour attirer les hommes, mais nous ne la voyons que sous l'une ou l'autre forme. Sa progéniture n'en a cependant pas la capacité, puisqu'il est toujours dragon. Les écrits anciens ne pouvaient, éthiquement, montrer une transformation d'un homme à un animal sans être accusé d'esprit pervers ou de sorcellerie. La métamorphose du dragon se justifie par son désir de conserver son anonymat pour se déplacer parmi les hommes, c'est le cas du dragon de Beaucaire que nous étudions ci-après en premier point.

Les sorciers qui pratiquaient la magie noire étaient accusés, jusqu'à la fin de la chasse aux sorcières du début XVIIème siècle, d'utiliser et de pouvoir se transformer en animaux tels que le chat, le serpent, le crapaud ou le dragon ; des bêtes qui prenaient progressivement possession d'eux, jusqu'à leur faire assumer l'apparence physique, punition pour avoir choisi la voie d'une vie ambivalente contre nature selon les normes éthiques. De ce fait, la métamorphose contient aussi l'idée morale de la faute réprimée par la société ou l'Église. Nous illustrerons cette idée par l'étude de deux cas : celui de Mélusine la fée et celui des trois condamnés à l'Enfer, extrait de l'*Enfer* de Dante (la *Divine Comédie*, XIVème siècle). Dans les récits étudiés ci-après, les protagonistes sont un

homme et un dragon, la métamorphose est le vecteur de l'animalité de l'action cachée et les lois humaines sont contournées puisqu'on y agit sous une forme animale.

a) Le dragon du Beaucaire, la cécité pour mieux voir

Le symbolisme du dragon de Beaucaire se rattache au domaine de la perception visuelle et au regard. Il illustre le paradoxe de celui qui voit sans regarder et regarde sans voir, ajouté à l'ambiguïté du métamorphosé, celui qui montre ce qu'il n'est pas et cache ce qu'il est. Dans le manichéisme du caché et du vu, l'alliance du mensonge et de la vérité se fonde essentiellement sur le regard. Selon l'étymologie, le terme dragon dérive du grec *derkomai* qui signifie regarder fixement. Pour le dragon (comme pour le reptile), regarder fixement sous-tend l'immobilité du prédateur qui hypnotise sa proie, la paralyse, la soumet à sa volonté et la tue au sens figuré comme au sens propre. Si le métamorphosé ne veut pas se faire repérer, il peut scruter du regard dans le but d'obtenir des informations, un regard capable de traduire des signes comportementaux qui peuvent signifier des dangers pour lui. Dans les deux cas, croiser le regard d'un dragon comporte un aspect inquiétant et un danger de mort. Resweber a abordé ce sujet au colloque international de Metz, en 2005 :

> Le regard fixe, violent et dévorateur est aussi, en apparence, un regard double, rusé, mensonger. Et pourtant ce mensonge nous enseigne que la vérité est toujours la vérité que l'on croit voir, qu'elle est aussi le mensonge que l'on ne voit pas et que l'on tient pour vrai[181].

Gervais de Tilbury, parlant des dragons de Beaucaire, soutient que ces monstres peuvent prendre forme humaine pour approcher les humains sans être reconnus. Dans son essai intitulé *Otia Imperialia*[182], il indique que la métamorphose est temporaire, elle camoufle une action répréhensible et le personnage retrouve sa forme première, dès son action commise. Les dragons de Beaucaire, qui vivent dans des grottes au fond du fleuve, attirent les femmes qui viennent laver leur linge ou les enfants qui viennent y jouer, en

---

[181] Jean-Paul RESWEBER, « Brider ou hybrider les dragons? », in J.M. Privat (dir.), 2006, *Dragons entre sciences et fictions*, Paris, CNRS, actes du colloque, pp. 176-186. Resweber est professeur de philosophie à l'université de Metz.
Tolkien a mis en scène ce thème de regard figeant, envoûtant et destructeur du dragon, où le personnage ne voit plus ce qu'il doit voir (voir le dernier paragraphe de notre première partie accordé à Tolkien et les dragons de Fantasy).

[182] Gervais de TILBURY, *Otia Imperialia*, écrit en 1212, pour l'empereur Otton IV de Brunswick, dont la IIIe partie concerne *Le Dragon de Beaucaire* in Annie Duchesne (trad. et annotations), 1992, *Le Livre des merveilles*, Paris, éd. des Belles Lettres, chapitre LXXXV.

faisant briller des pièces de leur immense trésor. Ils saisissent alors leur proie et les entraînent au fond de l'eau. Le dragon, rusé et observateur, sait profiter des points faibles des hommes, comme leur attirance pour l'or. De l'autre côté, les femmes et les enfants ne pensent pas un seul instant que des pièces d'or et des vases ne peuvent pas flotter. Ces dragons possèdent envers les humains un comportement irrationnel. Ils se conduisent en animaux prédateurs lorsqu'ils en capturent pour les manger, mais ils se conduisent en pères de famille nobles lorsqu'ils capturent des femmes comme nourrices pour leurs enfants et qu'ils les reconduisent à la surface au bout d'un certain temps. Non seulement elles ne sont pas tuées, mais elles ont en plus, une récompense pour leurs bons services. En fait, ils partent du principe qu'elles ne représentent pas de danger puisque de retour chez elles, personne ne croit à leurs récits.

Dans cette légende du *Dragon de Beaucaire*, la nourrice a eu une paille dans l'œil. Elle l'aurait frotté de sa main poisseuse de la graisse du pâté d'anguilles qu'elle mangeait. Elle constata par la suite que sa vue devenait très nette dans l'eau. Après avoir accompli sa tâche, elle rentra chez elle. Or, un matin, à Beaucaire, elle reconnait le dragon qui l'avait enlevée et va lui demander des nouvelles de l'enfant qu'elle a nourri. Surpris le dragon s'enquiert de savoir comment elle le reconnait et de quel œil, elle le voit. Naïvement, elle lui explique. Alors, le dragon lui perfore l'œil et s'en va. Ce récit repose sur le merveilleux. Ainsi la vie sous l'eau ne pose aucun problème pour la nourrice qui y passe sept années[183]. La nourrice ne reproche pas au dragon de l'avoir enlevée, elle admet qu'un bébé dragon doit être nourri au sein, de lait humain. Elle est servile, aveuglée par ses émotions maternelles. Elle sous-estime le danger qu'il représente parce qu'elle a l'illusion d'être des leurs. Elle l'approche confiante, sans dénoncer sa double personnalité qu'elle accepte comme la normalité. Le dragon se positionne, quant à lui, sur le qui-vive, dans un contexte de non-révélation de son identité, en territoire étranger où toute dénonciation peut lui être fatale. Sa crainte lui ordonne de la punir pour écarter le danger. La perte de la vue est symbolique. Elle lui est déjà est inutile puisqu'elle ne voit pas l'essentiel, elle ne connait pas le code, elle ne comprend pas qu'il cache son identité et qu'elle peut mettre les dragons, et lui, en danger. Elle n'a pas perçu ni la ponctualité de son rôle, ni son identité d'humaine, ni le danger de perversion d'une cohabitation d'espèces. Le dragon la remet à

[183] Notons la symbolique du nombre sept qui a un caractère sacré et indique une plénitude qui se retrouve par exemple dans l'inondation légendaire de sept jours et sept nuits, ou dans le nombre de têtes du dragon de l'*Apocalypse*.

sa place avec l'acuité redoutable non plus du prédateur mais de la proie. Il ne tergiverse pas. Par le retrait de la possibilité de voir les dragons, il l'astreint à se limiter à son univers humain.

Ce récit accrédite aussi la thèse qu'un dragon peut circuler parmi les humains sans que sa véritable personnalité ne soit reconnue du moment qu'il se conforme aux règles. Car le fait de vivre dans une société humaine implique la nécessaire obéissance aux lois de cette société et rejette l'idée de pouvoir osciller librement entre deux univers au code moral différent, une liberté qui met en péril l'ordre établi. Les deux exemples suivants expriment la punition liée à l'oscillation entre deux codes.

b) Mélusine[184]

Les textes latins médiévaux qui ont pour thème l'alliance d'un homme avec une femme succube ou d'une fée, montrent l'ambivalence des rapports que ces créatures entretiennent avec les humains parce qu'elles s'approchent volontiers mais ne laissent jamais voir leur véritable identité. Les relations sont entravées d'emblée par une limite à ne pas dépasser dont elles imposent la règle et dont elles punissent durement la désobéissance. Dans la légende de Mélusine, la relation est plus complexe puisqu'elle va jusqu'au mariage, se métamorphose en humaine afin d'assumer son état d'épouse sans que personne ne le sache, pas même son mari. Jean-Jacques Vincensini, dans l'introduction au texte *Mélusine* de Jean d'Arras (XVème siècle) annonce que le nom de Mélusine a été attribué par cet auteur en août 1393 lorsqu'il « achève le livre qu'il a consacré aux féeriques origines de la noble famille de Lusignan et l'offre à celui qui en a demandé la rédaction, Jean de Berry » [185], mais qu'il s'est inspiré de légendes antérieures « d'aventures merveilleuses rapportées en latin, venues de Normandie, de Bretagne ou de Lorraine, du Dauphiné ou de Sicile, semblables à bien des égards à celle de la future Mélusine » (d'Arras : p. 9).

> L'origine de Mélusine est celtique, elle est fille d'une fée et d'un humain originaire d'Ecosse. Femme-fée, elle a le pouvoir de se transformer en femme-serpente. Mélusine s'apparente à la Déesse-Mère, la grande déesse des Anciens, génitrice de l'Univers : son origine est antérieure à l'androcratisation des mythes et la croyance première remonte certainement, au néolithique, ou peut-être même avant. Il n'est

---

[184] Voir annexe iconographique 19.

[185] Jean d'ARRAS, *Mélusine ou la Noble Histoire de Lusignan*, roman du XIVe siècle, version originale en roman, accompagnée de sa traduction, Paris, LGF, 2003, « Lettres gothiques », p. 17. Les citations empruntées à cet ouvrage, et les traductions en note, seront signalées « d'Arras », suivies de la page.

pas impossible qu'avant de devenir la femme-serpente que l'on connaît, elle ait été la transcription populaire d'une ancienne déesse-ver (la mythologie celto-irlandaise connaît bien un dieu-ver, Crom-Gruach)[186].

Mélusine provient selon J.-P. Ronecker d'une histoire très antérieure de la parèdre du dieu panceltique *Lug* (le *Lugos* gaulois), *Lugine* ou *Lusine* selon les régions qui devint « la *Mère Lusine* » puis *Mé-Lusine*. Il la rattache à trois principes différents dans ce passage, afin d'expliquer sa capacité de métamorphose. Elle est le croisement entre une fée et un humain, elle est la vouivre (la femme qui se transforme en serpent et commande aux serpents) et l'ancienne déesse-ver génitrice de l'Univers, qui la relie ainsi à la période néolithique. Ceci permet d'expliquer ce mythe. À moitié humaine et moitié fée (fille de la fée Présine et du roi Elinas d'Ecosse) elle pouvait prétendre perdre sa moitié fée, un état considéré comme une tare, en épousant un homme et en vivant parmi les hommes : « La vertu du germe de ton père eust attrait a ta nature humaine et eussiés esté briefment hors des mœurs nimphes et faees sans y retourner » (d'Arras : p. 134)[187], lui dit sa mère en lui infligeant sa punition. Mais Mélusine opte pour l'anonymat, et son union s'inscrit dès le départ, sous le signe de la mystification, avec la crainte d'être découverte, aussi recommande-t-elle à son mari de ne jamais enfreindre ses conditions, ce qu'il accepte sans demander d'explications.

Sa transformation en dragon n'est pas une capacité choisie librement liée à son état de semi-divinité. Celle de Mélusine est subie. Elle est punie par sa mère pour avoir emmuré son père vivant : « Je te donne le don que tu seras tous les samedis serpente du nombril en aval. Mais se tu treuves homme qui te veulle prendre a espouse que il te convenance que jamais le samedy ne te verra, non qu'il te descuevre ne le die » (d'Arras : p. 134)[188]. Si on découvrait son secret, elle serait changée en dragon pour l'éternité. Devenir un dragon est la dure punition qui pèse sur son destin, qui s'inscrit dans son apparence physique qu'elle cache, parce qu'inacceptable dans le milieu humain. Mélusine se réfugie dans la forêt de Lusignan où le comte Raymondin la voit, s'éprend d'elle et lui propose de l'épouser. Elle accepte à condition qu'il renonce à la voir tous les samedis sans poser de

---

[186] J-P. RONECKER, *Le dragon*, Pardès, Puiseaux, 2004, coll. « Bibliothèque des symboles », pp. 27-28.

[187] Jean d'ARRAS, traduction donnée p. 135 : « La valeur de la semence de ton père vous aurait attirées, toi et tes sœurs, à sa nature humaine et vous auriez été rapidement libérées de la condition de nymphes et des fées, sans jamais y retourner ».

[188] Jean d'ARRAS, traduction donnée p. 135: « désormais tous les samedis, tu seras serpente du nombril jusqu'au bas du corps. Cependant, si tu trouves un homme qui veuille t'épouser, qu'il promette de ne jamais te voir le samedi, de ne pas chercher à découvrir qui tu es, ni de ne parler de cela à personne ».

question. Ils se marient sur des rapports supposés de confiance nécessaires à l'acceptation de ce marché exigé par la femme qui offre en échange la prospérité et le bonheur. Les termes du contrat sont sans équivoque : s'il les respecte, il a tout, mais s'il les rompt, tout disparaît.

> Se vous le tenéz desormais ainsi, que vous seréz ly plus puissans et ly plus honnouréz qui oncques feust en vostre lignaige. Et se vous faictes le contraire […] terre que vous tendréz […] ne sera jamais tenue par nul de vos hoirs ensemble (d'Arras : p. 204)[189].

Mélusine possède le don de nigremance (magie et divination) comme toutes les fées littéraires, elle est maîtresse du destin à l'instar des Parques, elle prend les rênes de la vie de Raymondin : « Amis, dist la dame, je vous diray que vous feréz » (d'Arras : p.166), elle lui dicte sa conduite, lui fait demander au comte un morceau de terrain précis, fait construire le château puis une cité, elle emploie des ouvriers qu'elle paye elle-même tous les samedis. Elle organise leur mariage et la réception. Il ne peut qu'être surpris de constater qu'elle sait tout d'avance et lui obéît.

Mélusine a huit fils, tous marqués d'une disgrâce physique, un seul œil pour Renaud, une dent de sanglier pour Geoffroy, des oreilles immenses pour Urien, une patte de lion sur la joue d'Antoine ou encore un troisième œil sur le front pour Horrible - symbole de l'escarboucle de la vouivre - comme si une force ancestrale voulait resurgir.

Mais un jour, le mari transgresse l'interdiction car son frère parvient à lui faire admettre que sa femme lui cache une liaison : « Beau frere, la commune renommée du peuple court partout que vostre femme vous fait deshonneur et que, tous les samedis, elle est en fait de fornication avec un autre » (d'Arras : p. 658). Raymondin monte aussitôt à la tour où Mélusine s'isole chaque samedi et d'un trou qu'il fait dans la porte, il la découvre dans un vaste cuveau, le corps à moitié serpent. L'apparence physique de sa femme ne l'émeut pas, il est honteux de sa propre attitude et d'avoir douté de l'intégrité de sa femme. Il est torturé de remords parce qu'il sait qu'il a rompu le contrat passé avec elle, il rebouche le trou et ne dit rien. Mélusine feint de n'avoir rien remarqué parce qu'il ne le divulgue à personne. Mais suite à une terrible colère, Raymondin la traite en public de serpente : « Hee, tresfaulse serpente, par Dieu, ne toy ne tes fais ne sont que fantosme »

---

[189] Jean d'ARRAS, traduction donnée p. 205 : « si vous poursuivez dans cette voie, vous serez l'homme le plus puissant et le mieux honoré de votre lignage. Faites le contraire […] et les territoires que vous possèderez […] ne seront plus jamais tenus ensemble par aucun de vos héritiers ».

(d'Arras : p. 692)[190] et aussitôt le sort jeté par sa mère se réalise : elle se transforme en dragon et s'envole en pleurant, définitivement perdue pour Raymondin, (« Et lors Melusigne sault sur l'une des fenestres […] aussi legierement comme se elle volast et eust esles », d'Arras : p. 700).

Le partage de la vie d'un être différent aimé ne pose aucun problème car les yeux aveuglés de l'amour s'accommodent de ce qu'ils voient, mais dans toutes les histoires de fiancées d'animaux, la société sait toujours s'immiscer pour les ouvrir et plier chacun à ses règles. La fée a perdu ce qu'elle désirait le plus, c'est-à-dire être considérée comme une femme à part entière, (elle « eusse vescu cours naturel comme femme naturelle »[191], d'Arras : p. 694). Mais la figure de la fée étant antithèse de la normalité, la société humaine qui s'exprime par les paroles impulsives de Raymondin, se débarrasse de sa présence équivoque et met un terme à une union ontologiquement impossible entre deux univers de nature différente.

La population de la région perpétue le merveilleux de cette légende en disant que Mélusine revient la nuit voir ses enfants (voir annexe 19, ill. 1) qui demi-génies eux-mêmes, ne s'effrayent point de l'apparence de serpent ailé de leur mère. Ils lui accordent désormais des pouvoirs dispensateurs de malheurs puisqu'elle a été rejetée par les hommes et qu'une fée se venge toujours. « Les jours de grand vent, certains paysans du Poitou affirment entendre le chant triste et mélodieux de la fée Mélusine qui pleure son amour perdu »[192], synonyme selon eux qu'un malheur va s'abattre sur Lusignan. La figure de Mélusine a été prise comme modèle de la perfection alchimique (voir ill. 2, annexe 19) puisqu'elle associe les éléments air, feu, eau et terre.

Les dragons évoluent sans cesse dans le temps, en réponse aux changements de l'environnement socioculturel et historique. Le rôle didactique chrétien de cette légende est de faire disparaître les dragons libres et cachés, symboles des survivances du paganisme à détruire. Dans l'exemple du texte enluminé de Dante étudié ci-après, le dragon est associé à tout ce qui peut détourner l'homme de la voie dictée par le Christianisme, l'incarnation du Mal dont il faut se défendre, il est doté d'un rôle favorable à l'Église qu'il sert.

---

[190] Jean d'ARRAS, traduction donnée, p. 693 : « Ah ! Serpente pleine de perfidie ! Dieu me soit témoin, ce que tu es comme ce que tu fais, tout n'est qu'illusion trompeuse ».

[191] Jean d'ARRAS, traduction donnée p. 695 :« Si tu ne m'avais pas trahie, j'aurais été sauvée et dispensée de mes peines et de mon tourment. J'aurais vécu selon les lois naturelles de ce monde, comme une femme de ce monde ».

[192] Nancy MOLNAR, « Mélusine, la fée serpent », in 2002, *Histoires de Fées et Elfes*, Paris, Milan, p. 48.

c) Les dragons de *L'Enfer* de Dante, la *Divina Comedia*, XIVème siècle

Le poème allégorique en vers, *La Commedia,* écrit par Dante Alighieri, entre 1307 et 1330 (*Divina Comedia* à partir du XVIème s.), est un manuscrit enluminé sur parchemin de 33x24cm, conservé au musée Condé, à Chantilly). Il est composé d'une centaine de chants regroupés en trois parties, l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis, où l'auteur fait le récit de son voyage guidé par Béatrice, à travers trois lieux de séjour des âmes, jusqu'au Paradis, pour parvenir à la plus haute sphère, celle de la contemplation divine. Le chant XXV, *Inferno*, (écrit vers 1328) étudié ici, contient une traduction picturale du texte de Dante dans trois métamorphoses de damnés en dragon où l'enlumineur ajoute sa conception esthétique et éthique. Il respecte le texte mais il transforme systématiquement les serpents annoncés, en dragons crachant du feu. Il a rajouté les couleurs des flammes qui lui convenaient mieux pour représenter l'Enfer, respectant et appliquant l'image de l'Enfer propagée par l'Église, à savoir la gueule du dragon. Nous sommes ici dans le contexte de l'association symbolique du dragon au Mal, propagée par l'Église.

F°163 r°, *Vanni Fucci et le centaure Cacus* (8e cercle, 7e bolge) - détail

Dans le premier cas, puni pour avoir volé le trésor liturgique de la sacristie de la cathédrale de Pérouse, Vanni Fucci injurie Dieu. Son geste obscène et ses propos blasphématoires sont arrêtés par deux serpents, d'après le texte original (cité ci-après). Mais l'enluminure qui l'accompagne, montre une extirpation d'un dragon ailé, qui fait penser d'emblée à sainte Marguerite (voir annexe 20).

Da indi in qua mi fuor le serpi amiche,	*Les serpents devinrent ses amis,*
perch'una li s'avvolse allora al collo,	*l'un d'eux s'enroula autour de son cou*
come dicesse "Non vo'che più diche";	*comme pour lui dire « Ne parle pas plus »*
e un'altra a le braccia, e rilegollo,	*et un autre s'enroula sur ses bras*
ribadendo sé stessa si dinanzi,	*de sorte*
che non potea con esse dare un crollo.	*qu'il ne pouvait plus faire le moindre geste.* [193]

[193] Traduction personnelle du texte toscan.

F°169 v°, *Cianfa métamorphosé en serpent*, assaille Agnolo Brunelleschi

(8e cercle, 7e bolge)

Le texte contient l'idée de contrainte physique et vocale qui n'existe pas dans l'illustration. L'illustration fausse l'idée du texte car contrairement à sainte Marguerite qui sort indemne du dragon, le damné immobilisé ici par les serpents, s'enfonce dans le dragon allégorique.

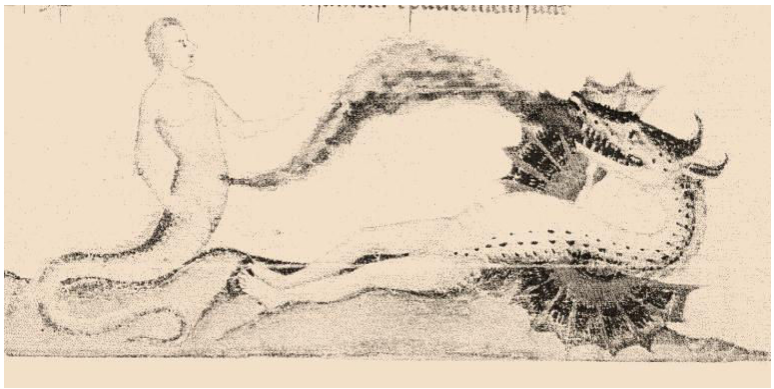
Dans le deuxième cas, Cianfa Donati, transformé en dragon, assaille le voleur damné florentin Agnello Brunelleschi. Ils produisent un hybride monstrueux car l'animal et le damné demeurent imbriqués sans qu'il y ait de fusion.

L'union monstrueuse du serpent et de l'homme forme une boucle qui n'est pas sans rappeler l'Ouroboros qui relie le début et la fin. L'homme damné est consommé, détruit pour renaître sous une autre forme, celle du monstre qu'il va devenir. Le dragon aspire le souffle de l'homme, son âme ou le symbole de son savoir, de sa capacité de s'exprimer et son identité. Il s'empare de ce qui différenciait l'homme de l'animal et le transformait en être supérieur. Mais comme l'homme a prouvé qu'il n'était pas digne de cette position supérieure, il n'est pas digne non plus d'en garder les attributs, d'où leur retrait de force, et la soumission de l'homme à la bête. Le symbolisme de la boucle montre que l'homme peut devenir un dragon et le dragon peut devenir un homme puisqu'ils possèdent en eux, les mêmes attributs. L'homme quitte son statut d'homme en aliénant son âme, il devient l'incarnation symbolique de l'Enfer sous la figure du dragon. (Nous pourrions nous interroger ici, sur les pulsions exprimées de l'artiste lui-même).

Le dragon devient dans ce cas, l'exécuteur des basses œuvres de l'Église, le bourreau, celui qui applique la sentence en prenant la vie du condamné.

Dans le troisième cas, un dragon aspire tout ce que contient le ventre du damné par son nombril, le lien maternel se reconstitue avec le dragon. L'homme se transforme. Il a déjà le bas du corps du serpent tandis que le dragon a des jambes sur l'enluminure.

che 'l serpente la coda in forca fesse	*la queue du serpent se fendit en une fourche*
e 'l feruto ristrinse insieme l'orme.	*les pieds [du damné] s'unirent en un seul.*



F°170r°, *Buoso et Francesco dei Cavalcanti,* 8e cercle, 7e bolge, 103-105.

L'échange sera total : le dragon s'empare de l'identité humaine tandis que l'homme s'animalise. Le contact n'est pas à sens unique, la boucle est encore visible ici, le dragon se redresse pour cracher son feu vers les entrailles de l'homme fautif. Le lien est étroit entre l'homme et le dragon. Ils peuvent tous deux prendre l'apparence de l'autre.

Le dragon s'humanise en punissant les pécheurs, il obtient la libération de sa condition de dragon, symbolisé par sa position peu banale pour un dragon, puisqu'il est allongé sur le dos, comme un homme. C'est une sorte d'appel à dénoncer ceux qui ne suivraient pas la route tracée par l'Eglise, afin d'avoir la rédemption de ses péchés. Pour cette institution, l'apparence du dragon est temporaire et chargée du symbolisme de la punition visible, donc, en se rachetant, celui qui a péché, se défait de sa mauvaise apparence aux yeux des autres et pour l'Église. La métamorphose symbolique est la punition suprême pour les pécheurs, leur accès progressif et douloureux vers l'Enfer représenté dans l'iconographie médiévale par la gueule du dragon. Celle-ci, enflammée, annonce la souillure (comme dans les contes où la vierge est donnée en pâture) et la consumation du corps, l'accouplement monstrueux avec une créature perverse et lubrique.

Mythe ou réalité populaire, le dragon projette dans les légendes et les œuvres littéraires anciennes un symbolisme de force, de magie, de mal ou de bien. Mais il demeure assez grossier, frustre et guère malin, pour qu'il puisse en définitive être combattu par un homme qui prouve sa vaillance et son intelligence ; rôle que nous rencontrons jusqu'au XXème siècle, dans les contes qui ont un regain d'intérêt, dans la science-fiction et dans des textes de Fantasy. L'homme qui va affronter le dragon, qui puise la force en lui ou en sa foi, pour sauver une dame, un peuple ou un pays, qui est-il ? Quelle gloire en retire-t-il ?

3 – La valse des dragons faire-valoir face aux héros solaires

Au Moyen Âge, de nombreux chevaliers quittèrent leur foyer ou leurs parents, pour entreprendre la quête du Graal ou rechercher la foi en Terre Sainte. Parmi leurs nombreuses aventures, il leur est arrivé d'aller sauver une jeune fille ou de libérer une ville terrorisée par un dragon. La chasse au dragon était l'occupation de chevaliers qui seuls possédaient le courage, l'arme adéquate, les moyens et le temps libre nécessaires, pour aller affronter la bête, car le manant n'avait pas le droit de posséder une épée, ni une armure et ne devait se préoccuper que de travailler, de servir son roi et, accessoirement, de vivre. Le paysan était suffisamment peureux et psychologiquement fragile pour voir des dragons menacer son village, ses récoltes et tout ce pour lequel il travaillait dur. Il était suffisamment crédule pour croire qu'un chevalier qui s'aventurait seul dans une sombre forêt, allait y tuer un dragon. La noblesse qui ne doutait pas, elle non plus, de son existence se le réservait, et allait au-devant de tout monstre signalé, sans hésiter une seconde, quel que soit l'endroit du pays. L'Église obtint du chevalier qu'il protège les faibles et le clergé pour prouver sa hardiesse, son honneur et son existence même, au lieu de s'amuser vainement dans des tournois coûteux.

L'histoire littéraire est peuplée de chevaliers[194] qui en cours de route, ont combattu le dragon, certains dans le but avoué ou non, de recevoir des honneurs royaux ou l'agrément d'une requête, d'autres pour sauver une dame dans une démarche impulsive et enthousiaste, mais pas dénuée d'intérêt au final. Nous considèrerons ici, le cas de *Beowulf* en premier lieu, puis l'image de la princesse.

Parallèlement aux chevaliers, une autre catégorie de personnes composée aussi bien de femmes que d'hommes, a combattu des dragons, à sa manière : des croyants qui ont été ensuite élevés au rang de saints à l'instar de saint Silvestre, saint Grégoire, saint Benoît, sainte Marthe, saint Donat, saint Matthieu, saint Michel, sainte Marguerite, etc., une longue liste où nous étudierons le cas particulier de saint Georges qui sauva Alcyone.

a) Un dragon en échange de gloire et de pouvoir pour Beowulf

La voie du personnage désireux de devenir un héros s'ouvre en Angleterre, avec l'épopée de *Beowulf* (VIème siècle). Pour Tolkien qui s'en est inspiré, il s'agit d'un modèle

[194] Nous étudierons le personnage mythique du chevalier, qui a fait son grand retour aux côtés du dragon dans la Fantasy moderne, et les relations nouvelles entre l'homme et le dragon, dans la troisième partie consacrée à la Dragon Fantasy.

national survivant, pas seulement de la littérature, mais de la nation anglaise: « all that remained of the 'true tradition' of the English nation, the only surviving epic of the Anglo-Saxon people », a-t-il dit[195]. Il était persuadé que le poète qui a écrit *Beowulf* voyait la difficulté de la vie de ces valeureux conquérents: « in his thought the brave men of the old walking under the vault of heaven upon the island earth [...] enduring with stern courage the brief days of life, until the hour of fate, when all things should perish; light and life together »[196]. Tolkien semble avoir eu une vision personnelle très idéalisée et passionnée de cet univers primitif difficile et du héros, qui intègre ce récit dans le mythe, le conte de fées et l'histoire. Il déclare avoir découvert dans *Beowulf* de vrais dragons: « dragons, real dragons, essential both to the machinery and the ideas of a poem or tale, are actually rare. [...] In northern literature there are only *two* that are significant [...] Fafnir and Beowulf's bane »[197]. Le dragon qu'affronte Beowulf apparaît comme une créature ailée crachant du feu, sa première apparition littéraire telle qu'il est représenté dans la Fantasy et l'Heroic Fantasy, ressemblant à Smaug (Tolkien, *The Hobbit,* 1937).

La saga héroïque du roi danois Beowulf[198] qui se passe au Danemark en 507 av. J.-C., est un poème composé de trois légendes, dont la troisième raconte le combat contre un dragon qui se met en colère quand un serviteur découvre son trésor et y vole une coupe d'or. Le dragon passe sa rage sur le pays de Beowulf, brûlant des villages, tuant des gens et des troupeaux (emprunt de Tolkien dans *The Hobbit).* Le héros va affronter la bête à son repaire. Elle est décrite tel un saurien recouvert d'écailles, cracheur de flammes et de gaz empoisonné : « the large saurian creature belched flames and poisonous gas. Beowulf was almost devoured when he broke his sword against the dragon's scaly back, but fortunately his companion Wiglaf rushed to his rescue and together they killed the beast »[199].

L'histoire se densifie et se complexifie avec le temps. Beowulf vient au royaume de Hrotgar, proposer au roi de combattre la créature nommée Grendel qui vient de temps en temps saisir des gardes de son palais pour les manger dans son antre des marais. Grendel sème la mort lors d'une fête royale, aussi le roi offre-t-il la moitié de ses biens à celui qui réussira à le tuer, ainsi que la Corne du Dragon (un cor en or orné d'un dragon qu'il dit

---

[195]Conférence donnée par J. R. R. TOLKIEN le 25 novembre 1936 à la British Academy, publiée dans les Proceedings of the British Academy en 1936, intitulée: « Beowulf: The Monster and The Critics », édité par Christopher Tolkien, 1983, *The Monsters and The Critics*, London, George Allen.
[196] David DAY, 2003, *The World of Tolkien*, GB, Mitchell Beazley, p. 12.
[197] Conférence du 25 novembre 1936.
[198] Alexander MICHAEL (tr.), 1995, *Beowulf and Grendel,* London, Penguin Books.
[199] David E. JONES, 2000, *An Instinct For Dragons*, USA, Routledge, p. 141.

avoir volé à Fafnir lors d'un ancien combat). Même si Beowulf déclare vouloir le faire pour la gloire et l'honneur, il prend le cor et l'épée Grundig et se met en chasse.[200]

L'histoire se fonde sur de lourds secrets et des apparences contradictoires. Beowulf blesse Grendel qui est en réalité le fils monstrueux du roi Hrotgar - qui a commandé sa mise à mort - et d'une dragonne. Beowulf le poursuit, seul. Il le tue et découvre sa mère, une merveilleuse femme dangereusement attirante (la dragonne métamorphosée) gardienne d'un fabuleux trésor caché dans une grotte, et devant laquelle il se soumet corps et âme. Elle reconnaît la Corne du Dragon qu'il porte et séduit Beowulf en lui promettant le trône de la Scanie. Celui-ci obtient en effet la gloire, la fortune qu'il était venu chercher. Il succède au roi qui, enfin libéré des liens magiques qui l'unissaient à la dragonne et l'empêchaient de mourir, se suicide peu après. Cette première partie de l'histoire est mélusienne. Sous l'emprise de la dragonne, Beowulf obtient le royaume, les richesses matérielles, une invincibilité qui le transforme en monstre incompréhensible aux yeux de tous, qui finit par lui faire peur parce qu'elle le pousse à tuer pour chercher ses limites. Il ne connait plus la compassion. Il se lance dans toutes sortes de batailles folles et de conquêtes territoriales, sans savoir que de sa relation avec la créature est né un dragon cracheur de feu. Un jour, son fils dragon doré (le symbole de l'incivilité) quitte la grotte maternelle et vient ravager le pays, perpétuant le cycle destructeur de Grendel et l'impossibilité d'une adaptation car le monstre né de cette union cherche à détruire l'univers humain. Beowulf comprend le sortilège auquel il est soumis et doit tuer le dragon. Ils se retrouvent face à face pour le combat héroïque et vainc grâce à l'aide de son serviteur Wiglaf qui lui tend l'épée Grundig. Il arrache le cœur de la bête, mais mortellement blessé, il meurt peu après parce que la dragonne se détourne de lui au moment où Wiglaf prend la Corne. Il positionne ainsi le récit dans un recommencement dont nous devinons la boucle perpétuelle.

Beowulf a cru pouvoir obtenir richesse et honneur, en concluant un pacte avec la dragonne dont il ne connaissait pas la véritable identité (pacte avec le diable). Sa perte à cause de la beauté de la femme, dans les rets tissés par la sorcière, n'est pas sans rappeler le tragique destin de Jason sous l'emprise de Médée. Sa protection dans le contexte

---

[200] Caitlin R. KIERNAN, 2007, *Beowulf*, London, Bantam Books; novélisation du film *Beowulf* (2007) de Neil Gaiman et Roger Avary, dirigé par Ed. Zenekis, Warner Bros Pictures & Shangri-La Entertainment. Le film met surtout en scène la primitivité du monde, la violence par le personnage de Grendel puis le combat contre le dragon et la manipulation sournoise de la magnifique et irrésistible dragonne et femme jouée par Angelina Jolie. De nombreux liens de cause à effet ne s'effectuent qu'à la fin du film.

guerrier s'inscrivait sur son bouclier qui en portait l'image, à l'instar d'Arthur Pendragon[201]. La morale veut que Beowulf soit tué par son propre fils, le monstre qu'il a enfanté, un dragon pour lequel ni la loi humaine, ni les sentiments humains n'ont de sens.

b) L'indispensable princesse[202]

Parallèlement au dragon et au héros, s'est constituée la figure de la princesse, seul personnage féminin à avoir un rôle de quelque importance dans les récits anciens, hormis la fée ou la sorcière. La princesse, fille de roi ou demoiselle de haute naissance, vit entourée de servantes, de suivantes et de dames de compagnie, mais elle est toujours seule face au dragon. Sa condition sociale stricte détermine son destin et l'envoie affronter la bête, la tête haute. La princesse offre l'image de la jeunesse, de la beauté, de l'innocence, de la vierge, de la pureté, l'espoir du royaume, celle qui fait battre les cœurs et accomplir les actes les plus fous. Elle n'est pas tenue au courant des faits du royaume, elle sort rarement de l'enceinte du château sinon pour aller un jour rencontrer son futur époux. Elle est objet d'interdictions, de convoitise charnelle et monnaie d'échange politique.

V. Propp a établi la sphère d'action de la princesse indissociable de son père. Elle comprend, pour ce qui concerne notre étude, « la demande d'accomplir des tâches difficiles, la reconnaissance du héros véritable, le mariage »[203]. Elle est toujours mariée de raison au prince ou au roi voisin qu'elle ne connaît pas, pour servir la cause de ses parents, et elle découvre parfois qu'il s'agit d'un monstre caché[204]. Elle sert de modèle aux jeunes filles auxquelles elle inculque l'idée de se conformer au code social imposé par le père.

La princesse est souvent offerte en pâture à un dragon, une situation effroyable non sans lien avec les rites païens d'offrande et de sacrifice humain (Andromède, Alcyone) afin de ramener à la normale une situation dégradée que l'on attribue au mécontentement divin. Elle est en général sauvée par un preux chevalier.

Le contexte, repris par divers contes est toujours le même, un dragon s'installe à côté d'une ville, et la population pour le calmer, lui donne périodiquement un animal à manger. En échange, il devient protecteur de la cité. Mais il revient de plus en plus

---

[201] C'est un symbole persistant dans le monde anglo-saxon car il y avait un dragon brodé sur la veste d'armes d'Oliver Cromwell, d'Henry VII, Henry VIII, Edward VI ; et récemment, le dragon rouge gallois a été incorporé au blason du jeune prince de Galles, petit-fils de la reine Elizabeth II.

[202] La princesse est un *mobile* de la Dragon Fantasy que nous étudierons dans notre troisième partie. Nous établirons alors un rapprochement avec l'ancienne figure considérée ici.

[203] Vladimir PROPP, 1965, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, p. 96.

[204] Un dragon dans le cas de la *Fiancée du Lindorm,* où elle accepte de se marier avec lui pour que le prince héritier puisse se marier.

souvent ; l'offrande animale venant à manquer, on offre alors des enfants tirés au sort, jusqu'à ce qu'on arrive à la princesse. Notons qu'on n'offre pas d'adultes.

La princesse d'autrefois n'est jamais vieille, ni laide, ni grosse. Face au dragon qui symbolise le monstre obscur, la noirceur, la souillure, la dégradation du corps et la mort, elle symbolise l'éternelle jeunesse et la beauté, l'innocence et la fragilité. Elle est associée à la blancheur et la lumière, le teint de lait, la peau nacrée, la robe blanche de la nymphe, les cheveux d'or, des attributs donnent au texte sa connotation. Sa pâleur magnifie son symbolisme de pureté dans l'univers du monstre, diachronie courante des textes d'offrande au dragon, sur laquelle repose la légende *Roman Mud Dragon* de Propertius (IIème s.), où une vierge devait porter un panier de nourriture au dragon et le nourrir de ses mains : « If her purity flagged during the feeding, the dragon would eat her. If her purity was total and she did not flinch in her duty, she was returned safely »[205]. Tout est symbolique, la boue sur ses pieds, la nourriture présentée dans ses mains, mais elle garde cependant la possibilité de pouvoir s'en aller si elle ne fléchit pas. Car dans tous les récits anciens, la métaphore du dragon illustre le risque de dragonisation de la jeune fille qui doit dominer ses pulsions et ses émotions, se soumettre au code de vie rigide, et présenter l'image qu'on attend d'elle. L'idéal de pureté et de propreté qui correspond à sa virginité. Le contact entre la jeune fille et la bête exprime le passage brutal de l'enfance à l'adulte.

Dans toutes les histoires anciennes où apparaît le trio final, princesse, dragon, chevalier, les deux premiers éléments sont des alibis pour exalter le troisième. La jeune fille se cantonne au rôle d'appât et le dragon, de monstre à abattre. Trio final, parce que bien souvent de nombreuses victimes ont déjà été offertes à la bête, de pauvres gens sans nom, sans « valeur monnayable », qui ne réussissent qu'à accroître son appétit.

En règle générale, le chevalier ne continue pas son errance après avoir combattu le dragon, car un combat de cette envergure constitue le dénouement du récit. La fille du roi est sauvée, mais sacrifice pour sacrifice, sitôt sortie des griffes du dragon, son père l'offre en mariage au héros, s'attribuant du même coup un gendre illustre dont la grandeur rejaillit sur lui. Comme le signale Propp, « les fonctions de la princesse se partagent entre le récompense du héros et son père »[206] .

Il est plus rare que la victime offerte soit un jeune homme, le sens de l'histoire est alors tout autre. L'accent porte sur la ruse déployée contre le dragon par ce héros qui

---

[205] David E. JONES, « Roman Mud Dragon » in *An Instinct for Dragons*, USA, Routledge, p. 138.
[206] Vladimir PROPP, 1965, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, p. 99.

échappe à l'effroyable destin tracé pour lui par les adultes et la loi de la cité. Ainsi, dans la légende de *Cléostratos*[207], la situation initiale du conte est identique à la précédente. Un monstrueux dragon sème la terreur depuis de nombreuses années sur la région de Thespies en Grèce. Pour le calmer, à intervalles réguliers, la population résignée à cette cohabitation monstrueuse, lui offre un enfant tiré au sort. C'est au tour de l'adolescent Cléostratos. Contrairement aux jeunes filles offertes qui subissent leur sort avec résignation, sans chercher à changer les règles du pacte, Cléostratos imagine avec son ami Ménestratos un stratagème pour mettre fin à cette pénible offrande humaine. Ils fabriquent une armure de cuir bardée de pointes d'acier sur les bras, le dos et la poitrine, que Cléostratos revêt et camoufle sous une ample tunique pour avancer lentement vers le dragon. Celui-ci avale sa proie et ne tarde pas à se tordre de douleur. À ce moment Ménestratos et quelques courageux l'achèvent et lui ouvrent le ventre pour en sortir leur ami. Ce récit est l'illustration de la réussite symbolique du rite de passage. Le jeune homme a fait preuve d'ingéniosité, de courage et de stoïcisme. Il ressort autre du ventre accoucheur et il intègre le monde adulte en héros. Le but de ce récit est de donner aux adolescents la même émulation, le désir d'accomplir de grandes œuvres pour se positionner dans la société et l'obliger à évoluer positivement.

Dans toutes ces histoires, le rôle des spectateurs est affligeant. La foule, à l'abri des murs de la ville, en masse compacte, est là pour constater que l'offrande est bien faite, que le dragon est bien monstrueux, que la société joue son rôle pour se protéger. Elle représente la passivité de l'autre, celui qui ne se sent pas concerné (généralement on accorde à la mère seule le soin de pleurer et de se lamenter). C'est l'acceptation du système établi par les adultes, même s'il est abusif et révoltant, c'est la répulsion face au changement. Il est remarquable qu'au contraire, le rôle de changer le système revienne toujours à des jeunes hommes qui osent affronter les règles admises. On les prépare inconsciemment au rôle futur de chefs de famille qui prendront les décisions. Quant aux jeunes filles, les récits anciens leur inculquent le devoir de soumission au père, au mari, à l'homme, et le don de soi. Les légendes et les contes subissent les influences de la réalité sociohistorique de leur temps et des littératures voisines. Ainsi les récits d'aujourd'hui n'ont plus de princesses, mais des petites filles, tandis que la Fantasy retrouve volontiers l'image de la guerrière celtique (voir notre chapitre « le dragon puéril du conte d'aujourd'hui »).

---

[207] Gilles RAGACHE, 1990, *les dragons, mythes et légendes*, Paris, Hachette, p. 18.

Dans le contexte hagiographique, l'héroïne est de noble origine, en rupture avec la religion de ses parents. Lorsque le dragon se présente, elle le combat avec l'aide de Dieu et sa foi inébranlable (Marthe, Marguerite). Ces princesses ne se soumettent pas aux règles de beauté et de jeunesse. Elles sont obstinées, enfermées dans leur choix d'opposition au pouvoir, écartelées entre leur idéal de vie et la réalité. Elles sont physiquement torturées et enlaidies mais elles s'en sortent radieuses (reflet de leur beauté intérieure) et sont déclarées saintes. Dans le cas de Marguerite, l'introduction au texte de Voragine[208], renseigne sur le fait qu'elle était de noble naissance et citoyenne d'Antioche, mais rejetée par son père parce qu'elle s'était faite baptiser. Refusant de devenir la femme du préfet Olibrius, elle est enfermée au cachot où elle subit toutes sortes d'atrocités : suspendue, battue au sang, des peignes de fer dénudent ses os… Son martyre dure un temps certain, mais elle en ressort indemne et souriante aux yeux de tous. Elle oppose à ses bourreaux une courageuse et merveilleuse endurance, une insensibilité corporelle qui se traduit par une merveilleuse guérison. Elle est l'incarnation de ce que les chrétiens adulaient, l'image spectaculaire du martyr qui devait souffrir mille supplices, plus horribles les uns que les autres selon le procédé de l'accumulation, pour être sublimé. Et Marguerite repousse un dragon, participant du merveilleux et du miraculeux, mais qui repose en fait sur une vision.

> Pendant qu'elle était dans son cachot, elle pria le Seigneur de lui montrer, sous une forme visible, l'ennemi avec lequel elle avait à combattre ; et voici qu'un dragon effroyable lui apparut ; comme il s'élançait pour la dévorer, elle fit un signe de croix […] Mais pendant qu'il voulait l'absorber, elle se munit du signe de croix, ce qui fit crever le dragon, et la vierge sortit saine et sauve.[209]

Ce miracle est possible grâce à la pureté du cœur, la foi de la jeune fille, sa virginité spirituelle qui lui font discerner le démon dans ce dragon. Les sévices corporels ne comptent pas puisqu'elle les occulte dans ses pensées. Elle est également magnifiée par sa sereine acceptation de la mort délivrance. Cette extraction indemne du corps du dragon vaut à sainte Marguerite d'être immédiatement reconnue dans les nombreuses peintures, enluminures et sculptures qui la représentent (voir annexe 20). Marguerite et le dragon symbolisent le combat de la femme contre ses démons intérieurs et son triomphe sur l'animalité et les pulsions primaires qui l'habitent.

---

[208] Jacques de VORAGINE, « Sainte Marguerite », *La Légende dorée*, 1967, t.1, Paris, Garnier-Flammarion, pp. 453-454.
[209] Jacques de VORAGINE, « Sainte Marguerite », *La Légende dorée*, p. 453.

c) La sainteté pour Georges

Les dracoctones[210] qui ont obtenu la sainteté, forment un groupe spécifique en raison de leur motivation imprégnée de foi, de leur manque de libre-arbitre dans ce combat qu'ils considéraient imposé par une force divine pour éprouver leur foi. Ils sont des outils de la Chrétienté et n'auraient pas entrepris ce combat s'ils ne se sentaient protégés de Dieu. Les personnages concernés étaient nobles et chevaliers, mettant à profit le pèlerinage vers la Terre Sainte pour guerroyer contre leurs propres démons. Seuls les chevaliers pouvaient combattre un dragon et en réchapper ; les autres ne possédaient pas les armes pour le faire, ils ne pouvaient que trembler et servir de repas à la créature. Combattre un dragon grâce à l'aide divine leur octroyait le titre de saints et d'exemple à imiter, ce qui se traduisait par le baptême et la conversion au Christianisme.

Saint Georges rassemble les motifs du chevalier dracoctone et du sauveteur de princesse, mais une donnée diffère cependant puisqu'il ne l'épouse pas et se contente d'une récompense spirituelle.

Georges était un officier de l'armée romaine, un noble tribun de la Cappadoce qui s'en alla en croisade « vers l'an de N.-S. 287 »[211]. Il est l'un des plus célèbres saints dracoctones à en juger par l'innombrable iconographie dont il est le thème (peintres de la renaissance italienne tels que Carpaccio, Raphaël, Uccello, de l'école lombarde du XVème, de l'école française du XVIème, des icônes byzantines, des sculptures, etc.). Il est devenu un mythe. Molanus (1533-1585) affirme avoir lu que Georges sauva de la gueule du dragon maintes personnes qui, faisant route ensuite avec lui, versèrent leur propre sang pour Dieu, car il les convertissait. « Par un signe de croix, il fit sortir le démon d'une statue d'Apollon, après quoi l'impératrice Alexandra embrassa la foi et au nom de la foi supporta la sentence du glaive »[212].

---

[210] À la place du terme sauroctone qui fait davantage référence au saurien (lézard et dinosaure), nous utiliserons celui de dracoctone qui ne renvoie qu'au dragon. Ce terme apparaît en 2001 dans Rita Régnier (dir.), *Ruptures ou mutations au tournant du XXIème siècle. Changements de géographie mentale* ? Cahier N°10 de la Société des études Euro-asiatiques, Paris, l'Harmattan. « À l'instar d'un saint dracoctone » (p. 233), écrit-elle à propos d'une peinture à l'église de N-D de Wasnes qui évoque le combat héroïque du chevalier contre un monstre.

[211] Jacques de VORAGINE, 1967, « Saint Georges », *La Légende dorée*, t. 1, Paris, Garnier-Flammarion, p. 301.

[212] MOLANUS, Jean Vermeulen de Louvain, dit, 1996, *Traité des Sa intes images*, trad. et notes par F. Boespflug, O. Christin et B. Tassel, éd. du Cerf, coll. « Patrimoine-Christianisme », L. III, c.14, t. I, p. 373. Il allègue comme source le *Ménologue* de Simon le Métaphraste, qu'il a pu lire en latin dans le *De probatis santorum historiis* de Surius, paru à Cologne de 1570 à 1575.

Mais la légende de saint Georges contient également le sauvetage de la princesse, même si personne n'a pu authentifier, ni dater, ni situer précisément le fait. En effet, il existe une confusion dans les lieux, explicable par le changement des noms. La ville supposée théâtre de la scène serait Diaspolis, en Perse, qui se nommait anciennement Lidda transformé en Silcha, en Libye, par Voragine[213], Lydie pour K. Shuker[214]. Ce serait à Antioche selon Grégoire de Tours dans l'*Histoire d'Antioche* (*De Gloria Martyrum*, cap. CI). Le roi qui régnait alors, était Aïa, roi de Silène ou Séléné (pour Shuker) ou les empereurs Dioclétiens et Maximien (pour Voragine[215]). G. Ragache[216] prétend qu'Aïa est le nom de la princesse que Georges sauva et non son père. Pour les autres, la princesse porte le nom d'Alcyone (nom que nous adoptons ici).

Les récits eux-mêmes contiennent quelques petites divergences. L'histoire est classique : un dragon surgit de temps en temps des marécages et s'approche de la ville pour trouver à manger. Son souffle infecte l'air à tuer des gens (Voragine) ou les rendre aveugles (Shuker). Afin d'éviter qu'il ne s'approche et ne détruise leurs récoltes, les paysans lui offrent systématiquement deux brebis. Mais les moutons viennent à manquer aussi pense-t-on offrir une brebis et un enfant désigné par le sort. Or le sort vient à tomber sur la fille unique du roi. Ce dernier doit se soumettre au principe égalitaire qu'il a lui-même édifié et la princesse est attachée à un pieu à proximité des marais (Shuker), position rituelle des martyrs chrétiens offerts aux lions dans l'arène. Selon Voragine, elle se dirige librement vers le lac duquel doit sortir le dragon, ce qui correspond mieux au motif de la princesse résignée à mourir pour sauver les siens. C'est alors qu'arrive Georges. Et le dragon paraît. « À l'instant, Georges monta sur son cheval, et se fortifiant du signe de la croix, il attaqua avec audace le dragon: il brandit sa lance, se recommande à Dieu, frappe le monstre avec force et l'abat par terre »[217]. Contrairement à Voragine qui concentre le regard vers le chevalier et ses gestes pieux, Shuker montre le dragon et donne une description fantastique de l'animal, tout en l'assimilant au démon par les termes employés :

> Georges avait vu toutes sortes de créatures sinistres et maléfiques, mais aucune ne lui avait jamais inspiré autant de dégoût que le dragon de Silène. Couvert d'une

---

[213] Jacques de VORAGINE, 1967, « Saint Georges », *La Légende dorée*, p. 297.
[214] Karl SHUKER, 1995, *Les Dragons, histoire, mythe et représentations*, Pays-Bas,Taschen, Evergreen, pp. 58-61.
[215] Jacques de VORAGINE, 1967, « Saint Georges », *La Légende dorée*, pp. 296-301.
[216] Gilles RAGACHE, 1990, *Les dragons, mythes et légendes,* Paris, Hachette, pp. 12-13.
[217] Jacques de VORAGINE, 1967, « Saint Georges », *La Légende dorée*, t. 1, Paris, Garnier-Flammarion, p. 298.

> écume nauséabonde qui ruisselait sur ses écailles d'un vert livide, le monstre ressemblait à une énorme masse de viande putride. Détournant la tête pour se préserver de la vue et de l'odeur d'une telle horreur, […] Georges leva sa lance [...] quand deux ombres situées à la base du cou de la bête, se déplièrent soudainement devant lui. Un instant plus tard, le chevalier se trouva pris dans un tourbillon d'yeux enflammés. […] il leva de nouveau le bras et enfonça son arme au milieu de cette sarabande infernale. Un cri de terreur déchira l'air, et les yeux disparurent.[218]

Ce passage montre l'association du dragon gluant à l'eau croupie et l'archétype de la bête nocturne qui a perduré jusqu'au XXème siècle chez des critiques comme Gilbert Durand[219]. La version de Shuker correspond aux peintures du début du XVème (Paolo Ucello ou de B. Martorell, en annexe 21) qui attribuaient au dragon la couleur verte et des ailes couvertes d'ocelles (des yeux démoniaques). Dans la plupart des peintures postérieures au XVIème siècle, la bête est rapetissée au niveau du sol, généralement sombre ou noire, ne dépassant jamais la hauteur des pattes du cheval de Georges et possédant des ailes atrophiées unicolores. Le dragon n'a plus postérieurement cette taille et cette position sur le point d'or des tableaux d'Uccello qui ravit à Georges le rôle prépondérant. Uccello a exécuté plusieurs peintures du même sujet. Dans ses deux toiles présentées en annexe 21, le monstre est une wyvern, le dragon de prédilection de l'Église. La caverne possède une importance notoire : elle est énorme, en position centrale dans la peinture plus ancienne qui la présente telle une tente à l'ouverture régulière. Sa conception dans la peinture 2 (techniquement plus mature) en fait un trou béant mystérieux, symbole de l'animalité tapie dans l'attente de ses proies, contre laquelle se dessine la blancheur de la princesse. La toponymie atteste des croyances populaires de l'époque qui associaient souvent les grottes à un dragon ou au héros qui l'aurait tué.

Georges innove en ce que, contrairement aux légendes qui veulent que le héros épouse la princesse, il n'accepte pas cette récompense mais demande la construction d'une église et la conversion du roi et du peuple au Christianisme. Ses souhaits sont exaucés : il obtient la sainteté, devient le saint patron des croisés et le protecteur de l'Angleterre.[220]

---

[218] Karl SHUKER, Les Dragons*, histoire, mythe et représentations*, Pays-Bas, Taschen, Evergreen, p. 61.
[219] Gilbert DURAND, 1969, réed.1984, *Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, pp. 104-106.
[220] Georges a été rayé du calendrier des saints par « l'aggiornamento », « la mise à jour » de l'Eglise de Jean XXIII (pape de 1958 à 1963). Mais cette mesure ne vaut pas pour l'Angleterre qui le vénère, ni pour le monde entier qui l'atteste par l'intégration de son nom dans de nombreux lieux saints à l'instar du *St. George Anglican Church* à Haliburton, Ontario (Canada) de cette autre église Copte Orthodoxe au British Columbia (Canada), *The Patriarchal Church of St. George* à Istanbul. Mais également des événements de tous ordres parce que saint Georges ne se cantonne pas au domaine religieux, *The Order of St. Michael and St. George*

Georges, Marguerite et la longue liste de saints et saintes ayant eu maille à partir avec un dragon font partie de la caste modèle et enviée des héros martyr de l'épopée populaire au nom de Dieu. Lorsque le Christianisme s'imposa comme religion principale après la chute de l'Empire romain, les rituels magiques païens n'avaient rien perdu de leur vivacité parmi les populations. Alors, pour effectuer légalement ses « chasses aux sorcières », l'Église propagea la croyance que ces survivances du paganisme étaient inspirées par Satan. Ces persécutions arbitraires furent relatées dans le bulletin de Derneburg en Allemagne en 1555, dont une illustration de première page montre les « sorcières » brûlées vives et un énorme dragon fantasmagorique au-dessus d'elles réclamant leurs âmes. Il était bel et bien, partout, associé au diable. Le tuer symbolise la victoire du Bien sur le Mal qui pouvait devenir celle de tout croyant car le saint héros bénéficie de l'aide divine[221]. Le mérite du héros est atténué car il devient un simple exécutant de la volonté divine, mais la valeur pédagogique demeure : la persévérance et la foi peuvent détruire le démon. Les saints sont des modèles, mais l'évêque doit en propager l'enseignement, comme le symbolise son bâton souvent terminé par une crosse sculptée d'un dragon (voir annexe 22, ill. 1) qui le place en pourfendeur des dragons de l'Église. Sylvie Chausse, avec un jeu de mots et beaucoup d'humour, résume d'une phrase que « chercher des crosses aux dragons est un moyen commode pour parvenir à la sainteté, [que] s'il y a une catégorie professionnelle ennemie des dragons, c'est bien celle des Évêques »[222], dont le rôle symbolique est de contrer celui qui tente ou qui se cache dans les pécheurs qu'il doit ramener dans le droit chemin. Certains artistes possèdent un humour beaucoup plus acerbe lorsqu'ils illustrent la difficulté de la position de l'évêque, à l'instar de cette peinture de Tudor Banus où l'homme d'Église lutte pour tirer en laisse un dragon chevauché par une femme nue, ses deux tentateurs (voir annexe 22, ill. 2).

Les saints dracoctones servirent d'exemple à la foule ignare en des temps qui oscillaient encore entre la chrétienté et le paganisme, entre la croyance en des dogmes et le fétichisme et la sorcellerie. En marquant les esprits par leur héroïsme, les saints apportaient la confirmation que la foi guérissait des maux les plus terribles. Malgré toutes les tortures qu'ils subissaient, ils étaient vus sans blessures et heureux. Mais ils mouraient quand

---

de l'armée britannique, un *Royal Military Order of Saint George*, en Bavière, établi en 1728, une équipe de rugby australienne (*Saint George Illawarra*), une équipe de football en Ethiopie (*Saint George Sport Association*). Il est le saint patron des Scouts en Russie.

[221] Plusieurs tableaux de saint Georges et le dragon montrent la main divine en haut, à l'instar de l'icône melkite, annexe 21, ill. 2.

[222] Sylvie CHAUSSE, 2007, *Tendres dragons*, Paris, Belin, p. 57.

même de manière atroce (décapitée pour sainte Marguerite) parce qu'ils convertissaient à la chrétienté des multitudes ignorantes, faciles à modeler. Ils faisaient cesser l'adoration des idoles (Daniel), propageaient la nouvelle religion du Christianisme, mais les dirigeants n'étaient pas dupes de la finalité de leurs actions. Ils prenaient peur en voyant le nombre grandissant de convertis, la force que les saints héros représentaient, et les faisaient supprimer.

À la lecture de ces récits d'autrefois, légendes, hagiographie ou épopées mythiques qui mettent en lumière le pourfendeur de dragon nous comprenons que ce dernier devait réussir parce qu'il était un symbole, soit de la nouvelle religion chrétienne paneuropéenne, soit d'une nouvelle lignée dirigeante ou encore d'un état en constitution dont il fallait asseoir les fondements. Lors de changements de société importants, l'équilibre des individus est bouleversé, ils se sentent menacés et voient surgir les démons le plus effroyables que leur cerveau ait engrangés, et des dragons. Ils se tournent alors vers les religions qui doivent pouvoir leur apporter des réponses, le soutien moral souhaité, ils hyperbolisent leur perception du bien et du mal. Ils se construisent enfin une conception du Bien sous la forme du héros sauveur et ils sont, en retour, sauvés par les agents de cette nouvelle religion ou de ce nouvel ordre politique, que sont les dracoctones. Si la mutation de société se répète, le retour des dragons semble logique.

d) Le contexte de la réapparition cyclique du dragon

Au terme de cette étude, que ce soit dans la littérature ou dans les textes religieux, nous constatons que face à la figure menaçante du dragon tapie dans des légendes de tout temps et de tout pays, se dresse la figure héroïque de l'homme qui cherche à le combattre, qu'il s'appelle Persée, Marduk, Hercule, Siegfried ou saint Georges. Les dragons des mythes ancestraux étaient des créatures redoutables par leur apparence physique effrayante et les ravages qu'ils étaient susceptibles de provoquer, mais ils pouvaient vivre en paix dans leur repaire connu des populations qui veillaient à ce qu'ils ne s'approchent pas des villages, et se conciliaient leurs bonnes grâces par des offrandes ponctuelles. Le héros dracoctone apparaît lorsque le dragon quitte son repère et met l'homme en danger. Puis l'Église en a fait l'incarnation du Mal qu'il fallait détruire à tout prix, et pourchassé et exterminé, le dragon n'a plus eu droit à une cohabitation pacifique.

Bien qu'il y ait eu quelques récits épisodiques où l'homme affrontait un dragon (VIème siècle, *Gargouille*, VIIIème siècle pour la deuxième mouture de *Beowulf*), le pic de la

fascination, au point d'en voir vivant, s'approcher de villages et détruire des récoltes, se situe entre le XIème et le XIIIème siècles, la seconde période médiévale, le Haut Moyen Âge. Or, il s'agit d'une période de progrès rapides vers une forme de gouvernement plus centralisée et plus moderne, période à laquelle les principales nations d'aujourd'hui ont établi leur fondement légal avec des textes fondamentaux comme la *Magna Carta* (1214). C'est une période qui contraste avec la précédente, caractérisée par le trouble, la peur, des incursions de peuples barbares et des attaques (Vikings, Moors, Magyars d'Asie Centrale).

Au XIème siècle, les seigneurs établissent et organisent leurs domaines : les plus faibles, les vassaux, se placent sous la protection du suzerain, d'un prince ou de seigneurs plus puissants qui, en retour, se font payer en taxes, en nourriture et en services militaires selon le principe d'aide, conseil et révérence. C'est l'époque de la hiérarchie féodale, « la société répartie en trois ordres. Adalbéron, évêque de Laon (premier quart du XIème siècle) distingue, pour la première fois, ceux qui prient, ceux qui combattent et ceux qui travaillent »[223]. La société change vite, elle quitte le type multicentrique, d'une quantité de petits manoirs et de villages éparpillés, pour une organisation concentrée, afin de se protéger et d'accueillir ses paysans lorsqu'un danger menace (construction coûteuse de murailles, de tours, de forteresses, de fossés et de donjons, sur tout le territoire, c'est le temps des châteaux). On constitue des communes considérées comme des vassaux collectifs avec des prérogatives analogues à celles de la seigneurie. Des taxes sont prélevées sur les marchands qui traversent les domaines, les paysans payent des redevances pour utiliser les moulins, les fours, les pressoirs. Le châtelain rend la justice, punit et condamne ses sujets. C'est la fin de nombreuses lignées familiales nobles et de l'ascendance politique qui se règle rapidement sur commande, à coup d'épée. Les échanges commerciaux et l'économie se concentrent vers les villes. « La ville née d'un mouvement étranger au monde féodal et à son genre de vie, à son économie, a fini par suite de ses réussites et de son utilité sociale à s'imposer si bien à la société féodale qu'elle s'est intégrée dans ses structures »[224]. David Jones reprend cette même idée que le dragon se manifeste comme un moyen d'affronter la peur du changement social : « The dragon manifests as a means of attaking the fear and uncertainty that may arise from rapid social change, particularly such a fundamental change as that from multicentric authorities to

[223] Jean-François LEMARIGNIER, 1970, *La France médiévale,* Paris, Armand Colin, collection U, p. 163.
[224] Jean-François LEMARIGNIER, 1970, *La France médiévale*, Paris, Armand Colin, coll. U, p. 189.

unicentric authority»[225]. En effet, une situation politique et sociale instable incite nombre de personnes à rejeter le système établi pour se préoccuper de sa propre réussite, mais peut anéantir d'un coup une vie de labeur quelle que soit la couche sociale, d'où l'inquiétude de la population. Cela se traduit alors par les percées de nouvelles religions, les guerres (début de la Guerre de Cent Ans entre la France et l'Angleterre, en 1337), la violence sociale accentuée par les dévastations dues à la famine et aux épidémies de peste, l'alcoolisme, le sentiment de faute religieuse imposée par l'Eglise. Nous admettons la théorie de Jones que l'inquiétude pour l'avenir est le terreau idéal de la réapparition du dragon qui devient dans ces temps de réorganisation politico-sociale, une bête vivante et visible. C'est à cette période que l'Église a ressenti le besoin des chevaliers protecteurs.

La chevalerie, une institution née de l'Église pour la servir, se transforme en classe privilégiée, puisqu'elle ne paye pas d'impôt et se voit attribuer un domaine duquel elle prélève les sommes et les hommes nécessaires aux tournois et aux guerres. Les privilèges acquis deviennent héréditaires, « depuis la première moitié du XIème siècle, on pressent dans la classe chevaleresque l'origine de la noblesse »[226]. En allant pourfendre le dragon pour prouver que le Dieu de la Chrétienté est plus puissant que les serviteurs du démon, les chevaliers chrétiens préparent également la voie à l'installation d'infrastructures sur lesquelles repose un état : la formation d'armées, le maintient de l'ordre, la protection des voyageurs, des propriétés et des droits des propriétaires, la construction de routes, de fortifications des villes, etc. Ceci se met en place au niveau de l'Europe toute entière. Les populations adhèrent massivement à toutes les transformations proposées dans le but de les protéger et d'écarter l'ennemi symbolique : le dragon destructeur de la civilisation.

Cette guerre psychologique ne se fait pas avec la pique et l'épée, mais au travers de la littérature de l'imaginaire qui retrouve le temps épique des héros solaires, le champion qui va porter les valeurs du Bien contre le Mal.

Cette partie de notre étude a permis de constater à quel point la figure du dragon ancien est plurielle. Depuis les premiers récits de l'homme, chaque époque l'a remplie de symboles extraordinaires et contradictoires. Mais au final, il est surtout une créature du Mal, du Malin, effrayante, à combattre absolument parce que l'Église l'a affectée du pouvoir de consumer l'homme de l'intérieur, la rendant plus dangereuse qu'une bête vue devant soi et/ou à affronter.

---

[225] David E. JONES, 2003, *An Instinct for Dragons*, USA, Routledge, p. 103.
[226] Jean-François LEMARIGNIER, 1970, *La France médiévale*, Paris, Armand Colin, coll. U, p. 163.

Le XXème siècle contribue, lui aussi, à façonner la figure du dragon. Nous chercherons à définir la manière et les voies empruntées pour y parvenir. Nous nous orienterons, à l'instar de ce siècle, vers l'image et l'imaginaire soutenus par la technique et le bond technologique.

Tous les genres de la littérature de l'imaginaire empruntent la créature. Dans quel but ? Quelles adaptations lui font-ils subir ? Nous chercherons à établir les éléments qui ont pris, avec le temps, plus d'importance et ceux qui sont tombés en désuétude, afin de brosser la composition de la figure du dragon moderne au moment de la naissance de la Fantasy.

III – LES IMAGES DU DRAGON MODERNE PORTEES PAR LA FANTASY

Après avoir été relégué au rang de bête malfaisante à détruire, pendant près de sept cents ans, le dragon reparaît au XXème siècle, non seulement dans les contes et légendes redécouverts et fixés à l'écrit, les romans modernes ou la littérature de jeunesse en plein essor, mais également comme terrain d'étude scientifique, sans pour autant qu'un morceau d'os en ait été soudain découvert. Dans le même temps, il est visible sur des livres de toutes sortes, des jeux, des supports les plus divers. En ce début du XXIème siècle, le grand dragon mythique est de retour, bien vivant.

En effet, le dragon d'aujourd'hui quitte résolument l'univers restreint des pages pour devenir une créature participant de notre planète, concrètement visible. Les sciences et la technologie contribuent à sa viabilité et à sa visibilité en offrant sur les écrans des images non plus figées comme celles des peintures et des illustrations d'autrefois, mais celles d'une créature animée monstrueusement vivante. Le public n'est plus leurré avec des reconstitutions d'animaux réels ou des artefacts en bocaux (voir ill. 4, annexe 8), mais avec des images. Les scientifiques d'aujourd'hui parlent de leurs recherches sur le Dragon, en présentant publiquement l'aboutissement de leurs travaux. La silhouette était déjà fortement imposée, elle n'a pas globalement changé par rapport à la créature de la fin du Moyen Âge, mais elle a gagné en probabilité et indiscutablement en « réalité », une image que l'intermédialisation consolide, renouvelle et propage sans cesse.

Lorsque la Fantasy s'appropria les ingrédients des littératures de l'imaginaire (légendes, contes, miracles, fantastique, science-fiction), elle prit aussi le dragon. Nous

pouvons nous interroger sur celui qu'elle a repris. Est-il plus proche de celui des contes, de la science-fiction ou du fantastique ? A-t-elle mélangé les figures ou en a-t-elle créée une autre ?

Dans un premier temps, nous considèrerons l'apport des sciences (et des pseudosciences) et de la technologie dans la concrétisation de la créature moderne, sa diffusion et sa propagation mondiale.

Dans un deuxième temps, nous définirons le dragon emprunté par les différents genres de l'imaginaire que sont le conte, la science-fiction et le fantastique. Nous établirons leur symbolisme et signifiance dans le texte, comment ils mettent en œuvre sa fonction de faire-valoir du genre.

Nous terminerons par la Fantasy moderne que nous définirons et dont nous verrons les ingrédients utilisés. À ce stade, nous annonçons un problème d'amalgame sémantique avec l'Heroic Fantasy qui sera étudiée dans la deuxième partie, et l'existence d'un autre sous-genre auquel nous consacrerons toute la troisième partie. Nous chercherons à démontrer que J.R.R. Tolkien a grandement contribué aussi bien à la naissance du genre qu'au retour des dragons dans la littérature. Nous conclurons notre partie sur un essai d'explication du besoin psychologique inconscient de la créature mythique, et du mythe, qui justifierait son retour massif dans notre siècle technologique.

1- Le dragon du XXème siècle, une créature technologique

L'imaginaire moderne s'appuie de plus en plus sur des images fixes ou animées, imposées par les illustrateurs, les éditeurs, la publicité, la télévision et le cinéma qui partent de créations d'artistes ou d'images de synthèse, qui orientent la visualisation, retransforme l'image elle-même, puis la créativité, en une boucle incessante. Les créateurs d'images ont un rôle déterminant dans la visualisation populaire de tout produit, mais ils sont eux-mêmes tributaires de l'existant et des aboutissements nouveaux. D'où l'attrait des images scientifiques perçues comme des normes irréfutables. Car le dragon est également un sujet d'étude scientifique, une aberration pour certains, comme si l'on parlait de science artistique. Aujourd'hui, son rapprochement de l'homme et la possibilité de le chevaucher ont certainement favorisé son aspect chevalin - malgré les détails empruntés aux dinosaures, les crocs et les serres - rapidement adopté par tous les illustrateurs. Le lien entre le dragon et l'outil technologique est devenu très étroit.

a) Paléontologie, informatique et les NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication)

Au début de notre première partie, nous avons évoqué le classement des serpents effectué par les érudits de la Renaissance à partir de notes de leurs prédécesseurs ou de descriptions de voyageurs. Celui-ci tint lieu de preuve scientifique jusqu'au siècle des Lumières. Les artefacts, les dragons des faussaires, exposés dans les cabinets de curiosités des naturalistes qui sont devenus des musées d'histoire naturelle, s'ils leurraient encore les collectionneurs et les visiteurs, ne trompaient pas les scientifiques. À partir de cette période, « les phénomènes en contradiction avec les lois de la nature, intéressent de moins en moins les savants qui les relèguent progressivement au rang d'affabulations »[227].

Mais à la fin du XVIIIème siècle, sont découverts dans les mines de Bernissart en Belgique, les premiers squelettes complets d'animaux nommés en 1842, par le paléontologue Richard Owen, « dinosaures » (du grec *deinos* « terrible » et *sauros* « lézard »). Ces squelettes exposés à l'Exposition universelle de Londres (1851-53) réveillent de vieux mythes. Le dragon prend soudain leur aspect. On imagine alors qu'ils ont fui l'homme et qu'ils doivent encore exister dans des contrées inconnues, au sommet de montagnes les plus hautes ou peut-être au fond de la terre, à l'instar des ichtyosaures de Jules Vernes (*Voyage au centre de la Terre*, 1821). Comme pour accréditer cette théorie, au XXème siècle, l'Europe découvre les dragons de Komodo (varans) que les insulaires indonésiens connaissent depuis toujours, le dragon volant (*Draco Volans*) des forêts tropicales d'Asie. Ces découvertes offrent à l'ancien dragon une nouvelle image, celle des grands sauriens disparus. Depuis, l'étude des squelettes reconstitués à partir de données mathématiques et de simulations sur ordinateur, les connaissances modernes sur la pesanteur et le vol et les squelettes réels des dinosaures, ont permis de forger ce qu'a pu être la morphologie de la plus grande créature volante connue. Le langage scientifique ne se met pas au conditionnel. Le dragon a existé, il faut le démontrer scientifiquement.

Le colloque international pluridisciplinaire « De l'hybridité des dragons » (15-16 septembre 2005), sous la direction de l'ethnologue Jean-Marie Privat, professeur à l'université de Metz, associa différents domaines tels que la paléontologie (Philippe Taquet), l'histoire des sciences (Michel Murger), l'histoire médiévale (Mireille Chazan), l'anthropologie (Nicole Belmont) ou encore la philosophie (Jean-Paul Resweber), signe

---

[227] Patrick ABSALON & Frédérik CANARD, 2006, *Les Dragons, des monstres au pays des hommes*, Paris, Gallimard, Découvertes, p. 75.

que le dragon connaît une lisibilité multiple[228]. En même temps, la première grande exposition intitulée « Dragons, entre science et fiction » se tenait au château de Malbrouck, coproduite par le Conseil général de la Moselle et le Muséum national d'histoire naturelle. Il y était donné de voir des objets dragons, des gravures, des peintures, des artefacts en provenance du monde entier, de toutes les civilisations d'époques différentes. Cette exposition connut un tel succès qu'elle fut reconduite au Jardin des Plantes, Galerie de l'Évolution, à Paris, du 5 avril au 6 novembre 2006. Ils ont cherché à montrer que l'image qui a traversé les âges et les civilisations, est proche, mais n'est pas celle ni du dinosaure, ni du serpent.

Les scientifiques américains sont parvenus au même constat. Ils ont dévoilé l'aboutissement de leurs recherches concomitantes, dans des émissions télévisées en 2006-2007. *Dragon's World*, un DVD de vulgarisation, documentaire-fiction aux effets spéciaux époustouflants, paru en 2006, qui mêle film, analyse scientifique et animation[229] parvient à prouver que le dragon est une entité typique.

Les films méritent l'attention, en raison de la force de l'impact de l'image animée qui interdit de douter ou de remettre en question ce qui est vu.

Dans le documentaire télévisé, les scientifiques (essentiellement des paléontologues, des biologistes et zoologistes) expliquent l'anatomie du dragon, son nombre spécifique de membres (deux ailes et quatre pattes), le vol, son écosystème, la nourriture, en s'appuyant sur leurs croquis, leurs idées et hypothèses qui sont devenus les images modélisées en 3-D, texturées et animées afin de vérifier (et d'accréditer), les théories avancées qui cessent dès lors d'être de simples hypothèses.

Dans le DVD, un groupe de chercheurs contacté par le muséum d'histoire naturelle de Londres, part en expédition sur un glacier en Roumanie où l'on vient de découvrir des corps emprisonnés dans la glace depuis plus de cinq cents ans. L'un des scientifiques sur le terrain est un jeune paléontologue passionné qui s'est opposé aux anciens en affirmant que le dinosaure n'était pas l'animal le plus puissant de la Terre, parce qu'il a en sa possession un crâne de dinosaure marqué de trois griffures. Son grand rêve est de découvrir l'animal qui a fait face à ce dinosaure lui laissant son empreinte, un animal certainement aussi gros

---

[228] Les actes du colloque : Jean-Marie PRIVAT (dir.), 2006, *Dragons, entre sciences et fictions*, Paris, CNRS éditions.

[229] *Dragon's World – A Fantasy Made Real*, 2004 de Justin HARDY (Discovery Communications). Darlow Smithson production pour Animal Planet, associé à Tandem Communications, narrated by Ian Holm, created by Charlie Foley. Columbia Tristar home video, 2006. durée 1h39.

en taille mais plus fort. Les scientifiques vont mettre à jour les corps de quelques humains et ceux de deux dragons, une femelle et sa petite.

Cette partie « fiction du temps présent » est complétée par la vision du jeune chercheur passionné qui imagine ce qui s'est passé au XVème siècle, au fur et à mesure qu'il évolue dans l'antre du dragon. Il « voit » le dragon affamé qui veut nourrir son enfant et décime les troupeaux, il « voit » les bergers courageux qui escaladent la montagne et tuent la jeune dragonne, le retour de la mère, sa colère et sa peine, son hibernation interrompue par les hommes qui viennent la tuer, le combat inéquitable au final duquel la mère s'empale sur l'épieu et écrase en désespoir de cause ses attaquants. Les deux mondes, le présent et l'imaginé, s'imbriquent sans cesse.

Le DVD livre surtout les méthodes de travail et les investigations presque policières de ces chercheurs qui démêlent peu à peu ce qui s'est passé (dans le passé fictif) grâce aux traces (de griffes, de carbone,…), la position des corps, leur emplacement, les objets découverts comme les morceaux de l'épée, les pierres de l'incubateur, les ossements d'animaux et les fientes de dragons. Ainsi, le choix de l'antre dans la glace serait déterminé par la présence de platine nécessaire à la production de la flamme du dragon. Ou encore, l'existence d'un faux palais dans la gueule du dragon indique qu'à un moment donné les dragons se seraient adaptés à la vie aquatique.

La recherche se double de l'animation des animaux qui apparaissent en simulation (ainsi le combat entre le tyrannosaure et le possesseur de la serre qui lui a laissé sa marque qui ne peut être qu'un animal volant d'une taille équivalente). Lorsqu'on lui présente les dragons, leur vol, leur mode de vie, leur parade amoureuse... avec un réalisme qui ne laisse pas de place au doute, le spectateur est expulsé du temps, il est dans le présent et le passé, même si l'ordinateur affiche « five million years », « Cretaceous », 1475, « China 50,000 years ago » comme preuve temporelle scientifique. La datation se situe en dehors de la temporalité de l'échelle humaine.

Ce genre de travail serait capable d'imposer comme réel n'importe quelle créature fabuleuse. Le spectateur voit le dragon réel et non pas les images de synthèses animées, il n'est pas dans une situation romanesque qui pourrait lui laisser le choix, comme au lecteur à la fermeture du livre, de se dire que c'est de la fiction. Le spectateur ne peut que croire en la force de l'image qui lui présente un vrai animal, accréditée par la présence de scientifiques qui ne mettent jamais en doute l'existence du dragon et qui confèrent une crédibilité scientifiquement fondée à sa morphologie, à sa capacité à cracher du feu et à

voler. D'autant que le rapprochement est sans cesse fait avec des représentations iconographiques anciennes véridiques de divers pays, mosaïques, vitraux ou peintures, démontrant de la sorte, que d'autres peuples ont vu ces étranges créatures volantes crachant le feu. Nous oscillons entre science et Fantasy car cette démarche scientifique se retrouve dans les documents liés au roman de Fantasy, les cartes, les arbres généalogiques, les dessins de machines exécutés à la façon de Léonard de Vinci (qui a dessiné, rappelons-le, plusieurs wyverns). Ces paratextes, souvent pré-textes, ancrent le récit dans la vraisemblance.

Dans la même logique d'idée, mais cette fois-ci en Fantasy, un livre mérite notre attention, il s'agit de *Dragonology, The Complete Book of Dragons* d'Ernest Drake, un soi-disant fac-similé d'un ouvrage publié en 1896, récemment retrouvé dans une vieille librairie de Londres[230] si l'on en croit la note de l'éditeur. Le fondement de l'étude n'est jamais remis en cause : les dragons ont existé et existent toujours quelque part dans un monde parallèle où l'initié peut les voir et les étudier comme l'a fait Ernest Drake (nom révélateur de la sagesse du dragon initiateur qui en plus se targue du titre de docteur et se réclame d'une base scientifique).

Ce livre contient des dessins à la plume, des illustrations de dragons en couleur, de cartes de géographie, de planches du squelette, de l'appareil musculaire (voir annexe 27, N°3), des échantillons et de notes du dragonologue. Il se veut être l'exposé de l'aboutissement des recherches scientifique du docteur Drake observateur de dragons du monde entier. Il emprunte aux sciences leur système de classification par familles avec les noms latins, l'idée de l'évolution des espèces et la théorie de l'adaptation au milieu, leur morphologie particulière liée à leur répartition géographique, etc. Des petites enveloppes cachetées contiennent des notes pour le lecteur futur dragonologue, des confidences et des recommandations qui contribuent au caractère très personnel de la transmission d'un savoir en perdition à un initié. Selon ce livre, les dragons reviendront sur terre au moment opportun si l'on est prêt à les accueillir et à les protéger.

La dernière page du livre donne la clé pour entrer dans l'autre monde : regarder l'œil du dragon (une boule de verre où l'on se voit à l'envers, symbolisme d'un univers où l'on marche sur la tête). Que le chercheur ait existé ou non, l'ouvrage est là, preuve d'une

---

[230] Ernest DRAKE, 2003, *Dragonology,The Complete Book of Dragons,* London, The Templar company (*Dragonologie, encyclopédie des dragons,* Toulouse, éditions Milan, 2004, pour l'édition française). Voir un extrait : quelques vignettes hilarantes sur la technique du vol dans la deuxième partie, chapitre V, §2.

recherche et de l'effort de défense du dragon. La Fantasy utilise souvent l'artifice de faire croire au lecteur qu'il a entre les mains la copie d'un document très ancien qu'on croyait perdu ou d'un parchemin d'une valeur inestimable. La finalité en est bien l'insertion élitiste dans le petit groupe d'initiés qui propagent parcimonieusement leur savoir ancestral. Le lecteur doit se montrer crédule pour que le merveilleux fonctionne, soit le contraire de toute la démarche scientifique exposée et un pied-de-nez aux sciences. Cet ouvrage est une réussite humoristique et artistique, un voyage merveilleux fondé sur une réalité pseudo-scientifique, entre le possible et l'affabulation. Il prend le contrepied de la « Théorie générale des dragons » paradoxalement enseignée à « l'École Supérieure de Néantologie » qui commence par affirmer « c'est là chose notoire, les dragons n'existent point. Cette primitive constatation pourra certes suffire à un esprit simpliste, mais elle ne saurait satisfaire la science, car l'École Supérieure de Néantologie ne s'occupe guère de ce qui existe »[231]. Partant de ce postulat de départ, les savants de cette école étudient scientifiquement les dragons et parviennent à en faire revenir grâce à un amplificateur de probabilités.

Un autre ouvrage illustré est paru récemment sur les dragons, leur mode de vie, leur taille et leurs pouvoirs, le *Draconomicon* (voir deuxième partie, chap. I, §2-b) qui veut lui aussi montrer la réalité draconique par des dessins hyperréalistes.

Enfin, Eric Buffetaut, directeur de recherche au CNRS (Laboratoire de géologie de l'Ecole Normale Supérieure, Paris) spécialiste des reptiles fossiles, donna une conférence publique intitulée « Des dragons aux dinosaures : les premières reconstitutions de reptiles fossiles » au château de Montbéliard, le 12 février 2008, dans le cadre de l'exposition « Zdenek, peintre de la préhistoire », au cours de laquelle il démontra comment les premiers paléontologues du XIXème siècle tentèrent de reconstituer, avec l'aide d'artistes, les grands reptiles disparus, comment les reconstitutions, réalisées notamment en Angleterre, restaient sous l'influence des traditions liées au dragon, et comment les scientifiques amenaient graduellement le public vers les reconstitutions plus conformes aux données scientifiques. Nous notons d'abord la collaboration étroite entre les scientifiques et les artistes, puis que la reconstitution paléontologique est soumise aux influences culturelles. Mais il est certain que si les scientifiques dénomment un jour « dragon » un ensemble d'os, le public ne les mettra pas en doute une seule seconde, parce qu'il veut,

---

[231] Stanislas LEM, 1969, « Troisième croisade ou le dragon des probabilités » in *La Cybériade*, nouvelles traduites du polonais par D. Sila, Paris, Denoël, « Présence du futur », p. 104.

peut-être plus qu'eux, croire au dragon. Tout ceci nous démontre qu'il est toujours présent dans l'inconscient et que l'homme de l'époque moderne souhaite se l'approprier encore mais il veut l'appui du langage irréfutable des sciences pour libérer son imagination.

Nous avons aujourd'hui la forme du dragon scientifiquement déterminée, ce dont il se nourrissait, son vol et son habitat, la date probable de son apparition. Grâce à la technologie de la simulation, la silhouette du dragon se voit dans les films, sur Internet, dans les jeux vidéo. Elle s'impose désormais comme sa seule image. Les ailes, escamotées et ridicules d'autrefois, sont aujourd'hui immenses pour assurer le vol d'une créature d'une taille si imposante. On l'a définitivement écarté du serpent, comme du dinosaure qui était encore le modèle d'il y a seulement vingt ans, que la Fantasy des débuts a emprunté, parce que l'époque admirait le dinosaure et pas encore le dragon. Sa tête se rapproche davantage de celle du cheval (ill.1, annexe 34). Il a un arrière-train léonin ou canin (ill.1, annexe 29). Cette nouvelle image du dragon est visible dans les illustrations récentes de couvertures de romans. Nous devons aussi garder à l'esprit que dans le domaine littéraire et/ou artistique, l'orientation exigée par l'éditeur vaut loi. Il peut exiger de complètement changer l'aspect ou la couleur d'un dragon ou d'une couverture de roman, afin de mieux correspondre à la demande et satisfaire le goût du marché. Les illustrateurs respectent son choix parce que son objectif est financier.

Complété par la force de l'image, tout texte de fiction prend une dimension d'assertion presque scientifique qui permet même d'ignorer l'écrit et d'offrir seulement le message visuel comme référence. Harry Potter aura toujours le visage de Daniel Radcliff. Dans le cas des romans portés à l'écran, le lecteur efface l'image qu'il s'est créée pour la remplacer par l'image qu'il voit. Tous les glissements d'un support à un autre qui offrent à voir, proposent des traductions qui se propagent aujourd'hui par Internet à vitesse de l'éclair. C'est l'une des pistes étudiées par l'intermédialité que nous abordons maintenant.

c) L'intermédialité et l'intermédialisation du dragon ancien

Le Centre de Recherches Intermédiatique (CRI) de l'université de Montréal fondé en 1997, étudie les supports médiatiques et les modes de transmission. Ils ont créé le terme « intermédialité » : un terme qui contient les mots « média », du latin *medium*, le milieu, le moyen, qui rejoint les médias, les techniques de diffusion de la culture de masse que sont la presse, la télévision ou les affiches, les NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication) et leur usage dans les pratiques et discours intermédiatiques.

Lors du deuxième colloque du CRI à l'université de Montréal : *Intermédialités : Histoire et Théorie des Arts, des Lettres et des Techniques* en avril 2000 (en collaboration avec l'université de Laval et l'université catholique de Louvain) chaque intervenant a contribué à définir « l'intermédialité ».

Son directeur, Eric Méchoulan, l'a présenté en ces termes :

> L'intermédialité étudie comment textes et discours ne sont pas seulement des ordres de langages, mais aussi des supports, des modes de transmission, des apprentissages de codes, des leçons de choses. Autrement dit, ces matérialités de la communication font partie du travail de signification et de référence […][Il s'agit] de faire jouer les médiations dans tous les sens : une modification des supports de transmission des savoirs joue sur la construction des significations…[232]

Cette définition est ainsi complétée par Silvestra Mariniello :

> On entend l'intermédialité comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation ; comme recyclage dans une pratique médiatique [...] d'autres pratiques médiatiques [...]; comme emprunt ; comme interaction de différents supports ; comme intégration d'une pratique avec d'autres ; comme adaptation ; comme assimilation progressive de procédés variés ; comme faisceau de liens entre médias ; comme l'événement des relations médiatiques variables entre les médias.[233]

Le processus actuel de mondialisation culturelle est possible grâce aux médias et nouvelles technologies. Un même texte peut être emprunté par divers traducteurs, des producteurs d'images qui peuvent en faire des films, des animations, des dessins animés, des jeux vidéo, des bandes dessinées. Chaque étape est un « mode de résistance » qui permet à l'œuvre originale de vivre plus longtemps en touchant d'autres publics, mais également un « recyclage », puisque plusieurs supports de transmission d'une œuvre ne peuvent qu'en offrir des représentations différentes. Le « recyclage » de la forme et du contenu d'une œuvre a été un des axes de recherche du CRI, 1992-2001, sous la direction de Walter Moser. Avec un colloque par an, ce centre a bien approfondi son champ d'études. Il étudie non seulement les médias, mais aussi les relations qui existent entre eux. L'enjeu de l'intermédialité est de procéder à l'étude des différents niveaux de matérialité impliqués dans la constitution d'un objet, la convergence de compétences transdisciplinaires. Chaque support médiatique apporte son moyen spécifique de

---

[232] Site Internet : http://cri.histart.unmontreal.ca/cri/fr.

[233] Silvestra MARINIELLO, communication intitulée « Médiation et intermédialité », colloque du CRI d'avril 2000, sur le site Internet : http://cri.histart.unmontreal.ca/cri/fr.

présentation et de transmission d'un même sujet. L'image fixe, le texte ou le dessin n'aura jamais la même réception que l'image animée. L'intermédialité est une interaction de moyens qui sous-entend les problèmes causés par le changement de support, l'adaptation et l'accessibilité, un nouveau regard selon l'évolution de la société, la transformation de l'idée de l'auteur, le film qui devient la référence à la place du livre, l'auteur dépossédé de son idée originale, etc. Les problèmes sont multidirectionnels et transdisciplinaires. Ils s'accroissent de façon exponentielle avec l'hypertrophie de l'offre culturelle, de l'abondance des moyens, de la dispersion des supports et de l'appropriation individuelle de plus en plus rapide des faits culturels de toute la planète.

Il manque cependant l'aspect actif à ces études aussi ajoutons-nous le substantif « intermédialisation » et le verbe « intermédialiser »[234] qui correspondent à l'acte par lequel des artistes utilisent différents médias pour la communication d'une même œuvre. Nous situons ces actes en amont dans le processus par rapport à l'intermédialité définie par le CRI puisqu'il prend en compte l'état d'esprit du concepteur, la capacité créatrice et les moyens mis en jeux pour l'intermédialité. Nous rejoignons un peu la première partie de la notion de « réseaux » que l'anthropologie des sciences, née au Centre de sociologie de l'innovation (CSI) autour de Michel Callon et Bruno Latour, applique aux découvertes scientifiques et techniques, et leur réception au niveau du consommateur potentiel. Les réseaux sociotechniques engagent « des flux d'instruments, de compétences, de littérature, d'argent qui nouent et branchent des laboratoires, des entreprises ou des administrations »[235]. Après cette première strate, leur anthropologie socialement orientée étudie les grandes controverses qui accompagnent l'innovation et les bouleversements des liens sociaux qui en découlent, grâce au concours de différentes disciplines.

Lorsque Stefen Fangmeieir décide de porter le roman *Eragon* de Christopher Paolini (2003) à l'écran, il dispose du livre de l'auteur, de sa propre imagination, de l'image créée à partir des mots lus, des croquis de son équipe, de sa sphère culturelle, de moyens financiers de production, d'une certaine technologie, de son choix d'acteurs et de sa propre volonté. Tout ceci concourt à présenter sa traduction personnelle du roman qui s'ajoute au changement de support. Son éthique et son sens de l'engagement de sa responsabilité passent malgré tout après son souhait d'en faire un film culte, une

---

[234] Ces deux termes sont des néologismes personnels.
[235] Michel CALLON (dir.), 1989, *La Science et ses réseaux,* Paris, La Découverte, p. 32. Voir également Bruno LATOUR, 1991, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, La Découverte.

superproduction rentable financièrement, qui l'a conduit à changer le genre du film et bien sûr, sa réception. En effet, le roman de Dragon Fantasy est devenu un film d'Heroic Fantasy qui n'a pas eu le même impact au niveau du public lecteur. L'industrie qui s'empare ensuite de l'image de Saphira vue à l'écran pour en faire des jeux adapte encore l'image. L'intermédialisation d'une œuvre prend en compte la conception de chaque adaptation à un nouveau support, l'ensemble des recyclages qui s'effectuent aujourd'hui dans un laps de temps assez court afin de toucher un public plus vaste, mais également les moyens mis en œuvre, la sphère culturelle et le but inavoué de celui qui effectue l'intermédialisation, car l'éthique et la responsabilité qui devraient correspondre à ces actes, ne sont pas toujours perçues. L'intermédialisation précède l'intermédialité qui reconstruit sans cesse une œuvre. Ils s'ajoutent pour diffuser, transformer, déformer et cela peut aller jusqu'à détruire la finalité de l'auteur.

Le dragon ne passe pas au travers des mailles. Dans la société d'aujourd'hui, l'intermédialisation est courante, un même sujet est transposé vers plusieurs supports médiatiques à la fois, dans un laps de temps très court afin que la publicité faite par l'un profite à l'autre, que le choix du consommateur devienne instinctif dans son geste. C'est ainsi que les dragons apparaissent partout à la fois, sur des couvertures de contes, de Fantasy, d'encyclopédies, sur des affiches, sur des pochettes de films et de jeux vidéo, en décalcomanies sur les voitures, en tatouages sur les gens, en bijoux, en parfum, en jouets, sur des pieds de verres, etc. (voir annexe 26).

Même si l'intermédialisation et sa finalité sont des notions très récentes, nous pouvons néanmoins les employer à propos du dragon ancien tel qu'il a été accaparé par l'Église au Moyen Âge. L'œuvre raisonnée de propagation d'un concept diabolique et d'images néfastes, desservirent la cause du dragon et propagèrent le mythe de la créature du Mal, un mythe né de sa visualisation intensive. En effet, le dragon a été pensé et reconçu afin de produire le même écho chez différents publics : lettrés, illettrés, nobles et paysans, croyants ou non, adultes ou enfants, des campagnes ou des villes. Les moyens mis en œuvre et financés par l'Eglise, différents et adaptés à chaque milieu, imposèrent un nom aux peurs nées de l'inconnu, de l'obscurité et de l'obscurantisme. Entre le XIVème et le XVème siècle, l'Église a utilisé le mot et la métaphore du dragon dans les homélies et dans ses textes, l'image fixe dans les sculptures et les peintures commanditées aux artistes, aux artisans et aux compagnons qui ont orné, peint et sculpté des portes de cités, des frontons, des églises, des cathédrales et des autels. Elle a fait circuler l'image en relief du dragon lors

des processions à travers les villes (Ste Marthe, La Goule de Poitiers). Elle a mis en œuvre de multiples média pour propager son idéal éthique et imposer son incarnation personnelle du Mal et de l'Enfer, car chaque médium cible un groupe particulier d'individus. Le langage visuel a été la prééminence car la lecture et le texte étaient trop restreints à une couche de la population. Le dragon a été exploité selon la théorie sémiotique de la production de sens (et non pas pour le plaisir esthétique) pour assouvir ce besoin de représenter la souffrance du pécheur, sa peur rendue visible et sa vie *post mortem* en quelque sorte, puisqu'elle dépendait de la vie terrestre menée. Le dragon, premier cas d'intermédialisation de notre histoire, fut donné à voir, à toucher, à entendre dans les églises et sur les parvis, à lire dans des textes sacrés et laïques. Il se propagea dans des visions paysannes, dans les récits fabuleux, merveilleux, héroïques et les légendes. L'imagination stimulée fit voir et rencontrer des dragons qui furent décrits proportionnellement à la peur vécue, car comme le dit Martine Joly, « une représentation mentale s'élabore de manière quasi hallucinatoire et semble emprunter ses caractéristiques à la vision. On *voit*. » [236]

L'image du dragon est le fruit d'une lente évolution et son intermédialisation a influencé son concept et sa silhouette. Ses représentations n'ont cessé de se croiser pour servir les causes les plus diverses qui ont suggéré d'autres images et d'autres exploitations. Son évolution et ses différents aboutissements confirment ses remarquables capacités d'adaptation. De nos jours, il semble avoir atteint son apparence finale car la technologie en a fait une créature proportionnellement viable, capable de maîtriser les éléments air, eau, feu et terre, qu'il est seul à additionner. Les écrivains de tout genre n'hésitent pas à l'emprunter et adapter son image.

2 - Le dragon moderne, un ensemble de figures selon le genre littéraire

a) Du dragon puéril des contes, son évolution récente

La tradition du dragon, longuement établie à l'oral, se poursuivit lorsque les récits populaires, les contes et les légendes orales anciennes connurent un engouement suffisant pour que l'on veuille les collecter, les écrire, les re-écrire et les révéler à un public

[236] Martine JOLY, 2005, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, A. Colin, p. 13.

demandeur de féeries[237]. « La littérature imprimée et la pratique de la lecture menaçant de jeter la littérature orale dans un oubli progressif. Aussi commence-t-on après 1850, la collecte systématique des contes oraux. »[238] . Les contes traditionnels sont alors partout récupérés et colportés pour connaître leur floraison à la mi-XIXème siècle. En Angleterre, le mouvement de retour au conte traditionnel fondé sur l'imaginaire (et non plus seulement sur le contenu moralisateur typique du XVIIIème siècle) amorcé dès le début du XIXème, s'élargit d'un coup sous l'influence des traductions de textes étrangers, à l'instar des celles de Grimm, en 1836.

L'Angleterre promeut alors ses contes régionaux et retrouve ses dragons, comme celui de Wantley, issu d'un fait divers devenu légendaire, repris par le conte moderne. Le texte ancien nous permet une comparaison, riche d'enseignement, sur la perception du dragon à deux époques différentes. Cela nous renseigne également sur la transformation et l'adaptation des textes dans le temps et selon le public ciblé.

Le poème anonyme copié dans l'anthologie de Thomas Percy (1767) est une chronique du fait historique qui remonte au règne d'Elizabeth I d'Angleterre, un siècle plus tôt. On y raconte qu'un dragon avait élu domicile dans les grottes de Wharncliffe Crags, sur le domaine de Wantley. Il importunait les habitants du petit village de Wortley (Yorkshire). Il dévorait les vaches, piétinait les champs et les arbres fruitiers, aussi les villageois firent-ils appel au chevalier More of More-Hall pour les en débarrasser :

> All sorts of cattle this dragon would eat/ Some say he ate up trees/ For houses and churches were to him geese and turkeys/ He ate all and left none behind […] Men, women, girls and boys/ Sighing and sobbing, came to his lodging/ And made a hideous noise. Oh, save us all/ More of More-hall [239].

Le chevalier se fit fabriquer une armure recouverte de pointes d'acier qu'il revêtit après s'être fait enduire d'huile et tel un porc épic, il alla affronter le dragon à son point d'eau. Il réussit à battre la bête en lui perforant la gorge et lorsque la bête tomba, il lui enfonça ses pointes d'acier dans l'arrière-train. Nous avons ici le détail de la chanson populaire.

---

[237] La mode fut lancée par Madame d'Aulnoy à la fin du XVIIème et début XVIIIème siècles. Les noms les plus célèbres sont celui du français Charles Perrault (1697, *Contes du temps passé avec Moralités*) pour le XVIIème siècle, ceux des frères allemands Grimm Jacob (1785-1863) et Wilhelm (1786-1859) pour le XVIIIème, et celui du danois Hans Christian Andersen (1805-1875) pour le XIXème siècle.
[238] Denise ESCARPIT, 1981, *La littérature d'enfance et de jeunesse*, Paris, PUF, p. 47.
[239] Thomas PERCY, 1767, *Reliques of Ancient Poetry*, collection de ballades et chansons populaires anonymes publiée par Frederick J. Furnivall (éd.) *Bishop Percy's folio Manuscript,* 1868, London.

Dans le récit du dragon de Wantley récupéré par le conte au XXème siècle[240], le dragon s'est adapté au monde moderne. Il sait lire, puisqu'il apprend par le journal que le terrible Chevalier Noir a fait prisonnière la princesse de Stoke Poges alors qu'elle se rendait chez le prince de Stowey son fiancé, et que le roi offre la moitié de son royaume pour sa délivrance. Le dragon a un serviteur qui devient son compagnon de voyage, un souriceau dénommé Wilfred, figure de l'indispensable et inséparable petit compagnon du héros qui permet l'adhésion de tous les enfants, telle que Disney l'a rajoutée dans tous les contes qu'il a adaptés.

Ce conte inverse les rôles ordinairement admis des protagonistes. Le chevalier est symboliquement noir, mauvais, voleur, maléfique. Le dragon de Wantley est bon et secourable, lettré et désintéressé (voir ill. 1, annexe 24), il incarne le preux chevalier qui vole aussitôt au secours de la princesse. Il est vert comme la plupart des dragons des contes anciens. Il s'envole annoncer au roi son désir de secourir sa fille avant de se rendre au château du chevalier Noir. Ce dernier se prépare pour le combat héroïque, sûr de la suprématie de ses armes (armure, cheval, lance, épée, bouclier), les mêmes qu'avaient les chevaliers anciens lorsqu'ils combattaient le dragon et revenaient victorieux. Mais, l'époque des chevaliers dracoctones est révolue auprès des enfants modernes, comme le fait de tuer un animal quel qu'il soit, surtout en Angleterre. Le dragon doit vaincre le mauvais chevalier. En effet, le combat est de courte durée : le chevalier s'élance, le dragon lance une flamme, la monture est effrayée et l'armure devient brûlante. Le chevalier tombe et s'enfuit honteusement. Le dragon libère la princesse.

Le conte aurait pu s'arrêter là sur ce renversement de dénouement qui correspondrait à une revanche du dragon par rapport au rôle qu'il tenait anciennement. Mais il se clôt en fait sur un effet de surprise, la princesse n'est pas belle du tout, elle est grosse avec des cheveux ternes. Elle ne correspond pas non plus, à l'image de la princesse d'antan. Ni beauté, ni grâce, ni finesse, elle n'a pas de fibre expiatoire non plus. Elle n'a pas l'intention de se sacrifier ni de suivre la voie prônée par son père en épousant le prince de Stowey qu'elle ne connaît pas. Elle refuse de rentrer chez elle. Se pliant à ses désirs, le dragon et Wilfred la laissent là et retournent chez eux.

La princesse incarne le changement des temps et le désir de vivre autrement, l'évolution de la société et la croissance physique de la jeune fille que son père (incarnant

---

[240] David EDEN, « Le dragon de Wantley », in *Contes du Crépuscule,* 1980 (compilation des quatre volumes de *Contes d'Hier et de Demain*, Tourcoing, Artima, pp. 118-124.

tous les parents) n'a pas perçue. Ce conte est un renversement total de tout ce qui était admis autrefois, et aucun des personnages ne correspond à son rôle attendu. Le dragon incarne la figure et les valeurs du preux chevalier d'antan, courageux, sans peur et sans reproche, de droiture et de justice et même celle de l'autorité supérieure puisqu'il pardonne au roi sa traîtrise et admet que la jeune fille ne rentre pas chez elle. Il n'est plus question de coup de pied mal placé, de chevalier en quête de dragon ou de dragon tué. À part les noms qui se retrouvent encore, plus rien ne correspond au récit de départ, à tel point qu'il est possible de se demander s'il existe un rapport entre ces deux versions. Nous pouvons supputer que nombres de textes anciens ont ainsi été complètement transformés pour s'adapter au goût du jour.

Les images des livres illustrés ou des abécédaires feuilletés durant l'enfance se fixent durablement et imposent des pictogrammes réducteurs comme représentations du dragon (ill. 5 annexe 23). Ces images lénifiées, destinées aux plus jeunes, sont cependant récentes car l'enfant n'est plus considéré comme un adulte en miniature qu'à la fin du XVIIIème siècle où il commence à avoir une littérature spécifique qui réponde à ses besoins de l'imaginaire et « il existe de façon autonome aux yeux des pédagogues »[241], comme le souligne aussi Richard Lovell Edgeworth dans son *Practical Education* (1798) qui en étudie le raisonnement et le comportement particulier. De ce fait, les premiers contes publiés n'étaient pas spécialement destinés à un jeune public, mais à des cercles de lettrés adultes ou à des groupes familiaux qui découvraient avec ravissement les aventures merveilleuses dans les forêts les plus sombres, la peur ou l'attente de la princesse, le coup de foudre du héros. Les bêtes pouvaient être cauchemardesques et effrayantes à souhait. Pour satisfaire le goût du moment, la jeune vierge se transforma en princesse la plus belle, la plus douce, mais aussi la plus docile tandis que le courageux héros se devait d'être un prince de noble lignée pour aller la sauver et tuer les monstres. Ces récits furent peu à peu simplifiés pour être racontés aux plus jeunes, le rôle du héros fut également attribué à des enfants non plus issus de milieux aisés mais de milieux paysans, le plus jeune de la fratrie accompagné de son animal de compagnie, et devinrent les contes, merveilleux ou non, d'aujourd'hui.

Les motifs des contes traditionnels récupérés par la littérature destinée aux enfants, développés, se retrouvent dans des romans tels qu'*Alice in Wonderland* (Lewis Carroll,

---

[241] Denise ESCARPIT, 1981, *La littérature d'enfance et de jeunesse*, Paris, PUF, p. 44.

1865), *Peter Pan* (James Barrie, 1905). Au début 1900, « le conte moderne, dont le merveilleux ne repose plus sur la présence de fées, d'objets magiques, de rencontres miraculeuses, de personnages codés, mais sur la fantaisie, l'absurde, l'humour, le rêve, voire le fantastique, sur la création de mondes imaginaires, de *no man's lands* entre le monde du conte de fées et le monde réel, était né ».[242] Le dragon n'y est pas. Il demeure pendant un siècle, à l'écart de la société idéale où l'on offre aux jeunes, l'exemple de la société au travail, des conditions de vie difficiles et où d'autres créatures incarnaient la méchanceté et la peur, le combat héroïque pour sa place dans la société, à l'instar du loup ou de l'ours qui faisaient de réelles victimes. À la fin XXème siècle, le dragon ressurgit dans le conte qui lui attribue une image fantaisiste et adoucie. Depuis les années quatre-vingts, la créature monstrueuse des légendes anciennes a perdu ses griffes, ses crocs, la moitié de ses ailes et de sa taille, pour devenir de plus en plus visiblement, une grosse baudruche adulée (voir ill. 3, annexe 24), aux couleurs éclatantes, incapable de cracher du feu ou comme dans *Le dragon déglingué* de Jean Louis Craipeau[243], une bête qui a perdu son feu par punition, à la suite d'une bêtise commise.

Bien que doués de spécificités inhabituelles, les dragons des contes conservent néanmoins la plupart des caractères hérités des mythes et de la littérature médiévale. Ils sont immédiatement reconnaissables, mais ils ne font plus peur. De plus ils ont souvent un problème dont ils souffrent (mal aux dents, pas de flammes, incapacité de voler). L'enfant s'en apitoie et l'aide à retrouver sa normalité draconique, apprenant ainsi que chacun vit selon des normes propres indispensables à son groupe ethnoculturel.

Le motif de prédilection du conte populaire, le combat singulier, a aujourd'hui disparu. Le contact est ouvert entre l'enfant et le dragon, beaucoup plus mitigé pour les parents. Le combat symbolique entre le mal du dehors et le mal intérieur, la volonté contre l'instinct, laissent place à la découverte de la barrière parentale, l'autorité, la rigueur de la vie en société et le manque d'imagination des adultes. Le dragon du conte parle, il sait faire preuve d'intelligence, d'espièglerie comme de méchanceté, il apprend l'amitié et le rejet, les règles d'une société humaine de notre époque qu'il perçoit mal, société dans laquelle il a du mal à s'adapter par son comportement inacceptable. Considéré comme asocial, il souffre du rejet né de sa différence.

---

[242] Denise ESCARPIT, 1981, *La littérature d'enfance et de jeunesse*, Paris, PUF, p. 76.
[243] Jean-Louis CRAIPEAU, 1989, *Le Dragon déglingué*, Paris, Nathan.

Certains récits sont de simples transpositions où les familles dragons agissent exactement comme les familles humaines et où les petits dragons connaissent les mêmes problèmes que les enfants humains, de refus d'aller à l'école, de paresse, d'envie de jouer et de punition. Dans la plupart des cas, le dragon vient dans la société humaine et tente de se faire intégrer, soit seul, soit avec l'aide d'un enfant qui devient son ami. Dans le roman de Carolyn Baker[244], Dragonella est une petite dragonne qui vit cachée, avec sa mère, ne sortant que la nuit. Voulant vivre comme les humains, elle désobéit un jour à sa mère qui se met en colère et crache du feu, pour le plus grand émerveillement des enfants qui ne s'enfuient pas. Le point de vue de ce roman est donné par la petite dragonne qui possède les caractéristiques des deux univers : un corps recouvert d'écailles, des ailes, une longue queue, un régime alimentaire de brandons, mais elle est vêtue comme les humains, elle parle et vit dans une maison. Elle représente l'effort d'intégration.

Le dragon du conte contemporain est en général, gras, lourd, joueur et gaffeur, attendrissant. Il a des réactions d'enfant en présence d'adultes, il affectueux et gentil, à l'instar d'Elliott, celui du jeune orphelin Peter, créé par Don Chaffey, Disney, 1977 (annexe 24, ill. 4), il sait se montrer protecteur. C'est le maladroit et caractériel Mushu dans *Mulan*, Disney, 1998 ou encore le désobéissant et suffisant Toothless[245] qui court cependant au secours de Hiccup (ill. 2, annexe 24).

Les dragons illustrés se parent de vives couleurs (vert pomme à la queue rose pour Elliott, le dragon de Pete), bariolées ou à pois, dont la fonction est d'ouvrir d'emblée la porte du rêve, de l'invraisemblance merveilleuse et du décalage. Notons que le texte du conte n'en donne jamais de descriptions. L'enfant se fait une idée de sa physionomie grâce aux illustrations qui sont de traductions « libres » des illustrateurs.

Le dragon est adapté aux jeunes lecteurs et particulièrement aux fillettes qui veulent le garder auprès d'elles et parviennent à dominer celui qui est perçu par les autres comme un monstre : « The ice dragon breathed death into the world ; death and quiet and cold. But Adara was not afraid »[246]. Dans le *Dragon de Mimi*[247], Mimi reçoit pour son anniversaire, un dragon énorme qui ne sent pas bon. Son instinct dracoctone a le dessus. D'autorité, elle le met dans la machine à laver où il rétrécit tellement qu'il atterrit sur l'étagère parmi les peluches, dans la normalité inintéressante.

---

[244] Carolyn BAKER, 2001, *Dragonella,* Paris, Pastel.
[245] Cressida COWELL, 2005, *How to Speak Dragonese,*G.B., Hodder Children's Books.
[246] George R. R. MARTIN, 1980, *The Ice dragon,* NY, Tom Doherty Associates Book, réédition 2006, p. 35.
[247] F. GUILLAUMOND et C. PERRIN, 2004, *Le dragon de Mimi*, Paris, Magnard Jeunesse.

Nous allons nous arrêter un moment sur le roman *How to Speak Dragonese* de Cressida Cowell[248]. Il est rempli de dragons de toutes sortes et fait allusion au mythe nordique de l'*Elder Edda*. Les divinités sont Woden (autre nom d'Odin) et Thor. Le lecteur est plongé de manière humoristique dans l'univers barbare d'un peuple Viking à l'époque de l'invasion romaine, où la force du mâle est de mise, visible par la grosseur des biceps, les cris et les poils sur la poitrine : « very, very dark ages, a time of Viking Heroes, in which men were men and women sort of men too and even some little babies had chest hair » (CC : p. 11), mais les primitifs ne sont pas ceux qu'on croient. Nous nous intéressons ici au troisième tome du cycle *Hiccup Horrendous Haddock III*, du nom de celui qui est supposé écrire ses mémoires et raconter les aventures qu'il a vécues lorsqu'il était enfant, l'auteur s'arrogeant le rôle de la traductrice.

Le roman se présente comme un cahier d'écolier, avec ses taches d'encre, ses notes à la plume et ses croquis. L'histoire se fonde sur l'absurde, l'humour, des déductions inattendues qui ancrent le récit dans la réalité supposée d'un enfant, avec une vision déformée des dimensions (la taille immense du père et chef), qui s'inscrit cependant dans le registre du conte. Les Vikings y sont des êtres impulsifs, batailleurs et costauds qui ne comptent que sur leur force physique pour agir. On comprend que le petit Hiccup, rachitique, 11 ans, l'antihéros par excellence, se montre indigne de son père, Stoïk the Vast, (« a giant of a man, with enough red, haystacky beard and barrels of belly », CC : p. 79), chef de la tribu des Hairy Hooligans. Son bulletin scolaire est mauvais parce que les matières fondamentales exigent une force physique qu'il n'a pas : il a zéro en lancer de marteau parce qu'il ne parvient pas à le soulever. Le père qui se projette en cet enfant, est déçu de sa différence, mais il l'aime et attend qu'il se développe physiquement selon ses critères (« start getting muscles and nose hair », CC : p. 80). Il entre dans une rage folle en apprenant que Hiccup apprend l'Anglais et le Latin en cachette : « Hooligans do not, I repeat, DO NOT, speak Latin. When a Hooligan meets a foreigner he shouts at it » (CC: p. 84).

Harold apprend aussi le Dragonnais dont il écrit la langue dans un manuscrit *How to Speak Dragonese* (titre du roman) qui fait de lui la risée de tous mais porte son nom à l'étranger. « You're the geek who talks to dragons » (CC : p. 145). Cela semblerait normal d'apprendre à communiquer avec les dragons qui sont partout dans cet univers. Pour

---

[248] Cressida COWELL, 2005, *How to Speak Dragonese,*GB, Hodder Children's Books (235 pages). Toutes les citations de notre paragraphe, empruntées à ce roman, seront signalées « CC » avec le numéro de page.

preuve, le manuscrit d'Hiccup intéresse grandement Alvin, le Thin Prefect romain qui aimerait pouvoir utiliser ces dragons dans une armée monstrueuse pour imposer sa domination sur le monde. Il fait enlever Hiccup afin que les chefs de tribus fassent la guerre et qu'il puisse capturer tranquillement tous les dragons.

Si le *Livre de Job* (Ancien Testament, 41 : 5-25) accorde au Léviathan la capacité de « faire bouillonner l'océan comme une marmite », pour C. Cowell, l'océan de cet univers primitif, indéfinissable parce que couvert de brouillard, devient la baignoire d'Odin grouillante de bêtes (« the Sea-Known-as-Woden's-Bathtub », CC : p. 13). La primitivité de cet univers est traduite par le terme dragon, ou les termes assimilés des légendes anciennes : *Seadragonus Giganticus Maximus, nanodragon, Sidewinder dragons, Shortwing Squirrelserpent*, *Yellow Vampires dragons*, *Venomous Vorpent*, *Blackbacked Seadragons*, *Common-or-Garden dragon*, *Flying'Gators*, *Big Spotted Gormlesses*, et l'extraordinaire *Sharkworm* ou *Thor's Lapdog* qui est capable de sortir de l'eau pour saisir sa proie. La correspondance avec l'univers chaotique du mythe nordique de l'*Edda* se double de celui du mythe babylonien de Tiamat car les animaux et insectes de toutes tailles sont dotés d'une hybridité draconique pour traduire la frayeur perçue par l'enfant écrivain.

L'enfant Viking possède un dragon à son image. Celui de Hiccup, Toothless, est un minuscule *Common-or-Garden dragon* vert, physiquement aussi faible et petit que son propriétaire, insignifiant au regard des autres. Mais sa taille mise à part, tout ce qui le concerne est démesuré, il est très égoïste et d'un caractère exécrable. Il a des réactions épidermiques visibles à ses changements de couleur, il est claustrophobe, il aime se donner en spectacle, et enfin, il se pose en contestataire et fulmine lorsqu'on lui demande de l'aide, du travail selon lui : « T-t-oothless not m-m-moving. Hiccup BOSSY BOSSY BOSSY. D-d-d-do this. Do that. Toothless a d-d-dragon, not a slave. Work, work, work, that's all you make poor Toothless do » (CC: p. 32). Il est cependant l'attendrissant petit animal de compagnie qui obtient l'adhésion du jeune lecteur moderne par ses mimiques.

Ziggerastica, un nanodragon, (de la taille d'un hanneton) ancre ce conte dans le merveilleux féerique par son rôle de la fée ou du génie. Hiccup le sauve de la mort et en retour, il lui promet son aide : « Just say the word Ziggerastica and I will come. However, be warned…You can call on my Most Glorious Aid just once, and once alone » (CC: p. 93). Le parallèle s'établit avec le vœu à exaucer de tant de contes. Ziggerastica répondra en effet à l'appel de Hiccup pour participer au renversement de la perception négative du héros.

Ce conte possède également à l'instar des fables animalières, un message (moralité) donnée ici, sous le titre Epilogue : la taille n'a aucune importance, il faut se battre pour se faire comprendre et partager ses idées, sa liberté de penser et de vie : « And I don't mean fight with the power of our fists or the power of our swords [...] I mean the power of our brains and our thoughts and our dreams» (CC: p. 234). Il s'adresse aux lecteurs enfants, une période de la vie où l'on est particulièrement gêné par sa taille.

Moralisateurs, les contes divulguent un message à peine couvert. L'histoire elle-même se charge de symbolismes. Dans le *Dragon de Mimi*, c'est l'enfant qui doit apprendre à surmonter son animalité pour se sociabiliser. Dans *Dragonella* et dans *How to Speak Dragonese*, c'est atteindre l'acceptation de ce qu'on est, sans honte, dans sa différence, revendiquer le droit à la différence, se faire accepter enfin dans la société tel que l'on est. Le dragon illustré dans les contes modernes et la littérature de jeunesse s'est éloigné de la figure qui lui a été léguée. Il a évolué pour se mettre au goût du jour qui surprotège l'enfant. Il ne les effraye plus, il les fait rire et se pose en protecteur de l'enfant moderne qui se retrouve très souvent seul dans un univers réel conflictuel.

La figure brossée ici du dragon du conte moderne vaut, en Fantasy, pour les minuscules dragons qui apportent au roman une fraîcheur puérile mais elle est absente du grand dragon. Le conte se restreint à l'univers conflictuel familial et sentimental des jeunes, mais un autre genre développe les mêmes quêtes personnelles, le même désir d'évoluer et de passer au niveau de la strate adulte où les conflits deviennent extérieurs, politiques et galactiques, presqu'une nécessité générique pour obliger le personnage à sortir de chez lui et à chercher ailleurs un monde meilleur, la science-fiction. Quelle est l'image du dragon mis en scène en science-fiction ?

b) Le dragon de la science-fiction

La science-fiction est un genre récent comparé au conte ou à la légende, issu des transformations rapides de la société de la fin XIXème, début XXème siècle, où la place de machine a soudain été ressentie comme prépondérante. La machine s'installait en effet dans son ambivalence d'apport de confort, de progrès et de mieux-être dans la vie quotidienne d'un côté, et oppressant jusqu'à asservir l'être humain, de l'autre (H.G. Wells, *The Time of Machine*, 1895). Certains aspects des possibilités redoutables de l'utilisation scientifique ont conduit des auteurs à exprimer leur crainte, à l'instar de Mary Shelley qui quitte le roman gothique et ouvre la voie de la science-fiction moderne avec *Frankenstein*

ou le Prométhée moderne (1818). Elle y place les expériences scientifiques dans une aura magique sombre en accordant aux sciences le pouvoir d'offrir la vie à des créatures monstrueuses. D'autres auteurs se sont tournés vers les possibilités d'exploration de l'espace marquée par la joie du voyage, la découverte et l'espoir de rencontres extraterrestres. Mais leur message s'est rapidement assombri en devenant alarmiste quant aux possibilités de vie pour l'homme ailleurs que sur Terre et à l'utilisation d'outils et d'armes dont il ne maîtrise pas toutes les conséquences. Les bouleversements causés par l'homme apprenti-sorcier réveillent des races extraterrestres qui peuvent vouloir s'en prendre au seul monde viable pour l'homme (H.G. Wells, *The War of the Worlds*, 1898).

Le terme science-fiction apparaît au XXème siècle. Le constat préalable est une hybridité qui découle du nom composé de deux termes opposables. Il s'agit d'abord d'une fiction, un récit imaginaire qui se veut science. Il s'établit sur une base scientifique qui lui apporte sa vraisemblance, car la science-fiction se veut vraisemblable et se donne pour but d'expliquer l'impossible sous des dehors rationnels, par des raisonnements viables au sein de sa fiction. Les termes scientifiques apportent le réalisme nécessaire. La science et les techniques sont utilisées comme artifices pour obtenir l'adhésion d'un lecteur averti de la transgression, car, comme le signale J. Goimard, « la majeure partie des romanciers ne connaissent la science qu'à travers le filtre de la vulgarisation ; ils empruntent facilement leur système de référence aux pseudosciences ou même carrément à des sciences imaginaires »[249]. Le véritable corpus de la science-fiction ne serait pas le résultat des sciences mais toutes les questions qui demeurent en suspens et auxquelles les sciences sont incapables de répondre. Nous rejoignons les philosophes dans les problématiques posées, les religions dans les essais de réponses, l'esthétique et l'art dans le mode de vie imaginé. Nous retrouvons les dynamiques du récit mythique qui fait dire à J. Goimard que « la science-fiction assume celles des fonctions du mythe que la science rejette et, en particulier, la fonction métaphysique »[250] et également celles du conte merveilleux pour Sophie Geoffroy :

> La structure déterministe, la tendance moralisatrice et la fonction (magique) de la science rapprochent davantage les récits de science-fiction du conte merveilleux. […] Sur le plan narratif, le récit tend soit au rétablissement par le héros de l'ordre

---

[249] Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la Fantasy*, Paris, Pocket, coll. « Agora », p. 84.
[250] J. GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la Fantasy*, Paris, Pocket, coll. « Agora », p. 85.

initial perturbé par un élément, soit à l'établissement d'un ordre nouveau considéré comme supérieur à l'état initial[251].

Ces emprunts se retrouvent également dans la Fantasy, à tel point que les romans ont été longtemps, et sont encore parfois, rangés ensemble sur les rayons. Dans un cycle, il arrive que certains tomes relèvent de la Fantasy alors que d'autres sont de la science-fiction[252]. L'exploration du cosmos est imaginée dans ses moindres détails, comme le fait la Fantasy depuis Tolkien et comme l'a fait Anne McCaffrey dont les romans relèvent de la Fantasy, hormis le premier tome, de science-fiction. *Dune* de Frank Herbert (1965), cycle de science-fiction est proche de la Fantasy. Des passages peuvent s'interchanger. La science-fiction invoque la science dans une approche minutieuse de la technique or les pouvoirs-psi développés par Paul s'expliquent par la drogue qu'est l'épice et son séjour dans le désert. Notons que le grand ver qui parcourt les sables d'Arrakis, le Shai-Hulud, la déité des superstitions fremen, est dénommé dragon lorsqu'il est évoqué par Sabiha dans ces lignes où il parle avec Leto qui s'inquiète de la nécessité du retour du cycle de la vie sur Dune : « or there will be no more dragon on Dune. He had used the name given to the giant worm by the Ancient Fremens »[253] ; il exprime de façon fataliste, la nostalgie d'une époque, la perte de leur identité et de leur magie symbolisées par le grand ver. Cette inquiétude prendrait une part plus importante du roman si elle était dans la Fantasy car elle susciterait une quête de la part du héros et un combat pour le retour d'un équilibre mondial.

Quelle est l'image du dragon de science-fiction dans ce genre qui mène l'homme vers d'autres mondes et d'autres créatures ? Nous entrons dans cet univers avec une illustration de la couverture qui institue une esthétique particulièrement glauque (effet d'éloignement). Le dragon présenté ensuite, est souvent noir et métallique. La représentation artistique met l'accent sur la monstruosité, la puissance et la tueuse perfection. Il s'agit d'un dragon bestial, monumental et tragique qui occupe une part importante du récit qui en donne une description détaillée hyperréaliste. Le lecteur va dans la vraisemblance du genre tout en demeurant dans un imaginaire surréaliste, une extravagance mythique qui peut cependant apporter des réponses à des questions existentielles.

---

[251] Sophie GEOFFROY-MENOUX, 2000, *Introduction à l'étude des textes fantastiques dans la littérature anglo-américaine*, Paris, éd. du Temps, p. 72.
[252] Nous distinguerons les critères principaux qui éloignent la Fantasy de la science-fiction au chapitre 3, §3, de cette partie.
[253] Frank HERBERT, 1976, *Children of Dune,* USA, Putnam, p. 377.

Dans *The Dragon Masters* (1979) de Jack Vance[254], les dragons sont des dinosaures élevés, testés, croisés et utilisés pour répondre aux besoins guerriers, sur une planète désolée où ne subsistent que deux peuples belliqueux de quelques âmes. Ils ne parviennent pas à s'entendre et s'entretuent. Ces dragons portent les noms de *Blue Horrors*, *Giants*, *Termagants*, *Jaggernauds* selon leur spécificité militaire, ils ne sont rien d'autre que des machines, des armes offensives et défensives, des prétextes pour des paragraphes entiers de descriptions de chairs lacérées, de mutilations sous les coups de griffes, de crocs, de queues armées de boulets, de l'air qui s'emplit de la puanteur des écailles et des viscères carbonisés par les pistolets laser… Les noms attribués situent d'emblée les bêtes dans leur caractéristique principale (couleur, taille, feu) qui les différencie les unes par rapport aux autres et les enferme dans un rôle caricatural.

Le cinéma, qui a porté à l'écran de nombreux romans de science-fiction, s'est emparé de la face obscure du dragon délaissée par le conte et le merveilleux: le monstre latent qui ne peut cohabiter avec l'homme, l'extraterrestre prédateur qui y voit une nourriture possible, ou l'atrocité révélatrice des peurs enfouies, nées de l'insécurité. Les films novélisés à l'instar d'*Alien* ou de *X-Files* ont contribué à la propagation de cette image du dragon destructeur jusqu'à l'horreur. Les écrivains se sont inspirés de *Godzilla*, créature née du cataclysme atomique américain au lendemain de la Seconde Guerre Mondiale (du cinéaste Inoshiron Honda, 1954 pour la version originale, refait par Roland Emmerich en 1997) et des films d'horreur qui envahissaient l'écran dans les années soixante-dix/quatre-vingts, pour agrémenter leur dragon de tous les attributs du monstre, de la même lignée que les vampires insatiables, les loups-garous et autres bêtes de la nuit de l'époque de *Poltergeist* ou de *Nightmare to Elm Street* de Wes Craven, 1985.

La science-fiction des années soixante-dix - quatre-vingts présente la Terre envahie par les extraterrestres (*Invasion L.A* de Carpenter, 1984, la même année que *Gremlins* de Joe Dante), le réveil de créatures qui terrorisent les scientifiques et détruisent l'homme (*The Thing*, de Carpenter, 1985). Le dragon est, dans ce contexte, le monstre carnivore peu visible qui se devine à une trace sur le sol, terré dans l'obscurité, qui attend son heure, qui s'introduit dans le vaisseau qui revient sur Terre et extermine chaque passager, l'un après l'autre dans un climat de terreur et d'horreur dans *Alien,* le film de Ridley Scott[255], qui doit

---

[254] Voir ill. 1 peinture de Siudmak annexe 25.

[255] *Alien* avec Sigourney Waever, Tom Skerritt, Veronica Cartwright, 1979, novélisé par Alan Dean Foster en 1980, suivi de cinq opus : *Aliens return* de James Cameron (1986), de *Alien 3*, de David Fincher (1992), de

son succès à son monstre fantastique peu visible dans le premier opus et le rend d'autant plus inquiétant et menaçant. Nous en voyons surtout les embryons (sortes d'étoiles de mer) qui sautent à la face des humains, utilisent ensuite leur corps comme nourrice avant de perforer la cage thoracique de leurs hôtes pour se propager dans le vaisseau. Ce dragon (ill. 2 et 3, annexe 24) a l'image de la perfection métallique, terrible et primitive, mais extraordinairement efficace et entièrement tournée vers la reproduction dont elle contient d'ailleurs le symbolisme par sa forme arrondie, la queue pointée en avant pour fermer la matrice de l'éternel recommencement, son aspect phallique. Il change peu, il est humanoïde dans les différents films même s'il connaît quelques distorsions en fonction de l'hôte qui le porte (animal dans *Alien 3* puisqu'il naît d'un chien). Son physique est très particulier. Son corps annelé possède quatre pattes dont les antérieures sont atrophiées, mais pas d'ailes alors qu'il est souvent positionné en haut, sa tête est allongée et massive et sa longue queue est terminée par une pointe de scorpion, dont il se sert comme d'une lance. Sa gueule armée de crocs terrifiants possède une langue puissante, terminée par une seconde gueule dont il se sert pour perforer le corps de ses victimes. Pour compléter le tableau, son sang a la particularité de brûler la peau comme le métal. Les sept membres de l'équipage du *Nostromo* ne sont pas de taille à l'affronter. Ils sont tués l'un après l'autre. Seule en réchappe le lieutenant Ripley, *in extremis*, après plus d'une heure de tension fantastique ponctuée d'horreur, mais la fin du récit n'est pas un soulagement pour le spectateur car lorsque Ripley plonge dans l'hyper sommeil à l'éjection de sa navette dans l'espace, il sait qu'elle ramène le monstre accroché au harpon coincé dans la porte.

Le dragon de science-fiction connaît généralement une fin tragique dont la brutalité et l'horreur correspondent à la violence qu'il a suscitée.

En 2002, *Reign of Fire* de Rob Bowman (avec Matthew McConaughey, Christian Bale, Isabella Scorupco), (ill. 3, annexe 25) utilise les mêmes ingrédients de dragon chasseur. L'homme est la proie. La population terrienne décimée vit dans la peur de la bête et de sa progéniture. Des combats s'organisent avec peu de moyens, pour délivrer la Terre de ces monstres. Les effets spéciaux tendent l'ambiance à souhait. L'image du dragon de science-fiction n'a pas évolué d'un pouce, mais leur nombre et leur agressivité ont augmenté. Il faut reconnaître que *Jurassic Park* de Steven Spielberg (1993) est présent dans les mémoire puisque le troisième opus sort en 2002, la même année que *Men in Black*

Alien Resurrection de Jean-Pierre Jeunet (1997) de *Alien vs Predator*, de Paul W.S. Anderson (2004) et de *Alien vs Predator : Requiem*, de Colin et Greg Strause (2007).

2 avec Will Smith et Tommy Lee Jones et le film événementiel de l'année *Signes* de M. Night Shyamalan (avec Mel Gibson), deux films qui réinitialisent le postulat essentiel de la science-fiction nord américaine moralisatrice, à savoir que nous ne sommes pas seuls dans l'univers, que l'homme doit perdre son idée nombriliste pour accepter la présence possible de vie dans ces milliards de galaxies qui entourent la Terre. Il doit néanmoins se tenir sur ses gardes, faire preuve de prudence et de vigilance face à une société qui repousse ses frontières de plus en plus loin dans tous les domaines, parce qu'il s'expose à des contaminations et à des changements radicaux de sa propre existence ou même à sa propre éradication. L'homme ne peut pas vivre ailleurs que sur la Terre, alors il doit la protéger pour se protéger. La science-fiction étasunienne préconise un repli sur soi pour mieux se connaître, le combat contre ce qui peut mettre en péril son libre-arbitre, sa culture et ses racines.

La science-fiction récente situe plus volontiers le dragon sur la Terre, où en monstre sournois, il est capable de cacher sa réelle identité afin de se protéger et d'attendre son heure. Dans la nouvelle de Lizz Weis, *Homecoming*[256], la jeune héroïne Emberlynn sauve ce qu'elle croit être une sorte d'oisillon guetté par des vautours (« something dark flopping around on the ground [...] very small, slimy, cold, weak, and evidently hungry », Weis : p.13). Elle s'apitoie sur la faible créature, la nourrit, la garde et s'y attache. Elle ne sait pas qu'il s'agit d'un dragon: « the small creature was black as night, but with scales [...] It had wings, small but beautifully shaped wings […] It had small front legs with clawed feet », (Weis: p.14). Elle observe son développement physique avec des yeux émerveillés d'enfant et l'aveuglement d'un amour maternel. Deux mois plus tard, son frère Darden, revient après avoir effectué plusieurs années dans l'armée solamnique, elle lui montre fièrement son bébé lézard dénommé Pet. La réaction brutale et inattendue de son frère surprend, il éloigne sa sœur pour tuer ce qu'il reconnaît comme étant un *wyrmling*. Elle l'en empêche violemment tandis que Pet se cache dans son panier, attitude attendrissante du bébé qui recherche la matrice protectrice. Em saisit le panier et s'enfuit. La nuit, elle trouve un abri dans une grotte qui s'avère être déjà occupée par une monstrueuse araignée qui la pousse vers sa toile. Elle est presque complètement enveloppée lorsque son frère la retrouve. En tentant de la sauver, il s'englue lui aussi dans les fils. Ils sont tous les deux sauvés par Pet, spontanément: « I felt something on my wrist and realized the wyrmling was gnawing on

[256] Lizz WEIS, « Homecoming », in Margaret Weis et Tracy Hickman (éd.), 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizard of the Coast. Les citations empruntées à ce roman seront signalées Weis suivies du numéro de page.

my web like a dog after a bone » (Weis: p. 26). Après un dilemme muet, Darden se laisse fléchir par les motifs de sa sœur et par l'aide appréciée du petit dragon alors que sa raison lui conseille de le tuer : « I had to admit she was right. That infernal wyrmling had saved our lives. I looked over at the creature, standing next to Em's skirt and watching me intently with its infernal creature's eyes», (Weis: p.26). Le terme employé deux fois « infernal » traduit le point de vue du grand frère qui possède suffisamment de savoir pour lui permettre de présumer de l'avenir, mais le lecteur n'admet pas son jugement à ce point du récit. Le frère et la sœur parviennent à un consensus. Il ne tue pas le dragon, mais elle ne le ramène pas à la maison. Em est déchirée à l'idée d'abandonner son bébé, elle lui présente la grotte comme sa nouvelle maison. Il semble comprendre et acquiescer.

Aussitôt les humains partis, le dragon prend ses repères (« I », « me »), le lecteur découvre alors ses pensées, absentes jusque là, et un nouveau comportement comme s'il attendait d'être seul pour agir selon sa vraie nature. Le coup de théâtre arrive lorsqu'il se dirige vers la toile d'araignée géante qui contient des prisonniers qu'il présente brusquement comme un futur festin: « On the web lay three creatures, hearts still beating, for me to feast on […] I couln't make out its exact species, but I didn't care » (Weis: p. 27).

La dernière phrase du texte annonce les intentions réelles du dragon qui sonnent comme un glas pour la race humaine toute entière : « When I have reached my full size and strength, this entire town of silly humans will be mine to rule and mine to feed on » (Weis: p. 28). La chute brutale de cette dernière phrase, lourde d'intentions réelles, fait basculer l'idée première du lecteur sur l'idée du piège manigancé de longue date. Le dragon s'est montré gentil avec Em parce qu'il avait besoin d'elle pour le protéger quand il était encore petit, il s'est montré gentil avec son frère pour le faire douter de ses croyances et rester en vie. Il fait preuve d'une grande froideur et d'une parfaite connaissance des autres et de lui-même. Intelligent et perspicace, il sait mettre à profit la faiblesse sentimentale des humains qui aveugle leur clairvoyance et leur raison. La morale est que l'objectivité doit primer face à l'inconnu qu'il faut apprendre à observer, afin de mettre à jour les vraies natures.

L'image du dragon est négative dans la science-fiction qui n'élève pas le dragon au rang de personnage viable aux côtés de l'homme, c'est au contraire un animal néfaste, dévastateur et sournois qui ne parle pas, ni ne se métamorphose. Certains auteurs de Fantasy se conforment à cette image, à l'instar de J. K. Rowling (deuxième partie, ch. II-1). Mais c'est surtout l'Heroic Fantasy (voir deuxième partie) qui propage l'image de l'animal destructeur de la science-fiction qui vit selon ses propres règles. La science-fiction

n'a pas manqué depuis un siècle d'inquiéter, d'effrayer et même d'horrifier, ce qui est une des voies appartenant également au fantastique. Alors nous pouvons peut-être y voir des peurs nommées dragon, présentes en Fantasy.

c) Le fantastique écarte le dragon

Dès la moitié du XVIIIème siècle, apparaissent les premiers écrits où se mêlent de façon étrange, la réalité et le rêve, le naturel et le surnaturel avec *Le diable amoureux* (1772) de Jacques Cazotte en France, avec le roman gothique d'Ann Radcliffe (1764-1823) ou *Le Château d'Otrante* de Walpole (1764) en Grande Bretagne.

> Mais la grande vogue des récits fantastiques date du XIXème siècle. Elle est liée à l'histoire d'un vaste mouvement culturel et politique concernant essentiellement les nations européennes, le romantisme. C'est plus précisément en Allemagne, avec E.T.A. Hoffmann, qu'elle prendra naissance, pour s'étendre à travers l'Europe et atteindre l'Amérique.[257]

Le fantastique s'est mis en place avec Ann Radcliffe (*Udolphe*, 1794), Matthew G. Lewis (*The Monk*, 1796), les contes d'Hoffman (*Ondine*, 1811, *Casse-Noisette et le Roi des rats*, 1816) Nodier (*Smarra*, 1821, *Trilby*, 1822), Mérimée (*la Venus d'Ille*, 1837), Maupassant (*Le Horla*, 1887), William Hope Hodgson (*The House on the Borderland*, 1908), Bram Stoker (*Dracula*, 1897), etc. Ces romans mettent en scène des forces terrifiantes, des spectres, des fantômes, des vampires, des monstres hybrides dans une ambiance cauchemardesque qui laisse le lecteur pantelant. Dans le contexte fantastique, un élément irrationnel surgit dans la vie quotidienne et dès lors, le doute et l'inquiétude s'installent sans que rien ne vienne expliquer ni éclaircir la situation qui s'obscurcit de plus en plus. C'est la définition du fantastique selon T. Todorov[258], ainsi complétée par Sophie Geoffroy :

> La littérature fantastique met en œuvre une écriture souvent expérimentale, qui s'attache à représenter les rapports de l'être humain à la réalité et au réel. Ce qui suppose à la fois la maîtrise de la représentation « réaliste » du monde et le désir impérieux d'écrire un texte de fiction qui bouleverse les rapports au monde du lecteur. [...] Le fantastique se trouve, dès l'étymologie, opposé à la raison, à la

---

[257] Sophie GEOFFROY-MENOUX, 2000, *Introduction à l'étude des textes fantastiques dans la littérature anglo-américaine*, Paris, éd. du temps, p.18.
[258] Tzvetan TODOROV, 1970, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, Points.

> réflexion logique, au raisonnable (*sensible*) et associé à la fantaisie (*fancy/fantasy* en anglais), c'est-à-dire l'imagination, aux chimères, à l'illusion, à la folie, à l'excentricité[259].

Et pourtant, contrairement à toute attente, le dragon est pratiquement inexistant dans le fantastique dont les monstres ne s'y apparentent pas. Ceci s'explique par le fait que le fantastique repose sur l'inconnu, le surnaturel et l'incertain, le soupçon d'une présence ou sur la certitude d'une présence invisible. Sophie Geoffroy explique que le fantastique elliptique « choisit de ne pas dire les choses ouvertement et montre que l'événement fantastique est par nature impossible à décrire »[260]. En dénommant cette présence dragon, sa référence plus ou moins définie cesse aussitôt d'agir sur le champ émotif de l'inconnu sur lequel s'établit le fantastique.

Le dragon apparaît cependant dans l'œuvre très particulière du mythe de *Cthulhu* de Lovecraft et de ses nombreux continuateurs. Howard Phillips Lovecraft est renommé pour ses nouvelles empreintes d'une atmosphère haletante où la présence de forces inconnues éveille une angoisse sourde chez le lecteur. Il explique que le conte fantastique doit se fonder sur la peur et se rapprocher de l'horreur :

> The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain - a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos[261].

À l'instar de Lord Dunsany (*The Gods of Pegana*, 1905, *The Book of Wonder*, 1912), Lovecraft a conçu un univers autonome, une mythologie et une cosmologie originales, plus vieilles que le monde, plus anciennes que toute religion connue, une croyance antérieure à la création du monde même, tout en effectuant des parallèles avec des résurgences et des survivances parmi des peuples et des légendes anciennes véridiques

---

[259] Sophie GEOFFROY-MENOUX, 2000, *Introduction à l'étude des textes fantastiques dans la littérature anglo-américaine*, Paris, éd. du temps, pp. 5-9.
[260] Sophie GEOFFROY-MENOUX, 2000, *Introduction à l'étude des textes fantastiques dans la littérature anglo-américaine*, Paris, éd. du temps, p. 66.
[261] Howard Philipps LOVECRAFT, 1927, « Horror and Surpernatural in Literature », in S.T. Joshi & David E. Schultz, 2000, *An Annotated H. P. Lovecraft Encyclopedia,*USA, Hippocampus Press, p. 25.

qui apportent une ancrage déroutant dans le plausible. Il a créé le mythe de *Cthulhu* en treize titres personnels (1919-1936) auxquels il faut rajouter plusieurs manuscrits d'autres auteurs qu'il a « revisités », où vivent toutes sortes de créatures qui corroborent les thèmes centraux des cycles mythiques de *Cthulhu*. Cet univers particulier a été complété par d'autres auteurs, imitateurs et continuateurs (Robert E. Howard, Lin Carter, Frank B. Long, Clark Ashton Smith, August Derleth, Robert Bloch, Colin Wilson, Kenneth Sterling, Brian Lumley) qui ont contribué à expliciter et densifier le cycle de *Cthulhu*[262].

Il s'agit d'un univers cauchemardesque dont Cthulhu est un grand prêtre du culte des Grands Anciens qui existèrent bien avant la présence des hommes sur Terre, venus des étoiles pour prendre possession du jeune monde. Cthulhu est un autre Kraken, une créature tentaculaire qui dort d'un sommeil sans rêve au fond de l'océan (« in the mighty city of R'lyeh/ Far, far beneath in the abysmal sea/His ancient, dreamless, uninvaded sleep » [263]) et qui doit se réveiller à une période apocalyptique afin de réduire à nouveau la terre à sa merci.

Dans ce cycle, en des temps immémoriaux, des êtres venus d'autres univers, envahissent la Terre et y règnent assez longtemps pour être considérés comme des divinités, mais l'expansion humaine les en chasse peu à peu. La magie noire, les cultes sanglants, les croyances sordides, ne sont pas écartés. Ces extraterrestres veulent reconquérir la Terre avec l'aide de sorciers et de magiciens qui tentent de rouvrir les passages cachés dans des grottes, entre les univers, les portes aux clés d'argent. Ils veulent faire survivre les cultes obscurs et barbares et même mettre à profit le moment de faiblesse des hommes : leur sommeil et leurs rêves. Le cycle *Cthulhu* s'inscrit dans le registre du fantastique oppressant.

Nombres des créatures de la mythologie lovecraftienne sont à rapprocher du dragon originel et mythique, qui va du le ver fouisseur du mythe celtique, au dragon volant, en passant par le monstre chtonien et le serpent. Ainsi, Ubbo-Sathla[264] demeurait dans les

---

[262] H.P. LOVECRAFT: *Beyond The Wall of Sleep* (1919), *The Call of Cthulhu* (1926) *The Moon-Bog* (1926), *At the Mountains of Madness*, *The Lurker at the Threshold*, *The Lurking Fear* (1923), *The Whisperer in Darkness* (1931) … ainsi que d'autres textes qui contribuent au cycle : « Zoth-Ommog » de Lin Carter dans le recueil collectif *Les Adorateurs de Cthulhu*., Brian Lumley, *Le Réveil de Cthulhu*, August Derleth, *The Trail of Cthulhu*, *The Mask of Cthulhu, Legends of the Cthulhu Mythos*… Frank B. Long, *The Hounds of Tindalos*…

[263] Robert M. PRICE (ed.), 1996, « The Other Name of Azathoth », in introduction à *The Cthulhu Cycle*: *Thirteen Tentacles of Terror,* Oakland, CA, Chaosium.

[264] Clark Ashton SMITH, « Ubbo-Sathla » (t.1), *Weird Tales*, juillet 1933, après « The Nameless Offspring », *Strange Tales* avril 1932.

marécages de la Terre nouvellement née, une masse sans tête ni membres, qui engendrait les têtards gris et informes de l'origine et tous les hideux prototypes de la vie terrestre. Les *Hunting Horrors* sont des êtres longs d'une douzaine de mètres, qui ne cessent d'onduler et de se contorsionner, ils servent le dieu Nyarlatholep et sont décrits comme d'énormes serpents noirs, visqueux, dotés d'ailes membraneuses. *The Profounds* peuvent évoluer sur la terre comme dans les eaux, ce sont d'immenses créatures aux ailes de chauve-souris qui volent très haut dans le ciel (*The Keeper of the Key*, 1951). Ces créatures effrayantes portent des noms attribués par l'auteur, parfois imprononçables (*The Byakhee*, « Yog-Sothoth », etc.), elles ne sont jamais désignées par le terme dragon.

Dragon est employé avec parcimonie (deux fois en tout) dans le premier récit du mythe, *The Call of Cthulhu*[265] (1926), une nouvelle divisée en trois parties. Dans la première, intitulée *The Horror in the Clay*, le narrateur se présente comme l'héritier qui découvre l'héritage légué par son grand-oncle. Il décrit un morceau de bas-relief sculpté par Henry A.Wilcox, trouvé parmi les papiers: « My somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature…A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque and scaly body with rudimentary wings » (L: pp.7-8). La deuxième partie de la nouvelle (*The Tale of Inspector Legrasse*) fait des retours dans le passé à différentes périodes (« seventeen years before », « forty-height years before » L : pp.14 et 16) pour expliquer l'origine de cette idole associée au terme Cthulhu. Deux pages de description (L : pp.15-16) amènent à la conclusion que rien n'est connu, ni l'image, ni les hiéroglyphes, pas même la pierre verdâtre qui constitue l'idole. Il s'agit d'un hybride ailé d'une époque remontant à des millions d'années avant l'arrivée des hommes, possédant une tête de céphalopode, une masse de tentacules faciaux et de longues griffes recourbées, (voir ill. en annexe 23). Le terme dragon revient dans la description de l'idole déposée au musée de Hyde Park, dans la troisième partie (*The Madness from the Sea*): « a cuttlefish head, dragon body, scaly wing, on a hieroglyphed pedestal » (L : p. 32). La créature n'en est pas vraiment, elle en possède des spécificités. Elle agrège le poulpe, le dragon et l'homme. Elle prend du dragon son corps mais pas ses ailes couvertes d'écailles. L'horreur s'ajoute au récit à la fin de la troisième partie, lorsque Cthulhu, réveillé par les marins cherche à les décimer en attaquant le bateau. Il poursuit les deux hommes qui ont sauté à la mer. Johansen lance alors le bateau sur Cthulhu afin de lui éclater la tête vue désormais comme

---

[265] H.P. LOVECRAFT, 2004, *The Cthulhu Mythos*, London, Penguin Books. Les citations empruntées à ce roman sont signalées «L», suivies du numéro de page correspondant.

celle d'une gigantesque pieuvre à la puanteur de charnier, mais, l'horreur est à son comble lorsqu'elle se recombine. Dans ce contexte, Cthulhu a le rôle principal sans être un personnage au sens strict, il est dans les pensées, il est l'antagoniste existant par le ressenti et l'odeur mais il est peu vu. Au moment où sa tête se précise, il explose en morceaux parce qu'il doit demeurer un mythe, sans forme précise pour demeurer dans le fantastique.

Les textes fantastiques ont cette capacité de mener le lecteur dans un univers instable, fondé sur la crainte et l'horreur, sur l'incertitude de la perception visuelle, sur les impressions de la proximité de monstres cachés dont il est donné de ressentir le côté néfaste et immonde, car le champ de vision se restreint à celui des personnages. Contrairement à la science-fiction qui révèle finalement le dragon au grand jour, pour que l'homme puisse étudier son adversaire, analyser son comportement et passer enfin à l'offensive. Le dragon du fantastique n'est jamais vraiment vu, il s'aperçoit dans une grotte souterraine ou c'est une ombre qui passe dans le ciel nocturne. Quand il est enfin, sur le point d'être vu, c'est une masse convulsive qui disparaît dans un bassin ou un bouillonnement derrière un autel comme dans *The Gorge Beyond Salapunco* (1948). Les tentatives de description d'un monstrueux hybride sont entrecoupées des sentiments de peur et d'horreur. Au final, le témoin est incapable de dire ce qu'il voit, quand il ne sombre pas dans la folie ou dans l'inconscience. Le fantastique repose sur une impression de présence, sur des troubles émotionnels et sur l'inexpliqué.

L'étude des dragons spécifiques du conte, de la science-fiction et du fantastique confirme qu'il est un archétype accaparé par tous les genres littéraires. Il assume des fonctions différentes qui n'ôtent en rien son image originale et sa pulsion onirique. À travers chaque genre, il est capable de « signifier autre chose et faire rêver autrement, telle est la double fonction de l'image littéraire »[266]. Ces dragons sont différents l'un de l'autre parce qu'ils sont des faire-valoir de chaque genre. Comme la Fantasy a également emprunté l'image du dragon, nous pouvons donc d'ores et déjà émettre l'hypothèse qu'elle l'enrichit d'aspects spécifiques à son genre. Qu'apporte le dragon à la Fantasy ? Commençons d'abord par définir la Fantasy et les ingrédients qu'elle brasse afin de comprendre l'importance et la place de l'apport draconique. Au terme de notre étude, nous parviendrons peut-être à appréhender ce que la Fantasy apporte en retour au dragon.

---

[266] Gaston BACHELARD, 1943, *L'air et les songes,* Paris, José Corti, p. 324.

3 – La Fantasy, ses ingrédients et le dragon

a) La Fantasy, un mélange des littératures de l'imaginaire

La Fantasy est née au siècle dernier à la même période que la science-fiction avec les Romantiques européens. Tandis que la science-fiction suivait la voie ouverte par le roman gothique à base scientifique à l'instar de *Dr. Jekyll and Mr Hyde (*1886) de Robert-Louis Stevenson ou les romans de H.G. Wells, la Fantasy suivait celle, éclectique, de Walter Scott, de William Morris (*The Wood beyond the World*, 1894) qui puisait dans les mythologies grecques (*The Early Paradise*, 1868-1870), germaniques (*Sigurd the Volsung and the Fall of the Niblungs*, 1876), dans les légendes arthuriennes (*The Defense of Gunevere*, 1858). Les pères fondateurs de la Fantasy demeurent incontestablement Lord Dunsany (*The Gods of Pegāna,* 1905, *The Kith of the Elf-Folk*, 1910, *The Story of Mona Sheehy*, 1939, *The Sword of Welleran,* 1910), J. R. R. Tolkien (*The Hobbit*, 1937, *The Lord of the Rings*, 1954), Mervyn Peake (*Titus Groan trilogy* : 1946, *Titus Groan*, 1950, *Gormenghast* et 1959, *Titus Alone*) et C.S. Lewis (*Narnia* : *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 1950, *Prince Caspian*, 1951, *The Last Battle*, 1956, etc.). Nous pouvons ajouter J.K. Rowling dont le cycle *Harry Potter* est devenu aujourd'hui, un pilier du genre. Ces auteurs ont ouvert la voie de la création d'univers contenant leurs propres dieux, leurs légendes, leurs mythes, leurs héros, leurs épreuves, leur petit peuple et les aides magiques et merveilleuses, en s'inspirant de contes, de légendes d'origine celtique, d'épopées anciennes, de mythes. Ils montrent que les contes de fées ne sont pas réservés aux enfants et que la magie résout bien des problèmes.

Il y avait à l'époque, en Angleterre un engouement pour le monde magique de Merlin, les épopées héroïques d'Arthur ou de Beowulf, pour l'imaginaire médiéval dont on publiait de vieilles ballades depuis la fin XVIIIème siècle. Ce lignage se perçoit dans la Fantasy, dans l'adjonction de quelques vers en épigraphe au début de chapitre, dans l'emploi de l'écriture gothique dans les titres, de l'écriture celte sur tel anneau ou parchemin et les personnages de la princesse, du magicien, du sorcier et du chevalier et du contexte médiéval. Ces éléments, en plus des créatures monstrueuses ou féériques et des héros, font partie des grandes tendances adoptées par le genre dès le départ, genre qui a rouvert la triple voie du conte, du mythe et des légendes populaires anciennes, en les adaptant au monde moderne, de façon parfois abrupte et déconcertante. L'engouement pour le roi Arthur, Lancelot, Merlin, et un certain médiévisme à l'américaine, est toujours d'actualité aux Etats-Unis où des dizaines de réécritures paraissent chaque année, avant,

affirme Anne Berthelot, les romans de dragons mais après ceux qui parlent des loups-garous, vampires et lycaons qui resurgissent en force depuis deux ou trois ans[267]. Nous l'interprétons comme une double orientation de la Fantasy qui s'appuie, d'un côté, sur la sentimentalité de l'univers chevaleresque noyé de magie blanche où les personnages sont jeunes pour un public jeune, féminin (besoin de rêve et de merveille) et de l'autre côté sur la bestialité refreinée par la société multiraciale des mégalopoles et l'intégration des classiques de l'horreur des années 80 à la Fantasy plus vigoureuse pour un public adulte, (besoin d'évasion, d'émotions fortes et de héros qui se charge d'exprimer la violence).

La Fantasy, comme les autres sous-genres appartenant aux littératures de l'imaginaire, utilise les ingrédients qui font leur force, les syncrétise et les transforme à volonté. Une part importante de l'œuvre est fabulée, mais l'univers mis en scène est visualisé avec précision au fil des cycles[268], grâce aux descriptions détaillées et la possibilité de se référer aux outils, placés en annexe, « de la description du monde, historiographie, cartographie, anthropologie, botanique, lexicologie... l'encyclopédie du monde fictionnel [...] qui « encadr[ent] le texte fictionnel de leur caution documentaire »[269]. Ces éléments nommés la « xéno-encyclopédie » par Richard Saint-Gelais[270], confèrent une vraisemblance scientifique à l'univers parallèle décrit. Le même univers est parcouru et approfondi dans chaque volume du cycle. Le lecteur peut y évoluer sans contrainte technologique particulière, contrairement à l'univers de science-fiction.

Nous nous attendons à trouver les ingrédients des légendes, le merveilleux des contes, de la science-fiction et des miracles, additionnés d'une pointe de fantastique et d'horreur. Nous allons croiser des monstres, des personnages dotés de pouvoirs magiques, des fées, des animaux qui parlent. Nous pouvons passer dans des mondes parallèles en vaisseau spatial ou voler sur un dragon. Le lecteur donne son accord tacite en entrant dans le roman, de sorte que la question du vraisemblable ne se pose pas, car il est dans le merveilleux selon la définition de Todorov.

---

[267] Anne BERTHELOT, « Fantasy à la française et Fantasy anglo-saxonne : une différence de rhétorique ? » in *La Fantasy en France aujourd'hui*, colloque organisé par Anne Besson, Vincent Ferré et Anne Larue, 10-11 juin 2009, Université Paris 13, Nord, Villetaneuse.

[268] Un cycle est une série de romans d'un ou plusieurs auteurs regroupés sous un même titre. Par exemple *Dungeon & Dragons* (plusieurs auteurs non nommés), *The DiscWorld* de T. Pratchett (un seul auteur pour une trentaine de titres) ou encore *DragonLance* (M. Weis et T. Hickman et plusieurs autres auteurs nommés)

[269] Anne BESSON, 2007, *La Fantasy,* Paris, Klincksieck, p. 147.

[270] Richard SAINT-GELAIS, 1999, *L'Empire du pseudo, Modernités de la science-fiction*, Quebec, Nota Bene.

Les motifs empruntés au folklore et aux contes populaires, les fées, les trolls, les gnomes et autres lutins, dont les dénominations n'ont pas changé, eurent pour effet de cantonner la Fantasy dans la littérature de jeunesse. C'est une réaction qui se répète au cours de l'histoire, car la Fantasy a connu la même réception que la littérature fantastique ou la science-fiction quelques années plus tôt. Sophie Geoffroy écrit que les textes fantastiques ont été « perçus comme une résurgence dérangeante et infantile d'éléments archaïques, associés à de simples « contes de bonne femme »[271].

La Fantasy se tourne vers les motifs et les contextes anciens qui aboutirent aux récits merveilleux et aux croyances populaires, transmises oralement de génération en génération. Des critiques, à l'instar de G. R. R. Martin, n'hésitent pas à faire débuter la Fantasy aux premières heures de l'humanité, aux peurs et rêves partagés par les premiers groupes humains et à la placer dans les œuvres de tous les auteurs qui ont fait preuve d'imagination au cours des siècles, confondant ainsi le genre d'aujourd'hui avec le terme anglais signifiant fantastique, imaginaire et récit erroné :

> Il n'y a jamais eu, dans l'histoire de l'humanité, de période où les hommes ne se demandaient pas ce que cachait la prochaine colline, pour remplir de merveilles et de terreurs les espaces vides de leurs cartes. Le premier conteur de Fantasy tissait ses récits accroupi près du feu, tout en partageant avec les siens un cuissot de mastodonte carbonisé. Homère était auteur de Fantasy, au même titre que Shakespeare. Conan le barbare de notre époque qui a inspiré tant de récits, n'aurait pas semblé déplacé en train de lamper une corne d'hydromel avec Siegfried et Beowulf. [272]

La Fantasy est nostalgique des thèmes anciens qui ont la faculté de projeter l'imagination dans un contexte propice à la réactivation mythique, mais elle se réapproprie les mythes en tenant compte de l'évolution de la société et de la pensée moderne.

La proximité de personnages de temps différents ne paraît pas paradoxale car la Fantasy peut embrasser toutes les connaissances léguées du passé qui s'offrent à elle aujourd'hui sur un même plan de travail. Elle agit comme le veut son genre, en magicienne qui ouvre les portes du temps et des ères. Chaque univers a sa représentation géographique, sa mythologie, ses dieux, ses croyances, sa préhistoire, son histoire et son repérage chronologique, contrairement au *once upon a time* des contes. De ce fait, les œuvres furent

---

[271] Sophie GEOFFROY-MENOUX, 2000, *Introduction à l'étude des textes fantastiques dans la littérature anglo-américaine*, Paris, éd. du temps, p. 5.
[272] George R.R. MARTIN, « Introduction », Karen HABER (dir.), 2003, *Méditations sur la Terre du Milieu*, Paris, Bragelonne, p. 23.

éparpillées entre tous les genres avant que leur spécificité par rapport aux autres littératures de l'imaginaire, ne soit reconnue. Les limites de la Fantasy semblent difficiles à cerner car c'est un genre qui, vu de l'extérieur, peut tout englober. Les critiques tels Jacques Goimard[273] ou André-François Ruaud[274] ont tenté d'affiner leurs recherches en la scindant en différents sous-genres à la suite de Clute et Grant[275]. Mais leurs distinctions sont difficiles à observer et sont très aléatoires lorsque des portes atemporelles permettent de sauter d'un univers à l'autre, de sorte que des parties d'un même roman peuvent le situer dans l'une ou l'autre catégorie.

La Fantasy tournée plus spécialement vers la jeunesse a adopté d'emblée le terme unique de Fantasy. Dans cette catégorie, les héros connaissent les mêmes problèmes que tous les adolescents dont *Harry Potter* (J.K.Rowling) ou *Ewilan* (P. Botero) concrétisent les rêves d'évasion et de reconnaissance. Le roman suit une trame linéaire. Après leur participation au combat héroïque qui ramène l'équilibre, ils rentrent chez eux, grandis (appropriation de la finalité du conte).

Au départ, il n'y avait pas non plus de distinction lorsque Lin (Linwood Vrooman) Carter a créé chez Random House une collection baptisée « Balantine Adult Fantasy », afin de distinguer une collection plus prestigieuse que celle des *pulps* qui publiaient tous les auteurs des genres de l'imaginaire et de Fantasy, à l'instar de A. Merritt, H. Rider Haggard, George Sylvestre Viereck, Paul Eldridge, Robert E. Howard. Après le succès de *Conan*, il faut rajouter L. Sprague De Camp, Robert Jordan et Fritz Leiber parmi les auteurs les plus connus. Mais Lin Carter publia sous le titre « Adult Fantasy » des œuvres aussi diverses que celles de James Branch Cabell, Lord Dunsany et H.P. Lovecraft. Il faut cependant reconnaitre que grâce à ses efforts de définition, de publication d'anthologies et d'auteurs, depuis les années 70, la Fantasy, sans plus d'adjectifs, a son identité propre.

De nombreux critiques se sont attachés à clarifier les critères de la Fantasy par rapport à la science-fiction où elle a longtemps été classée[276]. Les distinctions essentielles

---

[273] Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du Merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, « Agora ».
[274] André-François RUAUD, 2001, *Cartographie du merveilleux*, Paris, Denoël.
[275] John CLUTE & John GRANT, 1997, *The Encyclopedia of Fantasy*, London, Orbit.
[276] Gérard Klein, Jacques Goimard (2003, *Critique du merveilleux et de la Fantasy,* parution du premier *Magazine of Fantasy and Science-fiction*), Isabelle Perrier (2006, *Fantasy et science-fiction : transcendance et appareil, révolution et conservation*), Christian Chelebourg (2006, *Le Surnaturel, poétique et écriture*), Isabelle Cani (2007, « préservation des lutins et probabilité des dragons : de la tentation de la *Fantasy* au sein de la science-fiction » au colloque du CRELID *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*) ou encore Anne Besson (2006, « Science-fiction et Fantasy : frontières disputées », communication pour le « Mois de la SF à l'ENS » lors des journées d'études *Littérature de Science-fiction* et en 2007, *La Fantasy*, « 50 questions »).

entre les deux genres portent sur l'emploi de la magie omniprésente qui surgit naturellement en Fantasy pour expliquer ou débrouiller une situation, de la merveille qui relève du don ou du sacré alors qu'en science-fiction la merveille s'obtient grâce à la machine ou à un dysfonctionnement de la machine et qu'elle a sans cesse recours à des procédures de rationalisation. Le lecteur de Fantasy - ou le spectateur puisque de plus en plus de romans sont portés à l'écran - est ramené sain, sauf et souriant dans son monde après son singulier voyage dans un imaginaire où la magie est un ingrédient obligé afin d'ôter l'univers des contraintes terrestres dimensionnelles ou temporelles connues. La référence ne doit plus être l'homme et son cadre de vie terrestre, mais un autre univers et d'autres peuples où les héros ressemblent néanmoins beaucoup aux humains, par commodité de compréhension. Nous y trouvons, comme le dit Lin Carter, « des histoires de guerre, de quêtes ou d'aventure ayant pour cadre un pays, un monde, un temps sorti de l'imagination de l'auteur ; un milieu où la magie est vraiment efficace et où les dieux sont bien réels ».[277]

Dans ce travail qui suit la piste des dragons, deux grandes directions sont empruntées dès l'origine:

- l'Heroic Fantasy, accaparée par les jeux de rôle puis les jeux vidéo, qui fait référence surtout à une société terrestre primitive et violente, la « Sword and Sorcery » d'origine.

- la Fantasy, sans adjonction d'autres termes (univers parallèles, quête héroïque) qui regroupe l'héritière de Tolkien et des contes de fées, la *high Fantasy* de départ et toutes les autres appellations.

La confusion, grande entre ces deux termes, a encore grandi avec l'introduction du dragon. Nous nous proposons de clarifier cette distinction dans le chapitre I de la deuxième partie consacrée à la mise en scène des dragons dans la Fantasy. Nous y définirons rapidement l'Heroic Fantasy et son contexte particulier, dans le seul but de faire ressortir sa figure du dragon et de la comparer avec celle de la Fantasy, notre champ d'étude.

Au terme de notre partie sur les premiers dragons de la Fantasy moderne, le nom de Tolkien paraît incontournable. Quel est son apport à la Fantasy et au retour des dragons ?

---

[277] Marc DUVEAU (éd.) 2003, *La grande anthologie de la Fantasy*, Paris, Omnibus, p. VIII-X.

b) La contribution de Tolkien à la Fantasy

Selon Anne Besson « le genre ne vaudrait sans doute simplement pas que l'on s'y arrête si Tolkien ne l'avait réinventé »[278]. John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), écrivain et professeur, se situe dans un courant littéraire qui a abouti à la Fantasy. Il s'est inspiré de William Morris comme de Lord Dunsany, il a écrit à la même époque que C.S. Lewis, et pourtant c'est son œuvre que l'on retient par sa richesse, son ampleur, sa multiplicité, son érudition, le réalisme de son univers, l'expression et les niveaux de langues différents pour chaque personnage, les apports mythiques, le retour des fées et du merveilleux, etc. Il a inspiré et inspire encore de nombreux auteurs, en maître inégalable, car la barre placée très haut est difficile à franchir.

> L'œuvre de Tolkien est la seule à s'être imposée comme paradigme du genre. Celle-ci a beau ne pas avoir été un épiphénomène isolé, et alors même qu'elle s'inscrit dans une Fantasy émergente, elle synthétise et déborde celles qui l'avaient précédée par l'ampleur et la profondeur d'une véritable « subcréation » qui a su éviter le défaut de l'artifice en imposant un réalisme paradoxal[279].

De nombreux auteurs, critiques à l'occasion, tels Douglas A. Anderson, Harry Turtledove, Raymond E. Feist, s'accordent à dire que Tolkien a transformé l'appréciation littéraire et imposé la Fantasy en tant que genre, autant par son œuvre, que par son succès qui a rejailli sur tous les autres auteurs de Fantasy. Ce genre littéraire a dépassé les frontières des pays anglo-saxons grâce à l'immense succès de certaines œuvres traduites reconnues internationalement, à l'instar de *Conan* d'Howard (1932-36), d'*Harry Potter* de J.K.Rowling (1995-2007).

> La plus grande dette des auteurs de *Fantasy* de tous crins (en aucun cas des seuls imitateurs) envers J.R.R. Tolkien est la conséquence de son succès sur le genre tout entier. [...] La Fantasy était un genre vers lequel les auteurs se tournaient à l'occasion entre deux romans remplis de vaisseaux spatiaux. La science-fiction la dépassait normalement en chiffre de vente [...] Les romans de Fantasy, actuellement, apparaissent sur les listes des meilleures ventes beaucoup plus régulièrement que leurs homologues de la science-fiction [...] ont désormais de meilleures chances de voir le jour (et l'œuvre de Tolkien n'y est pas pour rien). [280]

---

[278] Anne BESSON, 2007, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, p. 62.
[279] Anne BESSON, 2007, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, p. 68.
[280] Harry TURTLEDOVE, « L'anneau et moi », in Karen HABER (dir.) *Méditation sur la Terre du Milieu*, Paris, Bragelonne, 2003, pp. 87-88.

Tolkien est reconnu comme maître incontestable, une référence de la Fantasy, mais certainement pas son fondateur. Tous les auteurs qui ont participé au recueil dirigé par Karen Haber, 2003, *Méditations sur la Terre du Milieu,* le remercient d'avoir permis à des adultes de redécouvrir l'imaginaire merveilleux.

Il a utilisé, entre autres créatures fantastiques, des dragons. Le fait de les avoir introduits dans son œuvre a permis leur retour. Mais quelle est la figure de ses dragons ? Sont-ils différents des anciens ? En quoi sont-ils les premiers dragons de Fantasy ?

c) Deux dragons de Tolkien : Glaurung et Smaug

Féru de mythologies, de contes, des mythes et légendes nordiques, des pays celtes notamment, Tolkien a puisé dans les récits anciens le motif du dragon et l'a réintroduit dans la littérature moderne en faisant apparaître dans son œuvre quelques spécimens participant à l'atmosphère, à l'instar d'Ancalagon the Black, le premier des dragons ailés de Middle-Earth, élevé par Morgoth dans les grottes d'Angband (*The Lord of the Rings*, 1954). Nous retenons surtout deux dragons nommés, qui parlent et se distinguent par leur rôle prépondérant au sein de la narration : Smaug (*The Hobbit*, 1937) dans le Deuxième Âge et Glaurung, le premier des dragons de Morgoth (*Silmarillion,* 1977, *The Children of Húrin*, 2007) dans le Premier Âge, que nous nous proposons d'étudier ici.

Dans son essai *Of Faery Stories*, un an après la parution de *The Hobbit*, 1937, qu'il considérait comme une histoire pour enfants et où apparaît le dragon Smaug, il associe le dragon au conte de fée, un ingrédient indispensable d'un contexte particulier, plutôt qu'un personnage : « The dragon has the trade-mark 'of Faerie' written plain upon him » [281] annonça-t-il. Il produit l'atmosphère merveilleuse recherchée par le conte: « Tolkien believed that the dragon and his golden hoard lay deep in the heart of « Faerie ». Certainly these magnificent monsters enriched the imagination and fired spirit that created Middle-earth and its inhabitants »[282].

c-1: Glaurung :

Les dragons de Tolkien ont le temps d'apprendre l'art du langage, puisqu'ils demeurent enfouis au fond de leur grotte durant des milliers d'années. Ils parviennent en

[281] Conférence Andrew Lang donnée le 8 mars 1939 à l'université St. Andrews, publiée en 1947 dans *Essays Presented to Charles Williams*, Oxford University Press, traduit par Christine Laferrière dans Christopher Tolkien (éd.), 2006, *Les Monstres et les critiques et autres essais*, Paris, Christian Bourgois, pp. 139-201.
[282] David DAY, 2003, *The World of Tolkien*, *Mythological Sources of the Lord of The Lord of the Rings*, GB, Mitchell Beazley, p. 86.

effet, à faire dire au visiteur ce qu'ils souhaitent apprendre. Tolkien attribue à ces dragons deux capacités essentielles : l'art des énigmes qu'il faut découvrir afin d'obtenir le droit de passer (le rôle du Sphinx), et le pouvoir d'ensorceler, d'ôter par le regard, la volonté de la personne qu'il regarde de ses yeux sans paupières, et d'imposer sa volonté. C'est sur cette capacité du dragon que repose le roman *The Children of Húrin.*

> And Túrin being under the spell of Glaurung hearkened to his words, and he saw himself as in a mirror misshapen by malice, and he loathed what he saw. (p. 179). […] Turin, being yet bemused by the eyes of the dragon [...] believed the words of Glaurung. [283]

Niënor révèle son identité à Glaurung qui manigance sa vengeance lorsqu'il apprend qu'elle est la sœur de Túrin et la fille de Húrin. Il l'ensorcèle comme son frère et fait commettre aux personnages des actes répréhensibles. Ils basculent dans la débauche en vivant leurs pulsions animales. Túrin se complait dans le crime durant vingt-trois ans, il change de nom sans cesse (Adaneghel 'Elf-man', Agarwaen 'Bloodstained', Mormegil 'Black Sword', Turambar…). Sa sœur devient amnésique et s'enfuit, elle est retrouvée nue, dans la forêt. Sauvée, on la renomme Níniel. Puis le frère et la sœur se marient. Ce n'est que lorsque l'enchantement cesse, qu'ils découvrent l'horreur de leur vie de sacrilèges («And the spell of Glaurung loosed its last threads, and he knew the lies with which he had been cheated », Húrin : p. 188). Níniel se tue en apprenant ses liens de parenté avec Túrin, son amant. À l'instar de Juliette qui se tue en pensant que Roméo est mort, Níniel se jette dans le ravin en voyant Túrin étendu près du dragon : « she cast herself over the brink, a cry lost in the roaring of the river », (Húrin : p. 244). Túrin, qui n'était qu'évanoui, à son réveil, se tue en apprenant le suicide de sa sœur.

Glaurung est un dragon du Mal, un énorme serpent puant dont l'association avec la mort est répétée : «it stank of death », « the dragon-stench », «a reek of death»[284]. Il a des pattes antérieures mais pas d'ailes aussi sa traversée du ravin au fond duquel est caché Túrin est laborieuse : « the Dragon crawled with slow weight [...] spring over the chasm with his great forelegs and then draw his bulk after » (Húrin : p. 236). Il sert le dessein de

---

[283] *Narn I Chîn Hurin*, *The Tale of the Children of Húrin*, édité par Christopher Tolkien, 2007, London, Harper Collins, pp. 179-180. Toutes les citations provenant de cet ouvrage, empruntées ici, seront signalées « Húrin » suivies du numéro de page.

[284] *Narn I Chîn Hurin*, *The Tale of the Children of Húrin*, édité par Christopher Tolkien, 2007, London, Harper Collins, p. 237/ p. 248/ p. 249.

Morgoth d'asservir tout le Beleriand. Il a la figure brutale et primitive créée par les imaginations celtes anciennes, celle de Fafnir.

> Tolkien required something that was brutal, murderous, and filled with low cunning. [...] the most evil of all monsters created by the collective imaginations of the German and Norse races [...]. This "prince of all dragons" was the spectacularly patricidial, fratricidal, genocidal, Fafnir the Fire-Drake, the usurper of the cursed golden treasure of the (mysterious and extinct) Nibelungs.[285]

Tolkien voulait un dragon qui ressemblât à celui des légendes anciennes. De nombreux éléments le rapprochent en effet de *Siegfried*. Túrin tue Glaurung de la même manière que Siegfried tue Fafnir : les deux héros attendent le passage du dragon dans une tranchée creusée sur son passage (Siegfried, dans le puits et Túrin, dans le ravin) et lui enfoncent leur épée dans le cœur, par en-dessous. Dans les deux cas, leur victoire est entachée : Túrin, par le fait que l'être aimé est sa sœur, et Siegfried, par la traîtrise doublée du fratricide de Regin pour s'emparer de l'or.

c-2: Smaug :

Dans le cas de Smaug, la référence ancienne est double, *Siegfried* et *Beowulf*. Le dragon de *Beowulf* se réveille lorsqu'un voleur pénètre dans son antre, vole une coupe dans son trésor et s'enfuit. Bilbo Baggins réitère le fait en volant, lui aussi, une coupe dans le trésor de Smaug. Les deux voleurs ne se font pas prendre et échappent à la colère du dragon qui s'en prend aux habitations proches. Dans les deux récits, un champion noble et entraîné au combat se désigne pour combattre le dragon : Beowulf dans le premier et Bard the Bowman dans le second, des noms aux consonances proches. La fin du récit et le combat contre Smaug se rapprochent davantage de l'histoire de *Siegfried*.

Le dragon de *Beowulf* demeure une bête sans nom, une simple incarnation du démon, tandis que Tolkien qui accorde une place essentielle au nom contenant l'essence de chaque chose et de chaque être, a commencé par nommer chacun de ses dragons d'un nom significatif de son trait de caractère. David Day évoque le cheminement qui a abouti à Smaug à partir d'une incantation ancienne celtique pour faire fuir les dragons : « wid smeogan wyrme » que Tolkien a pris pour une devinette et essayé de résoudre. Il s'est arrêté sur le mot « smeogan », signifiant « pénétrant » qui l'a conduit à « smeagan » (se

---

[285] David DAY, 2003, *The World of Tolkien*, *Mythological sources of the Lord of The Lord of the Rings*, GB, Mitchell Beazley, p. 89.

renseigner sur), puis à « smeogol » (se faufiler comme un ver dans) puis à « smugan » (ramper vers) ; ces trois termes de l'ancien Anglais provenant d'un même ancien terme allemand « smugan » (se glisser dans un trou) [286]. Toutes ces notions sont incluses dans le nom définitif : « By converting the prehistoric German verb to its past tense, Smugan was 'squeezed through a hole' back in time. And so, the riddle was solved: the name of the dragon had to be "Smaug"! Yé utúvienyes! Smaug the Golden![287]

Smaug est un *Fire Drake,* la race de ceux qui sont très intelligents, rusés, destructeurs et terribles même endormis : « a dire menace even in his sleep »[288]. Enfoui dans sa grotte depuis des milliers d'années, il dort sur son trésor dont il connaît l'emplacement de chaque pièce. Il se réveille soudain lorsqu'il entend marcher dans son antre. Il pense aussitôt à des voleurs : « Thieves ! Fire! Murder! [...] His rage passes description » (Tolkien : p. 252). On vient de lui dérober une pièce de son trésor. Malgré sa rage, il sait exactement ce qui manque: « He stirred and stretched forth his neck to sniff. Then he missed the cup » (Tolkien: p. 252). Cela fait si longtemps qu'il dort sur ce trésor que des pièces sont incrustées dans sa peau, formant une solide carapace, (voir annexe 27, ill. 2). Il se déclare invincible: « My armour is like tenfold shields, my teeth are swords, my claws spears, the shock of my tail a thunderbolt, my wings a hurricane, and my breath death ! » (Tolkien : p. 262). Il est prêt à tuer tous ceux qui osent s'approcher.

Il annonce que la protection que lui apportent les pierres collées à sa peau est inattaquable. « I am armoured above and below with iron scales and hard gems. No blade can pierce me » (Tolkien : p. 298). Bilbo excite tellement sa fierté qu'il roule sur le dos pour lui montrer sa carapace ventrale où, piégé par sa vanité, se découvre son point de vulnérabilité au niveau de sa poitrine : « a large patch in the hollow of his left breast as bare as a snail out of its shell » (Tolkien : p. 298). Smaug renvoie l'image du dragon du conte, le gardien de trésor sûr de sa force, qui prend le temps de jouer avec son visiteur comme un chat avec une souris et dévoile ses faiblesses.

Comme Glaurung, il sait tourner ses phrases de sorte que le visiteur finit par lui révéler ce qu'il souhaite apprendre. Il aime les jeux de mots et les énigmes (« no dragon

---

[286] David DAY, 2003, *The World of Tolkien*, *Mythological sources of the Lord of The Lord of the Rings*, GB, Mitchell Beazley, pp. 86-87.
[287] David DAY, 2003, *The World of Tolkien*, *Mythological sources of the Lord of The Lord of the Rings*, GB, Mitchell Beazley, p. 87.
[288] J.R.R. TOLKIEN, 1937, *The Hobbit or There and Back Again*, London, Harper Collins Publishers, p. 250. Les autres citations empruntées à cet ouvrage, ici, seront signalées « Tolkien » suivies du numéro de page.

can resist the fascination of riddling talk and of wasting time trying to understand it », Tolkien: p. 259). Smaug le met en pratique lorsque Bilbo se présente sous forme de devinette pour ne pas révéler son nom sans mettre le dragon en colère, mais le dragon est fort à ce jeu et est sur le point de découvrir son identité. Il a le pouvoir d'ensorceler et d'ôter par son regard la volonté de la personne qu'il fixe de ses yeux sans paupières. Pouvoir perceptible lorsque Bilbo, invisible grâce à l'anneau, croise le regard de Smaug qui le cherche, et a soudain envie de sortir de sa cachette et de tout révéler au dragon (« an unaccountable desire seized hold of him to rush out and reveal himself and tell all the truth to Smaug », Tolkien, p. 260). Mais comme le dragon ne le voit pas, il réussit à se libérer.

Le rôle de ce personnage ne s'arrête pas à sa grotte, et sa colère ne tombe pas. Smaug est rancunier, il décide de retrouver le voleur. Il n'attend pas à l'instar du dragon des légendes anciennes. Il attaque Esgaroth, la ville du lac, qui subit la fureur de ses flammes. Et, il est surpris d'y trouver une résistance et de recevoir une volée de flèches. Il est furieux et outré de cette audace (« no one had dared to give battle to him for many an age », Tolkien, p. 287). C'est alors que se dresse la figure de l'homme qui a la lignée nécessaire pour devenir un héros, Bard descendant en droite ligne de Girion, Seigneur de Dale. Peu à peu le combat se restreint à un duel entre le dragon et l'homme qui lui fait face alors que tous ses compagnons fuient. Le combat de Bard est héroïque, il le clôt avec sa dernière flèche, la noire : « The flames were near him. His companions were leaving him. He bent his bow for the last time » (Tolkien, p. 289). Le symbolisme est double: l'ultime chance et la couleur noire de la nuit qui concentre la magie de toutes les couleurs et atteindra son but sans se faire voir (mysticisme et croyances).

Le texte n'est pas dépourvu de merveilleux. Une petite grive se pose sur l'épaule de Bard au moment où il tend son arc et lui souffle l'endroit à viser, le point de vulnérabilité du dragon. « Marvelling he found he could understand its tongue, for he was of the race of Dale » (Tolkien, p. 289). La compréhension du langage de l'oiseau, le rapprochement fait avec sa noblesse de naissance alors qu'il n'en a pas le titre, sont des résonances de l'histoire de *Siegfried* dont s'est inspiré Tolkien. L'emplacement vulnérable n'est toutefois pas le même à cause du champ de vision ajusté au lecteur-spectateur de la morphologie du dragon et le dos pour Siegfried protégé par le sang du dragon, excepté l'endroit où s'était déposée une feuille. Notons aussi la référence implicite au talon d'Achille.

Le combat inégal semble perdu d'avance, l'avantage est donné au dragon, mais un homme seul investi d'une mission libératrice presque divine, montre sa bravoure et sa vaillance, il ne recule pas malgré les morts qui s'entassent autour de lui (réminiscence de l'épopée), puise ses ultimes forces et vainc, grâce à une aide inattendue (réminiscence du conte). Bard devient roi de Dale. La fin est heureuse comme le veut le conte merveilleux, convention reprise par la Fantasy.

Quant à Smaug, il quitte le modèle ancien pour devenir un dragon de Fantasy et plus précisément d'Heroic Fantasy par son comportement inattendu. Son attaque en représailles, le vol, les flammes qu'il crache et le combat qui se rencontre dans la plupart des romans de Fantasy moderne, font que Smaug se différencie de Glaurung et du gardien de passage des contes. Il n'est plus gardien chtonien confiné à sa grotte où il se fait tuer, il n'est plus passif. Il agit et réagit. C'est un dragon actif qui cherche à se venger, échafaude un plan de combat et exprime sa rancœur en attaquant la cité.

Les emprunts aux divers genres sont visibles. Ils conduisent néanmoins un autre aboutissement grâce au dragon qui prend une figure nouvelle. Tolkien a eu la brillante idée d'offrir à des dragons le rôle de personnage nommé, de les rendre tangibles grâce aux sentiments dont ils font preuve et à la manière dont ils tiennent une conversation. Smaug devient un modèle visible dans Wyrmfather de R. Knaak, 1998, *The Legend of Huma* (voir notre chap. IV de la deuxième partie). Tolkien a ouvert une brèche où se sont engouffrés des centaines d'écrivains qui prouvent qu'ils peuvent se démarquer en revisitant l'image du dragon et en faisant une créature nouvelle. Smaug représente le modèle désormais classique du dragon d'Heroic Fantasy.

L'ambivalence du dragon explique la popularité et la prégnance de cet animal mythique qui est devenu un élément indispensable de la Fantasy par son lien avec une certaine atmosphère troublante et magique, l'image d'un temps si ancien qu'il devient extratemporel. En brossant *in situ*, les facettes du dragon de Fantasy (dans des thèmes anciens repris ou nouveaux), dans nos parties suivantes, nous espérons parvenir à l'image la plus complète possible de cette nouvelle créature.

Dans ce qui précède, nous avons cherché à révéler la richesse symbolique du dragon emprunté par divers domaines, des domaines qui peuvent sembler disparates parce qu'ils regroupent des valeurs rationnelles et irrationnelles, scientifiques et parascientifiques, littéraires et picturales. L'antinomie des registres montre que le dragon sert depuis l'origine de l'humanité à tenter d'expliquer l'inexplicable.

L'homme n'est plus au temps des mythes, il aurait dû dépasser la perception primaire du monde motivée par sa peur et suivie de phantasmes. Les progrès scientifiques ont apporté d'immenses connaissances théoriques, des moyens de repousser l'obscurantisme et l'obscurité, et pourtant le rationalisme prouve chaque jour ses limites. Toutes les créatures d'autres temps et visions de toutes sortes n'existeraient plus si l'homme avait surmonté ses angoisses profondes. Et le dragon, ne serait pas aussi présent en ce début du XXIème siècle s'il ne correspondait à une attente. J.M. Sallmann confirme notre hypothèse :

> Nos contemporains restent fascinés par le mystère, par la quête de l'irrationnel, dans un monde qui leur semble trop logique et trop prévisible. Il est donc loin le rêve des philosophes des Lumières ou celui des positivistes du XIXème s. pour qui le développement de l'instruction et de la connaissance scientifique devait faire reculer les « superstitions ». L'accumulation des connaissances n'a pas entamé cette exigence du merveilleux[289].

Au contraire, l'homme d'aujourd'hui se tourne plus volontiers vers cette créature qui offre l'assurance d'un ancrage dans une stabilité lointaine et des valeurs qui perdurent, contrairement à notre société moderne qui évolue trop vite et détruit trop rapidement les repères hérités du passé. Le dragon est devenu de manière très logique l'animal de la Fantasy. Il est le mythe incarné, le lien avec les Etres Suprêmes des grandes cosmogonies. Il aide à retrouver la magie, les forces et les croyances ancestrales refoulées dans l'homme par le modernisme qui relègue également les rêves au second plan. Il aide à rêver et son image appropriée par les nouvelles technologies va dans ce sens. Car les écrivains, les artistes, les lecteurs et les spectateurs de Fantasy, sont des êtres du XXIème siècle qui ont intégré et consomment l'image et la technologie du mouvement dans leur vie quotidienne. L'évasion et le rêve se font de plus en plus par l'écran ou la page interposés.

Les œuvres de Tolkien seules n'ont pas suffi à une réappropriation aussi massive des dragons à la fin du XXème siècle. Sa réception répondait à une attente qui renforce notre idée de la réapparition cyclique du dragon. En effet, il demeure latent et se fait même oublier durant les périodes de relatif équilibre et de changement lent car les individus ont le temps de s'adapter aux nouvelles donnes et d'accepter les nouveautés.

---

[289] Jean-Michel SALLMANN, 2006, *Dictionnaire historique de la magie et des sciences occultes*, Paris, L.G.F., p. 11.

Au cours de l'histoire, le lien est visible entre les changements politiques et la considération du dragon comme entité réelle. À chaque tournant sociopolitique décisif, les artistes ont laissé des témoignages d'une présence draconique. Ce fait est visible depuis l'antiquité : lorsque les tribus nomades se sont rassemblées en chefferies plus stables, puis lorsque les petits comtés et duchés se sont regroupés en royaumes sous Charlemagne, enfin lorsque l'Église chrétienne s'est imposée comme religion unique, balayant tous les systèmes païens par la violence ou l'intégration, en écartant les religions musulmane, juive, orthodoxe ou cathare. Le dragon a ressurgi, à chaque fois, plus virulent.

Chacune de ses réapparitions correspond à une période de croissance rapide et de développement important et de centralisation des pouvoirs. Les mêmes éléments socio-politico-culturels amènent leur lot d'instabilité, de crainte pour l'avenir, de changement de mode de vivre trop radicale, de perte d'autonomie régionale, de démembrement de la famille et de la déconsidération de l'individu. Les artistes de tous temps ont traduit leur époque et les changements de systèmes politiques par des allégories. Le dragon fait partie de leur peur de l'avenir. C'est ainsi que s'explique sa soudaine réapparition dans les créations artistiques ou dans les littératures « populaires », à l'approche de la Deuxième Guerre mondiale. Le dragon s'est multiplié et propagé partout d'un seul coup, à l'orée du millénaire, avec l'anxiété du passage de l'an 2000, date butoir pour certaines sectes qui préconisaient la fin du monde. Une partie de la population a vu avec appréhension l'institution de l'Europe à la place de la CEE, le passage à l'Euro considéré comme la perte des références monétaires nationales, une augmentation rapide du coût de la vie et des dépenses des ménages, et enfin une mutation programmée du visage de l'Europe avec une possible centralisation des pouvoirs aux mains des pays les plus riches. Ces bouleversements mondiaux ont suscité la crainte pour l'avenir. Or lorsque les réponses données par la culture ne résolvent plus les problèmes psychologiques, l'être humain tout entier est déstabilisé et se laisse aller à l'hystérie, ouvrant les espaces profonds du cerveau qui recèlent le dragon.

L'échiquier mondial actuel possède tous les facteurs qui réveillent les dragons : la globalisation des moyens, la mondialisation, la propagation mondiale rapide de virus et de maladies graves dues aux liaisons aériennes quotidiennes en direction de toutes les villes de la planète, la fermeture de grosses entreprises qu'on pensait des piliers de l'emploi, des crises boursières et pétrolières à répétition, un taux de chômage élevé, la colère des employés, l'inquiétude pour sa retraite, les augmentations de prix, les vols, les crimes et les

violences quotidiennes qui font les gros titres des journaux. Personne ne se sent plus à l'abri d'un coup dur. C'est le terreau idéal de la réapparition du dragon qui redevient alors visible. La troisième partie de notre thèse permettra de constater que les romans de Dragon Fantasy mettent tous en scène une situation de crise, d'inquiétude et de rupture sociale qui aboutit à une guerre, car l'angoisse du conflit est permanente. Les hommes cherchent les moyens de combattre le danger grandissant qui les dépasse et contre lequel ils n'ont plus d'armes naturelles, alors ils se tournent vers le dragon pour lui demander son aide et non plus pour le combattre.

Dans notre deuxième partie, nous montrerons comment la Fantasy met en scène tous ces dragons, lourds des legs passés mais qui ne sont plus statiques, ni terrés dans une grotte en attendant l'éventuel visiteur. Comment agissent-ils ? Portent-ils de nouvelles valeurs et symbolismes propagées par la Fantasy ? Le dragon est-il un porte-parole du genre ou simplement un ingrédient constitutif d'une atmosphère comme le préconisait Tolkien, ou un motif littéraire, sinon tout à la fois ? Nous nous appuierons sur l'étude de textes pour en extraire le symbolisme et montrer que la pertinence du message va de pair avec les facettes du dragon utilisé. Nous tenterons d'établir la similitude psychologique entre l'homme et la créature qui en est peut-être le miroir. Dans la partie qui concerne la Dragon Fantasy, nous chercherons à établir l'existence d'un même lien, non plus au niveau individuel, mais au niveau sociétal.

DEUXIEME PARTIE – LA MISE EN SCENE DES DRAGONS DANS LA FANTASY : HERITAGE ET NOUVEAUTÉ

Du simple terme jusqu'à la créature nommée participant à la narration, le dragon est omniprésent au fil des pages de la Fantasy sans que cela signifie pour autant que nous allons en voir. Cette omniprésence prend parfois la forme d'une simple évocation faite par un personnage telle « the Prophecy of the Dragon » qui revient dans le *Cycle de Karaethon,* récitée par Thom le ménestrel[1], ou la dénomination de nombreux lieux (Mount-Dragon, the Desolation of the Dragon[2]), d'auberges (Green Dragon Inn[3], Red Dragon Inn[4]), ou le symbole d'un clan (Red Wyvern[5]). Il peut être le nom de quelqu'un de particulièrement sanguinaire et assoiffé de pouvoir, d'hommes qui se prétendent des dragons réincarnés (« Dragon Reborn », « false Dragons »[6]). Il peut aussi désigner une espèce réelle de dragons à l'instar des *swamp dragons* de l'univers du *Discworld* de Terry Pratchett. Cette omniprésence atteint son apogée dans l'univers entièrement composé par et pour des dragons d'où l'homme est exclu, à l'exemple de celui de Jo Walton (*Tooth and Claw*) que nous étudions dans le chapitre 1, §2.

Les dragons qui se propagent en filigrane, c'est-à-dire ceux des toponymes, des grimoires, des associations à des personnages, qui se multiplient au fil des pages, sont délibérément écartés de notre étude qui cherche à en comprendre l'image et à analyser la fonction des personnages visibles dans la trame narrative, ainsi que des groupes ou des individus qui y jouent un rôle.

Le dragon actif apparaît soit en toile de fond ou au-devant de la scène, soit les deux à la fois. Il est un motif qui participe à l'atmosphère particulière de la Fantasy, et cela, depuis les premiers auteurs, à l'instar d'Alex Raymond créateur de *Flash Gordon*[7] en 1934. Le personnage fut abandonné en 1944, pendant cinq ans, lorsque l'auteur fut mobilisé pour la guerre. Pour relancer son retour, Dan Barry, chargé de dessiner la série après Mac Raboy (1949-51), voulut lui ajouter du mystère et de l'aventure, lui redonner le

---

[1] Robert JORDAN, 1990, *Eye of World*, NY, t.1, p. 333.
[2] J. R. R. TOLKIEN, 1937, *The Hobbit,* London, Harper Collins, p. 235.
[3] L'auberge où Bilbo doit retrouver Thorin le nain, in Tolkien, *the Hobbit*, 1937, p. 35.
[4] L'auberge où Tanis et ses amis vont passer la nuit à Tarsis, in Weis & Hickman,1985, *Dragons of Winter Night*, p. 31.
[5] Katharine KERR, 1997, *The Red Wyvern*.
[6] Robert JORDAN, 1990, *Eye of World*, p. 81.
[7]Flash Gordon a été traduit par *Guy l'Eclair* dans la bande dessinée *Robinson* qui le publia en France, de 1936 à 1940 et qui reprit, en 1964 seulement, son nom original de Flash Gordon.

côté féerique et l'affectivité que Raboy avait rejetés. Il rajouta un dragon merveilleux, amusant, (issu du conte tel que le conçoit Walt Disney). Aussi dans les six épisodes du cycle de *The Icy City*, Marla, la reine des glaces, possède-t-elle sur l'épaule un dragon nain qui se livre à toutes sortes de pitreries et attire agréablement le regard.

Chaque cycle de Fantasy véhicule des espèces de dragons propres à son univers, aux noms génériques imaginaires récurrents à l'ensemble des tomes, tels que les *Human Drakes*, les *Masters* ou les *Veydrans* du cycle *Mystara* de T. Gunnarsson, qui demeurent indifférenciés sauf lorsque l'un d'entre eux obtient un rôle particulier dans un roman. Alors, ce spécimen au comportement ou au physique divergent, permet d'établir des comparaisons avec les autres dragons, à l'instar du dragon blanc déconsidéré dans le monde de Pern de McCaffrey qui va pourtant jouer un rôle central dans le roman intitulé *The White Dragon*[8].

La Fantasy ramène dans ses œuvres, une créature vivante ressemblant à celle qui a existé sur la Terre en des temps immémoriaux, une créature qui vit en des lieux encore ignorés de l'homme (la planète Pern du cycle de McCaffrey) ou un dragon endormi qui sort brusquement d'un long sommeil de plusieurs siècles (*The Dragons* de Niles, 1996) ou encore un œuf qui attend d'éclore depuis des centaines d'années (*Eragon* de Paolini, 2003). Cette soudaine réapparition surprend momentanément le spectateur romanesque mais le ravit et le conforte dans ses croyances que le dragon n'est pas relégué au stade de créatures disparues. Pourquoi cette volonté de croire au dragon? Que représente-t-il ? Quel en est le symbolisme ?

Bachelard en dirait qu'il est « un aliment nervin qui produit en nous une induction dynamique[9] » et pourtant il a cessé d'être un être imaginaire en ce sens où il n'est plus dans le psychisme humain « l'expérience de la *nouveauté* » étant donné qu'il s'est fixé de façon définitive dans une forme reconnue par tous, avec les caractères spécifiques de la perception présente. Son aspect extérieur présente « une image stable et achevée qui *coupe les ailes* à l'imagination »[10] , de ce fait, les auteurs récents n'alourdissent plus leur texte de descriptions et leur dragon se dessine au fil du roman. Certaines spécificités insoupçonnées arrivent parfois même de façon assez surprenante au cours du récit pour débloquer une situation emmêlée, à l'instar de cette soudaine possibilité magique de cracher de la glace pour combattre un dragon de feu : « Aurican cast an enchantment that went against the

---

[8] Anne McCAFFREY, vol. 3 de la série « The Great War » du cycle *Chronicles of Pern*.
[9] Gaston BACHELARD, 1943, *L'Air et les Songes*, Paris, José Corti, p. 7.
[10] Gaston BACHELARD, 1943, *L'Air et les Songes*, p. 6.

very nature of his enemy's being. A cone of cold blasted outward, searing the fire-loving red in a shivering onslaught of deadly frost»[11]. Cela sied à notre idée du dragon magique doté de pouvoirs. Il nous ramène dans un contexte primitif et mythique.

Le lien avec les créatures anciennes se profile lorsqu'on l'appelle « serpent » (D. Niles), « leviathan » (R. Knaak) « worm » ou « wyrm ». Mais il n'est jamais le gros ver des origines, ni l'Hydre à plusieurs têtes du monde antique, ni le serpent biblique du Moyen Âge. Il est le dragon moderne que nous avons défini dans notre chapitre précédent. Il contribue à l'ambigüité temporelle de l'univers de Fantasy, à la fois rétrograde et actuel. Comment se présente-t-il ?

En général, il ressemble étrangement à la créature fabuleuse connue sur la Terre, une coincidence souvent annoncée par les auteurs, lors de sa première rencontre. Ainsi dans le premier tome des *Chronicles of Pern* d'A. McCaffrey, deux adolescents découvrent des petites créatures ailées. La fillette, Sorka, décide de les appeler *dragonet*. Elle refuse l'appelation lézard proposée par son ami Sean : « just like a lizard » « Not at all'. 'More like a little dragon. A dragonet' [...] she didn't think that 'lizard' was at all appropriate for such a gorgeous being »[12]. Sorka qui vient d'une famille lettrée, possède comme références livresques, un livre de contes illustré. Il est son lien affectif avec le passé de la Terre qu'ils ont quittée, mais il est humoristiquement intéressant de constater que la réponse apportée à une problématique de leur nouvelle vie extraterrestre provienne des contes merveilleux et non de livres de science, une affinité qui ancre le récit dans le fabuleux. Les contes sont souvent les références données pour authentiques et les plus chères sentimentalement. La Fantasy recommande ainsi au lecteur la nécessité de garder son point de vue d'enfant, c'est-à-dire la candeur et l'ouverture au merveilleux réfutées par la société moderne technologique et raisonnante.

Dans ce même roman, nous retrouvons une situation comparable de découverte des dragonnets, où les personnages sont des adultes et des scientifiques, Pol et Bay, des zoologistes qui effectuent des reconnaissances de la côte. Pol déclare :

> I'd never have expected anything as close to our vertebrates as wheries and dragonets on another planet. The really strange coincidence is that our storytellers so often invented a four-legged, two-winged creature in fantasy, although none

---

[11] Douglas NILES, 1996, *The Dragons*, USA, TSR/Wizards of the Coast, p.185.
[12] Anne McCAFFREY, 1989, *Dragonsdawn*, GB, Corgi Books, p. 71.

existed on Earth. Here they are, hundreds of light years away from the people who only imagined them[13].

Ils sont bouleversés, plus émus que les enfants de découvrir l'existence d'une variété biologique supposée exister mais dont personne n'avait pu en apporter la preuve sur la Terre. Le rapprochement est aussitôt effectué avec la créature galvaudée par les conteurs détenteurs de la vérité. Le dragon n'existe pas là où il a été imaginé, mais là où l'on ne s'y attend pas, c'est-à-dire ailleurs, extérieur à soi, dans un univers étranger. Les références des biologistes qui sont plus incontestables que celles des enfants, sont bousculées, comme leurs raisonnements d'adultes et de scientifiques. Leurs émotions proviennent de leur confrontation à la survivance mythique, un retour à l'enfance et une projection au fond d'eux-mêmes. Si le lecteur a souri candidement avec les deux enfants, il atteint avec les scientifiques, l'émotion dûe à la résurgence d'un passé mythique.

Du point de vue de la réception, la coïncidence facilite la visualisation du lecteur projeté dans l'univers extraterrestre étranger et son investissement émotionnel. Selon la théorie de Jauss[14], l'auteur s'active à créer un monde qui est son œuvre propre mais il doit également veiller à ce que le lecteur le reçoive, le perçoive et peut-être le renouvelle selon sa propre perception du monde. Nous retrouvons également l'idée de Sartre de l'acte de la conscience « imageante » par laquelle celle-ci prend ses distances du monde réel pour créer une forme à partir des signes linguistiques, optiques ou musicaux de l'objet esthétique, une *Gestalt* faite de mots, d'images ou de sons[15]. L'esthétique de l'univers nouveau proposé permet au lecteur de libérer son imagination mais il a besoin de repères terrestres et humains pour ne pas être totalement désorienté. C'est ainsi que, contrairement à l'univers de science-fiction, l'adaptation est immédiate à celui de Fantasy parce qu'il ressemble à celui que l'on connaît.

En résumé, les dragons que nous voyons vivre en Fantasy possèdent tous quatre pattes, ils volent et crachent du feu. Pour les autres détails morphologiques ou magiques, chaque auteur est libre de leur attribuer ce qu'il souhaite, sans que cela lui ôte sa reconnaissance immédiate. Le lecteur comme le spectateur, admet parfaitement qu'un dragon-dieu puisse avoir cinq têtes de différentes couleurs et que chacune d'elles puisse cracher autre chose que du feu, à l'instar de Takhisis, la Reine des Ténèbres du cycle

---

[13] A. McCAFFREY, 1989, *Dragonsdawn*, GB, Corgi Books, p.109.
[14] Hans. R. JAUSS, 1978, *Pour une esthétique de la réception* (trad. de l'allemand) Paris, Gallimard, p. 143.
[15] Jean Paul SARTRE, 1940, *L'imaginaire – Psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard, p. 234.

DragonLance de M. Weis et T. Hickman. Il reste le Dragon qu'on ne remet pas en question (le mythe).

Nous ouvrirons notre partie par l'Heroic Fantasy, sa place au sein de la Fantasy, le dragon qu'elle promeut, afin d'éluder certaines discordances quant à l'emploi de ce terme qui tend à se généraliser de nos jours au détriment de la Fantasy et du dragon. Nous analyserons deux romans qui présentent des univers draconiques extrêmes où la cohabitation avec l'homme s'avère dangereuse voire impossible pour l'homme. Dans le premier cas, il est au début de son évolution dans un univers primitif dominé par les dragons (D. Niles, 1996, *The Dragons*). Dans le second, il n'existe même pas, le dragon est la seule norme (Jo Walton, 2003, *Tooth and Claws).* Cette approche comparative nous permettra d'appréhender l'écart existant entre le contexte et le dragon de l'Heroic Fantasy et ceux de la Fantasy.

Le reste de l'étude sera consacré aux univers partagés entre l'homme et le dragon - ce qui demeure les cas les plus courants des romans - en mettant l'accent sur la cohabitation particulière de ces deux éléments, leur fonction, leurs rapports et les liens qui existent entre eux. Nous nous proposons pour ce faire, de progresser du plus vaste au plus spécifique, des rapports les plus lointains au plus proches.

Dans le chapitre deux, nous aborderons la mise en scène effective, avec le cas de l'univers humain où des dragons n'apportent que leur présence animale connue en un lieu déterminé: les dragons de l'univers de *Harry Potter* de J. K. Rowling et les *swamp dragons* du *Discworld* de Terry Pratchett. Puis, ceux qui servent aux humains d'animaux de compagnie comme les dragonnets de *Chronicles of Pern* d'A. MacCaffrey, ou de moyen de transport.

Nous consacrerons les chapitres trois et quatre au legs du dragon ancien, par l'étude des thèmes du gardien de trésor et de la métamorphose.

Dans le chapitre trois, nous étudierons le symbolisme de quelques spécimens qui se retrouvent placés sporadiquement sur la route du héros : Wyrmfather (R. Knaak, 1998, *The Legend of Huma*), Kisanth et Matafleur (M. Weis et T. Hickman, 1988, *Dragons of Autumn Twilight*) et le dragon de Gringotts (J. K. Rowling, 2007, *Harry Potter and the Deathly Hollows*).

Nous verrons dans le chapitre quatre comment et pourquoi les dragons peuvent s'immiscer dans des groupes humains sans se faire reconnaître, et la réaction de ceux-ci lorsque leur véritable identité est brusquement révélée.

Nous terminerons notre deuxième partie (chapitre cinq) par l'élément saillant qui constitue la césure entre le dragon moderne et le dragon ancien dans tous les sous-genres de la Fantasy moderne : le vol et le déplacement et le symbolisme de l'aile qui l'unit à l'air et au monde onirique.

Dans chacun des cas, nous nous attacherons à comprendre l'image du dragon moderne, son originalité, sa fonction symbolique ou mythique, son lien avec la créature ancienne ou, au contraire, sa distanciation et sa valeur spécifique.

I– DES DRAGONS D'UNIVERS EXTRÊMES

1 – Le dragon semble indissociable de l'Heroic Fantasy

Les critiques confondent la Fantasy et l'Heroic Fantasy, et citent toujours Tolkien comme référence. Jean-Paul Ronecker est de ceux-là. Il consacre un chapitre (de trois pages) au dragon dans la littérature moderne, en précisant qu'il n'y fera qu' « un bref survol sur les auteurs ayant traité le dragon de la façon la plus intéressante » [16]. Il parle d'Anne McCaffrey pour conclure qu'elle ne fait guère preuve d'imagination, puis il cite une page entière de *Bilbo le Hobbit* en concluant que les dragons de l'œuvre de Tolkien sont des plus classiques. Il termine par cette phrase lapidaire : « Les dragons que l'on trouve dans l'Heroic Fantasy n'offrent en général que très peu d'intérêt, trop classiques ou trop fantaisistes »[17]. J. R. R. Tolkien et A. McCaffrey sont tous deux représentatifs de l'Heroic Fantasy selon lui, prouvant ainsi qu'il mélange Fantasy et Heroic Fantasy.

Arianne et Christian Delacampagne signent leur définition de l'Heroic Fantasy en parlant de monstres, dont la bande dessinée du XXème siècle a été fertile, qui « peuvent aussi provenir de best-sellers de la littérature de science-fiction ou de l' « *heroic fantasy* » qui n'est qu'une sorte de science-fiction à rebours projetée dans un passé sans âge précis, à l'image du *Seigneur des anneaux*, le livre-culte de J.R.Tolkien. »[18]. La seule phrase de leur encyclopédie qui fasse allusion à la Fantasy prouve la même confusion que pour Ronecker. La science-fiction et la Fantasy sont encore amalgamées alors que la distinction est normalement bien établie depuis une bonne dizaine d'années. Elle montre le besoin de

---

[16] Jean-Paul RONECKER, *Le Dragon*, Puiseaux, Pardès, 2004, p. 123.
[17] Jean-Paul RONECKER, *Le Dragon*, Puiseaux, Pardès, 2004, p. 124.
[18] Ariane et Christian DELACAMPAGNE, 2003, *Animaux étranges et fabuleux*, *Bestiaire fantastique dans l'art*, Paris, Citadelles & Mazenod, p. 185.

positionner la Fantasy par rapport à un genre plus connu pour ces auteurs. Nous découvrons, en outre, une méprise sémantique entre la Fantasy et l'Heroic Fantasy, malentendu qui date selon J. Goimard « depuis l'époque de l'expansion du genre en France comme terme générique, si bien qu'il y a toujours des gens qui, quand ils parlent d'*Heroic Fantasy*, désignent tout le genre »[19]. Cet amalgame se restreindrait donc à la France. Comment cela s'explique-t-il ?

a) **L'Heroic Fantasy se distingue de la Fantasy**

> L'Heroic Fantasy est fille de Conan et petite-fille de Tarzan. Le héros n'est pas forcément une montagne de muscles […] mais surtout un solitaire […] qui va d'aventure en aventure, toujours prêt à vendre ses services et incapable de capitaliser le fruit de ses exploits. Il ne peut compter que sur ses qualités humaines pour vaincre des adversaires au pouvoir politique barbare ou aux pouvoirs magiques inquiétants[20].

Cette définition de Goimard montre que les frontières de l'Heroic Fantasy sont mieux définies que celles de la Fantasy et qu'elles semblent se fonder essentiellement sur le héros, un personnage dépourvu de pouvoirs, qui compte sur sa force musculaire, « pas n'importe quel 'héroïsme' (sinon, l'*Heroic Fantasy* se confondrait avec la *Fantasy* épique, fertile en grands héros), mais celui qui s'associe à une force brute, solitaire et barbare »[21], le héros des romans d'aventures populaires ou des peplums. L'Heroic Fantasy[22], dénommée *Sword and Sorcery* par Sprague de Camp et notamment, par Fritz Leiber qui l'avait choisie comme genre d'écriture, a été employée d'abord pour les livres du Texan Robert E. Howard (1906-1936) dont les héros créés à partir de 1928, *King Kull* puis *Conan*, sont les références du genre. Il imposa l'archétype du barbare à la stature imposante, intelligent, en lutte contre les forces surnaturelles et les sorciers. *Conan, the Barbarian,* héros presque éponyme du genre, 1932-1936, fut publié dans les pages des « pulp magazines »[23] *Weird Tales* et *Dragon,* en dix-huit histoires différentes que les fans durent reconstituer chronologiquement. Howard se suicida en 1936, mais pas son personnage.

---

[19] Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Pocket, coll. « Agora », p. 253.
[20] Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy,* p. 335.
[21] Anne BESSON, 2007, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, p. 99.
[22] C'est aussi la *Low Fantasy* en opposition à la *High Fantasy* utilisée pour l'œuvre de Tolkien.
[23] Les « pulp magazines » étaient des revues à bon marché imprimées sur du papier de mauvaise qualité. Ils se sont reconvertis peu à peu en « comic books » (périodiques de bandes dessinées) à partir de 1929.

La Fantasy n'avait pas la faveur du public durant la période de la Deuxième Guerre mondiale, « dans ces deux décennies [quarante et cinquante], l'intérêt du public se concentre sur le science-fiction qui traverse alors son âge d'or et tend à occuper toute la place disponible»[24]. Il faut attendre la fin des années 1950, marquées par le seul succès de Tolkien, *The Lord of The Rings*, pour que Conan et l'Heroic Fantasy reviennent en force grâce aux « continuateurs » de Howard qui ont retouché et terminé ses textes, complétés avec des récits de leur propre cru : Sprague de Camp, Lin Carter et même Robert Jordan[25]. *Conan* devint ainsi une geste du héros en plusieurs dizaines d'épisodes et une grande édition en douze volumes commencée en 1967.

Dès le départ, l'image a accompagné le texte d'Heroic Fantasy, jusqu'à le supplanter dans les bandes dessinées qui ont fait connaître *Conan* dans toutes les couches de la population. Son adaptation en bandes dessinées dès 1970 (par Roy Thomas pour *Marvel Comics*) permit sa diffusion mondiale et son glissement avec le temps, le succès et le choix des dessinateurs (Barry Smith, John Buscema), de la dimension du barbare sanguinaire vers le héros musclé protecteur des faibles d'aujourd'hui. Car, même si *Conan* a quelque peu perdu de sa popularité, il existe toujours en bande dessinée chez Marvel, à côté des super-héros tels que Spider Man, les Quatre Fantastiques ou Hulk inventés par Stan Lee au début des années soixante.

1

2

1: *Conan the barbarian* 203 *Savage sword of Conan* 84-87, – Conan properties inc. Marvel (quatrième de couverture).

2: dessin de Val Mayerick extrait de *Noir démon de Raba Than*, Marvel, 1988, p. 11.

Outre la bande dessinée, *Conan* fut le premier film d'Heroic Fantasy qui parut au cinéma, *Conan the Barbarian* de John Milius, 1982, faisant apparaître pour la première fois à l'écran l'acteur culturiste, très musclé, Arnold Schwarzenegger. Un deuxième film parut en 1984, *Conan the Adventurer*, réalisé par Richard Fleischer pour Studio Universal, suivi en 1985 de *Kalidor*, l'adaptation de *Red Sonja*, une héroïne créée par Howard. Les

[24] Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, p. 210.
[25] Il a écrit sept romans de *Conan* entre 1982 et 84, mais il est surtout connu grâce pour son cycle *The Eye of The World / La Roue du Temps.*

dessins et les films ont instauré le culte de la musculature hors du commun, prouvant que le souvenir des péplums était encore vivace.

Conan a eu de nombreux héritiers, également adaptés au cinéma, qui lui ont emprunté ses muscles, son torse et ses cuisses nus, ses lames gigantesques, pour faire régner la loi de la force physique. C'est le cas de Kane, le héros de Karl Edward Wagner[26], de Thongor de Lin Carter[27], de Brak le Barbare vêtu d'un pagne en peau de lion, de John Jakes[28], ou d'Elric et son étrange épée mangeuse d'âmes de Michael Moorcock[29] (un auteur très productif d'Heroic Fantasy avec plus de cent romans aujourd'hui). Précisons que les auteurs d'Heroic Fantasy utilisent souvent la forme de la nouvelle, ainsi John Jakes a écrit plus de deux cents nouvelles.

Lorsque Zama Khan considère Brak, il exprime son mépris pour ce « barbare qui n'a aucun savoir des lettres, des chiffres ou des arts magiques ! »[30]. Mais il s'intéresse à sa musculature dont il voit immédiatement la possible exploitation, « Vous avez de larges épaules, toutes tendues de muscles. Vous devriez être capable d'ouvrir les portails d'argent de la chambre au trésor en appliquant contre les battants la force de votre dos »[31]. Le héros barbare solitaire ne s'intégre à aucun groupe, sinon le temps d'échanger sa force contre un service ou de l'argent.

Alors que les héros de Lin Carter ou de Howard poursuivent leur vie d'aventures axée sur les combats, le plaisir et la recherche du pouvoir, celui de Jakes se débat dans une lutte intemporelle avec un représentant du démon, sur arrière-plan de cruxifixions, de messes noires et de sacrifices humains, orientation qu'a prise particulièrement la Dark Fantasy d'aujourd'hui. Mais cette ambiance macabre et sanguinolente se glisse ponctuellement dans certains romans qui ne relèvent absolument pas de ce genre, à l'instar du premier chapitre de *Brisingr* de C. Paolini, 2008, du cycle *Eragon*.

L'univers de l'Heroic Fantasy est facile à cerner. C'est la Terre sous d'autres noms (Atlantide, Lémurie, Cimmérie), dans un passé très lointain, mais où se côtoient des

---

[26] Kane de Karl Edward WAGNER paraît dans six recueils depuis 1970, *Darkness Weaves*, 1973, *Death Angel's Shadow* (nouvelles), 1975, *Bloodstone*, 1976, *Dark Crusade*, 1978, *Night Winds* (nouvelles) et enfin 1985, *The Book of Kane* (nouvelles).

[27] Thongor paraît dans huit romans : 1965, *The Wizard of Lemuria*, 1966, *Thongor of Lemuria,* 1967, *Thongor against the Gods,* 1968, *Thongor in the City of Magicians,* 1968, *Thongor at the End of Time*, 1969, *Thongor and the Wizard,* 1970 *Thongor fights the Pirates,* 1970, *Thongor and the Dragon City.*

[28] Brak le barbare est né avec John JAKES, 1963, *Devils in the Wall*.

[29] Elric de Menilboné apparut pour la première fois dansMichael MOORCOCK, 1963, *Stormbringer*.

[30] John JAKES, « Ghosts of Stone »/ « Les Fantômes de pierre »/ nouvelle traduite par A. Pérez in M. Duveau (éd.), 2003, *La grande anthologie de la Fantasy*, Paris, Omnibus, p. .310.

[31] John JAKES, « Ghosts of Stone »/ « Les Fantômes de pierre, p. 314.

populations de niveaux d'évolution différents et de coutumes différentes. Les monstres antédiluviens ancrent l'atmosphère dans le primitivisme, la violence. Les sorciers et les dirigeants usent de magie noire, aux côtés de filles très peu vêtues, symboles érotiques et du sexe facile : des éléments à peine suggérés en Fantasy. Dans les jeux, le contexte est souvent moyenâgeux (châteaux-forts et immenses forêts). Nous retrouvons une part de l'idéal médiéval dans ce héros en lutte contre des forces magiques et animales pour sauver quelques innocents, mais c'est avant tout un mercenaire qui ne combat ni gratuitement, ni au nom de quelque Dieu.

En Heroic Fantasy, les hommes et les femmes assoiffés de pouvoirs, trament sans cesse, utilisent des armes de combat rapproché, telles que la masse d'arme, le glaive ou le couteau. Les sabres peuvent avoir deux ou trois lames (inspirés des mangas japonais). L'arc est récurrent pour tous les sous-genres de Fantasy, plus particulièrement associé aux elfes, tandis que l'épée est surtout l'apanage de la Dragon Fantasy. En face d'eux la population désarmée et asservie n'a que ses croyances imposées par les sorciers profiteurs de leur situation, et compte sur le héros pour les débarrasser d'un prince félon ou d'un monstre venu s'installer près de leur village, qui prélève son repas chez eux.

L'image, fixe de la bande dessinée puis animée du cinéma, a imposé l'univers manichéen de l'Heroic Fantasy. Les jeux empruntent cependant, aussi, leurs motifs aux mondes parallèles de la Fantasy et à la quête de la High Fantasy de Tolkien. L'image a constitué et imposé durablement l'amalgame dans les esprits.

b) Le dragon et l'Heroic Fantasy, un amalgame né des jeux

L'Heroic Fantasy est aujourd'hui une référence pour les amateurs de jeux de rôle et de jeux vidéo qui la nomment simplement l'Heroïc pour tous les jeux vidéo de combat qui se déroulent dans un univers sombre et des couloirs de châteaux-forts où interviennent des sorciers, des monstres à détruire, des barbares, des amazones, dans une époque de conflits permanent entre les royaumes. Dans ce milieu, le terme Fantasy renvoit davantage au célèbre jeu japonais d'Hironobu Sakaguchi, 1987, *Final Fantasy*.

Dungeons and Dragons (TSR, 1973) commença la série, en s'inspirant du *Lord of The Rings.* Les rôlistes s'y affrontent dans un univers cartographié où des guerriers combattent des mages, des prêtres, des dragons et des races monstrueuses… La deuxième version, *Advanced D&D*, parue en 1978, fut un succès immédiat interpelant d'autres auteurs qui écrivent désormais avec Margaret Weis, Tracy Hickman et R.A.Salvatore (le

premier groupe de TSR qui continue chez Wizards of the Coast[32]) à l'instar de Douglas Niles, Ed Greenwood, Jeff Grugg ou Kate Novak. Leurs récits contribuent au cycle en ouvrant d'autres mondes parallèles, et leurs dragons ont des liens avec les récits des auteurs précédents.

Le jeu vidéo, phénomène des années 1990, est né des jeux de rôle inventés par des auteurs de Fantasy (M. Weis, R.A. Salvatore, T. Hickman chez TSR) qui écrivirent des scénarios ou qui adaptèrent leurs romans pour les jeux. Ils mirent en scène des mondes parallèles, de la magie, des dragons, une quête et des combats avec des personnages de plus en plus violents. Le premier jeu *DragonLance* (TSR, 1984) est issu des *Chronicles* et *Legends of DragonLance,* trilogies de Margaret Weis et Tracy Hickman, et *Forgotten Realms,* 1986 (*Royaumes Oubliés*) à partir du *Multivers* de R.A. Salvatore, des romans de Fantasy qui proposaient plusieurs univers facilement adaptables en scénario. Les séquences de jeux de rôle furent consignées, rédigées et publiées en roman, des novélisations à succès, dès 1987, encore rééditées aujourd'hui. Sur leurs couvertures et dans leurs titres apparurent les premiers dragons tels qu'on les connaît maintenant. Les jeux de rôle ont été progressivement complétés par les jeux vidéo, mais pas remplacés, au contraire. « Le jeu de cartes constitue l'autre phénomène de cette décénnie, à partir du lancement en 1993 de *Magic*, *l'Assemblée,* par Wizards of the Coast, dont les cartes, supports pour des duels de magie, allaient déformer les poches des écoliers internationaux »[33]. Les cartes se vendent toujours, arrachées dès la parution, lorsque sortent des séries spéciales à l'instar de celle des dragons (2008) ; elles sont souvent collectionnées pour le plaisir et la beauté des peintures d'artistes.

L'univers médiéval fantastique de *Dungeons&Dragons* ne cesse de s'étoffer, car plus de trente ans après sa parution, le jeu n'est pas encore fini. Il connaît une durée incroyable et un impact phénoménal : édité dans plus d'une quarantaine de pays, traduit en une vingtaine de langues, il domine le domaine du jeu de rôle, il a également sa place dans celui du roman avec plus de trois cents titres. Il est dans les magazines spécialisés et dans la liste des meilleurs jeux vidéo (à l'instar de *Rolling the Dice* adapté à l'écran en 2006). Tous ces titres paraissent sous l'étiquette Heroic Fantasy, un terme qui agit en fédérateur. *Dungeon&Dragons* avance sur tous les fronts à la fois. Il a produit deux films: *Dungeons*

---

[32] TSR et toutes ses publications ont été rachetés par Wizards of the Coast en 2000. De ce fait toutes les publications indiquent les deux dates d'édition des ouvrages, l'ancienne chez TSR et la nouvelle.
[33] Anne BESSON, 2007, *La fantasy,* Paris, Klincksieck, « 50 questions », p. 134.

and Dragons (2000) et *La puissance suprême* (2006)[34]. Leur créateur, Gary Gygax, a produit le DVD *Wrath of the Dragon God,* 2006, fondé sur le jeu de rôle, une suite du film, remplie d'effets visuels spectraux et de pièges, où l'on retrouve les cinq champions d'Izmer. Les images inspirent et nourrissent les images en boucles au sein du même cycle. *Final Fantasy*, la saga japonaise, agit de la même façon avec une douzaine d'épisodes de jeux en 2006, un film : *Final Fantasy, The Spirit Within* (2001), des novélisations, des animations en 3-D, des mangas. Les éléments fédérateurs sont les héros qui se retrouvent dans chaque opus, les combats, l'amitié, le code d'honneur, les forces réveillées, sous le même label asséné d'Heroic Fantasy.

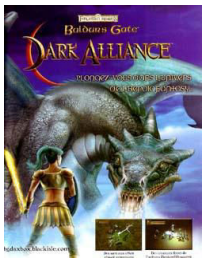
Les jeux ont pris un nouveau tournant avec le succès des abonnements en ligne, des MMORPG, « Massive Multiplayer Online Role Playing Games ». Dans ce domaine, la série des Warcraft offre, depuis 1995, des jeux connectant des millions d'internautes qui s'immergent totalement dans l'univers fictif.

Des créateurs indépendants y contribuent également, ainsi E. E. Knight, un auteur récent mais dont le cycle à dragons *The Age of Fire* (2003-2008) est déjà un succès. Il vient d'offrir au jeu un univers d'Heroic Fantasy *Vampire Earth*, en écrivant à l'attention des rôlistes *Vampire Earth Role Playing Book*, 2008, un livre conçu pour être utilisé avec les systèmes *Savage Worlds* produits par Great White Games. Nous y trouvons toutes les informations nécessaires pour combattre les « Kurians » (les loups, les chats et les ours de ses romans) ou pour essayer de gagner un Anneau en aidant le « Earth's New Order », un jeu qui mêle arcade et aventure, complété depuis par un livre illustré des techniques pour les débutants de *Chattanooga Chaos* (2008).

Tout s'imbrique : les jeux s'inspirent de romans. Ils inspirent également des romans qui à leur tour, inspirent des jeux, en une suite sans fin. Le rôle de l'image devient autre. Elle est porteuse d'un message direct dans la carte à jouer (*Magic*), elle traduit un rêve et une esthétique qui ne s'arrêtent pas à la fin du jeu. Comme dans le roman, elle offre un univers, mais celui-ci peut encore s'interpréter en fonction du Maître de jeu (Mdj). L'image devient l'expression complémentaire du langage écrit et oral, qu'il n'exclut pas, d'où sa force et son impact sur le public adolescent et post-adolescent. L'image du dragon des jeux est forte et terrifiante : il représente une force nuisible à détruire sur le chemin du combattant. L'image a amalgamé la Fantasy et l'Heroic Fantasy, elle agit de même en

[34] Films réalisés par Gerry Lively, dirigés par J. Solomon, avec Mark Dymond, Clemency Burton-Hill et Bruce Payne, d'après le scénario écrit par Courtney Lillian et Caroll Cartwright

incitant à associer le dragon à l'Heroic Fantasy. L'image du dragon sert d'appât et incite à l'achat. Voici un cas précis qui prouve que *Dungeons and Dragons* a su s'imposer dans ce domaine, et imposer sa figure du dragon :



1) affiche du film *Donjons et Dragons, la Puissance Suprême* de Gerry Lively, 2006.

2) Pochette du jeu *Dark Alliance, Baldur's Gate,* developpé par Snowblind Studios pour Playstation2, 2001.

La ressemblance de ces deux illustrations ne peut qu'interpeller par l'analogie de leur construction et des dragons. L'interrogation s'efface lorsqu'on sait que les marques *Baldur's Gate* et *Dark Alliance* appartiennent à *Dungeons&Dragons*, de même que le film. Ces dragons (à l'instar de Falazure, le noir du film) sont répertoriés dans l'incontournable *Draconomicon*[35] déjà réédité deux fois, un livre où tous les dragons possibles et imaginables des jeux et romans du cycle sont classifiés et certains illustrés (voir ill. 2, annexe 29). Nous y découvrons leurs pouvoirs, leurs apparences physiques, leur couleur, leur taille, leur domaine d'action, leur pierre de prédilection, leur habitat, soit 109 dragons aux noms imprononçables comme Sepsecolskegyth, Kuulvaysheniruss ou Othocintlydavarei. Ils peuvent apporter des points aux joueurs qui décident de les utiliser ou de les combattre. Les dessinateurs leur donnent d'ailleurs volontiers l'aspect de dinosaures reptiliens aux crocs comme des lames et aux serres acérées, des bêtes intelligentes et sournoises (voir annexe 35, ill. 5), en parallèle avec le primitivisme comportemental du monde dans lequel elles évoluent. Les artistes illustrateurs des pochettes de jeux ou de films, des cartes à jouer, des magazines et des livres d'Heroic Fantasy ont imposé dans l'imagination le lien entre le dragon et l'Heroic Fantasy.

c) Le dragon dévastateur de l'Heroic Fantasy

Les dragons présentés dans l'Heroic Fantasy s'intègrent à ces univers fondamentalement machistes où ils ont un rôle sur mesure : ils sont des monstres dangereux par leur taille, leurs griffes, leur feu. Ils sont des adversaires à abattre systématiquement, au même titre que les multiples autres créatures qui contrecarrent

---

[35] Andy COLLINS, Skyp WILLIAMS et James WYATT, 2003, *The Draconomicon, The Book of The Dragons,* USA, édité par *Dungeons &Dragons*,

l'avancée des héros. Ils représentent souvent une force guerrière magiquement canalisée par quelque sorcier au profit d'un tyran qui les envoie contrer l'adversaire, auquel cas la mort du sorcier ou la fin de son enchantement est nécessaire pour faire disparaître les créatures[36].

Toute sorte de magie est utilisée en Fantasy, mais l'Heroic Fantasy n'utilise que la magie noire, celle qui invoque des puissances infernales ou des artifices extrêmes, tel que « the blood magic », une étrange poudre mélangée à du sang frais pour faire parler un mort[37]. Les dragons possèdent généralement la plupart des spécificités des dragons anciens : féroces gardiens, armes de guerre, compléments magiques, mais ils ne se métamorphosent pas, parce que cela les placerait au niveau humain, or ils sont considérés comme des bêtes. S'ils peuvent parler, on ne tient cependant pas compte de leur avis. On leur ôte la faculté de penser par des drogues afin de les soumettre à la volonté de l'homme dans le roman de Stephen Dea, 2009, *The Adamantine Palace*, où ils sont des montures élevées, classées en guerriers (*war-dragons*) ou chasseurs (*hunting-dragons*). Pour obtenir des dragons obéissants et muets, les alchimistes versent une potion dans leur nourriture qui bloque leur capacités intellectuelles. Chaque dirigeant dispose à sa guise des dragons et de leur *Scales* (éleveur). Ainsi, la reine Shezira décide de faire un cadeau de mariage au prince Jehal, elle dit à son Scales : « You and your dragon will be the property of Prince Jehal before the next full moon » (Dea : p. 15) et il ne peut rien retorquer.

Un roman d'Heroic Fantasy, et celui-ci tout particulièrement, met en avant les tractations politiques, les manœuvres des uns et des autres, les plaisirs morbides. Voyons-en quelques exemples concrets. Le prince Jehal jubile de voir que l'alchimiste du palais ne trouve aucun indice sur la mort de la reine qu'il a tuée selon un plan longuement tramé, pour que la fille de la défunte, sa maîtresse, soit couronnée reine. Il hésite entre s'emparer du palais et prendre la place d'Hyram le *Speaker* qui le soupçonne de meurtre, alors, il manigance pour l'évincer : « It wasn't going to be enough to simply murder Hyram, he decided. Something more was called for. Some sort of vivisection » (Dea: p. 67). Il va finalement envoyer sa maîtresse dans les bras du vieil homme. Elle accepte le jeu pervers en n'étant pas dupe de l'amour qu'il portait à sa mère et qu'il transfère sur elle : « as long as I can bear it, he'll think of nothing but my mother's face and the hole between my legs » (Dea : p. 213). Les relations sont fondées sur le besoin froidement calculé.

---

[36] Michael SANDERS, 2002, *The Dragon Chronicles*.

[37] Stephen DEA, 2009, *The Adamantine Palace*, London, Gollancz, p.147. Les citations empruntées à ce roman seront, ici, signalées « Dea » suivies du numéro de page.

Dans un tel contexte où la place est accordée aux rouages du cerveau diabolique et vicieux, le dragon a deux possibilités : soit il y possède un rôle principal (le fait est rare mais c'est la nouvelle tendance) il agit alors de la même manière que l'homme, en exprimant sa bestialité et sa froideur criminelle à son profit, soit il est soumis et agit comme l'homme le lui demande (cas le plus courant). C'est pour cela que certains critiques s'accordent à dire que le dragon de l'Heroic Fantasy n'y a qu'un piètre rôle et qu'il n'est qu'un faire-valoir. C'est ce que pense Sylvie Chausse lorsqu'elle s'exclame ironiquement : « Quelle prestance ont les dragons de l'Heroic Fantasy ! », en titre du petit paragraphe qu'elle consacre à ce sujet:

> [il] ne joue une fois de plus que le rôle de faire-valoir ! Voilà le dragon de nouveau réduit à se cantonner aux seconds rôles : machines de guerre pour des conflits spatiaux, montures dociles pour des héros aux muscles gonflés aux anabolisants, voire pour des créatures pulpeuses, musculeuses et vêtues de leurs seuls bijoux, trésors de féminité guerrière auxquels ils ne pourront jamais goûter ![38]

L'Heroic Fantasy est un genre qui provoque des réactions subjectives et épidermiques sans demi-mesure. Sylvie Chausse ajoute, en note de bas de page, du même ton catégorique et du même humour acerbe, sa définition du terme « héros » dans ce contexte : « fier-à-bras, crâneur, rouleur de mécaniques ! », et il est clair qu'elle ne désassocie pas le dragon, l'Heroic Fantasy, la bastonnade lassante des jeux vidéo, les combats et le sexe. Il s'agit bien du contexte de l'Heroic Fantasy. La peinture de Philippe-Henri Turin qui traduit son texte (voir 4, annexe 28), est très éloquente quant au cavalier, brute aux gros biceps et au grand cœur tel qu'il fut imaginé par Howard. Sa monture antédiluvienne, cracheuse de feu, lui sied parfaitement. Sylvie Chausse conçoit bien le dragon de l'Heroic Fantasy, sinon dans sa dernière phrase où elle affirme qu'il ne mangerait pas sa cavalière. Le dragon de l'Heroïc n'a pas le respect du maître comme dans le cycle de *Pern* de McCaffrey; il faut la contrainte magique ou la violence physique permanente pour ne pas courir le risque d'un retournement. Voici un exemple extrait du roman de Dea. Snow a eu une côte cassée durant son combat contre un autre dragon, elle doit dormir pour guérir. Kailin, son *Scales*, dévoué à sa dragonne, veille sur elle durant son long sommeil de quatre semaines. Lorsque Kemir revient, il est surpris par l'absence de Kailin :

---

[38] Sylvie CHAUSSE, 2007, *Tendres dragons*, Paris, Belin, p. 72.

> The dragon was awake. The air smelled gore. *Meat!* Kemir could feel the dragon inside his head, almost insane with hunger, eyeing him up.[…]. Where's Kailin?
> *Little One Kemir, I have been gone for a long time. I am very, very hungry. I need to feed and I cannot hunt until I have sunlight* [...]
> The dragon never said what had happened to the Scales, and Kemir never asked.[39]

Le lecteur n'a pas besoin d'explications. Ayant recouvré la santé, elle l'a mangé, le percevant en prédateur affamé, c'est-à-dire un repas à portée de serres à un moment où elle était vidée de ses forces. Elle a obéi à ses pulsions animales, sans aucun état d'âme pour celui qui s'est occupé d'elle depuis sa sortie de l'œuf et pour lequel elle chassait les semaines précédentes en le tenant au chaud contre elle. Affranchie de ce seul lien avec l'homme, elle va vivre selon ses propres lois de prédateur pour lequel les humains sont de la nourriture (« Men and women were food, nothing more », Dea : p. 266). Le dragon, libre et sauvage, tue ceux qui ne sont plus utiles à ses plans. Snow avait noté la maigreur de son Scales à son réveil, et le frein qu'il allait constituer dans sa mission de libération de la race dragon. Ceux qui les côtoient s'en méfient, à l'instar de Kemir : « When they've done what they've come to do [...] They might leave us here. They might eat us » (Dea : p. 283).

La perception du dragon en tant que bête sauvage permet l'acceptation de la brutalité de ses actes et le pardon de ses crimes. À l'inverse, le lecteur ne pardonne pas à l'homme qu'il voit calculer, comploter et tuer pour parvenir à ses fins.

Nous retenons que l'Heroic Fantasy possède un univers extrême et que le dragon est ce que l'homme en fait, un outil ou une réaction adaptée à un comportement. Il demeure assez caricatural et symbolise l'affrontement incessant de l'homme pour vivre et survivre dans un cadre de violence et de lutte de pouvoir qui se rencontre à toutes les époques. Le lecteur ne s'insère jamais paisiblement dans cet univers.

Le dragon destructeur n'est pas représentatif de toute la Fantasy, il correspond néanmoins à celui que nous qualifierons dorénavant de « mauvais dragon » ou « dragon du Mal » qui se positionne en adversaire du héros.

Passons à présent à l'étude de deux romans (structure, trame, symbolisme) que nous qualifions tous deux d'extrêmes, car l'homme n'y est pas la norme et le lecteur devrait en tout état de cause, demeurer un étranger. Peuvent-ils tous deux être classés en Heroic Fantasy ?

---

[39] Stephen DEA, 2009, *The Adamantine Palace,* London, Gollancz, p. 219-20.

2 - Analyse de deux univers draconiques

Nous entrons d'emblée dans l'Ailleurs. Dans le premier cas, il s'agit d'un saut de centaines d'années, vers un passé primitif et mythique qui n'est ni invraisemblable ni totalement inconnu, où l'homme n'est qu'un bipède préhistorique. Dans le deuxième cas, la tranche de vie est atemporelle : elle peut se situer à n'importe époque, passée ou future, puisque l'homme n'existe pas. Nous sommes dans la plus pure littérature d'imagination dont la fonction première est le voyage, la rupture avec le connu, le plongeon vers l'Ailleurs, auquel nous pouvons ajouter le voyage en soi, par le retour au temps des mythes. Les deux romans sont reliés par leur genre, la Fantasy, et par les dragons, mais s'agit-il dans tous les cas de créatures équivalentes?

a) Le monde primitif de Douglas Niles[40]

Ce roman intègre le cycle *DragonLance* de M. Weis et T. Hickman, dans une série intitulée « The Lost Histories » complétée par six auteurs différents. D. Niles signe avec les deux auteurs légitimes du cycle une trentaine de romans pour les mondes collectifs de TSR, qui servent aux joueurs de jeux de rôles. Il travaille également pour *Dungeons and Dragons*. Ces renseignements apportent un éclairage sur l'écriture orientée de Niles effectuée dans l'optique du jeu. Ainsi, les espaces de chaque clan sont-ils bien délimités géographiquement par une formation physique naturelle, la ceinture montagneuse de la vallée des dragons de métal, la montagne des nains, la forêt des elfes, le volcan des dragons chromatiques, la vallée des ogres et la mer, seule frontière infranchissable.

Chaque lieu semble un monde à part, clos et inaccessible. Ainsi, la vallée de Paladine, lieu protégé dans les montagnes Kharolis est le lieu de naissance des jeunes dragons de métal, qu'ils découvrent lorsqu'ils quittent leur grotte après une enfance de mille ans :

> Mountain peaks surrounded [...] the valley [...] The heights fully encircled this place.[...] Glaciers sparkled in the sunlight, draping the highest peaks in regal cloaks of ice. Cornices, like diamonds-studded crowns, crested these ridges (Niles: p. 37)..

Certains lieux, en plus de leur difficile accessibilité, sont protégés magiquement, afin d'assurer leur inviolabilité.

---

[40] Douglas NILES, 1996, *The Dragons*, USA, TSR/ 2001, Wizards of the Coast. Toutes les citations empruntées ici, à ce même roman, seront signalées « Niles » suivies du numéro de page.

Lorsque Crématia quitte sa sphère abyssale par le passage magique ouvert pour elle, elle découvre son nouveau lieu de vie, un volcan en éruption:

> the greatest summit in a vast and tangled range of peaks [...] Smoke and ash filled the sky [...] a volcano that seethed and pulsed with the rage of internal fire [...] Rivers of lava scored some of the valleys [...] Everywhere mountains spumed and exploded, and great billowing expulsions of ash and toxic vapors layered the sky. The stench of the air was thick and acrid, and comfortingly familiar to the Abyss-bred serpent (Niles: p. 42)

Crematia n'est pas dépaysée. Le Darklady Mountain est la copie de l'aire qui l'a vue naître, un paysage torturé, en formation (mythe de la création du monde).

Les deux clans de dragons semblent ainsi situés dans des univers parallèles plutôt que dans un même univers partagé de la planète Krynn.

Malgré des frontières bien marquées, ce roman se distingue par l'absence de carte, coutumière en Fantasy. Nous pouvons avancer au moins trois raisons à cette lacune. La première est que la cartographie est un fait d'humain évolué que ce monde ne contient pas, l'auteur le souligne donc ainsi. La deuxième est l'étalement de la narration dans le temps (huit millénaires) et les bouleversements paysagers importants, l'apparition et l'effondrement de montagnes et de volcans, le recul incessant des forêts. La troisième est l'impossibilité de cartographier les univers imbriqués, d'un côté le royaume abyssal divin de Takhisis, que les dragons chromatiques quittent par une porte magique, et de l'autre, la planète Krynn qui subit les guerres draconiques. Et enfin, le rôle de la carte comme support visuel de la progression n'est pas probant puisqu'il n'existe pas d'avancée d'un point vers un autre, comme il n'y a ni route, ni cité. Les dragons volent vers le Sud ou vers le Nord, en scrutant le sol. Nous nous situons au niveau du prédateur qui suit sa proie et non du voyageur. C'est un univers mythique, encore en construction mais non plus complètement chaotique, où différentes espèces tentent de s'établir au meilleur endroit, leurs efforts étant souvent réduits à néant par la fureur du dragon rouge.

D'où le souci des dragons de garder secret leur lieu de ponte, de protéger leurs œufs symboles de leur futur : « Make your lairs [...] in secret places. When you have eggs, guard them with the last breath of your lives ! » (Niles : p. 189). Le nid des deux clans est un monde souterrain à l'entrée secrète. Nous accédons à ce ventre maternel par de multiples passages sombres et étroits pour les dragons de métal, par des passages ensorcelés pour celui de Crématia. La description donnée des deux cavernes qui en ont vu naître la première génération est diamétralement opposée. Du côté des chromatiques, c'est la vision

infernale propagée par l'Église du XIIIème siècle : le volcan en activité, les flammes, la chaleur, le nid tapissé d'ossements situé sur un pic entouré d'un précipice : « flames leapt from the bottomless gulf », « dark landscape », « the smoky distance», « lightless sky », «flares leapt upward from an abyssal crevasse », « streams of liquid fire » (Niles : p. 6). Ceci se résume dans les termes « bubbling, hellish lakes » qui reçoivent les flux de laves.

Le parallèle effectué entre les deux clans de dragons montre que l'univers façonne les créatures : « a different world », « a different nest » et « different creatures » (Niles : p. 13). Du côté des dragons de métal, c'est la vision paradisiaque lumineuse (forêts verdoyantes, nid confortable tapissé de pierres précieuses), un monde issu de rêves divins qui commence comme un conte de fée. Les œufs brillants, de la couleur de métal, sont protégés par l'aura des matriarches mortes : « an aura of peace sheltered them, a soothing essence from the great females, the five metallic matriarchs who had been dead for centuries » (Niles: p. 14). Dans cet espace idyllique hors du temps, l'apprentissage se fait par le jeu, les contes et l'enseignement d'un vieil homme (et non un dragon) envoyé par le dieu du Bien. L'unique représentant humain, le précepteur des bébés dragons, est en décalage total avec le milieu et le temps. Il incarne le souhait de l'auteur d'un idéal de vie impossible fondé sur la paix et le respect des autres alors que les dragons vont devoir se battre et mourir pour vivre dès la porte de leur monde clos, une critique de l'enseignement en décalage total avec la réalité. Les jeunes dragons partagent volontiers, car la nourriture est abondante, selon un idéal d'égalité sans rivalité et ils n'apprennent pas à se battre. Leur vieux tuteur leur révèle néanmoins la présence de dragons chromatiques ennemis, la nécessité pour protéger leurs œufs et de retrouver la magie draconique effacée par les dieux.

Les dénominations des dragons situent l'atmosphère du roman et le lien avec le reptile. La Part One utilise trois fois le terme « evil », treize fois l'adjectif « serpentine », une fois « reptilian », une fois le nom « the snake of color », douze fois le terme « wyrm » et quarante fois « serpent » parfois associé à « hateful », contre soixante-neuf utilisations du terme « dragon » additionné de la couleur pour repérer les clans. Dans la deuxième partie du roman, axée sur la riposte des dragons chromatiques, nous avons dénombré trente-six fois l'emploi de « serpent », quinze fois celui de « wyrm » et soixante-six « dragon ». Les actions s'inscrivent dans la perversité, la sournoiserie, la rage de tuer ou d'asservir, symbolisées par le serpent. Nous trouvons toutes les valeurs démoniaques associées au dragon d'antan. En plus des termes généraux, l'auteur utilise aussi les noms propres puisque les dragons sont des personnages différenciés, mais il est notable que les

treize dragons de métal aient un nom dans la première partie (Aurican, Blayze, Smelt, Kenta, Darlantan, Burll, etc.) alors que les dragons chromatiques n'ont qu'un seul répondant : Crematia.

Elle est l'héroïne de ce roman marqué du rouge de sa présence démoniaque et du sang qu'elle répand : « the vicious red », « the scarlet horror », « a huge strain of blood », « a scarlet killer », « the red serpent », « their mighty crimson mistress », « a flash of crimson scales, a scarlet shape », « The blood-red dragon »[41]. Tous les autres dragons sont indifférenciés et sans valeur à côté d'elle. Elle concentre la haine, la puissance, la destruction. Elle est le symbole féminin qui donne et prend la vie : « the monstrous female », « that fiery killer »[42], l'incarnation de l'ensemble de son espèce, de son vivant et même après, car sa mort ne marque pas la fin des combats. Au contraire, son fils Deathfyre (au nom symboliquement marqué de feu de la mort) clame la vengeance au nom de sa mère pour aller détruire les jeunes dragons de métal au sortir du nid.

Pathersmith, le tuteur humain délégué par le dieu dragon de platine enseigne au dragonnets de savoir pardonner : « always show mercy to each other, and even to your enemies. Mercy makes you strong, for it creates loyalty and friendship. He who has loyal friends has great strength » (Niles: p. 29). La devise de Crematia est son antithèse. Elle l'a reçue de sa mère le jour de son éclosion : « You must never show mercy ! mercy is weakness and weakness is death » (Niles: p. 8) . Le destin de Crematia est scellé dès l'éclosion, elle obéit au choix de vie dicté par la déesse: « The metal wyrms of Paladine are your enemies. [...] you will do my bidding, seeking and slaying your enemies » (Niles, p. 9). Elle ressent particulièrement cet ordre de conduite et le met immédiatement en pratique en tuant ses frères et soeurs rouges, d'éventuels futurs rivaux.

> Crematia had slain all the other red dragons that had emerged from the nest of her birth. With cunning and cruelty, she had tracked them down, males and females alike, and killed by fang or talon or fire. Occasionally she prolonged the suffering of a victim for her own entertainment, but never did she do so out of mercy (Niles: p. 39).

Dotée de magie, elle devient la puissante meneuse de la horde des dragons de couleur. Elle s'adjoint les ogres pour décimer les elfes et les premiers hommes. « Mercy is weakness » revient comme un leitmotiv à chaque fois qu'elle ordonne de tuer. Ainsi, sa

---

[41] Douglas NILES, 1996, *The Dragons,* ces termes proviennent des pages suivantes, dans l'ordre de citation : 85, 111, 117, 143, 156, 157, 183, 183.
[42] Douglas NILES, 1996, *The dragons,* ces termes proviennent, dans l'ordre, des pages 86 et 95.

horde d'ogres fait trois prisonniers elfes et les lui présente en un sacrifice rituel : « Shall I show mercy ? Crematia brayed ? 'Mercy is weakness !' The cry came back as a resounding chant, echoing from the mountain walls, thundering through the valley. 'And weakness is death! ». La sentence ainsi prononcée, Crematia enflamme les prisonniers (Niles : p. 76) devant l'assemblée en liesse.

Les lieux et les dieux façonnent les personnages. Ils sont archétypaux, soit totalement bons, soit totalement mauvais, présentés dès le départ dans l'un ou l'autre camp. Subséquemment ce roman se résume à une lutte du Bien contre le Mal, « Light and Darkness » titre le chapitre 20 de ce roman[43]. Le Bien est incarné par les dragons de métal (or, argent, bronze, airain et cuivre) menés dans les deux premières parties par Aurican et Darlantan qui œuvrent au nom du dieu Paladine. Le Mal est incarné par les dragons chromatiques (rouges, noirs, verts, bleus et blancs) conduits par Crematia qui obéit à Takhisis. Elle est l'archétype du tyran primitif entouré de créatures au cerveau vidé, assimilées au lexique du monstre (draconiens, ogres), elle incarne le fanatique poussé par sa foi qui tue au nom de dieu, une figure extrême, mais qui n'est qu'une transposition de la réalité moderne.

L'attention du lecteur est attirée par des dates données à l'entrée de chaque chapitre, des éléments de paratexte comme dit Genette « subordonnés à « son » texte et une fonctionnalité qui détermine l'essentiel de son allure et de son existence »[44]. Ces dates ont le souci d'amener le lecteur dans un univers construit sur la vraisemblance (pseudo)scientifique exigée par la Fantasy. Le lecteur destinataire qui les décode se croit dans un univers scientifiquement établi, mais nous penchant sur ces données, nous découvrons la part de création de l'univers de Fantasy. Ainsi le prologue commence « circa 8500 PC », jusqu'au chapitre 42 et l'épilogue qui se situe à « 352 AC ». Le parallèle est immédiatement effectué avec une datation reconnaissable p.c. (*Post Christum*) et a.c. (*Ante Christum*), avec la surprenante constatation toutefois qu'on évoluerait en sens contraire. L'auteur ne fournit aucune explication. Le Christ n'a pas sa place dans cet univers préhistorique. Nous supposons que « P » signifie « previous » et « A », « after ». Pourquoi l'auteur passe-t-il au chapitre 36, à « 127 AC » ? « C » ne peut être qu'un cataclysme qui sert de datation zéro. En effet, l'univers de la Fantasy s'inscrit dans son temps historique

[43] Voir la troisième partie, chap. I, « Les récurrences de la Dragon Fantasy », § 3c.
[44] Gérard GENETTE, 1987, *Seuils*, Paris, Seuil, coll. « Essais », p. 17.

propre qui débute après un bouleversement radical (guerre, changement politique ou cataclysme).

Le récit se structure en quatre parties correspondant aux quatre Guerres draconiques qui en sont les références historiques, la première 3500-3350 avant C (Part 1), la deuxième 2692-2645 avant C (Part 2), la troisième 1060-1018 avant C. La fin de la Troisième Guerre marque le début de l'exil des dragons et le chapitre 4 en indique le retour, 127-352 après C. Mais l'exil n'est pas la datation zéro. Le Cataclysme demeure dans le domaine du non vu et se positionne entre deux chapitres. Quarante six pages avant la fin du roman, le vieux dragon Lectral qui effectue un vol de retour vers l'île où il est né, en fait une allusion : « Lectral tried once again to remember the passing of the last dozen winters, but those memories were blurred. It had stopped raining before then, perhaps two or three dozen years ago » (Niles: p. 269). Le lecteur qui s'attend plutôt à un événement héroïque, doit se fier à la mémoire défaillante d'un vieux dragon. Il s'agit d'une catastrophe climatique. La fin d'une ère marquée par des guerres meurtrières serait une longue période d'orages destructeurs (le déluge biblique) : « storms had wracked the islands for no less than a full century. That had been a dark time when the world itself had rumbled underfoot, and ash and cloud had darkened the skies in a nearly eternal shroud » (Niles: p. 269). Nous avons effectué le calcul : une centaine d'années de volcanisme actif suivie d'une trentaine d'années de pluies, expliquent la donnée « 127 AC ». Mais avant ce cataclysme, neuf cents ans sont passés sous silence, correspondant à la période d'exil volontaire des dragons de métal. Ils ont laissé le champ libre aux dragons chromatiques en espérant établir ainsi une paix durable sur Krynn, fondée sur la confiance à la parole donnée. Mais les dragons chromatiques ne la respectent pas, ils volent les œufs de l'autre camp pour en éradiquer l'espèce, leurs seuls adversaires redoutés. Les dragons de métal comprennent alors qu'ils ont été manipulés et certains d'entre eux font alors le choix d'aider les hommes dans ce combat commun. Ce roman sombre se termine sur l'idée de l'imminence d'une nouvelle guerre draconique.

Si les dates placent le roman dans une apparente hypothèse de vraissemblance scientifique lointaine, presque mythique, tous les autres éléments demeurent dans l'imprécision situationnelle et temporelle du conte. L'auteur explique au lecteur qu'il ne peut offrir une référence temporelle par rapport à l'homme : « occurrences that would be measured over many lifetimes by human standards » (Niles : p. 15) puisque cela ne signifie rien pour les dragons héros de son roman : « of course, this span would be measured in centuries by human standards, but the serpentine neophytes had no such form of

reckoning » (Niles : p. 16). Le lecteur doit se soumettre aux normes de l'univers étranger, peuplé de créatures différentes.

Ce roman brosse un contexte primitif, bestial, de domination du plus fort, certes, mais l'histoire humaine est pleine elle aussi de faits aussi inconcevables, sans aller jusqu'à rappeler les guerres qui ont marqué l'Europe et l'Amérique, la violence quotidienne, les meurtres et les morts étalés dans les journaux. L'auteur fait des hommes les héritiers de la race des dragons du Mal. Tous les éléments déterminés ici contribuent à classer le roman de Niles dans l'Heroic Fantasy avec Crématia comme dragon archétypal de ce sous-genre. Voyons maintenant ce qu'il en est du deuxième univers draconique extrême que nous mettrons en parallèle dans une optique hypothético-déductive.

b) Le dragon référence de l'univers de Jo Walton[45]

Contrairement à l'univers précédent qui s'ancre dans un jalonnement temporel précis confèrant au roman une assise historique pseudo-scientifique, celui de Jo Walton ne possède aucune datation. Nous sommes *hic et nunc*, propulsé d'emblée dans un univers autre sans qu'il y ait eu de voyage, ni d'approche, ni de préparation. Cet univers est la seule réalité visible. De plus, si dans le roman précédent, l'homme est visible, même s'il apparaît comme une bête parmi les autres dans le cours normal de l'évolution de l'humanité, dans celui-ci, le premier constat est l'absence de l'homme en tant que personnage dans toute la trame. Son exclusion physique d'un univers structuré et agencé par et pour les dragons justifie l'organisation sans norme humaine.

Nous pouvons supputer que l'homme est le *Yarge* dont on possède quelques allusions ayant trait à un passé guerrier peu glorieux pour les dragons, le *Yarge* dont un ambassadeur vient rendre visite au nouvel *Eminent* à la fin du roman et dont nous avons cette description succinte peu élogieuse : « scarcely six feet high and had no lenght at all, barely a foot, he was essentially flat. He had hands like a maiden, but his skin was soft and smooth, entirely without scales. He looked weak and unarmoured and defenseless » (JW : p. 252).

Le dragon est la norme pour la taille, les détails physiques, à l'instar d'un corps recouvert d'écailles ou cette spécificité draconique féminine, exclusive à ce roman, d'avoir des mains alors que les mâles ont des serres. Particularité qui prédétermine les femelles

---

[45] Jo WALTON, 2003, *Tooth and Claw*, USA, Tor Book. Toutes les citations empruntées, ici, à ce roman seront signalées « JW » suivies du numéro de page correspondant.

aux travaux artistiques et à l'écriture, parce qu'elles peuvent tenir les stylos (« writing as a feminine accomplishment, and letter writing doubly so », JW : p. 54). Le partage des tâches se fonde sur des différences morphologiques. Certains mâles font l'effort d'écrire mais ils demeurent des exceptions, à l'instar du prêtre Penn: « a parson and he had mastered the difficult art of holding a pen between his claws » (JW : p. 54). Mais c'est parce qu'il n'a pas les moyens de payer une secrétaire et qu'il ne veut pas surcharger sa femme de travail. Les femelles ont une autre particularité, elles sont dorées tout le temps qu'elles sont nubiles. Leur couleur vire au rosé dès qu'elles ressentent une émotion sexuelle (même sans contact) et devient d'un rouge vif qui fonce de plus en plus pour les épouses et les mères.

Le passage à propos du *Yarge* et l'arme qu'il porte à la ceinture, enrichit le roman d'une consistance historique: « At his side hung the tube of a gun, with the like of which his kind had once overpowered dragonkind » (JW: p. 252). Il renseigne sur l'existence passée d'une guerre meurtrière avec ces êtres physiquement faibles mais dont les armes ont renversé la donne naturelle de supériorité de force du dragon. L'animosité et le dégoût que sa vue succite sont parlant. Les dragons semblent avoir frôlé l'extinction. Nous supputons que si le Yarge est venu rendre hommage à l'héritier d'*Eminent* Teltsie, c'est que les deux peuples sont parvenus à un accord de paix et qu'ils gardent toutefois leurs distances. Mais ces faits constituent à peine deux pages de tout le roman.

Le point de vue est peu banal dans ce roman qui invite le lecteur à se mettre à la place de dragons et penser comme eux. Les références étrangères sont parfois dures à concevoir tant elles sont hors normes pour l'humain, mais il n'est pas la norme. La façon de mesurer les distances ou le temps, les dogmes de l'église, les expressions quotidiennes ou juridiques sont transposés. À l'instar du héros des *Lettres Persanes* (Montesquieu, 1721), le lecteur est un étranger projeté sans avertissement dans un monde totalement différent du sien. Il découvre à la campagne, une architecture de tertres rocheux percés d'un dédale de couloirs et de cavernes-chambres, un étalage de pièces d'or servant de matelas, dont le montant est révélé comme dot des dragonnes à marier. Le lecteur n'est qu'un simple spectateur, son moi fictionnel assiste aux événements, mais contrairement au Persan actif, il n'écrit pas de lettres pour raconter ce qui l'étonne, ne fait pas de reportage critique de la société, il n'a pas d'autre humain fictionnel pour exprimer à sa place, sa surprise ou son horreur. Il regarde fonctionner cet univers et réussit pourtant à s'immiscer et à s'investir, car si l'environnement est autre, la vie qui s'y joue n'est cependant pas dépaysante.

C'est l'histoire de la famille Agornin qui subit la mort de leur père et tous les problèmes qui en découlent : le fils Avan se lance dans un procès parce que l'héritage est mal partagé, les deux jeunes filles, Haner et Selendra, doivent quitter le domaine familial parce qu'elles ne sont pas encore fiancées, pour aller vivre sous la responsabilité d'un aîné, l'une, avec sa sœur ainée mariée à *Illustrious* Daverak, un despote qui possède un immense domaine rural, et l'autre avec son frère Penn, marié, prêtre de la riche famille Benandi, dans leur domaine. Dans leur nouvelle vie, les deux jeunes dragonnes découvrent l'amour, les contraintes de leurs sociétés respectives, la loi qui favorise les nantis, l'importance des titres des familles et le regard des autres qu'elles doivent essayer de faire correspondre avec leur conception personnelle de la liberté. Nous voyons des tranches de vie fondées sur les oppositions entre le monde rural et le monde citadin, entre les propriétaires et les serviteurs, les riches et les pauvres, ceux qui possèdent des maisons secondaires richement décorées de pierres et ceux qui vivent dans des sous-sols, et également le monde politiquement et cultuellement manipulé. Le décor s'adapte à la mise en scène des dragons anthropomorphisés, mais nous tombons dans le ridicule et le grotesque avec ces dragonnes parées de coiffes colorées surmontées de milliers de rubans, de cascades de tulle, de bouts de miroirs ou de bijoux selon leur rang, qu'elles doivent attacher pour voler (le paraître et le ridicule de la mode déjà mis en exergue dans les *Lettres Persanes*).

La sensibilité humaine est mise à l'épreuve lorsque les dragons, dans la salle à manger décorée de pierreries, dévorent leur viande crue (apportée par des serviteurs) dégoulinant de sang sur leurs écailles. Maints détails nous ancrent dans un univers draconique. Dès la première page, nous sommes dans la chambre du mourant ailé, « Bon Agornin writhed on his deathbed, his wings beating as if he would fly to his new life » (JW : p. 11). Le lecteur ne peut se raccrocher à aucun détail qui lui rappelerait le monde humain : la chambre est une caverne, le personnage s'agite sur son or (« He groaned and shifted on the gold », « on the scant gold in his great draughty undercave », JW : p. 11), sa fin est proche parce que ses écailles tombent, il parle du partage de son corps et ses enfants attendent sa mort pour le manger. Lorsque nous admettons enfin le contexte draconique, surgit un nouveau coup de théâtre dans sa demande de confession à son fils prêtre qui, en plus, lui est refusée parce que la nouvelle religion considère cela comme un péché : « confession is now abhorrent. I cannot possibly give you absolution. If anyone discovered it, I would lose my position » (JW: p. 13).

Le lecteur anthropologue oscille entre l'horreur et la stupéfaction, entre le rire et l'affliction mais il s'adapte au bout de quelques pages aux normes de cet univers.

La Fantasy repose plus sur un réseau de symboles et d'effets de sens. Ainsi cette phrase « the Church taught that it was neither wings nor flame that gave one a fortunate rebirth, but rather innocence and calmness of spirit» (JW: p. 11), obscure de prime abord, se révèle être très riche, dès que l'on connaît cet univers. Le père mourant essaye de demeurer calme pour donner à ses enfants une bonne image de lui, une image en accord avec sa religion. L'idée contenue correspond à l'enseignement chrétien d'abandon des richesses matérielles (symbolisées ici par les ailes et la flamme, références draconiques de richesse dans ce roman) pour une renaissance meilleure. Les ailes, plus que les flammes, ont une place capitale dans cet univers où tous les dragons n'ont pas la possibilité d'utiliser les leurs. Ce symbole de la liberté est lié chez les serviteurs et les fermiers, de façon plus ou moins serrée selon le seigneur auquel ils appartiennent. Celles des serviteurs de Daverak sont attachées si fortement qu'ils marchent courbés et ont des plaies dans le dos (« the bindings on her wings were so tight they had caused a sore which was rubbing raw as she moved », JW : p. 113), de plus ils ont tellement peur d'être mangés qu'ils refusent de relâcher les liens et préfèrent supporter la souffrance sachant que de toute façon, étant donné leur condition, leurs ailes ne leur serviront jamais (acceptation fataliste de son destin).

Le même élément peut être un objet de fierté. Les prêtres s'attachent eux-mêmes leurs ailes et n'hésitent pas à exhiber leurs cordons rouges: « he raised a wing, bound with the red cord that, to the pious, symbolized the parson's dedication to gods and dragonkind, and to others meant mere immunity » (JW : p. 12), (« he was proud of them », JW : p. 31) parce que contrairement à la multitude, ils ont une position sociale et l'assurance de leur repas. Certains s'obligent à marcher, quelle que soit la distance, sans recourir aux ailes qui pourraient les amener plus vite à destination. *Blessed* Frelt refuse ce qu'il considère comme une corruption : « some parsons, he knew, would have removed them to fly home. Frelt prided himself that he did not » (JW : p. 31), il prouve ainsi sa piété et son respect de la lettre.

Les scarifications laissés dans les ailes par d'anciennes attaches marquent le dragon à vie, l'excluant des milieux aisés qui s'enorgueillissent de leur liberté de vol. Lorsque Sebeth va rendre visite à son père *Eminent* Telstie, mourant, qui l'a abandonnée enfant, le serviteur vient lui ouvrir la porte. S'il ne peut rien dire de ses vêtements qui cadrent avec sa position respectable, elle perçoit cependant son regard sur ses ailes : « she saw his eyes linger on the marks on her wings where once she had been tightly bound » (JW : p. 229), détail choquant qui ne correspond pas à sa condition aisée. Le serviteur la laisse passer en

entendant son nom, mais son regard silencieux la juge. Les ailes sont les symboles visibles de l'appartenance sociale libre et riche ou servile.

La flamme n'est accordée qu'aux dragons d'un certain âge (pas avant trois cents ans) et d'une certaine dimension. Penn fait ainsi l'éloge de son père : « Beginning from very little more than a gentle name, you have grown to be seventy feet long, with wings and flame, a splendid establishment and the respect of all the district » (JW: p. 12). La grandeur du dragon est encore le signe distinctif d'un rang social élevé et d'une vie aisée où il leur a été donné de consommer du dragon. Cette étrange pratique n'est ni courante, ni mise à la portée de tous. Elle est plus rare en ville que dans les campagnes où le seigneur du domaine, a le droit, reconnu par la justice, de manger les dragonnets trop faibles pour survivre (« to eat those dragons of the desmene too weak to survive », JW : p. 239). Un eugénisme que Daverak fonde sur l'accusation que les campagnardes ont des portées trop rapprochées qui fragilisent la race, visible par les couleurs plus claires (selon cette théorie, il a consommé son propre bébé vert clair).

En fait, la consommation de la chair de dragon est le seul moyen pour croître de façon visible en taille et en force, comme par magie : « She took a bite, and at once felt the strong magical taste of dragonflesh burning through her, making her feel immediately longer and braver » (JW : p. 69). Aussi, tous les membres de la famille se réunit lorsque l'un des leurs meurt, pour avoir sa part et se mesurer ensuite: « she was given a fair share of Berend's body, and Lamith measured her later at twenty-five feet » (JW : p. 182). Les gains de centimètres sont des privilèges sociaux. Cet univers symbolique démontre que les lois sont faites pour permettre à une caste privilégiée de se donner les moyens de croître, de s'enrichir, de renforcer sa supériorité sociale en soumettant les plus faibles aux lois et à ceux qui les font.

La viande de bœuf ou de mouton consommée habituellement, ne permet pas d'atteindre les dimensions qui peuvent être acquises grâce à la chair de dragon. Aussi, ceux qui doivent se contenter de fruits et de légumes, par faute de moyens, sont physiquement marqués. Ainsi, lorsque Haner voit le prêtre écrivain qui lui a donné rendez-vous, elle est choquée par sa petitesse qui ne convient pas à sa condition. Elle suppute que son presbytère doit être très pauvre. Pourtant, comme tout curé, il a droit à une part du corps des morts, il aurait dû, de ce fait, être plus grand (« Haner could not help thinking of the mystery of how small he was, for a parson and for a dragon of sufficient birth and education to have written and published a book », JW : p. 215).

Les dragons du bas de l'échelle, les servantes, mesurent environ six pieds alors que les maîtres des domaines ruraux les plus riches peuvent atteindre soixante pieds, soit un impressionnnant rapport de force physique de un à dix. Aussi, la grandeur d'un dragon est une donnée toujours avancée comme indicateur de son rang qui va avec l'élégance notable à la rutilance de ses écailles. Lorsque *Dignified* Londaver vient demander la main de Haner, on l'annonce ainsi: « he was a full thirty-five feet long, with dark scales well burnished » (JW: p. 182).

Plus un dragon est grand, plus il est imposant, plus il incite le respect et plus on réfléchit avant de l'approcher. Ainsi, Daverak tue deux bébés de son fermier malgré les supplications de la mère. Nous pensons que le père va l'affronter tant il bout de rage. Nous avons alors le commentaire effrayé de sa nièce : « that would be suicidal. He was twelve feet long and Daverak forty » (JW: p. 68). La force physique impose sa loi au plus faible dans le système seigneurial de la campagne. Mais, cet univers qui se veut évolué, prouve que la justice fait respecter la loi et le plus fort n'est pas toujours gagnant. Aven gagne son procès contre Daverak, en ville, où les juges clament sa mise à mort et consomment immédiatement leur part de son corps.

Tuer les dragons les plus faibles et consommer leur chair est également exposé par la religion comme un moyen d'améliorer la race («the improvement of dragonkind », JW : p. 36), mais elle représente aussi un moyen de creuser l'écart entre les pauvres et les privilégiés, ceux qui travaillent et ceux qui profitent. Bon Agornin, sur son lit de mort, révèle à son fils son lourd secret : il a mangé son frère et sa sœur, non pas parce qu'ils étaient malades ou non viables, mais parce qu'il voulait être plus imposant : « I needed length and strength I could not gain from beef. I ate my remaining brother and sister » (JW : p. 14).

Sous une apparente différence de système de vie, cet univers draconique est mimétique de la société humaine. Le comportement et la façon de penser des dragons se rapprochent étrangement de ceux des humains de certains milieux ciblés : la coquetterie féminine, l'image de la femme cantonnée dans son rôle de mère et d'épouse, le devoir de bien se marier, le souci de placer les jeunes filles selon leur rang, l'imposition de la force physique sur les plus faibles, la soumission aux gens influents (la famille Benandi, la famille Telstie), l'influence des titres même s'il s'agit d'une noblesse désargentée (*Dignified* Londaver est proposé à Haner comme mari puisqu'elle n'a pas une grosse dot), ou la nécessité de faire référence à quelque illustre lignée pour se positionner en société. Ainsi lorsque Selendra est invitée par l'*Exalt*, elle parle de son père, la dame lui conseille

alors d'éviter de parler de ceux qui n'ont pas de titre et dont elle pourrait rougir pour rechercher ceux dont elle pourrait être fière, occasionnant ainsi le premier clash entre les deux femmes (il nous est difficile de parler de femelle dans ce contexte antropomorphisé où l'on oublie qu'il s'agit de dragon):

> After all, your mother was a Fidrak, and there is no higher blood than the Fidraks. They rank in the first ten families of the land. You have an uncle, or at any rate a cousin of some degree, who is an August lord. If you must mention family ties, mention your cousin the August Fidrak. (JW : p. 110)

L'auteure effectue une satire de la société hiérarchisée, un modèle qui, jusqu'au siècle passé, mettait en avant les titres de noblesse, l'importance du nom et des convenances qui étaient autant de barrières ou d'atouts dans la progression d'un individu selon qu'il en soit né avec ou sans. Ce modèle ne doit pas être complètement désuet dans le système anglo-saxon d'aujourd'hui, mais la presse américaine fait surtout l'éloge de la réussite sociale surtout si elle commence à zéro. L'auteure reproche aussi à l'Église sa soumission au pouvoir, son manque de respect du peuple et son amour pécunier, par cet agissement cynique et macabre: le prêtre détache ses ailes et vole au chevet de la femme du seigneur, tandis que dans le cas des fermiers et des pauvres, il ne se déplace pas et on lui fait parvenir les yeux du mort. En général, tout texte possède une fonction allégorique, consciente ou non pour son auteur.

Le dragon est la référence de cet univers, mais un seul dragon ne produit pas sa *signifiance* ou unité de sens, selon le concept de Riffaterre[46], en effet, aucun des personnages ne peut se targuer d'être la référence draconique, le modèle ou le couple idéal. Ils prouvent presque tous qu'ils détiennent une vérité de vie, excepté le couple Berend et Daverak. Berend, fille aînée de Bon Agornin, bien dotée, mariée à *Illustrious* Daverak, ferme les yeux sur les crimes commis par son mari. Elle vit dans la crainte depuis qu'il a tué leur troisième enfant, crime qu'elle refuse de dénoncer et dont elle souffre. Elle met sa vie en danger par une autre couvée trop proche de la première, pour prouver qu'elle le peut grâce à son aisance financière que les autres n'ont pas, elle veut faire mieux que sa mère qu'elle a vu mourir en pondant. Contrairement à l'image qu'elle renvoie, elle n'est pas libre, elle est sous l'influence néfaste de son mari et cherche sa propre destruction. Elle meurt d'une hémorragie interne comme sa mère, en pondant. Daverak est puni légalement

---

[46] Michael RIFATTERRE, 1978, « L'illusion référentielle », in R. Barthes et al., *Litterature et Réalité*, Paris, Seuil, coll. « Points »(rééd. 1982).

pour ses crimes. Au tribunal, il sert de repas aux juges et aux frères et sœurs Agornin, par un juste retour des choses.

En revanche, tous les autres personnages sont des modèles de vie à leur manière, parce qu'ils sont libres de leurs choix. Haven se positionne en libre penseuse et veut œuvrer en faveur de la libération des serviteurs. Sa sœur Selendra, respectueuse du système établi, n'a pourtant jamais lié les ailes de sa vieille servante, se mettant ainsi sciemment hors-la-loi. La servante le sait, mais le fait qu'elle revienne après ses cueillettes dans les champs, prouve sa liberté de choix et son respect de l'accord mutuel tacite qui les engage toutes les deux. Selendra s'oppose aux vues étroites de l'*Exalt*, sa future belle-mère, qu'elle parvient à faire changer par la discussion. Elle sait qu'elle a gagné lorsque celle-ci la reconnaît en tant que future mère de ses petits-enfants : « I know we have had our differences, but you are to become the mother of my grandsons » (JW : p. 253). Leur frère Aven est amoureux de Sebeth, sa secrétaire et maîtresse, dont il ne sait rien parce qu'il respecte son silence sur sa vie. En scénario mélusien, il ne l'interroge pas sur elle-même et ne cherche pas à espionner où elle se rend secrètement une fois par semaine. Et il en est récompensé, puisqu'à la fin du roman, Sebeth apprend que son père fait d'elle son unique héritière et qu'Aven qui l'épouse devient *Eminent*, le titre le plus élévé après *Majestic*, la merveilleuse récompense des contes.

La multitude de dragons de ce roman propage l'idée chère à la Fantasy que la société est un kaléidoscope de modes de vie, de races, de religions et de fortunes qui ont chacun leur place. Le futur appartient à ceux qui respectent les différences et le choix des autres, et qui œuvrent pour la paix.

L'univers que nous venons de présenter est extrême. Il se situe néanmoins bien loin du précédent. Nous les avons présentés côte à côte pour montrer la nécessaire prudence car la tendance actuelle est de positionner tous les univers de dragons extrêmes et même n'importe quel roman à la couverture illustrée d'un dragon, en Heroic Fantasy. Il n'y a pas dans ce cas-ci de combats, sinon en justice. La société est hiérarchisée, mais elle n'est pas gouvernée par un tyran, elle repose sur le droit qui s'exprime dans le texte par la loi, le droit à la parole, celui de discuter, de progresser, de vouloir changer et de faire partager son point de vue. Les dragons présentent des figures différentes sans être caricaturaux. Il y a du suspens, de l'amour, un retournement de situation et la fin heureuse est fantasienne. Du point de vue de la réception, nous en arrivons à oublier qu'il s'agit de dragons car nous sommes loin de la Fantasy léguée par Tolkien. Les éléments surnaturels ou les monstres sont symboliques. L'atmosphère est très vaguement d'inspiration médiévale. Nous avons

un peu de magie associée aux dieux, une croyance imposée en des dieux nouveaux qui ont cependant du mal à supplanter les anciens. Ce roman n'entre ni dans le cadre de l'Heroic Fantasy, ni dans celui de la Fantasy générale. Il intègre en fait la nouvelle tendance que nous proposons d'étudier dans la troisième partie et que nous avons dénommée la Dragon Fantasy. Nous tenterons de voir, à ce moment-là si cette nouvelle voie n'est qu'une mise en scène d'un dragon anthropomorphisé et si son monde n'est qu'un miroir qui réflète celui de l'homme.

Les romans qui comportent des dragons peuvent, sans relever de l'Heroic Fantasy, en avoir un ou plusieurs qui corresponde plus particulièrement à celui de l'Heroic, auquel cas le scénario s'attachera à l'éloigner du monde des hommes (J. K. Rowling, 2007, *Harry Potter and the Deathly Hollows*) ou à le transformer psychologiquement (P. Bottero, 2003, *Les Frontières de glace* du cycle *La Quête d'Ewilan*), à le détruire ou enfin le soumettre (dans le cas de la Dragon Fantasy). Nous affirmons qu'un récit de Fantasy contenant des dragons n'implique pas nécessairement des combats, il ne se situe pas nécessairement dans un monde primitif et les dragons ne sont pas toujours synonymes de fléaux.

Après cette tentative de clarification, nous pouvons à présent étudier des cas de mise en scène des dragons dans la Fantasy, depuis le simple créateur d'atmosphère jusqu'au personnage qui revisite les thèmes qualifiables d'anciens. Nous ne parlons plus de dragons multiples, mais de multiples rôles. Commençons par les moins significatifs, les dragons qui demeurent en arrière-plan. S'ils n'ont pas de rôle prépondérant, quel est leur apport au récit ?

II– LE DRAGON EN TOILE DE FOND

Les dragons de cette catégorie sont perçus comme appartenant à des espèces animales. Ils vivent dans leur habitat naturel, en groupes rarement différenciés. L'homme les découvre, en même temps qu'un mode de vie nouveau et des comportements inattendus, lorsqu'il s'aventure dans leur milieu. Ils sont alors considérés dans leur ensemble et désignés par le terme générique de dragons. Lorsqu'ils sont amenés chez les hommes, ils demeurent dans une catégorie animale, au même titre que les chats et les chiens. Nous chercherons alors à comprendre pourquoi certains ressentent un tel engouement pour cette race particulière, et le désir de posséder un dragon comme animal de compagnie malgré tous les écueils de voisinage qui semblent pourtant évidents. Qu'est-ce qui pousse Hagrid (J. K. Rowling, cycle *Harry Potter*) à enfreindre la loi (chapitre 1) ou

les femmes d'AnkMorpork (T. Pratchett, cycle *Discworld*) à en acquérir (chapitre 2) ? Dans le chapitre 3, nous chercherons à déterminer s'ils sont seulement des animaux de compagnie sur Pern (McCaffrey, cycle de *Pern*), et nous terminerons par l'étude du dragon monture qui semble en Fantasy se superposer au cheval du cowboy d'antan. S'agit-il d'une simple transposition?

1 - Des bêtes indomptables dans l'univers d'*Harry Potter*[47]

Blason qui se situe à la première page de chaque tome du cycle *Harry Potter*

Dès l'ouverture du premier tome du cycle *Harry Potter*, le regard est attiré par ce blason richement travaillé en écartelé. Chaque canton renferme un animal dont deux seulement se retrouvent vraiment en héraldique : le lion et l'aigle. Le serpent et le blaireau qui cherchent à sortir du cadre sont fantaisistes. Trois animaux ont un lien avec le cœur orné de la lettre H, la patte pour le lion, le bec pour l'aigle et le museau pour le blaireau, mais pas le serpent qui dort. Or, le blason est agrémenté d'une légende à consonance latine humoristique *Draco dormiens nunquam titillandus* que nous pourrions traduire ainsi : les dragons dorment tant qu'on ne les titille pas. Le lecteur entre dans le roman avec l'idée que le dragon qui va se réveiller aura un rôle à jouer. Le lien entre le terme et l'image établit que le terme mène vers une fausse piste puisque l'image est celle d'un serpent infernal à la queue lancéolée. Le « vrai dragon » du cycle *Harry Potter* aura donc l'image et le symbolisme du serpent ancien, le sournois tentateur biblique. Or cet univers composé en fait de deux univers qui s'emboîtent, met également en scène des spécimens de dragons qui ne représentent pas symboliquement des hommes : Norbert, le dragonnet d'Hagrid (The *Philosopher's Stone*, 1997, le modèle de ce paragraphe), les quatre dragons qui composent une des épreuves du Tournoi des Trois Sorciers (ch. 19, *The Goblet of Fire*, 2000) et le dragon de la banque de

[47] J. K. ROWLING, 1997, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, GB, Bloomsbury. Toutes les citations empruntées à cet ouvrage, seront signalées ici « Rowling » suivies du numéro de page correspondant.

Gringotts (*The Deathly Hallows*, 2007) que nous considérerons dans le chapitre concernant le gardien de trésor.

Les magiciens partagent le monde des *Muggles* (les hommes) sans que ces derniers le sachent. Aussi, les tensions entre la liberté et la dissimulation sont-elles magnifiées par le mystère et l'interaction des mondes. Si les magiciens peuvent contrôler la visibilité de leurs bâtiments et leurs apparitions, ils éloignent cependant ou cachent leurs créatures magiques en utilisant des sorts de dissimulation et de perte de mémoire. Ce stratagème explique que les humains ne connaissent pas l'existence des dragons pourtant proches d'eux. Leur protection magique semble efficace puisqu'Harry n'en avait jamais entendu parler avant d'aller à l'école de magie d'Hogwarts.

> 'But there aren't wild dragons in Britain' ? said Harry.
> 'Of course there are, said Ron. Common Welsh Green and Hebridean Blacks. The Ministry of Magic has a job hushing them up, I can tell you. Our lot have to keep putting spells on Muggles who've spotted them, to make them forget (Rowling: p. 250).

Les magiciens protègent les dragons et leur propre univers par la même occasion, car si les humains découvraient les dragons, ils découvriraient également l'existence du monde parallèle et de la magie. Or, ils n'ont pas la sagesse nécessaire pour obtenir une telle connaissance. La magie entre les mains des Muggles irresponsables peut laisser présager le pire. Tous les auteurs de Fantasy, sans exception, expriment leur inquiétude quant aux tentatives des hommes de tirer profit des forces naturelles et de la magie, qui ne peut se faire qu'au détriment du plus grand nombre et de l'équilibre de l'ensemble.

S'ils n'avaient craint pour leur propre existence, les magiciens auraient laissé les dragons vivre à découvert, mais les dragons sont trop présents dans l'inconscient humain pour qu'ils puissent être considérés comme de simples animaux. Ils possèdent intrinsèquement des substances magiques très puissantes qui apportent aux indispensables baguettes magiques leur pouvoir spécifique. Chaque baguette renferme en effet, soit une plume de phénix, soit un poil de licorne ou encore un bout de cœur de dragon : «We use unicorn hairs, phoenix tail feathers and the heartstrings of dragons » (Rowling : p. 95).

Le dragon est un composé de forces naturelles et surnaturelles trop puissant pour pouvoir être dissimulé efficacement. Pour éviter les failles dans leur système, ils doivent être tenus à l'écart des lieux habités, ce qui interdit d'hypothétiques dragons de compagnie. « It's hard to stop Muggles noticing us if we're keeping dragons in the back

gardens » (Rowling: p. 250). Il est de ce fait, présenté par la grande institution qu'est le Ministère de la magie comme la créature sauvage et dangereuse afin d'obtenir qu'il demeure éloigné.

Rubeus Hagrid a, un jour, la possibilité de concrétiser son rêve d'enfance de posséder un dragon. Il en oublie toute prudence et dévoile des secrets par mégarde lorsqu'un sombre inconnu lui montre un œuf. Hagrid est un géant solitaire et bourru qui assure à Hogwarts la fonction de gardien des clés et de la propriété (*Keeper of Keys and Grounds*), ce qui le met en contact avec les animaux étranges. Il vit dans une cabane en bordure de la forêt, symboliquement à la frontière entre deux mondes hostiles qu'il traverse librement tout en demeurant étranger : celui des humains qu'il ne peut intégrer à cause de sa différence de taille et d'espèce, et celui des créatures magiques libres qui vivent dans la forêt. Il est écartelé entre le monde civilisé et le monde sauvage, deux univers auxquels il appartient et qui influent sur son comportement. La proximité d'un dragon aurait la double fonction de partager sa solitude avec un animal de compagnie à sa mesure, et de le rapprocher de son univers d'origine, celui des géants qu'il sait en voie de disparition, et de son enfance escamotée. Le dragon s'auréole du lien affectif avec sa vraie personnalité.

Malgré tous ses soins pour que le bébé le reconnaisse comme sa mère, le résultat est désastreux. Norbert[48] est dès la naissance, un animal dangereux capable de cracher du feu : « it sneezed. A couple of sparks flew out of its snout » (Rowling, p. 254), il ne se rend pas compte des dommages qu'il cause. Lorsqu'Hagrid approche sa main pour lui caresser la tête, sa petite merveille tente de le mordre : « snapped at his fingers, showing pointed fangs » (Rowling : p. 254). Hagrid seul comprend qu'il veut jouer : « jus'playin' – he's only a baby, after all » (Rowling : p. 259), mais les blessures que le bébé dragon inflige sont graves : la jambe d'Hagrid s'infecte après une morsure, la main de Ron double de volume et prend une horrible couleur verte, il craint alors d'être empoisonné ou que madame Pomfrey reconnaisse qu'il s'agit d'une morsure de dragon : « He didn't know whether it was safe to go to Madam Pomfrey –would she recognize a dragon bite? […] a nasty shade of green. It looked as if Norbert's fangs were poisonous » (Rowling : p. 257), auquel cas ce serait le début de graves ennuis pour lui et surtout pour Hagrid qui n'est pas censé ignorer la loi.

---

[48] Norbert devient Norberta, dans le tome 7, *The Deathly Hallows* (2007), ce qui prouve la difficulté de reconnaître le sexe d'un dragon, même pour un spécialiste des animaux étranges, comme Hagrid.

Hagrid couve Norbert d'un œil maternel, lui prodigue d'abondants soins tout en lui parlant comme à un enfant. Il exprime tout haut son manque affectif comme son besoin d'offrir son amour : « Isn't he beautiful ? Look he knows his mummy !» (Rowling: p. 254), « looking at the dragon with misty eyes » (Rowling: p. 255). Il lui chante des berceuses, lui offre un ours en peluche, des rats et du brandy, dans un contexte merveilleux additionné de réalisme et d'humour. Mais le développement d'un dragon n'a rien de comparable avec un autre animal : en une semaine il triple de volume. « Give it a fortnight and Norbert's going to be as long as your house » (Rowling: p. 255). Harry explique qu'il ne peut raisonnablement garder Norbert. Hagrid reconnaît enfin le danger, il consent à l'envoyer en Roumanie qui semble être leur territoire de prédilection. Notons que c'est l'adolescent qui explique à l'adulte aveuglé la conduite à tenir.

Lorsqu'ils doivent se séparer, le texte devient émouvant et larmoyant. Le géant qui a eu le temps de s'attacher au dragonnet, fond en larmes devant ses petits amis. En mère prévoyante, il glisse son nounours dans sa boite pour conserver le contact et que la séparation soit moins dure. « His eyes filled with tears […] An' I've packed his teddy bear in case he gets lonely.' 'Bye-bye, Norbert, Hagrid sobbed, Mummy will never forget you ! » (Rowling : p. 259). Hagrid sera sévèrement puni pour avoir enfreint la Convention des Sorciers car Malfroy s'est fait un plaisir de le dénoncer.

Les titres des livres de la bibliothèque de l'école, qu'Hagrid va consulter lorsqu'il obtient l'œuf de dragon, indiquent que d'autres époques ont connu des élevages ou des ventes de dragons : *Dragon Species of Great Britain and Ireland*; *From Egg to Inferno*, *A Dragon Keeper's Guide, Dragon-Breeding for Pleasure and Profit*. Mais cette pratique est désormais juridiquement impossible: « Dragons breeding was outlawed by the Warlocks' Convention of 1709 ». Mais l'éloignement du dragon ne relève pas seulement d'une volonté politique. Dans *Harry Potter*, les dragons sont également des créatures très dangereuses, trop sauvages et indomptables pour partager la vie des hommes sans risquer l'éradication de l'une ou l'autre forme de vie : « anyway, you can't tame dragons, it's dangerous. You should see the burns Charlie's got off wild ones in Romania » (Rowling: p. 255). On ne soumet pas l'expression et le symbole de la sauvagerie.

Le blason portant la lettre centrale H (Harry), présenté dès l'origine, dévoile enfin son mystère dans les derniers chapitres du dernier tome. Nous avons pu constater qu'il n'existe pas de métamorphose, Harry comprend le langage du serpent, il peut le parler, mais ne se transforme ni en serpent, ni en dragon. Il ne puise pas la force d'un dragon, puisque sa baguette magique contient une plume de phénix. Celui qui se réveille lorsqu'on

le titille ne peut être que le symbole de la magie qui sort d'Harry irrité par Voldemort, et qui n'aurait jamais atteint cette dimension s'il n'avait pas été poussé à bout. Au cours des différents romans, il l'accumule, elle gagne en puissance et il la crache au final comme le feu du dragon. Lors du combat final contre Voldemort, il est dans un halo de lumière, il devient le feu magique qui détruit son ennemi. Comme il existe deux mondes parallèles imbriqués, celui des magiciens et celui des Muggles, il existe deux sortes de dragons, l'animal visible et la force sauvage, le dragon symbolique que chacun renferme en soi.

L'univers d'*Harry Potter* refuse la cohabitation entre le dragon et les hommes. De ce fait, l'homme qui apprécie les dragons n'est pas un être humain fréquentable et celui qui s'empare de la force draconique détruit sa part humaine et devient un danger pour les autres et pour lui-même. Ce cas est assez particulier en Fantasy qui parvient normalement à adapter la créature au monde humain ou l'inverse. C'est ce que tente de nous dire l'univers farfelu du *Discworld* de Terry Pratchett.

2 - Les *swamp dragons* du *Discworld* de Terry Pratchett, un apport humoristique[49]

Terence David John Pratchett OBE[50], est un auteur anglais de Fantasy connu pour ses romans du cycle *Discworld* et pour son écriture satirique. Dans cet univers totalement absurde, vivent des *swamp dragons*, des dragons de marais qui se rencontrent à l'état sauvage dans un territoire défini, mais leur petite taille[51] leur permet de devenir des animaux de compagnie.

Le gros problème de ces *Draco vulgaris* provient de leurs gaz intestinaux qui génèrent des difficultés de combustion, des odeurs pestilentielles, d'horribles bruits d'estomac et des brûlures des tapis de salon. « A trickling noise and a strong chemical smell », « Errol sneezed a cloud of warm gas that smelled worse than something walled up in a cellar » (Pratchett: pp.144 et 176). Ils ont, de plus, la fâcheuse tendance d'exploser sans prévenir dès qu'ils ont une émotion forte, surtout quand ils ont peur, parce qu'ils ne savent plus alors gérer leur tuyauterie interne qui accumule les gaz : « they explode so easily, you know » (Pratchett : p. 176). Sous la plume grinçante de l'auteur, cela donne: « you had to

---

[49] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !,* GB, Corgi Books. Toutes les citations empruntées à cet ouvrage seront signalées ici, « Pratchett » suivies du numéro de page correspondant.

[50] Officer of the Order of the British Empire for servives to literature.

[51] Les « swamps dragons » sont petits : « toe to matlock, about three foot six inches […] mostly they didn't get much bigger than eight thumbs », *Guards!, Guards!,* p. 97. Sachant qu'un pouce vaut 25,4mm, les *swamps dragons* adultes ne dépassent pas 20cm.

pay attention to a dragon's diet, since even a minor stomach upset would decorate the walls and ceiling with pathetic bits of scaly skin » (Pratchett: p. 211).

Malgré ces ennuis gastriques connus, ces petits dragons sont demandés dans la ville d'Ankh-Morpork où Lady Sybil Ramkin, riche héritière d'une aristocratie à la splendeur passée, en possède un élevage. Elle ne les prélève plus dans la nature parce qu'elle sélectionne et croise ses propres spécimens afin d'en avoir de plus en plus petits, de plus belles couleurs et de plus belles flammes. À l'écoute de la demande qui suit elle-même les fantaisies de la mode, elle « dénature » ses dragons. Ainsi les entraîne-t-elle à demeurer assis sur l'épaule parce que ceux-là valent le double (« shoulder-sitters fetch twice the price », Pratchett : p. 95).

Ces dragons de compagnie sont de simples animaux qui ne parlent pas et s'adaptent aux conditions de vie chez les humains, comme celle de dormir dans un tiroir de bureau ou dans une boîte, boire de la bière ou de l'huile à lampe. Ils participent à des concours de beauté, acceptent les caresses et tentent de faire comprendre leurs besoins par leur comportement parfois insolite et des grognements, à l'instar de tous les animaux de compagnie. Lady Ramkin leur attribue des noms ronflants : « Moonpenny Duchess March, Dewdrop Mabelline Talonthrust the First, Lord Mountjoy Gayscale Talonthrust III of Ankh », comme si elle avait affaire à des purs-sangs dans un harras. L'humour agit ici grâce au décalage existant entre la référence et l'objet.

Les lignées sont sélectionnées afin de satisfaire les exigences particulières des clients. Ainsi le petit Goodboy Bindle Featherstone of Quirm, plus connu sous le surnom d'Errol, n'a aucune chance d'être choisi, ni d'être sélectionné dans un concours : il est raté (*a total whittle*) parce qu'il est blanc dans un monde qui exige des couleurs et que ses ailes atrophiées ne lui permettront jamais de voler et d'avoir une descendance, puisqu'un dragon ne peut s'accoupler qu'en vol. Lady Ramkin s'appitoie sur lui mais refuse de le tuer, aussi l'offre-t-elle aux gardes du Guet.

Les petits dragons colorés sont les plus demandés par la mode actuelle. Les dames arborent leur animal exotique en société sur leur épaule, comme d'autres exhibent un petit singe, un serpent ou la tête de l'animal dont ils portent la fourrure. Mais les petits dragons, comme tout animal vivant, ont des inconvénients très caustiquement matérialistes tels que les blessures causées par leurs serres, les coulées d'excréments sur les vêtements ou les brûlures des cheveux des propriétaires. Lady Ramkin, elle-même, porte une perruque qui complète son caractère d'égérie, car comme elle l'explique : « no-one who had much to do with dragons kept their hair for long » (Pratchett : p. 95). Lorsque le dragon commence à

grossir et à sentir, les dames s'en débarrassent, soit dans le Sanctuaire pour dragons perdus « the Morpork Sunshine Sanctuary for Lost Dragons » (allusion implicite aux enfants perdus de *Peter Pan*), soit en les jetant, lestés, dans la rivière : « or the old heave-ho into the river with a rope round your neck » (Pratchett : p. 95). Ce roman expose par ce biais une satire rapide de l'emprise de la mode et le mal-être des femmes et/ou des nanties qui ne savent plus quoi inventer pour se différencier des autres. Elles tombent dans le travers de l'effet de mode sans réfléchir. Elles se rendent compte plus tard de la difficulté de la cohabitation entre les animaux et l'homme dans une maison, et l'impossibilité de les faire ressembler à des peluches. Nous avons aussi une critique des agissements de propriétaires irresponsables qui entraînent des souffrances et la mort de bon nombre d'animaux de compagnie chaque année.

Lady Ramkin n'est pas tenue responsable de ce comportement incohérent, elle ne fait que profiter d'un mal existant et son gain d'argent n'obscurcit pas son amour pour les dragons. Vimes a constaté son amour immodéré. Elle leur consacre sa vie (dont elle a écarté tout homme). La pile de papiers sur sa table de chevet offre un aperçu de ses innombrables activités associatives de défense : « There were letters from the Cavern Club Exhibitions Committee and the Friendly Flamethrowers League. There were pamphets and appeals from the Sunshine Sanctuary for Sick Dragons […] there were requests for donations and talks » (Pratchett: p. 129). Elle prend des notes sur leurs comportements et particularités. Elle a écrit un livre : *Diseases of the Dragon*.

Ces petits dragons ont d'un côté, un rôle de miroir et de satire de la société, en montrant la tendance humaine à la perversion, au manque d'attention, à l'égoïsme, à l'exentricité irréfléchie. D'un autre côté, tout au long du texte, ils ont un apport humoristique par leur comportement innattendu, les réactions et commentaires des observateurs. Ils permettent l'alternance du grincement des dents et du sourire chez le lecteur.

A côté de cette espèce de dragons qui existe en toile de fond dans tout le cycle du *Discworld* et peut apparaître ponctuellement dans la narration, il existe de « vrais dragons », grands et féroces, prisonniers d'une retraite atemporelle dans le tome huit (*Guards ! Guards !*) où ils sont partis se réfugier lorsqu'ils ont été chassés du monde. Ils sont amalgamés et inertes dans leur sphère vague en attendant d'être appelés car ils ne peuvent en sortir seuls. Leur cachette symbolise l'ensemble des mythes devenus flous et innaccessibles avec le temps mais qui ne sont pas effacés de la mémoire humaine. Ils font partie de la race noble éteinte, les dragons de légende, les *Draco Nobilis* qui n'ont rien à

voir avec ceux que Lady Ramkin élève, qui, bien que palpables, sont des dragons sans intérêt, des faux, des dragons d'élevage qui n'en méritent pas le nom.

Mais le grand dragon qui apparaît dans le tome huit, quitte la catégorie « toile de fond » qui est l'objet de ce chapitre, pour entrer dans celle des dragons acteurs. Il en est de même d'Errol, le petit dragon blanc si particulier et attachant, offert à Vimes par Lady Ramkin comme mascotte des gardes du Guet, qui va combattre le grand dragon à sa manière et dont nous aurons l'occasion de parler un peu plus loin de son étrange façon de voler.

Le dragon de l'univers de J. K. Rowling et le grand dragon de T. Pratchett ont les mêmes traits de caractère : ils sont seuls et n'ont pas d'amis. « Noble dragons don't have friends. The nearest they can get the idea is an enemy who is still alive » (Pratchett : p.170) Dans ces deux cas, l'auteur soutient que le vrai grand dragon est dangereux pour la société. Il recèle des forces obscures indomptables qu'il vaut mieux ne pas approcher. Seuls les petits dragons peuvent de ce fait, cohabiter avec l'homme sans problème, partager son existence quotidienne, parce qu'ils contribuent à l'humanisation de l'homme comme les autres animaux de compagnie et au développement de l'affectivité, essentielle pour accepter le merveilleux. Les petits dragons sont présents dans de nombreux romans, dans l'univers d'A. McCaffrey ils sont même les ancêtres des grands, recouvrant ainsi un symbolisme multiple.

3 – Les « dragonets » de Pern : des animaux de compagnie[52]

Dans le cycle *Chronicle of Pern* de Anne Inez McCaffrey, le dragon, petit ou grand, est omniprésent. Elle les met en scène dans une vingtaine de romans et quelques nouvelles contribuant tous au même univers de Pern, ainsi qu'une trilogie écrite avec son fils Todd (*Dragon's Kin*, *Dragon's Fire* et *Dragon's Blood*) et un roman avec Jody Lynn Nye (*The Dragon Lover's Guide to Pern*, 1989).

Au seuil de la deuxième partie de notre étude, nous avons examiné la ressemblance, bien pratique pour le lecteur, que McCaffrey effectue entre les dragonets[53] et les dragons

---

[52] Anne McCAFFREY, 1989, *The First Chronicle of Pern, Dragonsdawn,* GB, Corgi Books. Les citations empruntées à ce roman seront, ici, signalées « MC » suivies du numéro de page correspondant.

[53] Le terme dragonnet, écrit avec deux « n », est le terme normal pour parler des bébés dragons. Mais le dragonet, avec un seul « n » est employé par A. McCaffrey dans la version originale comme dans les traductions de Simone Hilling, sa traductrice attitrée de *La Ballade de Pern,* pour désigner cette race de petits dragons découverts sur Pern. C'est le nom donné par l'adolescente, Sorka, qui affirme que ces petites

légendaires terrestres, lorsque les enfants découvrent ces petites créatures sur une plage de leur planète d'adoption Pern (*Dragonsdawn,* premier tome de l'ensemble du cycle et premier des quatre tomes regroupés sous le titre « The Origins »[54]). Ces dragonets amicaux s'adaptent aisément aux humains et vice versa. « C'est une histoire de dragon lue en 1966 dans *The Magazine of Fantasy and Science-Fiction* qui a donné l'idée à McCaffrey de créer des 'dragons gentils' pour 'améliorer l'image' de ces créatures »[55]. Cette phrase de J. Goimard convient pour les tous les dragons, petits ou grands, de son univers, qui se caractérisent par leur clémence et leur dévouement sans bornes à l'homme. L'ascendance irlandaise de l'auteure, ses études du folklore celte et son installation en Irlande après son divorce ont peut-être conduit à ce choix, mais son univers de Pern ne présente ni magie, ni fée, ni monstre. Elle souhaitait écrire de la science-fiction et tout expliquer scientifiquement. Les dragonets échappent cependant aux rigoureuses observations et règles des scientifiques. Ils possèdent d'étonnantes capacités, demeurent dans une sphère à part durant tout le cycle où ils sont la réminiscence de l'univers des contes.

Le refus de Sorka de les assimiler à des lézards nous apporte des renseignements sur ce qu'elle ressent à leur contact et les caractéristiques de leur peau qui n'est pas écailleuse mais veloutée: « It can't be a lizard. It's warm and feels soft » (MC: p. 74). À force d'insister, elle finit par faire adopter le nom qu'elle a choisi: « Her name for the creatures – dragonets – was popular enough to be used instead of the scientific description under which Pol wanted to classify them » (MC: p. 80). Le terme dragonet est accepté d'emblée par les adultes parce qu'il représente le souvenir de leur planète d'origine, un legs de leur passé aux générations suivantes qui n'auront jamais la possibilité d'en connaître sa source, et l'incarnation d'un mythe fédérateur de cette nouvelle société, à des milliers de kilomètres de la Terre. Mais le lien est également effectué avec l'univers merveilleux des contes dans lequel la fillette entraîne les adultes complaisants.

L'installation sur Pern est aisée puisqu'il n'y a aucune autre forme de vie pouvant générer un conflit territorial, pas de grands animaux, pas de prédateurs sinon les *wherries* au moment de l'éclosion des dragonets. L'endroit serait paradisiaque sans le passage des *Threads* que nous évoquerons un peu plus loin. Les dragonets sont les seuls représentants

---

créatures ressemblent aux dragons illustrés dans les livres de contes de la Terre. Aussi, dans le contexte du cycle de McCaffrey, nous écrirons dragonet avec un « n ».

[54] C'est un roman qui mêle recherches scientifiques, émerveillement, découvertes, tractations politiques et émotions humaines dans une écriture mature qui provient du fait que c'est le neuvième qu'elle a écrit participant du cycle de Pern, vingt ans après le premier, *Dragonflight*, 1968.

[55] J. GOIMARD, 2003, *Critique du Merveilleux et de la Fantasy*, Paris, Pocket, coll. « Agora », p. 485.

extraterrestres de ce monde, ils surprennent par leur faculté d'apparaître et de disparaître, qui les rend impalpables et les assimile aux fées. Leurs couleurs (doré pour les femelles uniquement, brun, bronze, vert et bleu) les intègrent au merveilleux surtout quand elles sont associées aux rayons de lumière qui traversent leurs ailes membraneuses, en vol. Leur taille contribue aussi à la féérie. Ces créatures sont si minuscules que de nombreux résidents en ont dans les poches, en arborent un ou deux sur l'épaule ou sur le poignet (un ornement). Leur taille n'est pas donnée de façon exacte, elle est suggérée par rapport à l'homme, sa main ou sa poche. Adultes, ils sont portés sur l'épaule, ils ne dépassent donc pas la taille d'un chat ou d'un ouistiti.

La première rencontre dans le roman de l'homme et du dragon génère souvent une idée générale qui perdure et oriente le regard par la suite. Ici, les dragonets se placent sous le signe de la merveille, qui restera l'idée dominante durant tout le roman, avec l'emploi de termes tels que «wonder », « marvellous » et d'autres que nous soulignons dans les cinq lignes suivantes qui en complètent l'effet:

> She looked above the imposing cliff and saw the creature, seemingly *suspended in the air*. Sorka gasped *in wonder*, for in that moment, the sun caught and *dazzled* the creature into a *golden* statue. Abruptly it dove and swooped out of sight. No one had shown her anything that resembled this *marvellous* creature and Sorka was filled with *excitement*. She'd have something *stupendous* to report (MC: p. 61).

Le second contact est tout autre. Sorka cherche à voir où la petite créature a pu se cacher. Elle est encore sous l'effet euphorisant du merveilleux lorsqu'elle est attaquée: « someting dove at her, claws just missing her head [...] It zoomed on her again, talons extended » (MC : p. 62). Elle ne sait pas ce que c'est mais elle ressent une force suffisamment grande pour lui rappeler un taureau furieux. Elle s'enfuit, persuadée d'avoir affaire à la colère d'un adversaire redoutable. Cette force assenée dans sa tête devient audible (« screams of rage and frustration split the air », MC : p. 62). Acculée contre un rocher, elle se retrouve face à son assaillant dont elle ne voit d'abord que des yeux extraordinaires (télépathie) tels des brandons rouges et oranges (retour instinctif au mythe de l'Enfer). Ils s'observent tous deux, surpris, et les barrières de la peur tombent chez Sorka, devant la petitesse de la créature. Elle retrouve aussitôt sa première impression d'émerveillement, de beauté fondée sur les jeux de couleur du métal précieux : « goldness gleaming in the afternoon sun. Its body was gold and its almost translucent wings were a paler shade of gold against the greeny blue sky » (MC: p.62). L'instant est magique et la

disparition soudaine de la créature l'est tout autant: « Sorka blinked, scanned the sky for the creature, amazed by the speed with which it had disappeared from sight. 'Wow! Faster than light'» (MC : p. 63). À ce point du récit, nous ne savons toujours pas ce dont il s'agit, puisque le seul terme qui ait été employé est « creature » qui restera jusqu'à ce que Sorka les dénomme dragonets neuf pages plus loin et les sorte de l'anonymat. Mais son ami Sean les appelera toujours « lizards » et, lorsqu'apparaîtront les grands dragons, et dans les autres tomes du cycle, ces dragonets seront par la suite appelés « fire-lizards ».

Ce contact aurait pu se terminer ici si l'adolescente n'avait pas trouvé un nid et des œufs sur le point d'éclore. Ces œufs représentent l'objet visible et palpable, le lien concret qui ramène au sol le monde en apesanteur et l'imaginaire merveilleux symbolisé par les dragonets.

Après une éclosion multiple durant laquelle quelques nouveaux-nés s'écartent du nid, attirés par leurs sandwiches, Sorka et Sean emportent au camp, trois petites créatures qui ne sont pas perturbées par la présence de l'homme puisque personne ne leur est hostile. Ils sont adorables et suscite l'envie d'en avoir un. Comme les dragonets sont les seuls spécimens de la vie animale de Pern (sans compter les volailles, les bœufs, les brebis ou les chevaux que les humains ont amenés avec eux), ils sont alors conçus pour compenser tous les animaux de compagnie possibles : affectueux, ils accueillent leur « coéquipier » comme les chiens, ils ronronnent et dorment en boule comme les chats, ils arrivent par centaines et piaillent un véritable concert lorsqu'une femme va accoucher, avertissant tout le clan de l'arrivée d'un nouveau-né. Ils sont appréciés pour leur comportement social, ils chassent les *wherries* du poulailler et les *Threads* dans le ciel. Les humains sont fiers de les avoir (« what warriors they make ! », MC : p. 98). Ils constituent également une agréable distraction par leurs ballets aériens: « She saw a flight of lizards in the sky, looping and diving in an aerial display that left her breathless » (MC: p. 83). Et en plus, ils sentent bon: « the dragonets smelled cleanly of sea and salt, and sometimes, a little like cinnamon and nutmeg » (MC: p. 98). Ils sont parfaits, des jouets vivants qui se nourrissent eux-mêmes et pour lesquels McCaffrey n'a imaginé aucun désagrément.

Ils ont la particularité de s'attacher et d'offrir toute leur affection à la première personne qui les nourrit à l'éclosion, selon le principe de l'Impression, comme le font les oisons ou les canetons nouveaux-nés. McCaffrey n'est pas allée jusqu'à leur offrir la parole mais elle les a cependant dotés de la particularité de pouvoir s'exprimer télépathiquement et se faire comprendre de leur « coéquipier ».

Ces dragonets deviennent, à l'occasion, des cadeaux offerts dans le but de combler un vide affectif. Sorka offre un œuf sur le point d'éclore à Bay, pour qu'elle ait un ami exclusif (« a dragonet would be a companion to her », « an animal that will love only you», MC: pp.113/115). Et vingt minutes plus tard, Bay contemple le bébé. Elle est en effet, complètement transformée, transfigurée, les traits parcourus de la béatitude maternelle. Elle apporte au récit l'image intense de la Vierge à l'enfant. Son bébé lui est, naturellement, un condensé de la perfection qui allie délicatesse et force:

> With the *most beatic* and *incredulous* expression on her face, [she] cradled a *lovely* golden dragonet on her forearm. Its head was an ornament on the back of her hand, its forearms loosely encircled her wrist.[...] Bay stroked the sleeping creature from time to time, *amazed* by the texture of its skin, by such details as *strong* but *delicate* claws, the translucent wings, the *strength* of the newborn's tail about her arm. She constantly extolled its *perfections* (MC : p. 115, c'est moi qui souligne).

De tels passages apportent des moments d'attendrissement, des touches de joie puérile, une pause temporelle, un arrêt merveilleux dans le déroulement narratif.

La taille miniature des dragonnets agit en leur faveur. Ils se comportent avec les humains comme avec les membres de leur groupe et la cohabitation ne pose aucun problème. Ils pénètrent dans les maisons sans être chassés, ils sont partout chez eux dans leur espace naturel car en fait, ce sont les humains qui se sont installés sur leur planète.

Lorsque les hommes arrivent sur Pern, troisième planète du système de Rukbat, ils ne savent pas que l'Etoile Rouge capture des spores du Nuage d'Oort qu'elle laisse tomber sur Pern en passant près d'elle, tous les deux cent cinquante ans, durant cinquante ans. Ces spores se développent en *Threads* qui détruisent toute vie sur leur passage. Les dragonets savent s'en défendre en les dévorant en plein ciel ou en les brûlant. L'observation de leur combat donne aux hommes l'idée de leur défense. Les dragonets sont capables de se téléporter naturellement par l'Interstice : « They can teleport. [Duke] uses telekinesis. 'What does that mean ?' 'He can project himself out of danger instantly'» (MC: p. 82). Ils communiquent entre eux: « above his head, his browns exchanged news with her bronze in a rapid fire of cheeps, chirps, and murmurs » (MC: p.117). La conclusion est qu'ils seraient efficaces pour l'homme s'ils étaient plus grands (« we need them *big*. The dragonets already possess the traits you wish to enhance and magnify», MC: p. 216). L'idée ne déplait pas au biologiste qui n'a pas l'écueil éthique de la transformation d'une espèce, mais le besoin de renforcer et de grandir des traits existants. Par souci de commodité, le système

des dragonets n'est pas si différent de ceux des animaux terrestres, sauf pour le sexe qu'ils sont incapables de discerner. Les biologistes se livrent alors à des manipulations génétiques afin d'adapter les dragonets à leurs besoins. Le lecteur a un moment de suspens en se demandant quel allait être le résultat, une folie de grandeur humaine, la création d'une arme ? Non, nous sommes en Fantasy, pas en science-fiction : ils parviennent à faire éclore les grands dragons de Pern, capables de porter des hommes, de communiquer télépathiquement et de combattre les *Threads*, mais ils ont les mêmes caractéristiques que les petits, fidèles et amicaux.

Les dragonets disparaissent de la narration au profit des grands, durant les sept tomes suivants pour réapparaître soudain dans *Dragon Quest*, deuxième tome de « La Grande Guerre des Fils », quand F'nor et Brekke en découvrent des nids sur la plage du Weyr Méridional. Ils étaient déjà devenus des animaux légendaires. Ce roman se structure inversement au tome 1. Les hommes observent les dragonets, surpris de constater qu'ils possèdent les mêmes caractéristiques que les grands, qu'ils communiquent entre eux, sans savoir que ces petits sont les ancêtres des grands. Les petits dragons, départs du monde imaginé et lien avec le conte de fée, n'ont pas disparu en dépit du développement des grands, preuve que l'imaginaire merveilleux ne meurt jamais. Il sait demeurer en sommeil mais il se tient prêt à ressurgir pour le regard qui sait le voir. Ce regard est ici détenu par un couple d'amoureux (symbole de l'amour tendre et romantique).

Les dragonets n'ont pas de rôle véritable sinon un apport sentimental et la réaction émotive qu'ils suscitent. Ils sont nécessaires au fondement scientifique en ce sens qu'ils constituent le maillon de base des grands dragons. Ils participent à la vraisemblance scientifique voulue par l'auteure qui écrivait à l'époque encore florissante de la science-fiction. Mais ils participent surtout du merveilleux dont ils propagent les notes d'attendrissement et de délassement.

Les dragonets deviennent les grands dragons par besoin de montures dans cet univers où l'homme recommence sa vie de presque rien. J. Goimard pense que « l'image fondatrice est certainement celle du cheval, une passion qu'elle [A. McCaffrey] a héritée de son père et qu'elle a cultivée dès son enfance »[56] puisqu'elle en possédait un. Héritage qu'elle perpétua, puisqu'elle eut plus tard sa propre écurie de chevaux de chasse. Cette proximité des chevaux a certainement facilité sa transposition du cheval au dragon avec l'idée de monture loyale et fidèle, de chevauchées fantastiques, de combats héroïques où

[56] Jacques GOIMARD, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, « Agora », p. 486.

l'homme fait corps avec sa monture. Elle a ouvert une voie empruntée depuis, par une multitude d'auteurs. Une similitude de situations, de comportements et d'affects amène à penser que l'image du cheval reste sous-jacente dans le dragon-monture.

4 – Le dragon, une transposition du cheval du *cowboy*

Dans le contexte anglo-saxon, le cheval possède une place privilégiée étant donné l'importance accordée aux courses, aux parades équestres royales, aux écoles d'équitation ou à la police montée. En outre, aux Etats-Unis[57], le cheval est le compagnon indispensable du *cowboy* des légendes héroïques liées à la période de la conquête du « Far West » ; de ce fait, il suscite toujours leur admiration et leur sympathie.

Dans la Fantasy, le cheval constitue le moyen de transport le plus courant, mais comme la population se déplace peu et qu'elle ne possède pas beaucoup de moyens pécuniers, elle n'investit pas dans les chevaux, qui sont de ce fait, généralement associés au courrier, aux garnisons ou encore aux mercenaires et autres trafiquants.

Le dragon apparaît également comme monture. Nous rencontrons le plus souvent des couples dragon et cavalier, seuls (les héros) ou des petits groupes de trois ou quatre. Il arrive qu'ils soient associés à des cavaliers à cheval, ou à des gens à pied. Nous réservons les relations dragonniers/dragons à la troisième partie, pour nous attacher ici, à l'image perçue (par l'homme, comme par le dragon) du dragon-monture. Pourquoi cet emploi ? Quelle est sa correspondance avec le cheval ?

Chevaux et dragons représentent deux moyens de transport différents et complémentaires. Il peuvent parfois participer à une même mission, mais les chevaux craignent la proximité draconique (peur panique à son odeur), alors le dragon se tient à l'écart. Le détail de l'odeur du dragon suffisante pour effrayer ou emballer les chevaux, revient assez souvent dans le cycle *The Age of Fire* de E. E. Knight : « We have horses and they are not used to a dragon's airs », « All the horses snorted and danced, probably smelling Wistala above »[58]. Dans ce cycle, il faut des années au dragon avant que ses ailes ne poussent. Tout le temps qu'il est « hatchling » (bébé), « drake » ou « drakka » (juvénile

---

[57] François MARTINEAU (dir.), 1974, *Nouvelle Encyclopédie*, 1974, volume 3, Genève, IES, éd. des Deux Coqs d'or. Le cheval est l'un des plus vieux compagnons de l'homme, de 4000 ou 5000 ans puisque sa présence remonterait à la fin du pliocène sur le continent américain d'où part la souche originelle. Il se serait répandu ensuite vers l'Asie et l'Europe au cours de l'ère quaternaire, avant d'être ramené vers l'Amérique qui demeure aujourd'hui le principal producteur. Une appropriation historique, mythique et affective qui expliquerait l'attachement perçu.

[58] E.E. KNIGHT, 2006, *Dragon Avenger*, USA, ROC, pp. 172/ 223. Les citations empruntées à ce roman seront signalées « Knight », suivies du numéro de page correspondant.

masculin ou féminin), il se déplace uniquement au sol. Il doit, de ce fait, apprendre très tôt à se protéger du vent qui porte son odeur, et à l'utiliser pour se renseigner sur son environnement. Mais il ne trompe pas l'odorat des chiens et des chevaux qui le repèrent de loin. Wistala, la dragonne, utilise même son arme secrète pour désarçonner ses poursuivants : « she loosed her urine […] The horses jumped and plunged as though ghost-ridden » (Knight: p. 165). Lorsque des inconnus s'approchent et qu'elle ne veut pas signaler sa présence, elle sait demeurer sous le vent pour ne pas effrayer leurs bêtes. Le roman est ponctué de phrases qui indiquent le rapport au vent: « She circled the house to get downwind of it », « Wistala was downwind », « She let the wind carry the words, along with the aroma of roast pigs, humans, and the horses, to her »[59]. Le dragon prouve ainsi sa capacité de réflexion qui l'éloigne du monde animal, et de la simple monture que demeure le cheval.

Les chevaux finissent par s'habituer à la présence du dragon lorsqu'ils doivent travailler ensemble. Dans *Dragon Avenger* d'E. E. Knight, non seulement un mulet n'en a pas peur, mais il transporte même la « drakka » sur son dos. Contrairement à tous ceux que Wistala a rencontrés, Stog est le seul à reconnaître son sexe et son âge : « not only the mule identified her as a female, but he'd correctly guessed that she was no longer a hatchling » (Knight : p. 137). L'explication cynique de cette exception provient du fait que Stog a longtemps appartenu au tueur de dragon, *the Dragonblade*, et a appris à considérer ces créatures comme des trophées de chasse. Leur première conversation horrifie la dragonne, elle la renseigne sur l'existence de celui qui deviendra son principal adversaire.

La première capacité utilisée par les convoyeurs ou l'armée est la faculté du dragon de voler, qui le démarque du cheval. Tandis que les convois se traînent sur les routes, il peut en observer l'avancée d'en haut, comme c'est le cas pour la caravane de Dalandra : « overhead Arzosah flew in lazy circles with Rhodry on her back »[60]. Escorteur d'un convoi, le dragon se fatigue moins rapidement qu'un cheval. Du fait de sa position, il sert de boussole et corrige la direction à prendre, il signale l'approche de l'adversaire et permet de se préparer à l'offensive. En arme de combat aéroportée, il attaque et utilise sa faculté de cracher du feu quelle que soit la branche de la Fantasy, tandis que le cheval s'enfuit dans un combat. Et pourtant la corrélation cheval/dragon existe sur de nombreux points, tant dans le vocabulaire utilisé que dans la ressemblance physique.

---

[59] E. E. KNIGHT, 2006, *Dragon Avenger*, USA, ROC. Ces termes sont empruntés aux pages suivantes (dans l'ordre): 113, 151, 113., 164.
[60] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 256.

La corrélation cheval/dragon est manifeste dans les illustrations récentes qui soulignent l'apparence chevaline (voir annexes 29 et suivantes). La plus étonnante est celle de la couverture du roman d'Irène Radford, 1994, *The Glass Dragon* illustrée par John Howe (voir N° 1, annexe 35) qui a rajouté une corne de licorne à la tête de cheval de son dragon de verre. Le rapprochement est également effectué dans les énoncés à l'instar de celui qui suit, qui prouve une volonté évidente de l'auteur d'éloigner l'image du dragon de celle du serpent ou du reptile d'antan, entachée d'une connotation négative et répulsive :

> Thelvyn had always heard dragons described as great reptiles, yet her appearance was more feral than saurian. Her mouth wasn't split all the way back to the ears as a snake's or lizard's mouth. Instead, she had rounded equine cheeks and lips well formed for speaking. She also had long, mobile ears just behind her horns, which tracked around to face him when he moved[61].

Le dragon se comporte comme un cheval dressé lorsqu'il accepte les caresses humaines, et à l'inverse, le besoin humain de caresser la tête du dragon prouve la transposition. Ainsi Jaylor approche la main du merveilleux dragon qu'il voit pour la première fois et il est surpris par sa réaction d'acceptation équine : « When he would have pulled his hand back she butted into his outstretched palm, just as any tame steed would nuzzle for attention or treats »[62].

Le dragon est « l'identité narrative » (Paul Ricoeur) du récit de Fantasy, mais c'est le cheval que nous visualisons néanmoins, et que nous percevons souvent comme un nouveau Pegase. L'image du *cowboy* est vivave dans le couple Saphira/Eragon (Paolini) qui perpétue le couple Jolly Jumper/Lucky Luke (Morris, 1946), la même symbiose qui existait au Moyen Âge entre Bayard et Renaud de Montauban (*Quatre fils Aymon,* chanson de geste), une amitié exclusive dans une sphère pour deux que rien ne peut séparer sinon la mort.

Le vocabulaire utilisé souligne l'emprunt au registre équestre. Ni le cheval, ni le dragon ne sont montés à cru, ils possèdent le même équipement, une bride, une selle, des étriers et des sangles. Le dragon n'a cependant pas de mors. Lorsque Huma veut faire partir son dragon, il l'éperonne comme s'il s'agissait de son cheval: « Huma kicked the

---

[61] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 336.
[62] Irène RADFORD, 1994, *The Glass Dragon*, NY, Daw Books, p. 169.

silver dragon lightly and gave the signal to depart » « Huma kicked his mount gently. She spread her wings and began rising »[63].

À tout moment du jour ou de la nuit le dragon monte la garde. Il protège son cavalier en opposant sa force et sa taille aux adversaires. Il l'avertit rapidement grâce à sa perception animale affinée du danger. Enfin, il lui constitue un abri de ses ailes contre les ennemis, le mauvais temps et le froid. Ainsi, après l'embuscade des Ra'Zak, Murtagh libère Saphira de ses chaines, mais il ne peut s'approcher d'Eragon, jalousement protégé par la dragonne : « She was crouched over Eragon, wings spread protectively on either side »[64].

La monture est le seul moyen de l'homme de rallier sa destination. Si elle est blessée, l'homme doit compter sur sa seule force physique et son endurance pour affronter, seul et à pied, les dangers du trajet, du climat et du terrain. La Fantasy met en scène la confiance, l'affection et la connivence entre l'homme et un dragon, une amitié hors du commun et merveilleuse qui ramène aux temps héroïques et mythiques où le guerrier tirait sa suprématie de la hauteur, du courage, de la rapidité, de la résistance et de l'obéissance de son animal.

Le cavalier protège et soigne sa monture, de la même manière qu'il s'agisse d'un cheval ou d'un dragon. Le premier geste du dragonnier comme du cavalier, est de la desseller lorsqu'ils parviennent à destination. Les gestes précis dénotent d'une pratique quotidienne: « he swung his leg over the saddle horn, unhooked his other leg, and slid to the ground. With hands much practiced at his task, he unbuckled the straps of the saddle and laid it and the saddle packs on the ground »[65].

Les auteurs féminins, en règle générale, accordent moins d'importance aux détails techniques et pas du tout chez certaines. Voici un aplanétissage[66]courant chez McCaffrey où l'action prévaut: « Mnementh landed. F'lar jumped off »[67]. Ses dragons sont toujours prêts à transporter leur cavalier à tout moment du jour ou de la nuit ; l'équipement ne constitue aucun obstacle, ni aucune contrainte.

Dans les univers de Fantasy où les déplacements sont lents (caravanes, convois) et les transports de marchandises sont la charrette ou le bateau, le dragon est un moyen de transport privilégié. Il est rapide, il peut porter de lourdes charges et plusieurs hommes

---

[63] Richard KNAAK, 1988, *The Legend of Huma,* USA, TSR, pp. 301 et 310.
[64] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,*USA, Laurel-Leaf, p. 389.
[65] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, USA, Waterbrook, p. 6.
[66] Néologisme personnel qui nous semble plus adapté que atterrissage puisqu'il s'agit d'une autre planète.
[67] Anne McCAFFREY, 1971, *Dragonquest*, NY, Ballantine Books, p. 151.

selon sa taille et son âge, mais l'utiliser à ces fins demeure exceptionnel et toujours laissé à son appréciation, libre à lui d'accepter ou de refuser. Ainsi le roi demande à Wistala si elle veut bien porter de l'aide à leur camp attaqué dans les montagnes : « I need you to bring him food, medecines, and above all crossbow bolts »[68]. Elle réfléchit, puis accepte très humblement : « my wings are at your command, Great King »[69], non par obéissance, mais afin d'avoir la totale confiance du roi et d'organiser sa vengeance en toute tranquilité. On va la charger de caisses à l'instar de n'importe quel camion : « she was loaded with milk-powders, sugarcubes, crossbow bolts, slabs of honey, medecines, even rolls of needle and thread for stitching wounds »[70] et de quantités de messages pour les parents, piqués dans ses écailles.

Certains cycles établissent l'existence d'une catégorie de dragons-courriers qui doivent porter rapidement des messages d'un bout à l'autre du territoire et qui peuvent exceptionnellement de se charger d'un colis ou même d'un passager. Mais ils ne sont jamais visibles à l'avant de l'action, demeurent indifférenciés, innommés et aucun roman n'en a encore fait un personnage principal alors qu'ils sont au cœur de la mêlée par le fait qu'ils relient des points stratégiques, à tout moment du jour ou de la nuit. Ils constituent un premier grade dans une hiérarchie de métiers de dragon au service du roi parce qu'ils sont jeunes, rapides en vol, prompts à réagir à toute situation et à toute heure. Ils prennent cependant leur tâche très au sérieux et sont généralement remarqués par un personnage important du roman qui s'enquiert de leur identité et les rapproche de la sphère de commandement[71]. Ce rôle peut être tenu par des griffons, comme c'est le choix du royaume d'Alphatia du cycle *Mystara* de T. Gunnarsson, alors que le reste du territoire utilise le dragon-courrier.

A. McCaffrey a trouvé le moyen de transport le plus rapide pour relier chaque point de la planète dans le cycle *Chronicles of Pern* : elle escamote le vol. Tous ses dragons possédent la capacité de se téléporter, mais elle l'explique par le saut dans le *between*, une sorte de télékinésie. Le cavalier peut économiser des heures de vol, grâce à la possibilité pour son dragon de se projeter instantanément dans ce trou noir, zone de non-lieu et de non-temps et d'en ressortir à n'importe quel l'endroit où il a prévu d'aller, en deux ou trois secondes seulement, quelle que soit la distance réelle. Il suffit au cavalier de formuler

---

[68] E. E. KNIGHT, 2006, *Dragon Avenger*, USA, ROC, p. 352.
[69] E. E. KNIGHT, 2006, *Dragon Avenger*, USA, ROC, p. 352.
[70] E. E. KNIGHT, 2006, *Dragon Avenger*, USA, ROC, p. 352.
[71] Thorarinnn GUNNARSSON, le cycle de *Mystara*.

mentalement l'image de l'endroit qu'il veut rejoindre. Il peut même se projeter dans le passé. De ce fait, leurs conversations ne comportent aucune remarque sur leur vol. Dans le cycle de Pern d'A. McCaffrey, le dragon n'est qu'un moyen de transport, même s'il est en parfaite symbiose avec son chevalier. L'association homme/dragon y a très peu d'originalité car l'homme dirige, décide et prend toujours les décisions, et le dragon obéit. Les rares occasions où le dragon agit de lui-même, il le fait pour le bien de l'homme. Ainsi, une fois, Canth, le dragon de F'nor a refusé de passer par le *between* et a emmèné F'nor en vol normal durant des heures, parce que son maître était blessé et que le froid du passage aurait pu lui causer du tort : « It was a long flight. […] At first, F'nor rebelled. A short hop *between* would not affect his healing arm, but Canth became unexpectedly stubborn [...] they settled into a long-distance flying »[72]. C'est le seul passage du roman où grâce au vol, l'homme découvre d'autres sensations comme l'appréciation du temps et d'avoir le temps d'apprécier le paysage, un moment de détente rare chez McCaffrey qui occulte totalement l'esthétique du vol du grand dragon.

Si le dragon-héros est souvent une monture, il ne l'est pas systématiquement. Dans les romans les plus récents, il agit seul, sans équipier humain. C'est le cas de Wistala (E. E. Knight, 2006, *Dragon Avenger)* et de Copper (E. E. Knight, 2007, *Dragon Outcast).* Certains n'acceptent pas la cohabitation avec l'homme et réprouvent même ce choix effectué par certains des leurs à l'instar de Lectral, un vieux dragon qui accepte de porter les *Dragonlances* pour aider une jeune femelle argentée, mais qui découvre que des hommes chevauchent ses congénères. Il montre sa désapprobation : « Lectral took an instant dislike [...]. Only with an effort did he avoid a disdainful snort »[73]. Un homme perçoit son dédain et tente de faire preuve de diplomatie, d'humilité et de respect pour lui faire changer d'attitude parce qu'il a besoin de l'aide des dragons. C'est un chevalier qui connaît le Code et reconnaît l'antériorité de l'espèce draconique. Il s'agenouille pour demander : « Esteemed Ancient One, I beg to request the great honor of mounting your immaculate shoulders and of riding your mighty self into battle. I pledge to strive mightily against the foe of your people and mine »[74]. La déférence du chevalier le fait accepter, mais il refusera tout autre interlocuteur humain.

Ce passage exprime la toute dernière tendance relationnelle entre les dragons et les hommes. Il n'est pas une créature faite par l'homme pour le servir, il est libre de choisir ses

---

[72] Anne McCAFFREY, 1971, *Dragonquest*, NY, Ballantine Books, p. 163.
[73] Douglas NILES, 1996, *The Dragons,* USA, TSA, p. 289.
[74] Douglas NILES, 1996, *The Dragons,* USA, TSA, p. 290.

relations *extra specie* et il offre son amitié avec parcimonie à qui il veut. L'homme doit apprendre le langage et le respect pour l'approcher. Nous avons une allusion implicite à l'art du verbe mis en scène par Tolkien. Le message est celui du respect de l'Autre saisi sur un plan d'égalité, quelle que soit son apparence morphologique. Les hommes qui cohabitent avec le dragon respectent l'ancien code, comme ils respectent chaque entité et sa place dans l'univers.

Wistala refuse la cohabitation. Lorsqu'elle voit pour la première fois de sa vie, trois dragons en vol (*Dragon Avenger*) alors qu'elle commençait à se croire la dernière survivante de son espèce, elle s'élance à leur rencontre remplie d'une joie sans bornes. Le passage exprime l'exitation qu'elle ressent, sa précipitation. Elle ne se contient pas, d'où l'emploi du terme folie. Son appréciation est faussée par la distance. En se rapprochant, le point de vue change totalement pour traduire son choc et son imcompréhension, car ces dragons portent des hommes. Elle les dégrade aussitôt au rang de chevaux, choquée par la présence des brides :

> Wistala threw herself into the air, fringe high and stiff with excitement, flapping madly to gain altitude. All turned gently for a better look. That was when she noticed the riders […] It was so like horses. The dragons had reins, *reins!* running forward from the riders to the head and out to the leading wing bones. Dragons fixed and ridden like horses had no appeal[75].

La joie d'avoir retrouvé son peuple se transforme en amertume. Elle s'enfuit, refusant tout contact avec ces créatures qui ont perdu leur fierté et leur liberté.

Au terme de cette partie, nous constatons que la transformation morphologique du dragon provient de son appropriation psychologique et affective par l'homme. Lorsqu'il quitte la toile de fond, qu'il intègre le paysage quotidien comme simple animal de compagnie, ou comme monture, le dragon entretient des relations avec l'homme, qui suscitent des émotions et une certaine charge affective. Il est impossible alors de le percevoir encore comme un monstre, et les traits draconiques s'estompent. Le rapprochement avec le cheval est un report du symbolisme de l'animal sauvage dressé sur le dragon. Pour l'un comme pour l'autre, ne s'en approchent que les initiés, et le dresseur seul partage des liens affectifs. La créature est dénaturée, sociabilisée et humanisée, mais elle parle et vole et contribue à l'élaboration esthétique d'une atmosphère empreinte de

---

[75] E. E. KNIGHT, 2006, *Dragon Avenger*, USA, ROC, p. 295.

magie et de mythe. Sa figure est complexifiée par le rajout d'une perception affective et l'apparition d'un espace frontalier où cohabitent des hommes et des créatures magiques. Selon les auteurs, cette zone est plus ou moins importante, la maison de Hagrid près de la ligne de démarcation, dans *Harry Potter*, à la planète toute entière pour Pern, dans le cycle de McCaffrey. Parallèlement, la cohabitation entre les deux espèces va du plus difficile au plus harmonieux.

Différentes fonctions ajoutent à la richesse imaginaire et imageante de l'univers de la Fantasy. Nous avons vu ici le choix de l'emprunter de façon originale et nouvelle dans sa mise en scène, examinons à présent comment la Fantasy présente une image aussi vulgarisée que celle du gardien de trésor qui s'accorde depuis toujours avec le dragon ancien.

III – L'IMAGE RENOUVELEE DU GARDIEN DE TRESOR

Ici, un dragon ne se restreint plus à la toile de fond, mais n'a pas pour autant d'ampleur dans la narration. Il est souvent le seul représentant visible de son espèce, de tout le roman, presque toujours nommé, attaché à un lieu précis, qui va se trouver sur la route du héros parce qu'il est gardien ou détenteur d'un trésor. C'est un protagoniste qui se rencontre sur quelques pages seulement, dans un cadre précis qui pourrait le rapprocher du dragon du conte, parce que le héros doit le combattre pour avancer dans sa quête. Mais dans la Fantasy, il apparaît le plus souvent comme un élément inattendu dans l'épreuve, contrairement au héros du conte qui va à la recherche du dragon pour le pourfendre en s'étant déjà brossé une image à partir des rumeurs. Dans la Fantasy, la surprise est totale, le héros ne rencontre personne qui l'avertisse du danger encouru ou de la nature de son adversaire, même s'il sait qu'il a une épreuve à surmonter pour s'emparrer d'un artefact magique. C'est le cas du chevalier Huma (R. Knaak) qui demande aux dieux de guider ses pas dans le labyrinthe souterrain où il doit aller chercher la *dragonlance* originelle et qui découvre un dragon gardien de trésor. Le dragon a le rôle de l'opposant du schéma actanciel tel que le désignait Greimas pour le conte, il contrarie l'avancée du héros en lui soumettant une épreuve à surmonter, et le héros doit prouver son intelligence et sa supériorité en découvrant le point faible de son antagoniste, ou l'arme qui lui permettra de vaincre. De ce fait, l'étude de l'image du dragon gardien de trésor seul est impossible puisque celui-ci n'a d'existence et de figure précise, que dans un contexte précis révélé par

le face à face avec le héros, et qu'il ne se voit plus dans le reste du roman, car l'issue de la rencontre signe bien souvent la mort du dragon. Cette seule confrontation brosse la figure du dragon, son image, son physique, sa personnalité, son caractère, ses problèmes, et seule la confrontation permet sa mise en valeur, comme celle du héros.

Chaque scène étudiée dans cette partie est un face à face héroïque où s'ajoute parfois du merveilleux (cas de Huma contre Wyrmfather, dans l'exemple 1) ou du merveilleux divin (cas de Goldmoon contre Khisanth, dans l'exemple 2).

L'emplacement du trésor est connu de quelques initiés, auquel cas le héros peut y être conduit par le dragon lui-même dans le cas de Khisanth (exemple 2), par la naine de ravins Maritta qui vit sous la cité dans le cas de Matafleur (exemple 3), par Griphook, un employé gobelin dans le cas de la banque de Gringotts (exemple 4).

Son nom qui le singularise, identifie le dragon dans la sphère humaine, sur un plan d'égalité avec l'humain qu'il croise, mais les deux espèces ne cohabitent, ni harmonieusement, ni longtemps. Ainsi présenté, il s'associe d'emblée à la figure du dragon des légendes héroïques anciennes. Ce dragon moderne n'est-il toujours qu'un faire-valoir de la valeur du héros qui doit le contrer pour parvenir à ses fins en faisant montre au passage de bravoure, de témérité et d'intelligence ? N'est-il aujourd'hui rien de plus qu'un Fafnir face à Siegfried ou qu'un Cyrus face à Persée ? Comment se distingue Wyrmfather, le gardien du trésor de *The Legend of Huma* (1988) de Knaak (exemple 1)? Comment apparaît Khisanth dans *Dragons of Autumn Twilight* (1988) de Weis & Hickman (exemple 2) ou le dragon gardien de *Deathly Hallows* (2007) que J.K.Rowling n'a même pas nommé (exemple 4) ? Pourquoi ne l'est-il pas, contrairement à tous les autres ? Que dire du trésor protégé par Matafleur dans *Dragons of Autumn Twilight* (1988) de Weis & Hickman (exemple 3)?

1 – Wyrmfather, le gardien transcendé[76]

Très proche de Smaug[77]dans sa conception, Wyrmfather est un dragon gardien d'un trésor immense. Il parle et cherche à amadouer le chevalier qui passe sur son territoire à la recherche d'un artefact magique, une lancedragon qui seule permettra de combattre les dragons de Takhisis. Le chevalier Huma a trois défis à relever pour l'obtenir et sauver le

---

[76] Richard A. KNAAK, 1988, *The Legend of Huma,* USA, TSR / 2001, Wizards of the Coast, pp. 185-197 et p. 233. Toutes les citations empruntées à ce roman seront ici, signalées « Knaak » suivies des numéros de pages correspondantes.
[77] Smaug, le dragon de J.R.R. TOLKIEN, 1937, *The Hobbit*.

monde de Krynn asservi par la reine des Ténèbres, mais il ne sait pas ce qu'il va affronter, ni en quoi consistent ces défis. Il avance néanmoins dans les couloirs souterrains que sa foi en Dieu et sa foi en la réussite de son entreprise lui conseillent de suivre. S'il connaît d'avance le nom de la créature qu'il rencontrera, il ne sait cependant pas qu'il s'agit d'un dragon.

Le lecteur vit le suspens en même temps que le champion qui l'entend et le ressent, mais voit indistinctement dans le tunnel sombre. L'avancée repose sur l'ouïe qui perçoit le gigantisme et l'association démoniaque : « It seemed like laughter, *evil* laughter [...] And as it repeated, he knew the sound was not laughter. It was breathing. Something *incredibly large*, unless the chambers *amplified* sound, lurked nearby » (Knaak: p.186). Le suspens est ainsi maintenu sur deux pages où l'attention se concentre sur le souffle qui ressemble à un ronflement, le glissement étonnamment rapide de serpent, les dimensions hors normes de la créature inconnue dénommée plusieurs fois *the other* ou *the leviathan*. Huma appréhende la taille de la créature au frottement des parois : « the relative smoothness of the tunnel walls was the result of continual wearing away by the body of his pursuer » (Knaak: p.187), puis à la vue partielle de la bête: « all that was visible was a trunk whose reptilian diameter was twice Huma's height » (Knaak: p. 188). Cette seule partie visible est une horreur boursoufflée : « its dull-gray body was covered with splotches of green and blue, as if it were infected » (Knaak: p. 188). Le chevalier est mis en position d'infériorité de force avant la rencontre. Il craint de se faire prendre par surprise dans l'un de ces tunnels qui se croisent. La révélation ne vient que lorsque Huma voit enfin la tête de la bête et réalise qu'il s'agit d'un dragon. Il s'agit du plus énorme, du plus ancien et du plus serpentiforme dragon qu'il ait jamais vu et il a la langue fourchue. Le terme *leviathan* est pris dans le sens de créature monstrueuse colossale, sans lien avec le symbole biblique marin des puissances du Mal:

> The leviathan dwarfed all dragons that Huma had ever seen or heard of. Wyrmfather's maw could easily have snapped up a team of horses in two bites, a single man in much less. The long, wide teeth stretched nearly as high as Huma and the sinewy, forked tongue that flickered in and out of Wyrmfather's jaws could easily envelope him (Knaak: p.188).

La peur décroît aussitôt car une révélation fait presque oublier sa monstruosité: il est aveugle (objet d'appitoyement pris au conte). Comme Smaug qui ne voit pas Bilbo devenu invisible grâce à l'anneau, il cherche à repérer le chevalier en comptant sur ses autres sens. Wyrmfather compense en effet, par une ouïe et un odorat très développés:

« Gasping nostrils flared as the mighty dragon sniffed for the scent of the knight » (Knaak: p. 189).

Nous basculons alors dans l'inattendu et l'insolite car, contrairement à Smaug qui sent la présence corporelle de Bilbo, Wyrmfather sent la foi du chevalier et l'odeur des dieux qu'il sert : « I smell the taint of Paladine on you. Of Habbakuk. Of the most cursed of all the gods of light, my jailer, the damned Kiri-Jolith ! » (Knaak : p.189). Il sait d'avance que ce challenger est différent des autres, qu'il ne vient pas pour le trésor pourtant immense qui déborde sur deux salles. Les passages concernant le trésor des deux dragons, Smaug et Wyrmfather, sont en correspondance. Les mêmes éléments sont énoncés dans le même ordre, de l'or, de l'argent, des pierres précieuses, des bijoux en abondance, de la vaisselle, des armes et des armures. Voici ce que voit Bilbo:

> Beneath him […] lay countless piles of precious things, *gold* wrought and unwrought, *gems* and *jewels*, and *silver* red-stained in the ruddy light.[…] Behind him where the walls were nearest could dimly be seen *coasts of mail*, *helms* and axes, swords and spears hanging; and there in rows stood great jars and vessels filled with a *wealth that could not be guessed*[78].

Voici maintenant ce que voit Huma, dans une même lumière magique:

> There were *coins* aplenty, *gold and silver*, more than Huma had ever seen. They *glittered*. Mixed in with them was a variety of *rare* items, many *bejeweled*, all of them fascinating. Necklaces of large, *perfect* pearls. Small figurines of some crystalline design, perhaps formed from *emeralds or jade*. *Armor* that might have been forged only yesterday, some so elaborate that it must have been created for mighty emperors [...]There were even *weapons* (Knaak: p. 191).

La montagne où vit le dragon protège la forge de Duncan Ironweaver, le forgeron qui transforme le « dragonsilver » en *dragonlance.* Wyrmfather devient hystérique au bruit du marteau auquel il réagit par des cris, des insultes et des menaces, car le bruit résonne dans sa caverne et dans sa tête. Il supplie en vain, la déesse du Mal de lui venir en aide. L'odeur de la foi de Huma réveille en ce dragon pathétique la possibilité de sa liberté. Il tente alors d'amadouer le chevalier. Il lui offre tout son trésor contre sa liberté : « Free me and everything here is yours » (Knaak : p. 197). Il souhaite quitter cette montagne où il fut emprisonné par Kiri-Jolith, mais aucun des dieux ne peut le libérer parce que le sort ne

---

[78] J.R.R. TOLKIEN, 1937, *The Hobbit*, *or There and Back Again*, GB, Harper Collins, rééd. 1995, p. 249-50. C'est moi qui souligne dans les deux textes pour montrer la similitude.

peut être levé que par l'un des frères de Kiri-Jolith. Wyrmfather fait preuve de réflexion et de déduction. Il a fini par comprendre qu'il devait attendre un guerrier croyant, à l'instar d'un chevalier de Solamnie, comme Huma qui vient d'entrer dans son antre car il a établi leur lien spirituel avec les dieux : « Are not the Knight of Solamnia the sons of Paladine. Does that not make them brethren in spirit to Kiri-Jolith ? » (Knaak : p. 197). Il entre dans une rage folle et cherche à avaler le chevalier caché dans le trésor et qui refuse de l'aider.

Huma réagit instinctivement, il dresse une épée qui se trouve parmi les pièces au moment où le dragon l'attaque. Il tombe sur l'épée et se tue. Cette mise à mort est involontaire et présentée comme défensive. Huma aurait tout fait pour éviter de tuer parce qu'il est un des rares vrais chevaliers de l'ancien ordre, protecteur des faibles. Il n'aurait jamais tué ce dragon aveugle, prisonnier de son antre, de son rôle imposé et de sa schizophrénie. Huma n'assiste pas à sa fin, car, dans un sursaut, le dragon secoue sa tête, fait tomber le chevalier sur un miroir-porte (symbolisme du miroir passage vers un autre lieu) qui le projette à des lieues de là, et cet épisode demeure en suspens.

Plus tard, Huma revient dans la grotte pour relever les deux autres défis, pensant y trouver un dragon en pleine décomposition. Il est surpris de n'être dérangé par aucune odeur de charogne et comprend pourquoi lorsqu'il le retrouve.

> The gigantic head and neck lay exactly where they had fallen, true, but Wyrfather's gigantic bulk had turned to metal, metal of the *purest nature*, more *brilliant* than silver. At the same time, it resembled *that other metal* more than any other. He ran his hands over it, feeling the *smoothness and marveling* at how great a quantity there must be. For lack of a better name, he called it *dragonsilver* » (Knaak: p. 233).

La nouvelle forme du dragon sied à l'image du chevalier qui incarne la bonté, la droiture et la foi à toute épreuve. Il a intérieurement refusé que le dragon subisse une mise à mort obligée et que son corps pourrisse comme celui de n'importe quel mortel. La magie ou les dieux ont poursuivi son geste de transfiguration en le sortant du monde des mortels et en le transformant en merveille éternelle, une sculpture de pur métal sur laquelle le temps n'aura pas de prise et un argent des dragons qui ne ternira pas. De gardien de trésor, Wyrmfather devient le trésor qu'il gardait, à jamais enfermé avec son or qui se transforme en tombeau pharaonique. Il était le plus ancien de tous les dragons, issu d'un temps avant les elfes. Il a reçu l'égard dû à son symbole et à son rang, comme l'indique son nom, *wyrm* et *father*, père de tous les dragons, comme le dit par la suite le minotaure qui regrette d'avoir manqué cet épisode : « Would that I had been there when you fought the father of

all dragons ! » (Knaak : p. 253). Wyrmfather devient une sorte de divinité dragon de lumière alors qu'il priait la déesse des Ténèbres. Ce dragon qui a demandé à Huma de le sauver de son misérable emprisonnement, est libéré, ressuscité sous une nouvelle apparence de pureté, l'idée chrétienne de la mort.

The Legend of Huma fait partie du cycle *DragonLance*, mais il possède une tonalité différente du cycle principal écrit par M. Weis et T. Hickman qui ont mis en scène de nombreux autres dragons, gardiens par la force des choses, soit d'un objet magique que le héros doit récupérer, soit d'un véritable trésor. Ces dragons œuvrent souvent auprès d'un chef malfaisant et peuvent se montrer aussi destructeurs que lui. Arrêtons-nous sur le cas de Khisanth, le seul dragon de la première partie de *Dragons of Autum Twilight*, puis sur l'extraordinaire Matafleur qui clôture la deuxième partie de ce même roman. Ces dragons nommés agissent, le premier pour le compte de la déesse du Mal, Thakisis, et le deuxième pour le *Dragon Highlord* Verminaard que le nom dérivé de « vermine » inclut d'avance dans un certain registre.

2 – Khisanth/Goldmoon, un duel à mort arbitré par la déesse[79]

Ce passage s'articule en deux parties : la première met en avant le dragon, son but et les moyens employés pour parvenir à ses fins. La deuxième le délaisse au profit de la femme qui lui fait face et son plan ourdi dans l'urgence qui parvient pourtant à détruire la bête. Ce passage possède un éclairage théâtral particulièrement sombre et tendu, crucial dans le roman par ses implications sur les relations entre les personnages, sur la quête et sur leurs rapports futurs. Goldmoon est une princesse, Khisanth est une puissante dragonne noire séculaire, et leur affrontement est orchestré par la déesse Mishakal. Les auteurs ont particulièrement soigné la visualisation dans ces quelques pages.

Khisanth vit dans l'ancienne cité en ruines de Xak Tsaroth. Les draconiens la vénèrent sous le titre de « royal one » qui sied bien à son attitude hautaine et dédaigneuse. Elle enrage car des étrangers ont pénétré dans sa ville, ils ont survécu à son attaque et ils ont le bâton de guérison que tous les draconiens d'Ansalonie avaient ordre de traquer et de ramener au Highlord. Elle refuse d'être mise en échec et actionne un plan digne de sa grandeur.

---

[79] M. WEIS & T. HICKMAN, 1988, *Dragons of Autumn Twilight*, cycle *DragonLance,* tome 1, USA, TSR, pp. 241-246. Toutes les citations empruntées à ce roman seront ici, signalées «W&H » suivies du numéro de page correspondant.

Comme tous les dragons, elle possède un véritable trésor personnel, mais elle y a entreposé les Disques de Mishakal qui sont nécessaires au retour de l'ordre planétaire. Goldmoon doit les prendre et les remettre à celui (qu'elle ne connaît pas) qui sera choisi pour ramener l'équilibre: « I do not have the power to unite the people of our world to fight this evil and restore the balance. My duty is to find the person who has the strength and the wisdom for this task. I am to give the Disks of Mishakal to that person» (W&H: p. 260). Cette quête étant devenue sienne depuis qu'elle a ressenti l'appel de la déesse Mishakal, elle est destinée à faire face au dragon détenteur de l'artefact. Khisanth a également compris que les étrangers veulent les Disques : « The intruders have the staff and they are trying to get down into the city. That means only one thing – they are after the Disks!» (W&H : p. 218). Elle actionne sa magie, les plonge dans une obscurité totale que même les yeux du demi-elfe ne peuvent percer, et les attend.

Les humains finissent par arriver à la salle au trésor où Khisanth leur a préparé sa réception. Elle commande la lumière d'une voix glaciale (« as cold and dark as winter midnight », W&H : p. 241) afin qu'ils puissent apprécier sa mise en scène théâtrale et son décor grandiose : « On the floor were masses of jewels, coins, and other treasures of the dead city » (W&H : p. 241). Mais, cet immense trésor est dépourvu de pouvoir attractif puisqu'il ne brille pas : « The jewels did not gleam. The gold did not glitter » (W&H : p. 241). Le regard se dirige vers la dragonne révélée par le rayon de lumière. « The dim light illuminated nothing except a black dragon perched on the top of the pedestal like some huge beast of prey » (W&H: p. 241). Le projecteur est braqué sur elle. Elle est l'astre noir qui luit de maléfice dans la nuit. Aucun autre élément ne fait d'éclat parasite qui attirerait l'attention, pas même l'or.

Elle est sûre de soumettre tout le groupe d'humains et savoure d'avance sa victoire. La scène se fonde sur une gestuelle composée, au ralenti (« slowly, delicately») car elle est en position de force. Sous sa patte, qu'elle soulève d'une assurance machiavélique, ils découvrent leur ami mage (disparu quelques heures plus tôt), étendu sur le piédestal en position sacrificielle. D'une griffe elle effleure le ventre de Raistlin (« she rested one pointed claw lightly on the mage's abdomen », W&H : p. 241), prête à l'enfoncer s'ils lui désobéissent. Elle exige que Goldmoon lui remette le bâton de guérison : « Obey me or the mage dies » (W&H : p. 242) et menace de tuer tout le monde l'un après l'autre sous ses yeux si Goldmoon refuse. La lenteur du discours du dragon se traduit dans le texte par des tirets qui coupent les phrases. Nous ressentons la froideur du tueur, le machiavélisme de la mise en scène et la tension ascendante que cela provoque. Elle est prête à tuer, aussi

l'attention se porte-t-elle sur Goldmoon qui détient l'objet de convoitise et doit réagir. À partir de ce moment, le premier plan est laissé à l'héroïne, la dragonne devient le monstre qui hante les esprits mais sa présence est occultée par la silhouette fragile debout dans l'arène, sur laquelle se braque le projecteur.

Le choix est malaisé parce que Goldmoon ne veut pas se séparer du bâton de guérison, mais elle ne veut pas non plus, la mort de ses amis. Or, si elle le donne, le dragon se débarrassera du groupe, et si elle ne le donne pas, il les tuera aussitôt de toute façon. Elle réfléchit à la stratégie à entreprendre qui repose sur ses épaules. Le regard est le sens le plus sollicité (perception extérieure, langage muet). Elle simule la soumission et tente de marchander pour gagner du temps : « What will you give us in return for the miraculous staff ? » (W&H : p. 245). La décision du dragon est clairement exprimée par sa riposte gestuelle car elle perce de sa griffe le corps de Raistlin et montre le sang. Goldmoon réfléchit à toute vitesse au moyen d'écarter chacun des personnages de la centralité afin d'affronter le dragon, seule, dans un esprit sacrificiel. Elle joue sur le semblant et la perception des autres, pour les faire réagir en son sens, prouvant sa finesse en psychologie. Ainsi, elle feint trembler de peur pour que le chevalier la soutienne jusqu'à l'autel et elle peut ainsi, lui chuchoter ce qu'elle attend de lui. Ils sont ses pions sur l'échiquier. Ils comprennent enfin, admiratifs, qu'elle orchestre tout et qu'elle va se sacrifier pour le groupe. L'auteur ne présente aucun échappatoire possible, aucun personnage momentanément écarté, qui pourrait apporter son aide, alors l'angoisse s'installe. Le temps s'arrête et nous sommes dans l'expectative. Le suspense devient intense. Nous entretenons l'espoir secret que le Bien qu'elle incarne combattra le Mal que représente la dragonne même si la situation semble désespérée car la dragonne a déjà prouvé sa supériorité de reflexion, comme sa supériorité magique et sa parfaite connaissance des lieux.

Le chevalier mène Goldmoon jusqu'à l'autel, tout en scrutant le trésor pour trouver les Disques. Ils prient tous deux. Elle demande du courage (« dear goddess, grant me courage ! », W&H : p. 245), il répète son code de chevalerie (« Honor is life »,W&H : p. 245). La philosophie de ce passage est que, quelle que soit la prière, on en retire la même force. Puis, à la lueur soudaine qu'elle aperçoit dans les yeux du chevalier, elle comprend qu'il a vu l'artefact, et qu'elle doit détourner l'attention de la dragonne, afin de lui donner le temps de le prendre. Son sourire inattendu éclaire sur le langage muet échangé entre eux, et révèle un plan secret qui détend la crispation du lecteur. Mais la tension atteint à nouveau son apogée lorsque Goldmoon tend le bâton vers la dragonne non dans le but de le

lui donner, comme tout le monde le pense, mais en criant son refus de rédition: « We do not choose to surrender ! » (W&H : p. 246).

Par ce cri, elle engage le combat. On ne sait pas qu'elle obéit à la déesse. Elle profite de l'effet de surprise, frappe la patte positionnée sur Raistlin et nous plongeons dans le merveilleux divin, car au contact du dragon, le bâton de guérison s'anime et projette une lumière bleue radieuse et pure, divine: « a burst of pure, radiant blue light beamed from the broken staff. The light grew brighter, spreading out in concentric waves, engulfing the dragon » (W&H: p. 246). La dragonne se débat, hurle, elle ne peut échapper au rayonnement du Bien qui consumme le Mal. Le bâton ne l'intéresse soudain plus, elle ne pense qu'à se défaire de ces humains qui lui inflige une telle douleur. Le lecteur pantelant est heureux du dénouement car la lumière bleue le consumme, mais la phrase se termine en coup de théâtre (« but the intense blue fire relentlessly consumed her – as it consumed Goldmoon », W&H : p. 246) : l'héroïne meurt. Le lecteur ne comprend pas puisqu'il est encore dans le contexte du combat merveilleux. Il savait qu'elle avait le soutien de la déesse qui s'était manifestée au travers du bâton. Pourquoi la faire périr en même temps que le dragon ? Les auteurs n'accordent pas de temps à la réflexion, car tout s'enchaîne brutalement : le bâtiment commence à trembler et à s'effondrer. Le lecteur est détourné de l'héroïne par l'accélération de l'action qui sous-entend le message de ne pas s'appesantir sur son cas. Dans le chaos nous notons qu'il ne reste qu'un tas de cendres du dragon, Goldmoon a dû être également brûlée. On en ressent un sentiment d'injustice, car le Bien ne devrait pas échouer face au Mal.

En fait, huit pages plus loin, sans qu'aucune explication ne soit donnée, on retrouve Goldmoon profondément endormie dans le temple, au pied de la statue de la déesse. Un étrange échange s'est effectué : le bâton qu'elle a utilisé durant le combat est dans la main de la statue dont elle porte à présent le collier.

Nous pouvons expliquer sa mort brusque durant le combat comme étant un rite de passage. Elle a quitté le monde des simples mortels pour devenir une prêtresse de la déesse, dotée du pouvoir de guérir et d'entendre la voix divine. Elle a souffert pour sortir de son enveloppe charnelle. Elle a intégré un nouveau corps de la même apparence. Intérieurement elle a changé. Elle sent à son réveil qu'elle possède le pouvoir de guérir. « I am a true cleric now. I am a disciple of Mishakal and though I have much to learn, I have the power of my faith. Above all else, I am a healer » (W&H: p. 260). La brûlure physique qu'elle a ressentie est la perception dans sa propre chair de ce qu'elle a infligé. Elle est guérisseuse, or elle a donné la mort avec un objet destiné à guérir et à ramener la vie, d'où

le retour du bâton à la statue. Ce passage intense, qui s'étale sur six pages seulement s'inscrit à la fois dans le merveilleux héroïque et le merveilleux divin. Il met en avant l'héroïne qui, à l'instar des rencontres des dragons d'autrefois, prouve sa bravoure, sa force intérieure, son sentiment de sacrifice pour les autres, son amour et sa foi. Le combat du Bien contre le Mal se termine par la destruction du symbole du Mal. Le dragon a servi de faire-valoir à la révélation de l'héroïne.

Nous constatons, à partir de ces deux exemples, que la confrontation homme/dragon ne se termine pas en Fantasy sur l'image négative de propagation du Mal. L'attention est détournée vers un élan merveilleux qui transcende la fin du passage. Nous allons retrouver cet élan dans le cas étudié ci-après, qui met en scène un sacrifice par amour. Dans le cas de Matafleur, l'originalité de son trésor mérite également notre attention.

3 – Matafleur, le trésor spécial d'un dragon spécial[80]

La deuxième partie de ce roman met en scène deux grands dragons rouges : Pyros et Matafleur. Pyros intervient tout au long de la narration, mais Matafleur, comme tous les gardiens, ne se découvre qu'avec le trésor qu'elle garde. Elle va cependant tenir les devants de la scène sur les vingt dernières pages du roman, avant l'épilogue.

Ember, dont le vrai nom est Pyros («his *true name* being a *secret* known only to draconians or to other dragons», W&H : p. 380), est un énorme dragon rouge qui a été offert au seigneur Verminaard, par la Reine des Ténèbres. Il l'accompagne partout, lui sert de monture, de garde du corps, assiste à toutes les réunions bien qu'il s'y ennuie. Il a normalement la fonction de gardien des femmes prisonnières, mais il n'est jamais à ce poste. Une cause inavouée le garde aux côtés du seigneur ; il n'assiste pas aux interrogatoires pour le prisonnier qu'on lui jette de temps en temps en pâture. Une quarantaine de pages avant la fin du roman, un paragraphe inséré d'un ton différent et sans lien avec le récit, nous informe qu'il le surveille et l'espionne secrètement (« In reality, Pyros was sent to keep a watchful eye on Verminaard », W&H : p. 381) et que la Reine des Ténèbres l'a assigné d'une mission (« more important mission that was secret even to the Dragon Highlord himself, a mission assigned to him by the Queen of Darkness and known only to her and her evil dragons », W&H : p. 381). Le ton est donné quant à ce dragon. Il

[80] M. WEIS & T. HICKMAN, 1988, *Dragons of Autumn Twilight*, cycle *Lancedragon,* tome 1, USA, TSR, pp. 411-416 / pp. 411-430. Nous signalerons les citations comme précédemment, par « W&H ».

mène un double jeu, il est démoniaque et ne répond de ses actes qu'à la déesse du Mal. Il est un archétype du Mal.

Le deuxième dragon rouge apparaît une cinquantaine de pages avant la fin du roman, lorsque Tanis et ses amis projettent de libérer les familles d'humains contraintes au travail forcé dans les mines de Pax Tharkas. Les deux dragons ont un rôle de gardien, le premier des femmes, le second des enfants séparés de leurs mères.

> There is a *guard room*, across from the women, and this is the *lair of one of the red dragons*, the one Lord Verminaard called Ember. On the first floor, behind Verminaard's chambers, is the prison where the children are kept. The Dragon Highlord is wise. He keeps the hostages separated, knowing that the women would never consider leaving without the children, and the men would not leave without their families. The children are *guarded by a second red dragon* in this room (W&H: p. 378, c'est moi qui souligne).

Notons que le second, dans la description, n'est pas nommé, prouvant ainsi le peu d'intérêt qui lui est accordé. Tanis et ses amis qui ont encore présent à l'esprit le premier duel de Goldmoon contre la dragonne noire Khisanth, redoutent cette deuxième rencontre en apprenant qu'une autre dragonne garde les enfants. Dans leur idée il ne peut s'agir que d'un nouveau combat. Mais Maritta, une naine des ravins, qui leur sert de guide dans les dédales de couloirs, les renseigne sur cette créature. Elle croit que comme elle, tout le monde connaît Matafleur dont le nom véritable est Flamestrike. Son exclamation déroutante semble dire que l'idée d'un combat contre Matafleur est une aberration: « Fight a dragon ? Flamestrike ? Pah ! There's no need to fight the pitiful critter » (W&H: p. 387). L'incompréhension est totale lorsqu'elle exprime les liens qui unissent les enfants prisonniers et le dragon, « In fact, were you to hurt her, you'd have half the children ready to tear you apart, they're that fond of her » (W&H: p. 387).

La situation s'élaircit progressivement : Matafleur partage la prison des enfants qui la considèrent emprisonnée comme eux : « Poor thing ! She is as much a prisoner as we are. The Dragon Highlord never allows her out » (W&H: p. 405). La dragonne, confinée à une pièce d'où elle ne peut sortir, étant murée à l'intérieur, ne peut même pas voir les enfants jouer puisque le tunnel d'accès à la cour est trop étroit pour elle. Tout plaisir lui ayant été retiré, elle a reporté son but de vivre sur les enfants qui se sont attachés à elle et pour lesquels elle offre l'image et l'affection d'une grand-mère. Elle ne fait rien d'autre que les écouter vivre et dormir. Aussi se les est-elle appropriés, ils sont l'objet de son amour total, de toute son attention. Elle sait qui a mal dormi, qui a éternué durant la nuit,

qui a été malade. Elle conseille Maritta qui leur apporte le petit déjeuner et les emmène jouer, comme si elle était leur mère : « See that they don't get wet if it does storm, Maritta. Especially little Erik. He had a cold last week » (W&H: p. 412).

Cette pitoyable dragonne a dû être terrible par le passé. Lorsque Tanis et ses amis la découvrent dans son repère, elle est endormie et pourtant terrifiante. Ses dimensions focalisent l'attention rendant suspect l'appitoyement de Maritta: « the *massive size* of the red dragon. Her lair was *enormous*, probably *over one hundred feet* in diameter and the dragon stretched the *length of it* » (W&H: p. 411). En fait, leur premier regard est perverti par leurs souvenirs de l'attaque de la cité par les dragons. Lorsqu'ils considèrent la réalité de plus près, celui-ci perd sa force imaginée et se transforme en affliction. Les mots qui le décrivent sont du registre de la décrépitude : « pitiful condition », « wrinkled with age », « grayish and mottled », « teeth broken », « wings dry and cracked », « long scars », et lorsqu'elle lève la tête pour savoir ce qui se passe, nous sommes, comme les personnages, ébranlés par la compassion. Matafleur est aveugle : « Now Tanis could see that one of [the eyes] had a milky covering; she was blind in that eye » (W&H: p. 412).

Les mots de Sturm traduisent le sentiment d'apitoiement général: « I hope we don't have to fight her, Tanis. It'd be like fighting someone's grandmother » (W&H: p. 412). Le seul qui ne ressente rien pour elle, c'est Verminaard qui la maintient prisonnière parce qu'il craint qu'elle ne se venge dans un accès de folie.

La suite lui donne raison. Matafleur va, en effet, prouver qu'elle est encore capable d'une action d'éclat en voulant protéger son trésor, les enfants que Tanis et ses amis libèrent. Elle sent l'odeur de l'épée magique, « the Wyrmslayer », que Tanis a emportée et qui se met soudain à vibrer en sa présence. La réaction inattendue et incontrôlée du métal entraîne une réaction inattendue et incontrôlée de la dragonne qui se réveille soudain comme à l'issue d'une hypnose: « I hear a sound I have not heard in centuries, I smell the foul smell of steel ! » (W&H : p. 413). La centaine d'enfants que l'on presse de sortir passe devant son antre, lui disant au revoir ou pleurant à l'idée de la quitter. Mais la dragonne qui ne voyait qu'eux, ne les voit plus. Elle est en train d'effectuer un dédoublement temporel, un saut dans le passé où une situation similaire l'a ébranlée durablement. « No !' shrieked Matafleur in a heartbroken voice. 'No, don't fight my children. Please ! It is me you want ! Fight me ! Don't harm my children !' » (W&H : p. 415). Elle livre un véritable combat intérieur sur deux pages. Elle veut les protéger, se battre et tuer ceux qui les emmènent. Dans un éclair de lucidité, elle comprend que sa flamme peut atteindre ses enfants, alors elle se retient, sombre dans la névrose et la

prostration. Lorsqu'elle crie de ne pas toucher à ses enfants, il ne s'agit plus des enfants présents qui quittent la prison, il s'agit des siens propres qu'elle a perdus, il y a fort longtemps, parce qu'elle n'avait pas su les empêcher de participer à la guerre.

> The ancient dragon had sunk deeper into her *madness*. Once more she *relived* the *nightmare* of losing her children […]*In vain* she pleaded with her children not to join the hopeless fight, *in vain* she sought to convince them. She watched in her mind's eye the bloody, final battle, she saw her children die upon the dragonlances. (W&H : p. 423).

À ce point de son accaparement mental, elle entend Verminaard hurler qu'il va détruire les hommes, les femmes et les enfants tandis que son dragon crache du feu sur les gens en fuite et que la magie secoue les murs. La vieille Matafleur dans sa folie, ne comprend que son intention de tuer ses enfants. Elle s'élance pour les défendre, fait éclater les murs de son antre, et attaque Pyros. Sous l'emprise de sa folie, la vieille dragonne accomplit des prouesses dont personne ne l'aurait crue capable. Son combat mental occulte la violence et la douleur du combat présent où les deux dragons ne s'épargnent pas.

> Matafleur hit him a glancing blow, tearing painfully into one of the heavy muscles that drove the giant wings. Rolling in the air, Pyros lashed out the passing Matafleur with a wicked, taloned forefoot, tearing a gash in the female dragon's soft underbelly […] The sound of battle raged around her, the screams, the death cries, the thuds and groans, the clash of steel – but she heard none of it (W&H: p. 423-5).

Elle se bat contre Pyros avec l'énergie du désespoir maternel, insufflant aux prisonniers qui l'observent, le désir de lutter pour leur liberté. Goldmoon peut s'approcher de Verminaard ; la déesse Mishakal apparaît en face de la Dark Queen qui prend la fuite, abandonnant son champion. Du coup, Verminaard perd son contrôle magique des prisonniers. Tous les regards se tournent alors vers le combat impitoyable, final et fatal des dragons.

> overhead, a dying Matafleur […] heard the voices of her children crying to her.[…] Then the big dragon was before her […]Matafleur saw her chance. She would save her children. Pyros breathed a great blast of flame directly into the face of the ancient red dragon. He watched in satisfaction as the head withered, the eyes melted. But Matafleur ignored the flames that seared her eyes, forever ending her vision, and flew straight at Pyros (W&H: p. 430).

Elle ne ressent plus la douleur physique parce que son corps n'est plus que l'arme de sa vengeance, propulsée par sa volonté d'hallucinée. La mise à mort de Matafleur par Pyros connaît un brusque renversement et le récit se termine sublimement dans un élan d'amour maternel sacrificiel. La dragonne donne sa vie pour « ses enfants » en écrasant Pyros contre la montagne, se tuant par la même occasion. Matafleur est déjà morte mentalement au moment de son héroïque combat. Elle a vécu des siècles de léthargie, dans l'expectative inconsciente de la réalisation de son acte manqué. Elle ne vit pas la scène d'aujourd'hui parce qu'elle est dans le passé, vivant le seul combat qui n'ait jamais compté pour elle, celui de ses propres enfants.

Encore une fois, le gardien de trésor meurt, mais nous découvrons que des dragons tels que Matafleur et Wyrmfather sont toujours obsédés par un choix sentimental au moment du combat final. Ils meurent, mais ils n'ont plus rien à voir avec leurs homologues anciens dont la dépouille était promenée triomphalement par le héros. Ici, il est le héros qui reçoit les honneurs du combat et la médaille du courage. Le sang est versé, le combat est atroce, le dragon n'est cependant plus perçu comme une brute sanguinaire parce qu'il agit pour le bien et ces dragons deviennent légendaires, au sein du cycle même. Leur rôle est ancien, mais leur image est nouvelle, grâce à l'apport sentimental et la sublimation des sentiments. Ce genre de passages, vibrant d'émotion, demeure absent de l'Heroic Fantasy et même de la Fantasy. Ils relèvent de la Dragon Fantasy dont nous étudierons la composition dans la troisième partie.

Nous clôturerons ce chapitre avec un dragon gardien de trésor qui ne se classe pas dans la Dragon Fantasy comme les trois exemples ci-dessus, ni dans l'Heroic Fantasy, mais dans la Fantasy générale, par celui que J. K. Rowling met en scène dans son dernier roman du cycle *Harry Potter*.

4 - Le dragon de Gringotts[81]

Celui-ci se démarque d'emblée parce qu'il n'est pas nommé et qu'il ne parle pas. Il apparaît dans le roman au chapitre 26, au moment où l'on ne s'y attend pas, comme toujours en Fantasy, et il va aider involontairement Harry, Ron et Hermione à sortir de Gringotts, la banque des gobelins. Les jeunes héros sont venus chercher un des six *Horcrux* de Voldemort qu'ils pensaient trouver dans le coffre de Bellatrix Lestrange. « And they

[81] J. K. ROWLING, 2007, *Harry Potter and the Deathly Hallows,* London, Bloomsbury. Les citations empruntées à cet ouvrage seront signalées ici, « JKR » suivies des numéros de page correspondants.

turned a corner and saw *the thing* for which Harry had been prepared, but which still brought all of them to a halt. *A gigantic dragon* was *tethered to the ground* in front of them, *barring access* to four or five of the deepest vaults » (JKR: p.432). Le terme de chose renvoie d'abord à la rencontre pour laquelle Harry est préparée, mais il montre surtout ce qui reste de ce dragon. Il est réduit à l'état de chose, une simple barrière, pour les gobelins qui avaient besoin pour cette besogne de l'aspect d'un cerbère monstrueux afin de dissuader les voleurs d'approcher les coffres des familles les plus anciennes.

Il est dans un piteux état du fait du manque de lumière et de son long emprisonnement, ses écailles sont décolorées et il est à moitié aveugle. Sa servitude est marquée par les solides chaînes enfoncées dans le roc, qu'il porte sur les deux pattes arrière Les adjectifs employés (« heavy cuffs », « enormous pegs », « rocky floor ») expriment la solidité, la force employée pour le maintenir au sol. Il est loin de représenter un symbole de la liberté, il est ici la bête sauvage dont on a peur, soumise par la force et la maltraitance.

Griphook, l'employé gobelin qui leur a permis d'entrer (sous condition de se voir remettre l'épée des Griffindor), connaît comment écarter le dragon qui a été conditionné pour reculer en entendant le bruit des *Clankers*, des pièces de métal qui s'entrechoquent, « a number of small metal instruments that when shaken made a loud, ringing noise like miniature hammers on anvils » (JKR : p. 432). Nous retrouvons le bruit du marteau qui rend fou (Wyrmfather, Thor). En effet, le dragon traumatisé s'écarte aussitôt en tremblant. Harry découvre également en s'approchant, les sévices corporels que le dragon a subis pour parvenir à ce dressage, à la tête essentiellement, emplacement symbolique des éléments individualisants de chacun. Les coups l'ont défiguré, c'est-à-dire lui ont ôté sa personnalité. Nous y voyons aussi le souci d'exhiber à tous son asservissement par des cicatrices ineffaçables, commises pour certaines au fer rouge (comme les marques de propriété des bovins ou des esclaves).

Lorsqu'enfin ils trouvent l'*Horcrux* qui se présente cette fois sous la forme d'une tasse dorée, le gobelin s'empare de l'épée et s'enfuit en hurlant au voleur, rameutant les gardes sorciers et les gobelins. Les jeunes héros sont pris au piège. Le dragon, en entendant le remue-ménage, s'énerve et commence à cracher des flammes. Les gardes effrayés s'éloignent en le laissant se charger des intrus. Harry a alors l'idée folle de libérer le dragon de ses chaînes et de pousser ses deux amis à grimper sur son dos. Celui-ci est tellement habitué aux chaînes qu'il ne réagit d'abord pas. Ses écailles sont si dures qu'il ne ressent pas les trois jeunes. Mais quand il comprend enfin qu'il peut bouger librement, sans même réaliser qu'il transporte trois passagers, il s'élance. Dans ce passage l'emploi du

pronom personnel « it » accrédite l'idée de chosification. Le réflexe du dragon est de s'envoler immédiatement, un mouvement ascendant libérateur du poids de toutes les contraintes subies, symbolisées par le sol et les chaînes. Mais son ascension n'est pas aisée, étant dans le sous-sol, il doit se frayer un chemin par la force. Nous notons, dans le passage suivant, la violence physique et la force bestiale capable de faire exploser les murs ; l'association du bruit assourdissant, de la chaleur des flammes, et du tremblement des parois rocheuses (allitération en s et cr, r) offre l'image d'une éruption volcanique vue de l'intérieur.

> the dragon opened his mouth and belched flame again, blasting the tunnel whose floors and ceiling cracked and crumbled. By sheer force the dragon clawed and fought its way through. Harry's eyes were tight shut against the heat and dust: deafened by the crashing of rock and the dragon's roars, he could only cling to its back, expecting to be shaken off at any moment (JKR: p. 437).

Les jeunes héros ajoutent la magie de leur baguette à la puissance animale pour ouvrir un passage et ne pas être écrasés contre les rochers, « by the combined force of their spells and the dragon's brute strength, they had blasted their way out » (JKR : p. 438). Ils crèvent la surface, surgissent dans Diagon Alley où le dragon peut enfin utiliser pleinement ses ailes et s'élancer dans le ciel de Londres. Il s'envole le plus haut possible car sa protection se trouve dans les nuages. Il se libère des années d'emprisonnement dans les profondeurs sombres en montant vers la difficile pureté, jusqu'à l'air glacé et raréfié. Le vol constitue des heures d'endurance physique pour les enfants qui regardent l'ombre du dragon glisser sur les champs, les rivières, les routes et les villes. Sans possibilité de communiquer et craignant une réaction brutale, les jeunes ne peuvent que le laisser agir à sa guise sans savoir où ils vont arriver en appréhendant une chute et l'atterrissage. La logique veut qu'il retourne là où il se sent bien, dans son élément naturel. Cela correspond ici une région de lacs où il se pose enfin, à la tombée du jour. Comme les grands oiseaux, il effectue quelques cercles pour descendre (« lower and lower, in great spiralling circles », JKR : p. 440). L'auteure ne souhaite pas parler de l'emplacement de son lieu de vie, elle fait sauter les héros dans l'eau du lac et le dragon disparaît dans le paysage sans qu'ils ne le voient. À partir de ce point, ce dragon disparaît de la narration.

Si Harry ne l'avait pas libéré, son rôle se serait restreint à celui de gardien de trésor dans la toile de fond. Or, nous ne pouvons pas le considérer comme étant un gardien puisqu'il était contraint de demeurer dans un passage sans comprendre son rôle. Il subissait

en souffrant cette fonction imposée. Il ne pouvait pas faire face au héros dans un combat loyal, puisqu'il n'était pas placé sur un pied d'égalité avec l'humain, comme le veut le contexte fantasien. Sa seule échappatoire était sa libération. Ce qu'a fait Harry, qui paraît en défenseur des animaux martyrisés. Mais, il n'a pas agi pour le dragon. Il a œuvré pour sa liberté et celle de ses amis en faisant d'une pierre deux coups. Le dragon apparaît alors comme un adjuvent involontaire et ponctuel dans la quête du héros. Il disparaît ensuite de la narration (comme tous les autres gardiens tués) prouvant ainsi la conception de l'auteure de son animalité. Les dragons de l'univers d'*Harry Potter* restent des bêtes sauvages et puissantes, primitives et indomptables.

Nous avons brossé une image du gardien, complétons-la par celle du trésor.

En Fantasy, le trésor peut prendre diverses formes. Il n'est plus toujours associé à l'idée d'abondance, mais il a néanmoins toujours une valeur monnayable et un pouvoir attractif sur le plus grand nombre. Il peut se résumer à un objet en or, une émeraude magique, une coupe sertie de joyaux ou un sceptre, à l'instar de l'anneau du trésor des Nibelungen que gardait Fafnir, ou l'Anneau de Bilbo (Tolkien). Cet artefact possède un pouvoir transmis au héros lorsqu'il le prend (invisibilité, magie). Il peut constituer une relation avec un récit légendaire qui sert de piste pour résoudre l'énigme (Gunnarsson, cycle *Mystara*). Le trésor peut être un élément du dragon lui-même, ses larmes (S. Brusselo), un morceau du cœur (J. K. Rowling), une écaille ou une griffe.

Il existe également d'autres trésors tout aussi monnayables et convoités, légués par les atrocités de l'histoire moderne et contemporaine, tels les esclaves (Robin Hobb), les enfants kidnappés (Robert Jordan), une femme capturée comme appât (C. Paolini, 2008, *Brisingr*), une arme destructrice (M. Weis), pour lesquels le despote n'exige pas de rançon, mais la venue du héros dans son antre pour le tuer. Le tyran prend tout le symbolisme du dragon ancien qui prépare ses appâts et attend le héros dangereux pour sa dictature.

Certaines pièces proviennent des romans d'aventure, comme les cartes ou les boussoles qui permettent de passer dans un autre univers (*Dungeon&Dragon*). Ils sont enfin des objets magiques inventés par les auteurs comme les « horcrux » (J. K. Rowling), les « dragongems » ou « stones of life-trapping » ou les Disques de Mishakal (M. Weis & T. Hickman) qui permettent de réactiver un autre temps, une puissance ancienne, et surtout, de combattre le Mal.

Mais le terme reste aussi associé à l'accumulation de richesses, issue de la tradition légendaire qui veut que le dragon amasse au cours de sa très longue vie, un trésor

inestimable. La très récente Dragon Fantasy en reprend l'idée, additionnée de celle de la nécessité qui dispense sa garde.

Ainsi, dans le cycle de E. E. Knight, *The Age of Fire*, le dragon doit consommer du métal pour épaissir et fortifier ses écailles. Il lui est d'ailleurs difficile de résister à l'odeur de l'argent des pièces présentées comme des friandises alléchantes, mais un bon dragon ne consomme pas tout ce qu'il gagne (par son travail, son aide ponctuelle rémunérée, sa trouvaille ou sa victoire au combat), il épargne en pensant à ses enfants (et même à sa future progéniture) qui devront demeurer des années dans leur grotte avant de pouvoir se nourrir seuls, et devront patienter encore des années avant d'obtenir des pièces ou du métal par leur propre activité, or les parents ont le devoir de les alimenter en métal. C'est une transposition de la société humaine car le dragon fait ici, preuve de prévoyance et de responsabilité parentale en entassant de l'or, de l'argent, des armures ou des lances.

Dans le roman de Jo Walton, 2003, *Tooth and Claw*, les pièces d'or servent de matelas. Plus le tas est épais, plus le dragon dort confortablement parce que les pièces peuvent mieux épouser la forme de ses écailles. C'est également de l'épargne, puisque la somme représentée par chaque lit, connue de toute la ville, sert à l'appréciation du rang de la famille et représente la dot des jeunes dragonnes à marier. Le trésor amassé n'est plus présenté comme LE trésor convoité des humains. Sa valeur peut être grande, il y a toujours de l'or, de l'argent, des pièces, mais elle devient surtout symbolique d'une différence de goût et de culture (comme les pierres précieuses incrustées dans le sol au lieu de simple tapis ou les celles qui tapissent le nid des dragonnets de métal).

En conclusion de ce chapitre, nous pouvons affirmer que la perception du trésor a changé, de même que les figures du dragon gardien et de l'homme qui lui fait face. Certes, le trésor est toujours le prétexte pour faire apparaître le dragon face au héros, mais ce face à face oppose deux caractères exceptionnels qui se dévoilent par leur attitude, leurs paroles et leurs croyances. L'auteur consacre désormais à la rencontre elle-même un chapitre entier ou une large part d'un chapitre en commençant par la surprise de la découverte. Le dragon n'est plus la bête que le héros vient tuer, il devient bretteur comme le héros car ils ont tous deux quelque chose à gagner avec l'autre. Leur rencontre est magnifiée par l'apport du merveilleux. Le dragon possède plus de valeur que le trésor dans cette approche émotionnelle, ces rencontres font partie des moments intenses du roman, qui suspendent le temps et l'avancée de la quête, et font adhérer émotionnellement le lecteur sollicité.

Nous poursuivons l'étude des rapports qui existent entre les humains et les dragons, en examinant à présent une autre capacité anciennement exploitée : celle de la

métamorphose. Nous chercherons à comprendre la volonté, l'obligation ou le prétexte qui pousse un dragon à vouloir circuler dans un autre monde, sous d'autres traits que les siens, ainsi que la fonction symbolique du changement d'apparence, le bouleversement psychologique qu'il sous-entend ou entraîne, comme lié à une sorte de révolte de l'inconscient et du Moi. C'est un acte réfléchi et souhaité qui nous transporte davantage en Dragon Fantasy. En effet, un dragon qui raisonne et ressemble à un homme ne peut être classé dans le règne animal préconisé par la Fantasy, comme nous venons de le voir avec le cycle *Harry Potter.* Il s'ajoute ici une dimension magique, invisible dans l'image du gardien de trésor ou de monture volante. Cette capacité n'est pas toutefois propre à la Dragon Fantasy, d'où sa place dans cette partie plutôt que dans la troisième qui ne s'intéressera qu'aux spécificités de ce nouveau genre.

IV – LA MÉTAMORPHOSE : UNE APTITUDE FRÉQUENTE MAIS SECRÈTE

La Fantasy s'est appropriée toutes les capacités merveilleuses des miracles, des contes, des mythes et légendes. Parmi elles, la métamorphose (du grec *metamorphosis*, changer de forme) est une aptitude courante également attribuée aux dragons. Celle-ci peut être involontaire ou volontaire.

Involontaire, lorsque le personnage pénètre dans un lieu ou ouvre un objet ensorcelé ou magiquement protégé, qui déclenche son processus de transformation. Son incompétence, son avidité ou sa curiosité devient visible pour tous, il subit sa punition. La métamorphose est également involontaire, lorsqu'il s'agit d'une prophétie inscrite dans les gènes d'un parent, qui se réalise sur un descendant[82]. L'enfant ou le personnage doit se soumettre à son destin, qu'il l'accepte ou cherche le moyen de le combattre. Les cas de métamorphose involontaire relèvent davantage du conte et de l'Heroic Fantasy car le personnage devient caricatural dans sa lutte contre son destin, sa quête de l'antidote qui ramènera sa forme première. Dans ces deux cas, c'est toujours l'humain qui devient animal.

[82] C'est, par exemple, le thème du film *Pénélope,* 2006, de Mark Polansky écrit par Leslie Caveny, UK, Summit Enternainment, novelisé par Merilyn Kaye en 2008, où la fillette nait avec un groin de cochon suite à un sort jeté sur sa famille cinq générations plus tôt.

Nous écartons de notre étude la métamorphose involontaire, en signalant cependant que le héros de Dragon Fantasy en subit toujours une, lente et liée à sa quête, qu'il assimile progressivement mais qu'il découvre brusquement à un moment donné (ce point sera étudié dans la troisième partie consacrée au motif du héros, chapitre 1, §2, a).

En Dragon Fantasy, toutes ces métamorphoses s'enclenchent au cours de la narration dans le long processus de la transfiguration du héros, mais elles ne nous sont pas montrées, tant elles semblent banales et présentées comme de simples étapes nécessaires au but final. La visualisation de la métamorphose n'entre plus dans la finalité d'un récit. Ce qui importe, c'est ce à quoi elle sert et vers quoi elle mène. Aussi, l'auteur accorde-t-il une place plus importante à des détails qui concernent le passage d'une forme à l'autre. Ainsi, Thelvyn, dragon depuis peu de temps, atterrit chez Solveig ; il est pressé :

> Thelvyn immediately began to change his form, but in his haste, he failed to recall that he needed to rise to his hind legs as the transformation began. When he assumed human form, he was rather embarrased to find himself on his hands and knees on the dusty paving stones of the court. Kharendaen changed form a moment later, in a more dignified manner[83].

Les auteurs récents conçoivent avec un certain réalisme les écueils des métamorphoses. C'est pour cette raison qu'on voitThelvyn se présenter sur le lieu du duel contre le chef des dragons rouges, pieds nus et sans armes : « barefoot and weaponless »[84].

La métamorphose est une capacité très utilisée. Les auteurs articulent généralement la narration autour d'une ou deux métamorphoses par roman, mais certains l'exploitent très abondamment. Voici un aperçu des cas de figures existant dans la seule trilogie de *Mystara* de Thorarinn Gunnarsson, énumérés ici sans en respecter la chronologie:

– Un dragon transforme un « mandrake » en dragon : Thelvyn devenu dragon immortel, transforme sir George Kirbey, le vieux chevalier, en réalité un drac, en vrai dragon pour récompenser son mérite et parce qu'il a désormais le pouvoir d'exaucer ce souhait inavoué.

– Un humain se transforme en dragon pour être accepté chez les dragons : Thelvyn prend l'armure de Blackmoor qui fait de lui temporairement un chevalier-dragon. Après son combat gagné contre Jherdar le chef des dragons rouges, et le retour de la paix, l'Immortel lui offre sa forme draconique qu'il ne quittera plus.

---

[83] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 74.
[84] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 369.

– Un dragon se transforme en humain pour circuler sans éveiller de soupçons chez les humains : Thelvyn est devenu *dragonking* du peuple dragon. Mais lorsqu'il veut rencontrer son vieil ami Sir George, il reprend sa forme d'homme, et sa compagne, la dragonne dorée Kharendaen, se métamorphose en femme.

– Un humain devenu dragon, doit encore se transformer pour combattre un immortel, avec un semblant d'égalité : Thelvyn, devenu dragon d'or pour faire cesser la guerre, est transformé en dragon de diamant pour affronter Overlord.

- Un humain devenu dragon se retransforme en humain pour pouvoir rapetisser et passer un écueil : Thelvyn dragon arrive à la citadelle, il ne peut pas passer les portes, il se change en humain pour arriver jusqu'à la petite salle où il se présente devant l'Immortel Great One pour le test final qui va le faire devenir immortel.

– Un dieu transforme des humains en dragons sans leur demander leur avis, pour les soumettre à son plan d'asservissement : Overlord transforme ses soldats en dragons de gemmes et les envoie au combat sur Mystara. Lorsque le mage parvient à ôter le sort qui les emprisonne, ces soldats forcés s'enfuient. C'est une récurrence de Fantasy : lorsque des êtres ont été soumis par la magie, la libération est immédiate après la victoire finale.

Récapitulatif de toutes les métamorphoses ci-dessus (Dragon Fantasy) :

Dragon	Homme
Il possède la capacité intrinsèque de se transformer en homme quand il le souhaite et pour la durée qu'il veut.	Il peut devenir dragon grâce à un procédé magique et/ou la volonté d'un dieu dragon (choix divin, l'élu, le champion)
Il peut devenir un dragon d'une autre matière (lumière, diamant) grâce à l'aide d'un dieu dragon (foi transcendante).	Lorsqu'il est devenu dragon, il possède alors le pouvoir de redevenir homme quand il le veut (choix personnel présenté comme inintéressant et exécuté par obligation)
S'il est une divinité, il peut transformer n'importe qui en dragon (récompense ou obligation)	

En Dragon Fantasy, la transformation est aisée et possible à tout moment, mais le sujet choisit l'une ou l'autre forme et s'y tient, parce qu'il sait qu'il a besoin d'un temps d'adaptation pour que ses gestes deviennent naturels. Ainsi s'il a été dragon pendant une longue période, il a du mal à marcher et se sent gauche et faible. Lorsqu'un homme se transforme en dragon durant un combat, il a le réflexe premier d'utiliser ses mains pour saisir l'adversaire et protéger sa tête ; alors qu'un dragon attaque essentiellement avec sa

tête en cherchant à mordre: « he almost lost the battle […] unaware that he should have seized his opponent's neck with his jaws and left his hands free »[85].

En Dragon Fantasy, la métamorphose ne correspond plus à une simple transformation physique, c'est devenir autre au fond de soi. C'est une étape vers une autre vie qui finit par exclure la précédente, dont il subsiste pendant un certain temps des résurgences qui rendent la situation cocasse ou embarrassante. Les images métaphoriques offertes au cours des narrations sont très concluantes. Étendre ses ailes et sauter du haut d'une tour n'est pas possible sans appréhension pour l'humain qui s'est transformé depuis peu en dragon : « although his experience and trust in flight was growing quickly, he still couldn't [leap from the ledge] without feeling a rush of fear »[86]. Le personnage arrive, à un moment donné, à la conclusion qu'il sera désormais l'un ou l'autre, sauf cas de force majeure: « the time has come for me to be a dragon. After tonight, I won't be taking this form [human] except when I must »[87]. La moralité prônée par le genre est que chacun peut souhaiter devenir autre (le travesti, le changement de condition sociale), mais tout le temps qu'il oscille entre l'une ou l'autre apparence, il se met en danger d'être socialement exclu ou ridiculisé de part et d'autre.

Dans la Dragon Fantasy la métamorphose se révèle être un fait très courant mais jamais développé en public, sauf exception (comme nous allons le voir) de devoir prouver ce que l'on est, tandis que dans la Fantasy et dans l'Heroic Fantasy le fait est rare mais plus volontiers visualisé pour prouver l'animalité enfouie dans l'homme car sous la forme draconique l'homme agit en animal. Maintenant que nous avons précisé la finalité différente de la métamorphose dans les sous-genres de la Fantasy, nous pouvons nous consacrer à l'étude de cas de transformations d'humain ou de dragon, en commençant par celui où le personnage la subit malgré son acception préalable, du fait d'une tromperie : 1a.

La métamorphose est originairement le moyen pour un être humain de s'approprier temporairement les capacités liées à la forme draconique (force physique, intelligence et pouvoirs) : cas 2a.

Elle peut être un moyen de changer de taille et de rapetisser, qui rejoint l'idée de camouflage immédiat, en un acte ponctuel de protection ou d'autodéfense. Les dragons le font couramment, c'est ainsi que Thelvyn et Kharendaen peuvent duper leurs poursuivants en se transformant rapidement pour se cacher dans une crevasse sous un rocher, ce qui leur

---

[85] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 92.
[86] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, p. 99.
[87] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, p. 142.

aurait été impossible sous leur forme draconique : « Kharendaen shifted form abruptly, then hurried into the deep crevice ». Thelvyn se transforme lui aussi, mais son harnais de dragon est trop lourd pour sa forme Eldar, il se retransforme immédiatement deux fois de suite, « He returned to his dragon form just long enough to pass the straps of the harness into the shadows of the recess before changing form yet again »[88] : cas 1b.

Le dragon peut vouloir demeurer inconnu auquel cas la découverte de son identité peut être fatale à l'humain qui la découvre : cas 2b.

Les dragons peuvent changer de nature ou de taille. C'est une capacité intrinsèque généralement acceptée par les humains qu'ils côtoient, à condition que les jeux soient clairs dès le départ et qu'ils connaissent la vraie identité du protagoniste : cas 3a.

C'est pour les dragons, le moyen de se rendre temporairement méconnaissables aux yeux des humains, de s'approcher d'eux sans éveiller l'attention, afin de s'intégrer à leur groupe : cas 3b.

Notons enfin que s'ils parviennent à garder la clandestinité auprès des hommes, les dragons demeurent toujours reconnaissables par quelqu'un de leur espèce, quelle que soit l'apparence qu'ils se donnent : « a dragon may be enchanted into human form, and some can even take that form at will, [...] a dragon can always recognize another dragon, or a dragon-kin, on sight, no matter what form he might take »[89].

1 – Un pouvoir exercé à l'encontre d'un tiers.

La métamorphose involontaire et forcée, sur un tiers, sous-entend le souhait de le soumettre ou de le punir, aussi la forme imposée ne sera-t-elle pas le dragon mais plutôt un animal chétif ou un objet qui ne constituera plus un danger (premier cas de ce chapitre). *A contrario*, la transformation forcée d'un tiers en dragon devrait constituer une récompense (deuxième cas étudié ci-après).

a) La métamorphose punition de Paul B. Thompson

La nouvelle de Paul B. Thompson, *Jaws of Defeat*, expose un cas de transformation infligée, présentée comme une récompense, qui se révèle être en fait, une mise à mort sans autre forme de procès. Les seuls protagonistes sont trois dragons, un vieux patriarche, Ro the Venerable, une jeune femelle de cuivre, Cirrus, et un jeune mâle rouge, Raider.

---

[88] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 85.
[89] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 264.

Raider a échappé à une étrange mort, il y a des siècles de cela, mais il en garde encore la rage, la honte et la douleur dans son épaule. Il est à la recherche d'un territoire et d'un antre, lorsqu'il sent l'odeur d'un dragon de métal. Il plonge vers la vallée et découvre un congénère de cuivre de deux fois sa taille. Jeune, vaniteux, fier et arrogant, il refuse qu'un autre puisse avoir effectué le même choix que lui. Il ne partagera pas ce lieu et exige de le départager au combat. Cirrus, ne veut pas se battre et s'en va. L'orgueil de Raider considère le refus de combattre comme une humiliation pour lui qui cherche à prouver sa supériorité physique. « Snarling, Raider gave chase. He meant to have the arrogant copper's head for daring to humiliate him »[90]. Il se fait un devoir de tout enflammer, ce qui réveille le Maître de la Montagne, le très vieux dragon qui a choisi ce site paisible pour mourir et qui est endormi depuis si longtemps que la forêt a poussé sur son dos (« The master lay buried under tons of soil, stones, and living trees »,Thompson : p. 65). La présence de ces deux dragons l'inquiète, il leur propose une compétition : « Do whatever must be done to vanquish your enemy, but do not damage my valley further. That is the only requirement. The victor will remain here with all my worldly treasure. The defeated will pay another price » (Thompson : p. 66).

La dragonne de cuivre gagne le combat grâce à son intelligence, sa légèreté, sa plus grande facilité de manœuvre, et Raider chute dans les arbres, l'aile cassée. Ro la déclare victorieuse. Mais la réaction du vieux dragon est des plus inattendues. Il décide que Raider sera épargné et écroue Cirrus à la montagne par des tentacules de pierre. La dragonne hurle à la tricherie, au non respect de sa promesse : « *What did I promise ?'* 'You said the victor would get your domain and all your treasure !' 'So you shall. You shall become part of it – forever.'» (Thompson : p.70).

Aux yeux de Raider éberlué, effrayé et craignant pour son propre sort, la dragonne de cuivre est transformée en dragon d'or : « Cirrus's scales grew lighter, changing from red to golden yellow » (Thompson : p. 71). Cet instant d'émerveillement laisse penser que la transformation fait partie de la récompense promise, l'or devient visible dans son apparence physique. Dans le contexte de *DragonLance* où se place cette nouvelle, les dragons d'or sont des êtres puissants tandis que ceux de cuivre sont assez peu considérés, passant après les dragons d'argent et d'airain, les rouges et les noirs. Nous pensons alors à une récompense magique qui correspond à la promesse de devenir une partie du trésor du

---

[90] Paul B. THOMPSON, « Jaws of Defeat » in M. Weis & T. Hickman (ed.), 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast, (pp.53-74), p. 60. Les citations empruntées à cette nouvelle seront signalées, ici, «Thompson » suivies du numéro de page correspondant.

début de la phrase, mais le « forever » de la fin de la phrase prend toute sa connotation punitive dans la soudaine intellection que la dragonne est liée la montagne. Sa transfiguration constitue une incroyable mise à mort unissant le merveilleux et l'horreur : « Ro was giving Cirrus his treasure, all right. He was pouring it into her veins, transmuting her into solid gold» (Thompson: p. 71). L'impossibilité progressive du mouvement et son installation de la fixité indiquent sa mort: «When the tips of the horns atop her head went yellow, she ceased moving [...] In the place of the clever copper dragon was her life-sized image in gold, caught in final agony » (Thompson: p. 71).

Même si elle garde une forme draconique, nous pouvons utiliser le terme de métamorphose au sens où elle change de constitution interne et de règne (alchimie) : de créature de chair, mobile, pensante et intelligente, elle devient un objet inanimé en or, à jamais scellé au flanc de la montagne.

L'éthique aurait voulu que le maître punisse le dragon rouge destructeur et combatif. Il le laisse ramper, se terrer dans un coin jusqu'à ce que son aile réparée puisse le transporter loin de cette vallée et de ses falaises, sans avoir compris le sens du rire moqueur du vieux dragon lorsqu'il a décidé de le laisser vivre. Ro a démontré par la même occasion un raisonnement machiavélique: « That's my gift to the world : your survival. Long live and bear many ignorant offspring, scarlet son ! » (Thompson : p.73). La finalité de son geste est tortueuse. Le coup de thêatre de cette histoire (la métamorphose punitive du dragon pacifique au profit de la vie du combattant) présente le vieux dragon comme un excellent analyste du comportement de ses congénères, visionnaire de la situation conflictuelle future. S'il avait laissé la dragonne vivre dans cette vallée, elle, ou son odeur, aurait attiré une horde de dragons qui se seraient battus pour avoir ses faveurs et partager le territoire, puis elle aurait eu des petits. Le vieux maître a ainsi égoïstement refusé que d'autres dragons ne viennent troubler la paix de sa vallée. Là où il devient diabolique, c'est qu'en laissant la vie au dragon rouge dont il a immédiatement cerné le caractère colérique et destructeur, il sait qu'il anéantira des cités, qu'il génèrera de multiples combats meurtriers qui empêcheront l'accroissement de la population et la recherche de nouveaux territoires, aussi bien chez les dragons que chez les humains qui se ressemblent dans leurs conquêtes territoriales et sa retraite paisible n'en sera que plus longue.

Nous avons vu ici un cas de visualisation de la métamorphose qui apporte au récit un moment magique merveilleux, un « surnaturel accepté » (Todorov) qui laisse sans voix, mais qui clôture brutalement le récit sur une impression d'incomplètude. Cette situation convient parfaitement à la forme de la nouvelle qui peut s'octroyer de multiples

prolongements possibles *extra libris* grâce au questionnement du lecteur face à la charge symbolique de cette métamorphose. Considérons à présent le cas du changement de forme infligé dans le but de sauver la personne qui la subit.

b) La métamorphose salvatrice de Katharine Kerr

Le passage sélectionné ici représente un moment émotionnellement fort du roman de Katharine Kerr (2001) *The Fire Dragon*[91], positionné juste avant l'épilogue, selon l'idée que la métamorphose imposée termine le récit et incite à un questionnement quant à l'après. Mais l'après de ce roman se dégage de la narration qui ici, se termine et dont la fin est heureuse, pour s'aventurer vers la philosophie et la métaphysique de la métempsychose.

Raena est une sorcière accusée de plusieurs crimes, mais personne n'a de preuves de ses actes, alors, au procès, elle sera jugée pour le seul fait dont il y a eu des témoins: sa double tentative d'assassinat de la princesse de Westlands et de son bébé. La dragonne Arzosah accompagne Rhodry, afin de témoigner au procès. Le fait est surprenant et admis comme tel dans le récit: « the most surprising witness of all », Kerr : p. 383). Rhodry met en place une stratégie afin que Raena soit condamnée pour magie noire: « I do bring a charge, that she practices witchcraft of the dark sort and foul sorcery », (Kerr : p. 384). Rhodry présente la dague d'argent de Yraen, au métal encorcellé, qu'elle cachait dans sa jupe. Rhodry fait témoigner Jadho puis Arzosah. D'accusation en accusation, la sorcière sent qu'elle est perdue. Rhodry jubile car son plan fonctionne comme prévu, il affiche un sourire qui fait comprendre à la sorcière qu'elle est tombée dans un piège. Elle tente une action désespérée en saisissant la dague que Rhodry avait laissée sur la table en espérant cette réaction de sa part. Il peut alors riposter à la vue de tous, et lui casser le cou dans le cadre de la légitime défense : « There was a sickening sort of crack, and Raena's head flopped back, her neck clean broken » (Kerr : p. 386). Cette mort brutale représente la fin des sombres agissements de la sorcière et un apaisement de la tension du lecteur tant Raena avait incarné le démon impuni au fil des pages. Elle termine également un procès qui a tenu en haleine et généré un suspens lourd. L'attention se reporte soudain sur Rhodry, appuyé sur la table. Il a été blessé par la lame ensorcellée. Il sait que l'argent des nains qui a servi à la faire, a le pouvoir de consumer les elfes dont il fait partie («'Dwarven silver' he whispered. 'It burns an elf like me », Kerr : p. 387). Il le dit en souriant parce qu'il avait

[91] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, troisième tome du cycle *The Dragon Mage*. Les citations empruntées à ce roman seront ici, signalées « Kerr » suivies du numéro de page correspondant.

l'intention d'offrir sa vie et terminer ainsi son temps sur terre. Le choc de l'assemblée se traduit par le silence soudain. Le lecteur ressent un sentiment de révolte à cette tragédie du sacrifice du héros attachant et dévoué, puis on entend un cri : « like the first few drops of a breaking wave a woman screamed » (Kerr : p. 386). Cette phrase poétique montre le réveil émotionnel, la douleur et l'acceptation du destin, le bruit de la vague symbolisant les murmures confus grossissants. La vague s'écrase dans un bruit assourdissant avec la dragonne qui a soudain une réaction des plus surprenantes dans son refus de la fatalité et son obligation à réagir contre la mort de Rhodry : « The dragon leapt to her feet and roared, a boom of angry thunder that sent the crowd running » (Kerr : p. 386). Arzosah hurle sa peine et sa colère à Dallandra, sous forme de deux menaces dont la dureté et la folie sont à l'égal de sa peine, car on apprend soudain que pour cet homme-là, elle serait capable de tuer des centaines d'autres (le prix du sang qu'elle réclame) et de réveiller les forces ancestrales de destruction cataclysmique, tremblement de terre et volcanisme, pour éradiquer la cité (la démesure).

> 'Save him, curse you !' (première menace) 'Or I'll take the *blood price* from Cerr Cawnen that the stinking humans will remember down the long centuries of years ! Save him!' [...] (deuxième menace) 'If he dies', Arzosah snarled, 'pray to your gods, elf ! I shall *call forth fire*, I shall make the *earth shriek* beneath us, I shall drown this wretched *city in fire*!' (Kerr : p. 387).

Rhodry veut mourir tandis que la dragonne attend en silence qu'il lui demande de s'approcher. Au chevet du mourant, elle tombe dans un brusque état de prostration déroutant et pitoyable qui dévoile son impossible amour inavoué pour le chevalier. Elle est tout entière à sa peine, sa révolte et sa colère sont tombées, prête à se laisser mourir avec l'homme : « For a moment, Dallandra thought that she was about to die with Rhodry » (Kerr : p. 388).

Evandar[92] lui offre alors la possibilité miraculeuse de passer un moment avec l'esprit de Rhodry qu'il peut envoyer dans son monde extraterrestre, mais il sait que la mort est inévitable. Arzosah n'attend pas, elle se projette aussitôt en utilisant sa propre magie (« she used a dweomer of her own », Kerr : p. 389). Elle est amour, sans partage et sans considération personnelle, sa forme astrale le retrouve dans l'autre monde. L'aile

[92] Evandar est un « guardian », c'est-à-dire un esprit supérieur qui a construit un univers merveilleux, un jardin en suspension hors de la terre. Il peut parcourir la zone où vivent les esprits en position d'intégrer un corps et de naître sur terre. Il en a refusé plusieurs fois la possibilité, mais il sait qu'il se résoudra un jour à renaître sous une forme humaine et à perdre tout ce qu'il a été auparavant.

qu'elle étend sur lui est l'image symbolique de la protectrice. Rhodry perçoit sa protection et son amour à travers le brouillard qui la constitue; mais Arzosah est toujours un dragon : « When Rhodry walked toward it, the mist reached out tendrils as if to put an arm around his shoulders », (Kerr: p. 392). En devenant immatériels, ils effectuent un premier pas vers leur rapprochement : Rhodry a quitté son enveloppe charnelle (symbole de la mort terrestre) qui constitue un danger de mort immédiat, la dragonne utilise sa magie pour parvenir au même état de liberté. Ils se retrouvent dans une sphère extraterrestre et extra temporelle. En effet, le seul moyen pour s'harmoniser en couple lorsqu'on provient de deux espèces différentes est de perdre sa forme première pour l'un des deux (ou pour les deux), au profit de celle de l'autre, par le principe de la métamorphose. La transformation est surtout visible à l'extérieur mais la personnalité subit également des transformations. Dans ce contexte, il n'y a pas de métamorphose puisqu'il n'y a pas de chair et pas de perte de la personnalité, au contraire, l'esprit pur qui symbolise la part identitaire véritable et profonde de chacun, l'âme dans un contexte religieux, transmigre vers un autre corps, selon le principe de la métempsychose, pour y revivre intact. Rhodry est ici, au stade transitoire, libre de toute forme.

Dans les trois dernières pages, l'accent porte sur la lumière diffuse à travers le brouillard, la perception floue et miraculeuse de la vie de l'autre côté des nuages. Le ciel symbole usuel du territoire divin, est exempt de divinité, mais la magie explique les doctrines religieuses de la résurrection et de la vie dans l'au-delà. Nous nous imprégnons du mystère en spectateur naïf et enchanté dans les deux sens du terme, sous l'emprise du charme et content.

La dragonne ne comprend pas qu'on puisse mourir d'une éraflure : « It's such a little cut » (Kerr : p. 390). En réalité, la blessure n'est pas très large, mais le sortilège la rend mortelle pour l'humain. Cette remarque donne à Evandar l'idée de métamorphoser Rhodry sans lui demander son avis, en une forme pour laquelle la blessure ne serait qu'une petite coupure sans danger. Devant l'immensité de l'amour de la dragonne et vu que son propre jardin de rêve s'effiloche et ne lui offre plus de joie, Evandar décide de l'offrir (il s'auto-détruit par la même occasion) pour que Rhodry et Arzosah puissent vivre leur amour. Il lance sa magie la plus puissante, il puise toutes les forces qu'il possède et sacrifie l'univers qu'il a magiquement créé pour faire naître une forme draconique autour de l'esprit de Rhodry. L'instant est magique et merveilleux, car un monde se métamorphose en dragon. Tout a valeur symbolique: le dragon est la métaphore de la recréation de l'univers, de la magie et de l'alchimie nécessaires pour la transformation. L'étincelle centrale qui l'anime

et qui est nécessaire à sa vie est l'esprit libéré de ses entraves matérielles, l'imagination humaine qui a fait du dragon une métaphore de sa propre existence depuis des siècles. Nous retrouvons ici un écho des termes employés par Terry Pratchett : « a dragon is a metaphor of human bloody existence »[93].

La métamorphose est destruction et reconstruction immédiates. Une force puissante appuyée par l'allitération en sifflantes (sw, sp, fl, t, st, s, tex, cent) arrache les éléments du monde d'Evandar. D'abord pièce par pièce, les éléments sont égrénés comme l'indique l'emploi de termes simples séparés par des virgules, puis reconstruits (le chaos originel) de façon plus organisée comme le suggèrent les propositions qui s'allongent suivant un rythme cadensé. Cela s'enroule ensuite avec « round and round », « whirling him » et un puissant maelström entreprend une réorganisation des éléments solides, liquides et gazeux[94] pour faire naître la nouvelle forme de Rhodry, un dragon noir:

> Mist, meadow, river, rock –every scrap and remnant of his lands began to break and swirl, began to spin, to flow, turned to a vast and *silvery vortex*, centered upon Rhodry, the raw etheric stuff to build his new form. *Round and round* him it spun but instead of catching him up and *whirling him away* it shrank, so that for one moment he seemed trapped at the apex of a vast cone of *quicksilver*, as if he stood upon a sea and a waterspout towered over him. Light flashed, blinding.
> The light died away. The Lands were gone. Riding serene on the billowing blue light hovered a pair of dragons (Kerr: p. 392).

L'appropriation d'une forme autre passe par une fragilité de l'équilibre interne représentée ici par le positionnement au sommet d'un cone instable (symbole alchimique). Les éclairs aveuglants marquent l'achèvement de la puissance créatrice intense et déchaînée. Sans transition, nous surgissons dans un calme rassérénant, avec la vision idyllique contrastant par sa sérénité, de deux dragons planant (symbole du bonheur), au sortir de la lumière bleue encore houleuse (symbole du rêve impalpable). Leur présence merveilleuse est mise en valeur par l'inversion de la place du sujet qui termine la phrase et qui a pour effet de ralentir encore l'action et d'imprégner le lecteur de leur image.

Les différentes métamorphoses extraordinaires de la fin de ce roman placent le lecteur sous l'emprise du merveilleux accepté, intense et bouleversant. Pour Evandar, c'est l'offrande de soi pour que l'amour soit vainqueur. En fait, il ne meurt pas vraiment : sa

---

[93] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards! Guards !*, GB, Corgi Books, p. 150.
[94] Nous avons ici une correspondance avec l'alchimie, la création du vif argent, le mercure volatile, symbolisé au Moyen Âge par un dragon noir ailé.

longue vie de *guardian* et sa mémoire sont effacées ; il est happé par la roue du temps pour commencer une vie de simple mortel au stade de bébé, mais il s'agit d'une mort philosophique par l'emprisonnement charnel de l'immortel libre qu'il était : « I've spent it all, Dalla, all my power, all my strength. I'm going to be born » (Kerr : p. 393). Pour Rhodry, c'est la poursuite de sa vie sous une autre forme et dans un autre univers. Pour Arzosah, une nouvelle vie commence en compagnie d'un partenaire de son espèce et non plus comme monture d'un chevalier. Le monde extraterrestre transitoire d'Evandar situé entre la vie et la mort pour les esprits de ceux qui ne sont pas encore nés et ceux qui sont morts en attente de renaître, monde accessible cependant par la magie, est incarné désormais par le dragon qui emporte avec lui ce mythe et se positionne dès lors au niveau des croyances spirituelles.

La métamorphose se présente donc, avant tout, comme le symbole de début d'une autre vie et non un état passager, dans le cas où elle est infligée à autrui par un dragon ou un humain. Cette constatation vaut d'ailleurs, toujours, sur des humains (ou assimilés). Voyons à présent ce qu'il en est pour ceux qui agissent sur eux-mêmes parce qu'ils en possèdent la capacité intrinsèque : les dragons.

2 - Un secret bien gardé

Dans la Fantasy comme dans la littérature ancienne, la possibilité de métamorphose du dragon en humain demeure un secret dans la plupart des cas ; elle ne se produit qu'exceptionnellement devant d'autres yeux, et n'est révélée impunément qu'à quelques rares privilégiés. Si la métamorphose est très utilisée aujourd'hui pour son apport merveilleux, sa mise en scène reste néanmoins toujours un événement inattendu fondé sur l'effet de surprise.

a) La transformation : un moyen de défense inopiné

Le cas étudié ici provient du roman de Thorarinn Gunnarsson, 1994, *Dragonlord of Mystara*[95]. Sir George Kirbey est un vieux chevalier à la retraite, handicapé (amputé du bras gauche). Il y a une quinzaine d'années, il a recueilli chez lui une femme poursuivie par des dragons, qui a mis au monde un garçon avant de mourir. Sir George garda l'enfant de l'inconnue, prit à sa charge son éducation et le considère désormais comme son propre

[95] Thorarinnn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, vol. 1 de la trilogie. Toutes les citations empruntées à ce roman seront signalées « TG » suivies du numéro de page.

fils allant jusqu'à en faire son héritier. Il passe pour être un personnage passionné par les dragons : « He was actually quite fond of dragons, and he knew more about them than nearly anyone » (TG, p. 9), mais il ne révèle à personne qu'il en a connus et fréquentés. On vient le voir pour ses connaissances sur les pierres, les bijoux, les objets précieux qu'il recherche et vend, et pour avoir des renseignements sur le comportement des dragons ou sur l'explication d'un fait qui les concerne. Il est respecté de tous et s'entend bien avec tout le monde : « He was the sort of a character that most people couldn't help but like » (TG : p. 9). C'est un homme honorable bien intégré dans la société. Et (presque) personne n'est au courant de sa vraie identité, pas même Thelvyn son fils adoptif, car il est en réalité un drac humain. Notons au passage le nom du drac : Sir George (très proche de saint Georges dans la consonance). Il possède de plus, le rôle antithétique de défenseur des dragons, soit un renversement de rôle que nous tenterons d'élucider dans la troisième partie (ch.2, §1,a).

Le drac est une variété de petit dragon qui choisit de vivre sous d'autres formes : « you hardly ever see in their native form at all. They're shapechangers, able to take the form of men, dwarves or elves » (TG: p.166). Le fait qu'ils soient capables de se métamorphoser explique l'apparence humaine de sir George. Le narrateur lui donne la parole pour expliquer ce qu'est un drac, ce qu'il fait, sans dévoiler qu'il en est un, rendant sa situation très ambigüe parce que Kalestraan, le Grand Mage de l'Ecole de Magie s'inquiète de savoir d'où il détient ses connaissances : « I was wondering how you came to be in possession of such a knowledge » (TG : p. 166). Sa réponse, qu'en tant que chevalier il a porté un intérêt professionnel aux dragons, ne satisfait pas le mage qui donne l'impression de se douter de la vérité et de vouloir se l'entendre dire.

> Your information about dragons goes beyond common or even professional knowledge. I don't want to give you the impression I doubt your honesty and integrity, but […]I have to know why you should have knowledge of dragons that even the experts do not possess (TG: p. 166).

Sir George explique alors, sans mentir et sans se dénoncer non plus, qu'il a bien connu un drac (« a worthly knight of Darokin who was secretly a drake », TG : p.168). Et sous couvert de ne rien lui cacher, il lui livre une foule de renseignements généraux sur les traits et les comportements des différents dracs (toute la page 167) qui détournent l'attention du sorcier de sa question. Nous savons que ce qu'il en dit est valable pour lui, comme cette assertion : « They stay among the people they look most like, to remain

hidden » (TG : p. 167). Sir George se cache en effet parmi les humains et ne souhaite pas leur révéler son identité.

Mais Thelvyn va découvrir la vérité. Sir George, Thelvyn, le mage Perrantin, Korinn le nain et Solveig la guerrière, vont à Torkin Fall, avec la mission de ramener le trésor des nains. La prudence est de mise dans les souterrains sombres, à moitié effondrés. La page 239 offre de nombreuses références de l'aspect cataclysmique des couloirs (« deep cracks in the walls », « cutting across the corridors », « new cracks had opened », « walls and ceiling had broken loose »). Ils parviennent à la cascade de la cité pour y découvrir deux dragons rouges. Perrantin essaie magiquement de les figer, mais les artefacts ne fonctionnent pas. Le groupe fuit et s'enfonce dans deux tunnels. Un dragon en bloque un en voulant les suivre. Dans le tunnel, le groupe réuni se retrouve soudain face à un troisième dragon. Ils sont acculés, et le premier attaque Thelvyn.

Poussé par l'urgence de la situation exceptionnelle, sans prendre le temps de réfléchir (réaction instinctive), le vieux chevalier pare l'attaque pour protéger son fils adoptif : « his leap carried him over Thelvyn, to crash heavily into the dragon's long nose. » (TG : p. 244). Pour ce faire, il agit sous sa forme naturelle et sa vraie identité qu'il retrouve de façon instantanée : « sir George suddenly changed shape in a rapid blurring, and in his place stood a drake» (TG : p. 244). L'apparition de cette créature nouvelle et imprévue est complétée d'une description détaillée, innocente et étonnée qui laisse penser que Thelvyn prend le relais de parole : « like a small tan dragon on powerful hind legs, clearly capable of speed afoot as well as in flight » (TG : p. 244). La narration n'est plus impersonnelle et omnisciente, elle contient des accents affectifs. Un détail réaliste exprime la sensibilité du jeune homme et le prédispose à accepter l'évidence, l'absence d'un bout d'aile (sujet d'appitoiement du conte): « This drake would never fly again, for he was missing the end of his left wing » (TG : p. 244). « Sir George wasn't much larger as a dragon than he was as a man » (TG: p. 245). La surprise de la métamorphose en drac est atténuée par la pitié et sentiment de dette: « No matter how surprised he was at the transformation, he knew that the old knight had attacked the dragon to save him » (TG: p. 245).

L'instinct parental animal prend le pas sur l'être social qu'il évince d'un geste automatique, rapide et naturel, pour protéger son enfant. Ce vieux chevalier sait qu'il est physiquement incapable de tenir tête à un dragon, aussi bien sous sa forme humaine que sous celle du drac étant handicapé sous les deux formes. Il est trop petit, il ne possède ni la force, ni les armes, ni le feu du vrai dragon : « a drake lacked the breath weapons of a true

dragon, and his small fangs were incapable of piercing the red dragon's stout armor » (TG : p. 245). Son instinct de défense de sa progéniture a failli lui coûter cher, il a été immédiatement projeté contre la paroi, laissant Thelvyn seul, face au dragon.

Ce passage noyé dans le symbolisme du souterrain sombre, sans autre issue que le combat prend deux significations. Un combat entre Thelvyn et le dragon symboliserait une force de personnalité et le refus d'apprendre la vérité or Thelvyn reste à l'écart parce qu'il est encore néophyte dans cet univers et ignorant. Le vieux chevalier agit pour lui, lui offrant la révélation de la connaissance, la lumière dans l'obsurité, dans le cadre d'un parcours initiatique. Ce passage confère enfin au dragon l'image mythique du révélateur d'une connaissance enfouie, puisque son attaque permet de forcer l'extraction de la vraie identité du père adoptif, mais également de Thelvyn, car ce passage important pour la suite de la narration se fonde sur la révélation de l'identité profonde des deux protagonistes. En effet, sous l'emprise d'une autre pulsion instinctive Thelvyn réagit de façon impulsive en réalisant que le vieux chevalier a failli mourir pour le sauver, il se dresse face au dragon, mettant à jour un pouvoir magique qu'il ne se savait pas posséder. La lumière dans le souterrain n'est plus seulement symbolique puisqu'on peut la voir surgir de ses mains. Elle devient ici le symbole de son passage rituel réussi.

Solveig vient au secours du drac qui se retransforme aussitôt en homme: « regaining his senses, he suddenly returned to his usual form » (TG : p. 245). Son retour à son apparence humaine très rapide montre ainsi que l'être social reprend le dessus et que sa révélation le met mal à l'aise. Thelvyn comprend alors que les deux autres compagnons connaissent la vraie nature du vieux chevalier, mais que personne ne lui aurait dévoilé son secret : « the other members of their company had already known that Sir George was secretly a mandrake » (TG : p. 245). Il fait désormais partie du petit groupe des initiés et ne trahira pas le secret, lui non plus.

L'importance de ce passage est capitale dans la quête personnelle de Thelvyn. Il réagit envers le vieux chevalier de la même manière que ce dernier l'a fait pour lui, en extrayant de lui une force inconnue et magique. Le mobile des deux personnages est le même, c'est l'affection que l'un porte à l'autre qui permet de révéler leur identité profonde.

Si la métamorphose semble être aisée et spontanée, le dédoublement de personnalité n'est pas facile à vivre, et la vraie identité difficile à conserver secrète. La première cause provient de spécificités physiologiques soumises au regard des autres. Dans le cas d'un dragon et de tout être magique, l'espérance de vie est autrement plus longue que celle d'un humain. On finit par s'inquiéter de ne pas le voir vieillir. Il doit être prêt à tout quitter et

recommencer une autre vie s'il tient à conserver son secret. Sir George révèle, entre autres secrets, son âge et sa vie passée :

> I'm older than I look – well past two hundred, in fact, although that's not old for a drake. And I really was a knight of Darokin. Twice, in fact, under different names […] I changed my identity. […] But I had been at it for forty years or so, and people began to wonder why I didn't appear to be getting older. I had to disappear for a while (TG : pp. 252-52).

Le choix de demeurer parmi les humains conduit le métamorphosé à un dilemme cornélien lorsqu'il doit choisir entre espèce et son honneur, choix parfois dicté par son métier ou sa position sociale. En tant que chevalier, Sir George devait défendre les hommes, même contre les dragons: « Sir George was caught between his native devotion to dragons who were his kin and whom he admired [...] and his pledge as a knight to protect all innocent folk from danger – even dragons » (TG: p. 252). Or ces derniers ont la faculté de toujours reconnaître l'un des leurs, quelle qu'en soit la forme, aussi sa double appartenance le montre-t-il comme quelqu'un qui a renié sa race. Il devient un expatrié et un exclu. Nous comprenons le terme de traître employé par dragon du souterrain.

La métamorphose est, ici encore, présentée comme un pas sans retour vers un autre mode de vie qui ferme la porte à son ancien univers, mais le danger d'être découvert subsiste car on ne peut emprisonner indéfiniment son moi profond. Dans le cas que nous venons de considérer, la réaction de celui qui est découvert reste calme parce que les personnages en présence sont affectivement liés, mais dans le cas d'un étranger qui se cache sous une autre identité et qui ne tient pas à être découvert, la réaction est autrement plus violente et peut constituer un véritable danger de mort.

b) La métamorphose : secret fatal

Dans la plupart des cas, l'étranger qui assiste à la transformation physique d'un dragon est tué par ce dernier. Nous allons analyser dans les paragraphes suivants, deux passages où le personnage se transforme en dragon devant témoins. Le temps accordé à la visualisation de la métamorphose et à la prise de conscience que l'être qui se transforme est un dragon, est déjà un indicateur tragique de l'issue finale décidée par le dragon.

Le premier passage est extrait de la nouvelle « Unforgotten », de Jean Rabe[96] où deux nains, Nador et Rurik, louent les services d'un jeune nain qui doit creuser pour eux. Leurs indications semblent relever du hasard et le jeune employé commence à en avoir assez : « I'm the one doin' all the diggin' and I'd like to know if I'm diggin' in the right place » (Rabe : p. 79). Ils recherchent la statue de dragon représentée sur une carte qu'ils ont achetée, dont il en ont chacun une explication personnelle (vue parcellaire des choses, comme la carte déchirée en deux). Elle est d'emblée présentée comme exceptionnelle puisqu'elle aurait été, selon Rurik, oubliée par un dieu qui lui aurait donné le souffle vital: « The statue we're looking for, it was forgotten by a god […] Paladine, the Platinum Dragon […] breathed life into these statues » (Rabe: p. 81-82). Selon Nador la statue aurait été ensorcelée par un dragon: « My sources tell me it's a totem, enchanted by a silver dragon sorcerer » (Rabe : p. 82). Dans l'un ou l'autre cas, elle est un lien avec un dragon aux pouvoirs extraordinaires, que ces pouvoirs soient magiques ou divins. Mais ces nains se querellent sans cesse, ils sont incapables de s'entendre sur aucun point et chacun d'eux campe sur sa position.

La statue est finalement exhumée au fond d'une grotte. Un paragraphe entier, à la page 88, est accordé à une description détaillée de la couleur du métal, de la taille, de la position des pattes et de la queue, de l'impression offerte. Et aussitôt les deux nains se battent pour son appropriation jusqu'à ce qu'une odeur bizarre les interpelle. Pour les chercheurs d'antiquités qu'ils sont, l'odeur du parchemin est la référence de l'ancienneté, or cette odeur-ci leur semble plus ancienne (« older than the parchment », Rabe : p. 89). Nous établissons aussitôt une correspondance avec le moment de l'extraction de la statue où Rurik espérait sentir quelque chose de vieux et avait été très déçu de ne sentir que de la boue. L'odeur d'ancienneté perçue maintenant, provient du trou où se trouvait la statue. Le lecteur est ainsi aiguillé vers le fait que la statue n'est pas la pièce magique ancienne puisqu'il y a eu deux odeurs différentes. Ce trou dissimule donc autre chose.

Les nains tremblants s'en approchent - c'est le creuset symbolique de l'opération alchimique - pour voir que leur jeune employé se transforme et ils assistent à sa métamorphose totale. Chaque étape est détaillée avec soin : d'abord l'augmentation de la taille et de chaque partie du corps qui passe par une étape préliminaire de liquéfaction (« melting like butter in a hot pan », Rabe : p. 90) puis de métallisation, enfin d'élongation

---

[96] Jean RABE, « Unforgotten » in 2007, Margaret Weis et Tracy Hickman (éd.), *Dragons of Time,* USA, Wizards of the Coast, pp. 77-93. Toutes les citations empruntées à cet ouvrage seront signalées « Rabe » suivies des numéros de page correspondants.

sans bornes, tout ceci baigné dans un bouillonnement lumineux (« claws that stretched and stretched and sparkled», Rabe : p. 90). La phrase qui se termine par « dangerously », en une sorte d'aparté et de complicité avec le lecteur, entache la béatitude de l'observateur extérieur qu'il est, par le sentiment de danger imminent. Le lecteur est aussitôt sur ses gardes et désapprouve l'attitude passive des deux nains (« transfixed ») et sur le coup, muets de peur. Nous voyons apparaître tous les attributs constitutifs d'un immense dragon reptilien:

> A tail sprouted [...] the skin of his chest and stomach thickened […] his teeth multiplied and formed sharp points that glistened [...] A tongue *snaked* out, red and forked […] the eyes enlarged, becoming black pupil-less pools[…] Bony crests formed above the eyes, and horns sprouted above them (Rabe: p.90)

Le regard est totalement dirigé sur la transformation qui se poursuit inlassablement. Les verbes traduisent l'idée d'un mouvement ininterrompu, qui se poursuit selon un schéma organisé et dont le processus semble impossible à interrompre : « spreading, elongating, stretched and stretched, sprouted (deux fois), continued to transform, continued to elongate, multiplied, enlarged, began sprouting, continued to change, became larger, the metamorphosis continued » (Rabe : pp. 90-91). Cela se poursuit à un rythme affolant et incontrôlable et (nous le supposons) en dépit de la douleur qu'il doit ressentir à cette réaction chimique : « His skin bubbled and popped and scales began sprouting » (Rabe : p. 91). À la place du nain mince, un gigantesque dragon emplit toute la grotte et presse les deux autres contre la roche. Cette transformation s'est effectuée rapidement sur la cadence des battements de cœur («in a hearbeat» répété deux fois) et la possibilité de nombreuses césures rythmiques de deux syllabes sur des blocs de quatre : « his hair/dissolved / in a/hearbeat », « within/heartbeats / it was/bursting / out of/the hole », « At the/same time », « for a/moment », « The thin/dwarf's eyes / also/enlarged / beco/ming black / pupil/-less pools / that sud/denly / looked up / focused / on the/two dwarves » (Rabe: p. 90-1).

Les deux nains se décident enfin à fuir, mais contre toute attente, ils sautent d'un seul élan, dans le trou où se trouvait la statue, se serrant l'un contre l'autre en une recherche symbolique de la sécurité fœtale. Ils renversent la situation car du coup, c'est le dragon qui les observe (« peering down at them », Rabe : p. 91). Les expressions de ce seul regard lient la situation et le devenir tragique des nains. Il est mauvais : « there was malevolence in the gaze » (Rabe : p. 91). Rurik croit y percevoir une trace de pitié. Le dragon se détourne dédaigneusement et sort de la grotte. Nous pensons qu'il va les

épargner, mais c'est le coup de théâtre, d'un seul rugissement terrible, il ébranle la montagne, écroule l'entrée de la grotte et les emmure. La lueur de pitié dans son œil était la fin que le dragon avait déjà prévue pour eux.

Le dragon ne tue pas ces nains parce qu'ils représentent une quantité négligeable qui n'a cessé de rapetisser à ses yeux. Le spectacle exceptionnel de sa métamorphose ne les a ni transformés, ni émus, ni incités à réfléchir. Rien n'a changé pour eux. Ils sont incapables de se remettre en question, ils sont alors symboliquement déjà morts et ne méritent aucune considération. Au lieu de s'inquiéter, de s'unir et de chercher une issue, ils recommencent à se chamailler : « the dragon could still hear the dwarves arguing, even through the rubble covering the cave mouth » (Rabe : p. 92). Alors il s'en va en emportant la statue, effaçant aussitôt les nains de sa mémoire comme ils le sont déjà du monde des vivants dans la grotte obturée qui représente leur tombe. Ils sont enfermés sous terre, lieu traditionnel des Enfers, symbolique de l'enfer qu'ils vont vivre avant de mourir et retour à la matrice originelle tandis que le dragon, lui, monte vers le ciel (« higher and higher », Rabe : p. 93), symbole de son entière liberté physique et morale, de sa conscience tranquille, de son détachement et de l'assurance de la sérénité de son avenir.

Notons enfin que la métamorphose qui apporte un tournant décisif à la narration, s'adapte bien à la nouvelle qui comme celle-ci, en a fait son thème principal.

Le second passage que nous nous proposons de considérer à présent provient de la nouvelle de Rachel Gobar, « Aurora's Heart »[97] qui met en scène une métamorphose aperçue qui échappe cependant à la règle coutumière de la condamnation à mort. Elle s'articule en deux périodes dont la charnière est d'abord un élément entendu, les cris d'un enfant maltraité, suivi d'un silence plus puissant que les cris puisqu'il va décider la jeune femme à agir.

Au départ de la première période, Aurora est seule, à pied et lasse. De son harassement résultent son détachement et son manque d'intérêt pour ce qui l'entoure, traduits par les tournures des phrases qui ne s'apesantissent sur aucun détail : « She did not wonder why », « She was just afraid of », (Gobar : p. 123) ou par la conjugaison en –ing : « She saw the pillaged towns that were still being fought over » (Gobar : p.123) et par l'emploi du terme lui-même : « she was tired of fighting » (Gobar : p. 124). Elle fuit la guerre, traumatisée. Elle s'est mise à boire. Elle reste pourtant sur ses gardes

[97] Rachel GOBAR, « Aurora's Heart », in 2007, M. Weis & T. Hickman, (éd.) *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast, pp. 123-144. Les citations empruntées à cette nouvelle seront signalées « Gobar » suivies du numéro de page correspondant.

(conséquences de son entraînement militaire) car les routes ne sont pas sûres. Elle a le calme, la précision et l'acuité d'une machine de guerre rodée: « she excelled in the art of war », « she moved and fought with speed and flexibility », « The instincts she had developed and the knowledge she had gained in war automatically helped » (Gobar: 124/125/131). Elle semble être deux entités dans un même corps. Son corps agit avec des gestes tellement entraînés qu'ils sont machinaux et n'empêchent pas le dédoublement de son esprit fragilisé par des flashs surgis de son enfance. Elle a une perception du monde entravée d'une part, par la voix de son père, présente dans sa tête, qui la pousse à se battre, à perfectionner ses gestes et à tuer pour vivre, et d'autre part, par ces souvenirs terribles qu'elle ne parvient à oublier.

Elle entend soudain hurler un enfant. Elle écoute et s'interroge (blessé ? puni ?), mais elle sait pertinemment qu'il s'agit du cri d'un enfant torturé (« someone was torturing the child », Gobar : p. 127) ; elle revoit le meurtre de sa mère, de son frère et de sa sœur après son viol commis sous ses yeux. Elle superpose tous ces cris qui l'ont marquée et qu'elle sait traduire sans voir la scène. Elle peut dire qu'il s'agit d'un enfant qui résiste et défie ses agresseurs (« They hadn't yet broken him », Gobar : p. 126). Les visions de son passé qui doublent ses perceptions présentes montrent son implication personnelle à demi consciente : « her father's voice screamed into her mind. "Get up girl ! Do you want your sister to have died for nothing ? Fight!" "Damned if I will" She answered to the ghost in her head » (Gobar: p. 127). Elle cherche à exorciser une douleur qui est encore présente en elle, en la projettant en cet enfant qui résiste, et c'est sa propre vengeance qu'elle mène à terme.

Par une fenêtre, elle voit l'enfant torturé par un soldat de la Dark Queen. La froideur de la visualisation de la scène insoutenable est extraordinaire, réussie tout d'abord par l'éclairage limité (« the single source of light was a lantern by the open door », Gobar : p. 133) qui place presque tout dans l'ombre et accorde plus d'importance aux bruits, et ensuite par l'emploi de termes de boucherie qui réduisent la personne à de la viande : « She clearly heard the sound of flesh striking flesh : unmistakable fast craking sounds of a hand slapping skin and bone » (Gobar : p.133). Nous nous demandons s'il s'agit bien d'un enfant : « His face was cut open. Drops of blood fell against his arms and feet » (Gobar: p.133). Il est enchaîné face à des brutes sanguinaire. Il n'a pas d'échappatoire, sa fin est certaine et pourtant il défie son bourreau en silence tandis que le soldat lui coupe le visage avec un couteau : « the boy didn't utter a sound as the soldier poked his knife into his face » (Gobar : p.133).

Son attitude de défiance silencieuse, en parallèle avec le viol muet de sa sœur, est décisif dans son désir d'aller le sauver. Cachée dans le noir, à l'extérieur, elle croise soudain le regard de l'enfant, deux points restent alors mystérieux : il n'aurait pas dû pouvoir la voir et elle n'aurait pas dû pouvoir l'entendre de leur position respective car elle l'entend lui murmurer de l'aider comme s'il avait été à côté d'elle: « he shouldn't have been able to see her at all. She shouldn't have been able to hear his soft voice as though he were whispering close to her ear » (Gobar: p. 134). La même structure grammaticale ainsi employée dans les deux phrases conduit à les mettre en parallèle et indique que les deux personnages se démarquent du commun des mortels. Ils possèdent une capacité de perception magique qui les situe dans une sphère merveilleuse ou magique. Le lecteur est ainsi préparé à un événement extraordinaire, un sauvetage qui échappe à la banalité quotidienne.

Cette conversation muette les lie intimement, le secret partagé de la présence de l'autre les fortifie et les encourage à poursuivre leur action, elle de sauvetage, lui de résistance. Durant deux jours elle observe la ferme et l'enfant dont elle aimerait savoir pourquoi les soldats l'appellent « their golden egg » (Gobar : p. 138). Est-il l'objet d'une demande de rançon ? Quelle est sa valeur ? Pour qui ?

Elle doit éliminer les trois soldats. Elle attend le moment propice pour agir froidement en fonction de la situation. Ainsi, elle plante un couteau dans la gorge de Sabe pendant qu'il urine à l'extérieur. Même si nous avons été prévenus de ses capacités à tuer, nous sommes surpris de la voir agir si froidement. L'auteure fait jouer le suspens à toutes les pages. Elle reçoit néanmoins de la part de Jor, un couteau dans l'épaule qui va jusqu'au poumon. Le roman atteint ici son paroxysme. Elle veut sauver cet enfant mais la situation semble désespérée ; son cerveau lui dit cyniquement qu'elle va mourir parce qu'elle n'a pas de guérisseur sous la main. Elle possède cependant une force intérieure extraordinaire qui lui permet d'occulter son corps où la douleur s'intensifie. Le monde extérieur se restreint de plus en plus. Son esprit se dégage de ce qui l'entoure pour se concentrer froidement sur les chaînes qui le lient. Elle devine alors qu'elles ont été ensorcelées, extrayant définitivement l'enfant du cadre d'un simple prisonnier.

Et nous plongeons dans un autre univers. Elle tue Torm grâce à son couteau ensorcelé qui ne rate jamais sa cible. Il est surprenant qu'Aurora, cette machine de guerre, ait payé une vieille sorcière pour ensorceler son poignard qui agit désormais à la manière d'un talisman et il peut couper des liens magiques (cas des menottes, ici). À la fin de cette première partie, le lecteur s'enfonce lentement avec Aurora vers la mort qui se referme sur

elle, l'extrait du monde connu et prépare le lecteur à la deuxième partie, constituée de seulement deux pages conclusives.

Le passage s'effectue grâce à l'étrange voix de l'enfant emprisonné qui n'a pas parlé jusqu'à présent. Elle n'est pas humaine : « a soft melodic, nearly hypnotizing » (Gobar: p.142). Aurora comprend cette voix étrange qui la guide et l'aide à partir calmement, parce qu'elle n'est pas fermée à la magie, mais elle veut briser les chaînes avec son couteau magique, avant de fléchir. Elle amène toute sa force sur ses doigts seuls, tandis que le reste de son corps se meurt et qu'elle perd progressivement la perception de ce qui l'entoure. Elle réussit à casser une menotte qui se met à saigner du mercure : « The metal bled mercury » (Gobar : p. 142) qui lui ronge la peau sans qu'elle le ressente. Elle ne voit ni la magie qu'elle a activée, ni ses résultats. Aurora s'évanouit, le texte change de point de vue et l'enfant prend le relais.

La deuxième période commence par « the dark-haired boy looked at the woman who saved his life as he felt becoming stronger without the cuffs that had magicked him » (Gobar: p. 143). Cet enfant n'est pas un être humain normal ; il a fallu un sort pour emprisonner son pouvoir, il a du sang de dragon. Le lien s'établit alors avec « golden egg ». Les soldats étaient au courant de son appartenance draconique originelle symbolisée par l'œuf ; la couleur dorée sera également visible lors de sa rapide métamophose en dragon (« great golden wings stretched », Gobar : p.143). Contrairement au texte précédent qui insistait sur la visualisation des étapes de la métamorphose, elle est, ici, rapide indiquant la totale banalité du fait : « He changed to his dragon form » (Gobar : p. 143). Les seuls détails sont ses vêtements qu'il perd, ses pouvoirs qu'il retrouve et qui semblent nécessaires à l'apparition des ailes. Du coup les ailes sont liées à la magie, et le pouvoir de voler devient magique. Les vêtements craquent lorsque débute la métamorphose. L'emprunt est indéniable à la bande dessinée fantastique et de science-fiction d'il y a trente ans, des comics Marvel en particulier (voir annexe 31) avec les débuts de Ben « la Chose » des *Quatre Fantastiques* de Stan Lee (1962) par exemple, ou de Hulk qui rejoignit le même groupe dans les années quatre-vingt. Les films qui mettent en scène ces personnages insistent sur les mêmes détails.

Les deux pages conclusives amènent le lecteur de coup de théâtre en coup de théâtre. La connaissance de la première pensée de l'enfant en fait un être détestable : « He would have killed her if it were not for his dragon's blood » (Gobar : p. 143). La fin de cette phrase est totalement inattendue. Elle nous révèle qu'il est un dragon or un dragon n'agit pas par pitié, ni par dette. Son sang de dragon aurait dû lui dire de la tuer et non de

l'épargner. Il est dans un dilemme incompréhensible. Il déteste le fait qu'elle l'ait vu dans un état de faiblesse, incapable de se battre, sans savoir qu'elle le trouvait exceptionnel. Mais il décide finalement de la sauver en se promettant de ne faire que le strict nécessaire. Deux phrases se font écho : « He would save her and no more than that » « The boy-dragon could do no more to help the female warrior » (Gobar : pp.143-4) qui clôt le sauvetage et prouve les contradictions qui l'animent, entre ce qu'il dit et ce qu'il fait, ce qu'il a réellement fait pour elle. (Notons le respect qu'il a de son image de guerrière). Il en fait beaucoup plus que ce qu'il laisse supposer, il se métamorphose en dragon pour pouvoir la transporter jusqu'à la montagne (position dominante et protection naturelle) et là, il lui offre de son propre sang pour la sauver: « He drew his own blood and fed her » (Gobar: p. 143). Puis, il vérifie qu'elle est à l'abri et qu'elle pourra descendre lorsqu'elle ira mieux. Au moment de s'envoler, il active sa magie vocale totalement retrouvée pour lui commander de vivre en des termes totalement inattendus et émouvants : « Blood of my blood, live ! » (Gobar : p. 144). Le sang donné à boire, incantation rituelle ou sortilège jeté, tout concourt à présenter la scène comme un rite sacrificiel ou une offrande divine.

Le lecteur est, dès la première rencontre, orienté vers le lien magique qui unit Aurora au dragon par la voix, mais il n'en saisit l'importance qu'ici. Elle l'entend alors qu'il ne parle pas, elle la comprend alors qu'elle n'est pas humaine. Elle hypnotise la jeune fille malléable, agit sur son inconscient, en effaçant le guide de sa vie antérieure qui a prouvé ses limites, son père et ses ordres incessants qui l'obligeaient à se battre pour venger pour sa famille qu'il n'avait pas su protéger. Cette page est tournée ; elle accomplit une grande bataille personnelle grâce à cette voix hypnoptique et salvatrice qui l'arrache à la mort, lui permet un nouveau départ, une symbolique renaissance pour accomplir désormais sa propre vie.

> The boy-dragon commanded her to fight with her spirit. She didn't feel the burning breath of the dragon, nor the blood he fed into her. Aurora did not even know if he were real but she adhered to the power of his voice and his words, and for the first time battled for herself and not for her father (Gobar: p. 143).

Les mobiles de ce dragon nous semblent contraires à ceux de la gente draconique. Le geste du don du sang est présenté comme la réitération d'un rituel, la survivance d'un mythe que le dragon ne cherche pas à comprendre mais qu'il copie à l'identique : « as his father had done for him » (Gobar : p. 143), perpétuant ainsi un geste vu, où son propre père était l'accomplisseur du rite. Il était peut-être un enfant humain auquel un dragon a donné

son sang pour l'intégrer dans l'univers draconique, une sorte de conversion rituelle. Il s'approprie l'image du père par ce geste qui le transforme en initiateur. Par ce geste, il devient également le père symbolique d'Aurora. La scène originelle de référence relève du mythe pour le lecteur qui n'a d'autre renseignement sur les mobiles de son père dont les gestes ont peut-être seulement permis de sauver précédemment son fils de la mort. Le père a-t-il donné son sang pour que l'enfant possède ses gènes ? Etait-il humain ou dragon ?

Ces questions demeureront en suspens, nous pouvons seulement dire qu'Aurora a échappé à la mort non pas parce qu'elle a secouru l'enfant-dragon, mais parce qu'elle n'a pas vu sa métamorphose et ne connaît que sa forme humaine. La vraie identité du dragon étant préservée, Aurora ne constitue pas de danger et ce dragon possède une part humaine qui a perçu la dette qu'il devait à la guerrière.

Ceci nous permet d'avancer vers les rapports plus complexes et les liens intimes entre dragon et humain générés par la proximité de différentes espèces. Nous entrons définitivement dans des univers où dragons et humains cohabitent, participent aux mêmes activités, parfois sous leur forme originelle, parfois sous une forme humaine par commodité, ou les deux à la fois, et peuvent partager leurs idées et leurs sentiments.

3 - Métamorphose du dragon en humain par amour

Lorsque la cohabitation est suffisamment proche et longue entre un homme et une femme qui n'ont pas d'animosité l'un envers l'autre, des liens d'amitié se créent pouvant aller jusqu'à l'amour. Que devient l'amour qui naît entre un humain et une créature métamorphosée en humain ? D'emblée, les rapports sont faussés si l'être aimé correspond à l'une ou l'autre des deux identités.

L'analyse de ce phénomène est en réalité une étude des rapports de l'homme avec son inconscient. Que symbolise-t-il en Dragon Fantasy ? La dualité de la personnalité est-elle source de troubles psychologiques ? Sont-ils surmontés ? Comment s'exprime la double personnalité en Dragon Fantasy ? Comment est-elle perçue par l'être aimé ?

Nous étudierons ici deux cas : tout d'abord celui où la double personnalité est dévoilée, puis, celui où elle est connue d'avance.

Les passages choisis appartiennent à la Dragon Fantasy. Ils sont extraits de *DragonLance* où les soldats et les chevaliers humains ont l'habitude d'œuvrer avec les dragons de métal dans la guerre contre la *Dark Queen* et ses dragons chromatiques.

a) Révélation de la vraie identité[98]

Une dragonne métamorphosée en femme révèle sa vraie nature par amour, dans un souci d'honnêteté et de clarification de la situation. Comment se passe sa transformation et comment est-elle reçue par l'être aimé (et par les autres)?

The Legend of Huma de R. Knaak du cycle *DragonLance* est le premier des six volumes de la séquence des Héros qui complète la séquence Fondatrice de M. Weis et T. Hickman. Le roman de Knaak offre une narration concentrée sur le chevalier Huma et une mise en avant de ce personnage-clé de la première attaque de la Reine des Ténèbres, puisqu'il contribue de sa vie pour le retour de la paix sur Krynn.

Huma est un preux chevalier de l'Ordre Solamnique, présenté d'emblée par ses qualités de générosité, de droiture et de courage. Son nom Huma, humanité, l'associe à l'altruisme, la magnanimité, l'abnégation et le dévouement. Son respect du Code de l'honneur et de l'amitié n'a d'égal que sa foi en le dieu Paladine qui guide ses pas en une ligne de conduite irréprochable. Krynn est ravagée par une guerre où les chevaliers doivent combattre des créatures magiques (les dragons chromatiques, les draconians, les minotaures, les gobelins) et l'obscurité de la Reine des Ténèbres qui recouvre peu à peu le pays, avec l'aide de quelques dragons de métal sur les fronts et certains forts, de sorte que toutes les garnisons n'en ont pas encore vus.

Huma approche un dragon pour la première fois : « he had never seen one this close » (Knaak : p. 34). Il vient de combattre des gobelins pour libérer leur prisonnier qui s'avère être un minotaure et se retrouve assailli par des villageois apeurés et affamés qui veulent tuer la bête que représente le minotaure. Gwyneth, la dragonne d'argent, arrive à propos pour les sauver. Elle transporte le chevalier dérouté et son compagnon de voyage inattendu vers le fort le plus proche. Ils sont attaqués dans la nuit par les dragons de couleur et Huma est blessé. Il reprend connaissance à l'infirmerie pour découvrir d'une vision encore trouble, celle qui le soigne : « the face above him was not death, but that of a young, beautiful woman with white – no, silver hair» (Knaak : p. 56). C'est sa première rencontre avec Gwyneth femme qu'il place aussitôt dans un halo d'irréalité. Elle n'est pas la mort qui lui semblait certaine, mais elle relève néanmoins de l'apparition miraculeuse avec ses cheveux d'argent et le demeurera toujours pour lui.

---

[98] Richard A. KNAAK, 1988, *The Legend of Huma*, USA, TSR. Les citations empruntées à ce roman selon signalées « Knaak » suivies du numéro de page correspondant.

Nous voyons peu Gwyneth sous sa forme humaine au cours du roman, et à chaque fois un détail la place aussitôt dans le merveilleux ou l'étrange. Ainsi, quand Huma sort de la grotte en pleine montagne, avec la lance, par une trappe qu'il a toutes les peines du monde à ouvrir, le lecteur est surpris de la trouver dehors, debout dans la neige à l'attendre pour le féliciter, vêtue d'une bure argentée: « I hoped you would succeed ; I prayed you would succeed [...] "Gwyneth !" She was clad in a simple cloak of silver hue, her hair fluttering » (Knaak: p. 249). Elle le rejoint avec la légèreté d'une fée, et, détail inquiétant, sans laisser de traces dans la neige. (Nous effectuons malgré tout une brêve association avec les fantômes ou les vampires invisibles dans les miroirs): « Her feet seemed to barely touch the snowy ground, and Huma noted that she left no trace of any path » (Knaak: pp. 249-50). Mais Huma ne fait que constater le fait sans s'y attarder. Inconsciemment il l'associe à un univers divin qui correspond à son idéal et, comme il a les sens engourdis par sa propre quête et sa foi, cela ne le perturbe pas qu'une personne ne laisse pas de traces dans la neige. Il accepte son irréalité merveilleuse sans interrogation ni inquiétude. Elle n'est pas une femme, elle est la Dame idéale du chevalier placée sur un piédestal dans une sphère atemporelle. D'ailleurs son nom rappelle celui de la reine Guenièvre/ Guinevere ou encore Gwenwyfar. Nous sommes dans le contexte de l'amour courtois et de la poésie à chacune de sa présence sous l'apparence d'une femme.

Dès leur première rencontre sous la forme humaine (chap. 5), elle correspond à son symbole de la perfection qui ravissent ses sens: la vue et l'ouie: « The hair fascinated him so much that he attempted to touch it […] and gazed at the vision from his dreams », « He turned his head quickly toward the melodious voice, forgetting the pain » (Knaak: p. 56). Son intérêt se transforme en attirance physique lorsque son regard descend sur son corps: « her smooth, ivory-colored neck. The gown did not hide her feminine attributes » (Knaak: p. 57). Il a soudain peur que ce contact sensuel cesse par une mauvaise appréciation d'un geste involontaire de sa part, alors il se force à détourner son regard (« Huma forced himself to look away before embarrassment ruined all », Knaak : p. 58), mais elle agit comme un aimant et il reporte son attention sur elle, sur son visage parfait aux lèvres sensuelles. Son attrait physique n'occulte pas qu'elle ne semble pas tout à fait humaine : « Overall, she did not look quite human » (Knaak : p. 58), mais il lui concède de possibles ancêtres elfes pour expliquer son étrange beauté, signe que son inconscient admet déjà qu'elle soit autre. Lorsqu'il remarque sa réaction amusée par la persistance de son regard, Huma perd tous ses moyens, comme l'indiquent les termes : « embarrassment », « his face reddened » «'I apologize. I didn't mean to annoy you, milady », « reddening more

deeply », « out of embarrassment » (Knaak: pp. 58-59). Il la remercie de s'être occupée de lui et du coup, Gwyneth est désorientée par la différence d'Huma. Sa gêne est contagieuse : elle rougit. Leur rougeur et leur embarras trahissent leur coup de foudre mutuel et la naissance d'un premier amour.

La deuxième apparition de Gwyneth vient dix chapitres plus loin, dans la grotte de Paladine qu'Huma atteint seul, ses compagnons ayant été mystérieusement déroutés, pour y chercher la *DragonLance*. Alors que Huma s'agenouille face au trône pour prier Paladine de veiller sur lui, il voit apparaître Gwyneth dont l'attitude est totalement différente, mais toujours liée au fin'amor : « Slowly, she pulled it [the cloak] back, revealing long, thick, flowing hair and a face that both thrilled and shocked the knight [...] 'Gwyneth'. She smiled. 'I had thought perhaps you had forgotten me' » (Knaak: p.183). Elle teste ses sentiments en une réaction très féminine de séduction mais elle est sûre d'elle et pressent sa réponse. Elle a l'image de la reine hautaine dans son maintien et sa place sur le trône. Il est son champion qu'elle lance dans le tournoi en lui apprenant qu'il a trois défis à relever. Il accepte sans poser de question et part sur-le-champ. Elle le retient et l'embrasse : « Gwyneth caught his arm.'Wait'. She kissed him lightly. 'May Paladine watch over you. I do not want *you* to fail' » (Knaak: p.185). Son attitude n'est plus celle de la femme embarrassée ou distante. Elle lui offre le baiser de la dame qui a dévoilé son cœur. Elle est étrangement plus proche de lui, elle n'hésite pas à le toucher et à l'embrasser, comme si entre ces deux épisodes, ils s'étaient revus plusieurs fois et se connaissaient mieux. C'est d'ailleurs la réflexion qu'Huma fait au dragon d'argent qui surgit de nulle part pour l'aider à porter les lances. Il ne sait pas que le dragon est Gwyneth, et pense qu'elle l'a envoyé. Il s'inquiète de savoir où elle est et elle en profite pour lui faire confirmer son sentiment : « You care for her ? [...] Huma finally nodded. 'Though it's been a short time, I feel I have never known someone as well. Is she not coming with us?'» (Knaak : p. 259). À ce moment-là, elle lui ment. Elle n'est pas encore prête à se dévoiler, puisqu'elle lui répond que Gwyneth a des choses à faire.

D'un côté, l'homme est amoureux de la femme, et de l'autre, il s'est pris d'amitié pour le dragon qui l'a accompagné chaque jour sans savoir que les deux entités n'étaient qu'une. Sa perception est très ambigüe puisqu'il occulte la forme draconique. C'est d'ailleurs ce qui permet l'instauration de sentiments entre des êtres physiquement différents : « She listened to his words and answered his questions with such intensity that it was often easy to forget he was speaking with a creature vastly larger and more ancient than he » (Knaak: p. 298). Pour elle, il arrive ce que les êtres de son espèce redoutent, c'est-

à-dire aimer, qui leur semble être le propre des humains. Or elle l'aime aveuglément, au point de se transformer à la vue de tous les chevaliers lorsqu'elle le ramène blessé, sous sa forme draconique et qu'elle le suit à l'infirmerie sous sa forme humaine, elle l'aime au point de foncer sur des adversaires plus forts, de mener Huma dans le fief ennemi pour trouver l'émeraude magique, et enfin, de mourir avec lui pour qu'il accomplisse son idéal.

La révélation semble imminente à plusieurs reprises. Lorsque Huma est chez le magicien, il fait un rêve prémonitoire : « Dreamed of Gwyneth and a mountain. Dreamed of a silver dragon in flight.[...] They all mixed together randomly » (Knaak: p. 116). Il n'a pas encore la clé pour démêler les choses embrouillées qu'il perçoit, signe que son inconscient connaît déjà la vérité et lui envoie des messages. Une fois, l'image de Gwyneth se trouble soudain: « she wavered only momentarily under his gaze. Huma tried fruitlessly to understand what was revealed in that lapse » (Knaak: p. 184). Une fois, alors qu'elle est sous son aspect de dragon, il croit reconnaître les yeux de Gwyneth : « He had seen eyes like that before » (Knaak : p. 322). Enfin, un soir, dans le fort, il la voit soudain et cherche savoir comment elle est arrivée là, ce à quoi elle répond qu'elle n'est pas encore en mesure de lui dire mais que ce sera fait bientôt: « please don't ask that now. I promise I'll tell you soon » (Knaak : p. 293). Huma connaît maintenant l'existence d'un secret qui doit lui être révélé, mais cela ne le perturbe pas. Le suspens existe pour le lecteur qui s'inquiète de la forme que prendra sa confession et de sa réception. La révélation viendra de la manière la plus incontestable possible car, elle se métamorphosera devant lui. Cela se passe en clôture du chapitre 27 prouvant une nouvelle fois que la tranformation révélée conclut un mode de fonctionnement.

Huma, blessé, est à l'infirmerie, Gwyneth est à son chevet. On vient lui annoncer la mort du chevalier Buoron et Gwyneth se met à pleurer. Bennett réagit aussitôt pour qu'il ne se méprenne pas sur ses pleurs, qu'il sache qu'elle est peinée par la mort du dragon que montait Buoron. Les chevaliers le font taire parce qu'ils estiment que l'affaire ne le concerne pas. Ils se chamaillent : « 'Why hide it ? If she cannot tell him, someone surely will. He needs to know.' 'It is between them !' » (Knaak: p. 324). Gwyneth décide alors que la vérité doit venir d'elle. Elle prévient le chevalier qu'il se peut qu'il change d'avis à son propos, dévoilant l'angoisse qui lui a fait différer la révélation.

Sa métamorphose commence par une lumière car elle se met à luire comme le métal, et le regard de Huma, attiré par le processus merveilleux, se fixe dans une fascination muette qui exclut la perception raisonnée.

> As he watched in *horrid fascination*, her face elongated and her nose and mouth grew into a toothy snout. […] Her long, slim arms grew even longer The small hands twisted and turned, becoming terrible claws. She fell onto all fours and seemed to grow and grow and grow.[...] She was no longer remotely human, and what she did resemble caused the knight to shake his head again and again and again.[...] revealing batlike wings. [...]and in moments the transformation was complete. *The thing* that had been Gwyneth stepped forward, tall, straight – and frightened. It was a dragon – a silver dragon. *His own.* (Knaak: p. 325).

Notons la récurrence déjà signalée que l'ouverture des ailes marque la fin de la transformation merveilleuse qui s'avère encore une fois, aisée, rapide mais pas instantanée. La rupture temporelle et relationnelle est concrétisée par l'emploi du terme dégradant « thing » et du plus-que-parfait « had been ». Gwyneth se dégrade à ses yeux parce qu'elle a usurpé une apparence. Malgré la visualisation de la métamorphose, il n'associe pas ses formes présente et ancienne qu'il a cotôyées séparemment, dont il a accepté les deux aspects, mais que la réunification transforme en un monstre inacceptable. Nous constatons néanmoins qu'il s'est approprié le dragon (« his own ») en dépit de son incompréhension et de son refus de la réalité qui va se traduire par un long mutisme perçu comme un état de choc par Gwyneth apeurée qui l'exhorte à lui parler: « in Paladine's name, please, say something ! » (Knaak : p. 326). Sa voix se fait prière adressée au chevalier et à leur Dieu commun pour qu'il l'aide. C'est la voix qui extrait le personnage de sa prostration. Malgré son mouvement instinctif de répulsion pour son visage reptilien qu'il regarde sans vouloir voir, Huma se raccroche à la voix qu'il reconnaît comme celle d'une femme peinée.

Elle se métamorphose à nouveau en femme, beaucoup plus rapidement (« her body shrank rapidly, as if the huge forme were melting before his horrified eyes », Knaak : p. 327). Elle lui a montré avec la force de l'image, sa vraie identité, mais elle retourne à celle qu'il préfère afin de minimiser ses troubles. En effet, Huma semble alors se réveiller en concluant qu'il a dû rêver: « The metamorphosis he had witnessed could not be real » (Knaak : p. 327). Aussi Gwyneth est-elle désorientée, et s'en va, conscience qu'il a besoin de temps pour accepter la vérité : « I will be waiting, ready when you are » (Knaak : p. 330). Elle est déçue et accuse intérieurement sa forme de femme d'avoir causé sa peine sentimentale, alors elle fait le choix d'être ce qu'elle est réellement, un dragon, forme sous laquelle elle sera désormais visible dans le roman.

Pour écarter son conflit émotionnel, Huma décide de retourner au front immédiatement. À l'immense surprise traduite par le langage muet des regards échangés, Huma va vers Gwyneth, « son » dragon, même s'il ne parvient pas à lui adresser la parole.

Ils se lancent vers l'ennemi avec un instinct suicidaire et le danger les soude l'un à l'autre avec désespoir. La dragonne est blessée. Et Huma se rend soudain compte qu'il associe le nom de Gwyneth au dragon : « Gwyneth – as he was finally able to think of her » (Knaak : p. 334). Un peu plus tard, il admet la réalité : « Whatever shape or form she wore, she was Gwyneth » (Knaak : p. 340). À partir de là, et jusqu'à la fin du roman, ils ne se quittent plus, partageant un amour extraordinaire qui se terminera par leur mort au combat, le seul contexte de l'apogée de leurs sentiments. Au moment de mourir, Gwyneth se métamorphose en femme pour lui offrir une dernière fois son apparence humaine qu'elle associe à l'amour : « I first truly lived as a human.[...] I loved as a human.[...] I will die as a human » (Knaak: p. 371).

Huma était modelé par l'idéal chevaleresque, il a posé la femme dragon sur le piedestal de son amour unique et platonique. La différence physique était leur seule barrière qu'ils ont surmontée, car intérieurement elle était semblable à lui et ils servaient le même Dieu. Déontologiquement, il ne pouvait s'arrêter à une discrimination fondée sur le physique. Elle a agi de même en se mettant en porte-à-faux avec son peuple. À deux, ils ont servi une cause immense, ils se sont sacrifiés pour la paix et la gloire divine, qui correspond à l'idéal exalté du haut Moyen Âge et les lie à l'épopée. Ils ont choisi leur vie en ne s'inclinant que devant Dieu et l'être aimé. Au-delà du contexte, ils constituent un message symbolique de la négation des discrimininations raciales.

Ce cas constitue une exception car en général l'amour est rarement à double sens entre des races différentes et l'acceptation de la différence de l'autre demeure un écueil souvent insurmontable. Le fait est ici accentué car la différence n'est pas de races, mais d'espèces. Mais la métamorphose, symbolisant l'effort de chacun de vouloir changer sa forme première, peut inhiber le réel et changer la perception de soi.

Voici un autre exemple qui participe au même cycle *DragonLance* qui se trouve dans le roman de M. Weis et T. Hickman 1985, *Dragons of Winter Night* [99]où la sœur de Gwyneth connaît le même dilemme par son amour pour l'elfe Gilthanas et le vieux mage lui conseille de révéler qui elle est. Le choix doit venir d'elle, elle choisit de parler. Le vieil homme comprend à son regard sur celui qu'elle aime, qu'elle est prête à un sacrifice par amour : « what you do, you do out of love. As the choice was up to you, so is your punishment» (W&H: p. 240). Son avertissement est clair, elle sera punie pour avoir transgressé un serment de son espèce. Pour montrer à Gilthanas sa vraie identité, elle a

[99] Les citations empruntées à ce roman seront ici signalées « W&H » suivies du numéro de page.

recours à un procédé magique, elle lui demande de tenir une torche devant elle et de regarder l'ombre qu'elle projette sur le mur.

> Silvara's *shadow* sprang into life on the *cold stone* wall behind her. […] The *shadow* Silvara cast upon the wall was not the *shadow* of a young elfmaid.
> It was the *shadow* of a dragon.
> 'You're a dragon!' Laurana said in shocked *disbelief*. […]
> 'I'm a silver dragon' (W&H: p. 242).

La répétition de la même idée sous différentes formes, la succession de phrases courtes qui commencent à chaque fois à la ligne (dans le texte original) et la répétition par quatre fois du terme « shadow » ont pour effet de montrer l'incrédulité, la lenteur de la compréhension et le refus de cette révélation. Personne ne voit un vrai dragon comme dans le cas de Gwyneth précédemment. Il ne s'agit que d'une ombre qui en prend tout le symbolisme. Elle s'insinue sournoisement à mi-chemin entre le vrai et le faux. Elle déstabilise et terrifie comme un indicateur de présence du Mal. La vraie identité n'est pas montrée, on ne voit que le dragon qui se terre en elle, son animalité cachée. La réaction de l'elfe est immédiate, il se bloque dans son refus catégorique: « shrank from her touch, staring at her in horror […] began to shake » (W&H : p. 242). Theros aide Gilthanas à s'asseoir tant il est déséquilibré, il se met à hurler: « This is madness! It's all a nightmare. A dragon ! » (W&H : p. 243). C'en est fini de leur amour. Gilthanas se détourne totalement de la femme dont il voit l'apparence draconique, horrifié par l'idée qu'il se fait de sa vraie nature (puisqu'il ne l'a pas vue en dragon) et qui occulte totalement celle qui ressemblait à l'elfe qu'il aimait. Symbolisme d'un amour superficiel qui s'arrête à l'apparence.

Ces deux passages complémentaires posent, en effet, le problème de l'apparence, du regard et de l'acceptation de l'autre. Chacun reçoit l'autre en fonction de sa personnalité de départ et de sa culture. Le chevalier est très respectueux de chaque être dans sa différence, il est large d'esprit et respecte une ligne de conduite droite selon ses grands principes d'honneur. Le fait qu'il ait vu les deux vraies personnalités de Gwyneth tour à tour, femme et dragon, sans fard, a joué en faveur de l'acceptation. Gilthanas représente ceux qui refusent la réalité faussée fondée sur des apparences trompeuses. Ce n'est pas faire preuve d'égoïsme dans ce cas que de refuser l'autre mais d'auto-protection de sa propre identité et de son intégrité.

Partant du principe que les relations fondées sur la sincérité sont mieux acceptées, voyons à présent le cas où la véritable identité est connue, au préalable, des deux protagonistes.

b) L'identité réelle est connue des deux parties[100]

Dans le cas considéré ici, le dragon métamorphosé en homme est bien intégré dans la société humaine puisqu'il a une haute fonction dans l'armée, il est le seigneur respecté et obéi du fort de Sanction. Cette fonction lui donne la liberté de circuler et d'agir à sa guise, tout en étant en marge puisqu'on sait qu'il pratique une magie suffisamment puissante pour contrôler le flux du volcan proche du fort et qu'on le craint pour cela.

Dans cette nouvelle de trente-six pages, « The Eight » de Mary H. Herbert, la femme aimée est Lady Linsha Majere, Chevalier de Solamnie, femme décidée et entraînée au combat. Elle a quitté le front pour se charger de huit bébés dragons qui commencent à n'en faire qu'à leur tête, en particulier le dernier-né dénommé « Eight » (en attendant qu'il se choisisse lui-même son nom selon la règle draconique, voir troisième partie, ch.II, §2 a). Elle a l'image de la nurse du XIXème siècle, noble de naissance, instruite, en porte-à-faux de par son rôle d'apprendre à des dragons les règles de la vie en société humaine.

Le fait que le seigneur soit un dragon métamorphosé n'est un secret pour personne dans le fort. Le lecteur est averti d'emblée de la double identité de Lord Hogan Bight: « the human name of the bronze dragon Crucible who served as lord governor of Sanction and mentor to the eight baby brasses » (Herbert: p. 277). Notons que son nom Crucible signifie aussi bien l'épreuve que le creuset, un double symbole alchimique nécessaire à la transmutation. L'auteure le marque ainsi d'emblée aussi, nous préfigurons une métamorphose mais qui ne sera pas révélatrice de son identité, puisque tout le monde sait qu'il est un dragon.

Les petits dragons le craignent et lui obéissent mais dédaignent quelque peu Linsha parce qu'elle est une « nondragon », et à chaque fois qu'ils le peuvent, ils lui montrent le peu de cas qu'ils font de son autorité : « every once in a while, they would reveal to her an attitude of arrogance and smug disdain » (Herbert : p. 277). Linsha a fort à faire car elle veut s'en sortir seule et asseoir son autorité sans faire appel à Lord Bight.

L'histoire commence avec Linsha blessée, emprisonnée dans une galerie effondrée alors qu'elle était partie à la suite de Eight, l'avertir du danger de s'enfoncer dans le volcan. Elle sent que la fin est proche (manque d'oxygène, insectes nécrophages, sa lampe faiblit), repense à sa vie de chevalier, aux petits dragons et à Crucible. Elle regrette son

---

[100] Mary H. HERBERT, « The Eight » in M. Weis et T. Hickman (éd.), 2007, *Dragons of Time*, USA, TSR, pp. 273- 309). Les citations empruntées à cette nouvelles seront signalées « Herbert » suivies du numéro de page correspondant.

absence parce qu'elle sait qu'il serait venu la sauver s'il savait qu'elle courait un danger, tandis qu'il n'en va de même des jeunes dragons.

Rien jusqu'à ce point du récit ne transpire du lien qui l'unit à Crucible. Une phrase met le lecteur sur la voie, mais son sens ne s'éclaircit totalement qu'à la fin du récit : « her heart ached for the man he chose to be with the strong hands and the deep golden eyes like wellsprings of wisdom and love » (Herbert: p. 286). Rien n'indique que ce sentiment d'amour soit éprouvé pour elle. Nous supputons qu'elle est suffisamment proche de lui pour pouvoir lire dans ses yeux. Cette phrase confirme également qu'il a fait le choix d'être un homme dont les yeux dorés trahissent la vraie identité. Ce choix n'a pas dû être facile à effectuer pour un dragon, si fier de sa race, qui considère l'humain comme inférieur. Seule l'association de sa sagesse et de son amour a pu l'y conduire et l'y enclore. L'amour de Linsha est mêlé de reconnaissance, de respect pour ce choix ; il est d'autant plus profond qu'elle en connaît la difficulté. C'est de ne pas pouvoir respecter sa part du contrat moral (qui réduit Crucible à être un homme pour elle) qui la peine le plus si elle devait mourir dans cette galerie.

Tout se dévoile dans les deux dernières pages. Après maintes péripéties et courses pour échapper à divers dangers compararables aux épreuves du conte (« a fire dragon », « the Shadowpeople », « the carrion beettles », le magma qui emplit les galeries), les petits dragons viennent finalement à son aide et luttent pour la transporter inconsciente jusqu'à la caverne bureau de Crucible. Et ce dernier apparaît soudain devant eux, une image monumentale de la justice, à leur grand désespoir puisqu'ils pensaient pouvoir effacer leur bêtise avant son retour, en la ramenant au fort eux-mêmes. Il est si effrayant et son silence si accablant, qu'ils discernent déjà le châtiment à venir.

> A large, bulky figure [...] glared down with eyes that glowed like fire in the dark. All eight brasses cowered down before him. The big dragon said nothing, which was almost worse than a tirade, in the wyrlings minds. He scooped Linsha into his arms and launched himself off the ledge, leaving the brasses behind. (Herbert : p. 307).

Les petits dragons luttent pour rentrer malgré la tempête. L'idée de la faute leur fait faire ce qu'elle a toujours exigé, sans succès : ils nettoient leurs traces sur le sol, ils s'essuient avant d'entrer et avancent le plus silencieusement possible vers la chambre de Crucible qui a toujours sa forme humaine. Eight prend les initiatives (le plus jeune, comme dans les contes) : « Eight peered around the doorframe and saw the man sitting in the chair. His eyes went to the bed and he almost cried out in relief when he spotted Linsha asleep

under several blankets. 'She will live', a stern voice addressed them » (Herbert: p. 308). Plein de remords, il fait le récit des événements et s'attribue l'entière responsabilité de ce qui s'est passé. L'épreuve et la peur de l'autorité et de la punition l'ont mûri. Mais Lord Bight reste muet et les fait sortir d'un geste. La tension est lourde. Lorsqu'ils sont sur le seuil, l'homme dragon se ravise et les rappelle pour dire ceci, qui conclut la nouvelle: « there was only one treasure for me under the mountain, and you brought her out. I thank you for that » (Herbert : p. 309). C'est la révélation publique et poétique de son amour, la femme au symbolisme du trésor qu'on tient caché à l'abri des voleurs. Or Linsha étant libre de circuler à son gré, l'objet caché n'est pas la femme, mais leur amour. Lindsha le remercie d'un sourire prouvant que cet amour qu'on aurait pu penser impossible entre une femme et un dragon, est partagé.

Cet amour est possible parce qu'ils ne se perçoivent pas comme différents. Elle connaît sa véritable identité, elle admire l'être magique et elle aime l'homme qui vit avec elle. En contrepartie, il l'aime comme un homme, sous une apparence d'homme. C'est l'apparence qui importe, elle ne voit pas l'animalité et la bête qu'il recèle. Leur regard et leur perception viennent de l'intérieur et de leur connaissance l'un de l'autre sans tricherie. Ce regard est totalement différent de celui porté par les autres symbolisés par les jeunes dragons. Ils vivent dans la zone frontalière commune aux différentes espèces, un *melting-pot*, matérialisé par le fort (espace solide prêt à se défendre, mais en dehors de la normalité quotidienne), à la frontière de leur propre univers. Dans cet espace différent, en empruntant aux diverses cultures, ils créent d'autres modes de vie, c'est l'alchimie sociétale.

Crucible choisit de briser publiquement et d'autorité le secret de leur lien afin d'éclaircir deux choix de vie. La première est personnelle, passée, présente et à venir, car le fait de placer la femme aimée au-dessus de tout trésor sous-entend tout ce qu'il était prêt, est prêt et sera prêt à faire pour la protéger. La deuxième concerne les petits dragons dans le futur. Ils savent désormais la place et l'importance de Linsha, admise d'autorité dans le clan des dragons. Comme ils se soumettent à lui, ils se soumettront à elle.

Elle a dû souvent le voir se métamorphoser, elle ne perçoit que son unicité et ses sentiments pour elle parce qu'il ne lui cache rien, mais sa raison est totalement fermée quant à l'avenir, elle vit l'aveuglement de l'amour présent. La situation est inversée pour Thelvyn qui devient dragon et choisit de le rester par amour pour la dragonne (Gunnarsson, *Dragonmage of Mystara*). Mais la réaction est similaire. Ils sont inséparables dans le tome 2 et s'aiment d'un amour profond, partagé et exclusif dans le tome 3. Elle l'a choisi lorsqu'il n'était pas encore dragon sans savoir qu'il le deviendrait. À présent, elle l'aime

pour ce qu'il est, c'est-à-dire un être semblable à elle, en harmonie physiquement et mentalement. Ils oublient tous deux, qu'au fond il est un homme. À un moment, Thelvyn s'inquiète de savoir si elle l'aimerait toujours, s'il devait se métamorphoser en autre chose qu'un dragon : « You loved the person I used to be, before I assume the shape of a dragon. Will you love whatever person I become ? »[101]. Elle émet un doute, mais elle termine sagement en disant que l'avenir et leur dieu décideront. En épicurienne, elle lui indique que la meilleure la voie à suivre est de profiter du présent.

Les romans de Fantasy insistent sur la métamorphose et le concept qu'il induit de l'évolution de chaque individu au cours de sa vie dont les conditions actuelles se fondent sur le renouvellement permanent et le progrès rapide. On s'adapte, on se transforme (changement de coiffure et de style de vêtements, de nourriture, de lieu de vie), soit pour se fondre dans la foule (le dragon choisit généralement la forme humaine pour pouvoir circuler aisément dans le monde humain), soit pour s'en distinguer. Certaines métamorphoses excluent totalement la possibilité d'un retour à la forme première (changement de sexe, chirurgie esthétique).

Pour clore ce chapitre, nous proposons de considérer le cas de la métamorphose d'un dragon en dragon. Il est extrait d'un roman de Fantasy française, le seul passage de notre étude qui n'appartienne pas au monde anglo-saxon, parce que son sujet n'a pas été exploité par un auteur de notre aire d'étude. Une métamorphose de dragon en dragon n'est pas totalement absurde dans l'univers de Fantasy absurde (*nonsense*) de *Tara Duncan* où par exemple le grand-père est le chien qui accompagne les enfants. Cet exemple illustre un aspect pervers de la métamorphose fondée sur la fausse apparence: le souci de prendre la place d'un autre afin de le discréditer publiquement et de lui nuire.

3 – Métamorphose de dragon en dragon[102]

Le cycle *Tara Duncan* rapproche cinq mondes parallèles : la Terre, planète des humains, les Nonsos (lien avec non sots ou nonsense), Santiver, planète des végétaux Diseurs de Vérité, les Limbes, un univers de démons, AutreMonde peuplé d'êtres aux pouvoirs magiques et le Dranvouglispenchir, la planète des dragons, dirigée par Chandouvarilouvachiru, leur roi. « Les énormes reptiles peuvent prendre la forme de leur

---

[101] Thorarinnn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 349.
[102] Sophie AUDOUIN-MAMIKONIAN, 2006, *Le Dragon renégat*, quatrième tome du cycle *Tara Duncan,* Paris, Flammarion. Les phrases empruntées à ce roman seront signalées « A.M » suivies du numéro de page correspondant.

choix, souvent humaine, et se battent aux côtés des sortceliers contre les démons des Limbes » (A.M : p. 399). Les dragons peuvent garder leur forme originelle sur Omois, mais la plupart choisissent la forme humaine parce qu'ils siègent à différents conseils de sécurité, ce qui les dissimule aux yeux des humains, mais pas aux autres dragons qui reconnaissent l'identité draconique quelle qu'en soit l'apparence. Deux idées qui sont désormais courantes : la métamorphose déguisement et le fait que les dragons se reconnaissent malgré leur aspect extérieur.

Le roman s'ouvre sur une métamorphose:

> L'être sentit ses griffes traverser la couche fragile de ses doigts humains. Il contrôla son agacement. Et fixa un regard sévère sur les lames cornées. Comme à regret, elles se rétractèrent, laissant place à des ongles nettement plus civilisés. Hmm…mieux. Il ne devait pas se transformer (A.M : p. 19).

Sur deux pages suivantes, nous assistons au combat d'un personnage qui lutte pour maitriser l'expression de sa personnalité draconique cachée sous l'apparence humaine. Sa métamorphose volontaire lui ayant servi de moyen pour entrer dans un laboratoire sous les traits du chercheur, pour y voler un artefact. Quand il le trouve après avoir tué le scientifique, il ne peut plus se retenir et sa vraie forme s'impose. Nous assistons à une métamorphose complète :

> La paume où reposait l'artefact était en train de se transformer. Elle se couvrait d'écailles, des griffes monstrueuses crevaient la chair. Les vêtements s'évanouirent, le dos s'ouvrit, laissant passer des pointes dorsales acérées et une haleine chaude comme l'enfer lui souffla au visage. L'étoile, soudain minuscule, reposait à présent dans la patte avant d'un terrifiant dragon, dont la gueule emplie de crocs démesurés plafonnait au ras des six mètres de la voûte (A.M : p. 23).

En Fantasy, des griffes qui percent la peau sans sang ni douleur sont des choses admises. En Dragon Fantasy, ces détails sont omis.

La métamorphose est banalisée dans ce roman, pour montrer qu'on a du mal à être une seule personnalité et que chacun exprime aisément, aujourd'hui, ses différentes facettes. En voici des exemples : « Une impulsion mentale et il se transforma, retrouvant son corps naturel de dragon » (A.M : p. 111), « Une seconde et il survolait le village, ses ailes bleues aux motifs argentés largement étendus » (A.M : p. 111). « Parfait ! approuva le dragon qui se transforma pour retrouver l'image familière du vieux mage qu'il affectionnait » (A.M : p. 188).

Le dragon peut prendre n'importe quelle apparence humaine, mais ses yeux le trahissent parce qu'ils gardent souvent leur aspect reptilien, « ses yeux n'avaient rien d'humain. Verts et dorés, ils étaient fendus comme ceux d'un chat ou d'un reptile » (A.M : p. 134). Les yeux ont des réactions incontrôlées et incontrôlables, contrairement au reste du corps. Ils réagissent comme des parties vivantes et indépendantes qui peuvent dénoncer la véritable identité que l'on souhaite cacher, des fenêtres ouvertes sur son inconscient pour qui sait les traduire. « Involontairement, ses pupilles se transformèrent, chassant son regard humain. Ce fut un œil jaune de serpent qui se braqua sur la jeune fille » (A.M : p. 66). Notons que dans l'univers de *Tara Duncan,* les dragons sont affiliés aux serpents dont ils gardent les caractéristiques reptiliennes.

Tout ce roman se fonde sur la métamorphose incessante et rapide. À tel point que dans une même page, maître Chemnashaovirodaintrachivu (abrégé Chem) apparaît sous les appellations « le vieillard », « le vieil homme », « Maître Chem », « le dragon », etc. exprimant l'interaction de la double apparence qui renvoie cependant à une seule identité acceptée, reconnue et même copiée. Il n'est pas l'un ou l'autre, il est sans cesse l'un et l'autre car les deux apparences sont intimement liées et renvoient à un même référent. Notons l'analogie avec l'univers des arts martiaux dans le nom du vieux maître et dans l'idée que sa sagesse vient du dragon auquel il s'identifie. Mais la métamorphose n'est pas gratuite et contient toujours un mobile, une aspiration cachée ou non, et un but.

Dans ce roman, le dragon renégat se métamorphose en dragon afin de se faire passer pour maître Chem qui est un dragon souvent métamorphosé en homme, ami de Tara Duncan et de la famille impériale. Le véritable maître Chem veut démasquer l'usurpateur de son identité qui tente de détruire sa popularité et de porter atteinte à sa probité. Il surveille et laisse agir le faux maître Chem, jusqu'à la révélation de la véritable identité, à la fin du roman. La vérité s'apprend de la façon la plus irrévocable qui soit, lorsque devant maître Chem, le roi des dragons se métamorphose pour redevenir lui-même. Il a préparé ce plan démentiel pour venger sa femme, tuée il y a des millénaires. La série de métamorphoses se termine par celle du dragon en dragon, aussi rapide que les autres : « Le dragon secoua sa tête. Ses écailles bleues virèrent au noir, son corps se couvrit de plumes irisées de toutes les couleurs, formant une étrange crinière et bientôt se tint devant eux le majestueux roi des dragons » (A.M : p. 384). L'univers totalement loufoque de Tara Duncan dote le roi dragon de plumes de toutes les couleurs.

En conclusion du chapitre sur la métamorphose, nous pouvons affirmer que la capacité est ancienne puisqu'elle est liée aux tout premiers dragons littéraires tel celui de

Beowulf, mais que sa présentation aujourd'hui en Fantasy est tout autre. Anciennement, la double personnalité n'était connue que de quelques initiés. Le doute pouvait persister parce que le narrateur était toujours du côté de l'humain, avec un point de vue orienté où le dragon était synonyme de bestialité cachée. La situation ambigüe, dissimulée et malsaine était souvent associée à la magie noire. Le dragon restait également à l'écart des hommes dont il faisait ses proies. L'homme le rencontrait par inadvertance dans un lieu maudit ou allait à sa recherche délibéremment. Aujourd'hui, étant admise comme capacité intrinsèque des dragons, la métamorphose n'est plus seulement suggérée, mais peut être montrée afin de déclarer publiquement la merveilleuse vérité sans dédit possible.

La Fantasy admet que des dragons et des hommes puissent partager le même territoire, et la métamorphose, plus une commodité d'apparence pour faciliter les relations des changeformes, n'a plus de rapport avec la sorcellerie. Mais la Dragon Fantasy effectue un pas de plus en posant la métamorphose comme un passage final vers une autre forme délibérement choisie, en laquelle on désire vivre en se débarrassant de son ancienne peau. Cela en fait un symbole d'un choix de vie, de l'adoption d'une autre personnalité, d'un changement d'état qui s'avère le plus souvent irréversible.

Nous terminons ici cette étude de la mise en scène des dragons de la Fantasy en constatant que toutes les capacités et les figures anciennes se retrouvent aujourd'hui. La Fantasy la plus récente explore toutes les pistes, les adapte au monde moderne et les fait siennes. Elle regorge de dragons différents de ceux qui participent ponctuellement à la narration pour contrecarrer l'avancée du héros comme les gardiens de trésor. Ces dragons agissent, pensent, se battent. Ils ont un idéal, ils vivent dans des mondes humains où l'on ne les perçoit plus comme des dinosaures issus d'univers draconiques proches des mondes préhistoriques. Le dragon peut ponctuellement apporter son aide au héros. Cette aide peut être volontaire, comme cela se passe dans *The Farthest Shore* (Ursula Le Guin, 1972) où Arren et Ged maintenant très âgés, reçoivent l'aide d'un dragon qui s'extirpe de Tehanu la petite fille brûlée recueillie par Tenard. L'aide peut être involontaire, comme dans le cas du dragon de Gringotts (J. K. Rowling, 2007, *Harry Potter and the Deathly Hallows)* où il emporte Harry et ses amis parce qu'il ne sent plus le poids de ses chaînes. Il peut vivre avec les hommes et partager leur combat comme cela se passe dans *Chronicles of Pern* d'A. McCaffrey.

Avant d'entamer la troisième partie et de considérer les univers très récents de la Dragon Fantasy qui reprennent également les anciennes figures de gardien de trésor et de

métamorphose, nous terminerons celle-ci sur cette aptitude qui n'appartenait pas au dragon ancien, et qui est désormais indispensable au dragon moderne : le vol.

V - LE VOL, UNE CAPACITE EXIGEE DU DRAGON DE FANTASY

Si les dragons anciens se terraient dans quelque grotte qu'ils quittaient sans témoin pour satisfaire des besoins physiologiques, le dragon de Fantasy (générale, Heroic ou Dragon) n'est plus chtonien, même s'il possède toujours un fabuleux trésor enfoui quelque part. La spécificité du dragon moderne qui le sépare définitivement de l'ancien, est sa mobilité et surtout sa capacité de voler. Finie la seule description physique d'un animal ailé, recouvert d'écailles, possédant quatre pattes, un long cou et une longue queue. Nous entrons dans la deuxième étape nécessaire selon Bachelard dans le règne de l'imagination, celle de la mobilité qui suit la constitution de l'image, celle de l'animation de la créature.

> Comme la description des formes est plus facile que la description des mouvements, on s'explique que la psychologie s'occupe d'abord de la première tâche. C'est pourtant la deuxième qui est la plus importante. L'imagination pour une psychologie complète est avant tout un type de mobilité spirituelle […] Il faut ajouter à l'étude d'une image particulière l'étude de sa mobilité, de sa fécondité, de sa vie[103].

En effet, le dragon moderne se déplace énormément, il marche, il court, il vole, il nage, il change de pays et de vie, il traverse des mers, en une dynamique qui cadre avec les tendances modernes. Il transporte parfois un cavalier en vol aux quatre coins du globe, une situation visible dans de nombreux romans (cycle *DragonLance* M. Weis et T. Hickman, 1984-..., ou cycle Eragon, C. Paolini, 2003-...).

La Fantasy emmène le lecteur dans un monde où tout semble possible mais il se rend compte rapidement de la difficulté qu'ont les personnages à agir librement et du poids du carcan social hiérarchisé quand ce n'est pas militarisé. Les libertés sont bafouées, il faut se battre sans cesse et la crainte règne. Les dirigeants possèdent la mobilité et contrôlent les moyens de voyager, tandis que les populations vont à pied, en barque ou à cheval. Les déplacements magiques sont réservés aux magiciens, les portes de transfert ne s'ouvrent qu'exceptionnellement sur l'ordre d'un meneur et se referment très vite. Les périples entre

[103] Gaston BACHELARD, 1943, *L'air et les songes*, Paris, José Corti, p. 7.

les cités sont longs et sujets à de multiples rencontres insolites et à bien des dangers. Le choix d'emprunter des routes est synonyme d'aventure. On y va rarement seul, sauf si l'on peut compter sur sa force physique ou sur la reconnaissance de son rang social. Ces voyageurs solitaires que les villageois considèrent de biais, mercenaires, chevaliers en armes ou sorciers, ne craignent ni les bêtes sauvages qui abondent dans les forêts, ni les brutes qui errent sur les chemins, ni les visions étranges qui hantent les nuits.

Le déplacement à dos de dragon ou la visualisation du paysage parcouru par les yeux du dragon, permet d'appréhender une autre vision de ce monde, à partir du ciel, un monde ouvert et libre des bandits de grands chemins. Nous montons dans une autre dimension, un monde onirique clair coupé des exactions terrestres, un voyage merveilleux perçu comme une libération d'entraves mais non dépourvu d'embûches, de dangers différents mais tout aussi présents. Les relations se basent sur la confiance en ce moyen de transport peu banal et sur l'équilibre (réel et figuré).

Dans un premier chapitre, nous considérons l'image du dragon vue de l'extérieur, c'est-à-dire le symbole de la liberté rêvée, ainsi que les signes de la mobilité qu'il offre : la marche, la natation et le vol. Par l'étude du cas d'Errol (T. Pratchett, 1990) nous répondrons à la question : un dragon de Fantasy peut-il ne pas voler ?

Dans le deuxième chapitre, nous nous rapprocherons de la créature en contexte pour étudier les éléments physiques décrits qui permettent le vol, c'est-à-dire les ailes, leur texture et leur utilisation dans l'air, sans oublier leur charge symbolique. Nous complèterons ce chapitre par un cas de sauvetage d'un dragon aux ailes brisées.

Dans le chapitre trois, nous verrons l'apprentissage du premier vol pour le cavalier, le ressenti négatif et positif, et son impact symbolique sur le roman.

Le dragon nous amène dans des univers symboliques, mais grâce à sa capacité récente à nous conduire sur son dos, nous passons dans le domaine des sensations extrêmes, des extériorisations de forces refoulées qui se réalisent dans le rêve. Nous allons vers le ciel où l'homme, de tout temps, a projeté le contenu de l'inconscient.

1 – Le dragon passeur vers le monde onirique

Le dragon incarne tellement de forces mythiques (la nature sauvage, la puissance archaïque des origines, la liberté de mouvement, l'animalité indomptée, tout ce que l'homme a opprimé en optant pour la civilisation) que l'introduire dans un roman est d'emblée une invitation à un voyage merveilleux extratemporel dans l'onirisme

romanesque. Il est archétype, idéal et symbole de forces que décrit ici Jean-Paul Resweber :

> Cet idéal-type, c'est le dragon démiurgique, énergétique et symbolique, le dragon principiel, figure du Tiers, point de départ et de retour des contradictions, degré zéro de l'écriture, premier ordonnancement du chaos : hypothétique et fantomatique trait d'union entre le néant et l'être[104].

Ces concepts qui résument toute notre première partie, en font la clé pour un départ sans entraves vers l'Ailleurs, départ présenté par Resweber comme une introspection constructive qui l'éloigne de l'univers souterrain glauque auquel on le rattachait par le passé et auquel le rattachait encore Durand[105] il y a seulement vingt ans. Son image a évolué. Aujourd'hui, en Dragon Fantasy, le dragon n'est pas qu'un trait d'union positif avec un univers construit, il n'est pas seulement un biais qui permet au lecteur de s'approprier une part de son inconscient, il est, également, à la fois révélateur de l'univers fictif auquel il participe en tant que personnage et modeleur de la perception du lecteur des dysfonctionnements de son propre univers. Il est le passeur des âmes pesantes non plus grâce à une barque mais à coups d'ailes puissantes et tonnantes. Le dragon moderne s'est détourné du dragon ancien en devenant diurne et porteur d'une lumière intrinsèque qui éclaire l'environnement où il se trouve.

En présence de cet archétype, le lecteur s'attend à être propulsé vers un univers fantastique et merveilleux d'où surgissent des choses extraordinaires au fil des pages. La manière la plus prodigieuse de plonger dans le rêve est de permettre à l'homme de réaliser son souhait de toujours : voler comme un oiseau, libre et léger. Le vol est le souvenir des rêves, l'évasion, l'espace sans limites. Icare, ignorant les conseils de Dédale son père, ivre de pouvoir voler, voulut monter jusqu'au soleil oubliant que ses ailes d'oiseau étaient collées à la cire et qu'elles pouvaient fondre. Car le vol permet d'oublier dangereusement les matérialités contraignantes. Comme le dit Percy Shelley : « Hail to thee, blithe spirit! Bird thou never wert/ That from heaven, or near it/ Pourest thy full heart»[106]. L'homme ne fut jamais oiseau malgré toute sa volonté et le désir de son cœur d'aller au ciel. Parcourir librement le ciel comme tel demeure au rang des fantasmes. Le seul endoit où l'homme

---

[104] Jean-Paul RESWEBER, « brider ou hybrider les dragons ? » in Jean-Marie Privat (dir.), 2006, *Dragons entre Sciences et fictions*, actes du colloques international de Metz « l'hybridité des dragons », Paris, CNRS, p.178.
[105] Gilbert DURAND, 1984, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, 10e édition, Paris, Dunod.
[106] Percy Bysshe SHELLEY, 1820, *To a Skylark,* 1996, London, éd. Phoenix (livret de 59 pages).

puisse voler – hormis en rêve – est dans l'imaginaire et ses transcriptions littéraires témoignages de ses fantaisies oniriques, en Fantasy.

a) La primauté de l'élément air

Le rêve de voler se concrétise dans les trois sous-genres de la Fantasy que nous considérons (générale, Heroic et Dragon Fantasy) où le dragon, en parfaite symbiose avec le héros ou non, peut lui offrir la possibilité de voler à toute heure, de n'importe où. À travers leurs yeux, leur ressenti et la foule de détails permettant une mise en situation très réaliste, le lecteur se retrouve également en apesanteur, passager clandestin et témoin pénétré de leur singulier voyage au-delà des frontières humaines.

Voler à dos de dragon permet au héros de se déplacer librement sans se soucier des contraintes paysagères, et symboliquement, de se libérer, de « s'envoler bien loin de ces miasmes morbides, de se purifier dans l'air supérieur » de l'idéal romantique de Baudelaire (1857, « Élévation », *Les Fleurs du Mal*).

En Dragon Fantasy, le dragon offre parfois le voyage libérateur, lorsqu'il invite un personnage choisi à monter sur son dos et à décoller avec lui pour découvrir le plaisir du vol. Il s'agit d'un moment magique et ludique où l'esprit en suspension dans l'air oublie tout. C'est le cadeau de la dragonne Kharendaen à Thelvyn qui a toujours eu une peur panique des dragons : « It is never easy to part with a deep fear […] Let's go for a ride [...] Responding to a playful impulse, she made a slow, complete circle over the encampment. Then she turned, banking sharply and soared skyward »[107]. Cette image qui clôt le roman sur le vol ascendant et hardi, représente l'émancipation du héros de ses peurs, son détachement du monde des hommes et son entrée triomphale dans l'univers draconique, mais nous n'avons pas la réception du héros car la clé est la dragonne qui décide du moment et de l'intensité à donner au passage initiatique vers l'Ailleurs. Ce vol n'est pas dénué de jeu, avec un clin d'œil amusé au lecteur le dragon exprime sa totale liberté de mouvement et d'esprit contrairement à l'humain empêtré dans ses contradictions, ses peurs et ses problèmes quotidiens. Lorsque Saphira invite Eragon : « When you return we will fly together, just the two of us »[108], c'est la promesse du plaisir ludique. En effet, ils se retrouvent après la mission d'Eragon, pour un moment de folie. Ils se connaissent bien, ils se font confiance et peuvent se débrider complètement, insouciants des dangers. Saphira

---

[107] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 396.
[108] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 273.

s'amuse et entraîne Eragon dans sa folie. Elle monte et descend comme une flèche, elle va au-dessus des nuages où ils ont du mal à respirer, puis elle plonge en spirale, part en chute libre sur le dos puis remonte enfin. Le lecteur est pris dans un tourbillon vertigineux de manège ponctué du rire d'Eragon qui évacue ses tourments. De retour au sol, il s'exclame: « Now that was fun! ». Saphira lui répond que le plaisir de voler est intense parce qu'on y joue avec la mort: « There is no more exciting sport than flying, for if you lose, you die »[109]. C'est d'ailleurs le cas de tous les sports extrêmes.

Le voyage à dos de dragon, comme tout voyage aérien, compacte les éléments paysagers sur une carte en relief. Le lecteur s'initie au décryptage du monde réduit à une maquette, d'en haut, en partageant l'impression de domination ressentie («We are the rulers of the sky »[110]. Les hommes sont insignifiants. Il est certain que les voyages en avion, les cartes et les photographies aériennes sous-tendent la visualisation des descriptions. Cela nous permet de rappeler que l'univers de Fantasy se fonde sur l'impression de réalisme. Nous voyons avec la précision d'une caméra une réalité imaginée, nous pouvons suivre l'itinéraire des héros sur une carte[111]. Nous fluctuons sans cesse entre le rêve et l'impression de réalité que l'auteur permet d'appréhender grâce à son souci de perfection esthétique.

Comme c'est le cas pour les voyages aériens, le dragon devrait également rapprocher les distances et les gens. Or lorsque nous voyons le vol, c'est l'inverse qui se produit, le récit reste en suspension et le temps semble s'arrêter. Les distances à couvrir et les gens à rencontrer sont oubliés. Le vol du dragon passeur permet d'accéder au domaine de l'esthétique et de la perception poétique qui n'ouvre pas vers les autres, mais ramène au contraire chacun vers soi-même. Et pour reprendre une phrase de Bachelard, « en l'air infini s'effacent les dimensions. Nous touchons ainsi à une matière non dimensionnelle qui nous donne l'impression d'une sublimation intime absolue »[112]. En effet, le dragon permet de traverser le ciel impalpable, l'immensité sans écueil, le vide qui peut se remplir subjectivement à volonté en fonction des couleurs, de la lumière des astres ou les éclairages magiques particuliers, des éléments évanescents sans cesse renouvelés.

Nous nous éloignons résolument du dragon lié au sol ou à l'eau, en Fantasy moderne. Voici la définition de Terry Pratchett : « Huge big thing. *Flapping*. Great big

---

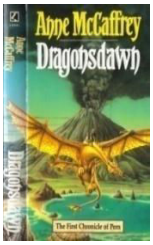
[109] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 302.
[110] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 301.
[111] Voir troisième partie, chapitre 1, § 3, b, « le périple ».
[112] Gaston BACHELARD, 1943, *L'air et les songes*, Paris, José Corti, p. 16.

flapping. Leaping thing. Teeth. Huffing. Blowing. Great big huge blowing *flapping* thing. Great hot blowing *flapping* thing »[113]. Cette description est donnée par l'orang-outan bibliothécaire d'Ankh-Morpork, à Carrot, le garde de service qui traduit ses mimiques et prend sa surprenante déposition. La répétition du mot « flapping » ramène sans cesse l'attention sur le battement des ailes. La lourdeur du vol est traduite par les consonnes chuintantes, et le battement des ailes s'exprime par les propositions courtes. Toutes les autres caractéristiques (feu, crocs) sont secondaires. C'est encore le vol qui interpelle Vimes lorsqu'il note dans son calepin : « Itym : Heavy draggon, but yet it can flye right welle »[114]. Le dragon ne plane pas, ce qui signifierait une mobilité réduite soumise au vent ou aux courants, il est automobile.

Les ailes en font une créature volante extraordinaire aux yeux de l'homme moderne, un symbole de la vie qui ne se conçoit plus sans la mobilité. C'est l'image propagée par les illustrations d'aujourd'hui (voir annexes 32-34), qui représentent des ailes immenses déployées, des ailes si grandes qu'elles ne tiennent pas sur la couverture du roman et se poursuivent sur la tranche, comme le montrent les documents ci-dessous.

1

2

3 

1- K. Kerr, 1997, *The Red Wyvern*, USA, Bantam Spectra Book
2- M.Weis & T. Hickman, 1995, *Dragons of Summer Flame,* USA, TSR / Wizards of the Coast 2001.
3- A. McCaffrey, 1989, *Dragonsdawn,* USA, Corgi.

Le dragon propage une image de puissance singulière puisqu'il commande la dialectique de l'enthousiasme comme de l'angoisse liées au vol. Ces images s'imbriquent au fil des pages. L'angoisse est liée à la position de hauteur, sans support fixe, qui implique la peur de la chute, exacerbée lors de combats aériens ou lors du premier vol d'un humain à dos de dragon (voir fin de ce chapitre). Un dragon peut terrasser facilement l'homme, d'autant plus facilement s'il surgit du ciel, de ce fait, sa silhouette vue dans le ciel n'est pas toujours bien accueillie[115] car elle succite la crainte de l'attaque. Le lecteur partage souvent la merveilleuse vision offerte du vol onirique, l'ascension aisée sans habitacle, le vent dans les cheveux, l'incarnation même de la liberté.

---

[113] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !*, GB, Corgi Book, p. 101.
[114] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !*, GB, Corgi Book, p. 160.
[115] Voir troisième partie, ch. I, §1, 3 a) « réactions populaires empreintes de peur», l'attitude des fuyards et de Hullek, dans la nouvelle de C. Bank étudiée à ce chapitre.

S'il symbolise la liberté de mouvement, il est aussi synonyme de liberté de vie, de fuite des problèmes. Sa position est enviée de ceux qui, au sol, vivent des contraintes et des responsabilités et ne rêvent que de s'évader. Lorsqu'Alessa, envieuse et amère, pense à Thelvyn qui a choisi de vivre sous sa forme draconique, elle estime qu'il a gagné plus qu'il n'en aurait dû, un privilège, un cadeau des dieux qu'elle aurait aimé avoir : « she envied him his freedom as a dragon, riding the winds, living and hunting in the wild [...]. Her own life seemed shallow and demanding by comparison »[116].

Le regard est tout autre lorsqu'il vient de l'initié, de celui qui a déjà bénéficié de l'enseignement du passeur et emprunte la voie de la sagesse draconique. La vision du dragon en vol devient la métaphore poétique de la joie. Celui qui le contemple fait abstraction de tout ce qui l'entoure. Le dragon incarne alors les possibles, le voyage à travers le monde, l'ascension, la légèreté, occultant sa corpulence inhibée en vol. Lorsque Thelvyn regarde la dragonne s'élever dans le ciel, il est admiratif : « admiringly. He wondered what it would be like to be a dragon. She made flight seem so effortless and delightful, riding the wind with slow, stately grace through the ridges and the valleys »[117].

Les romans de Dragon Fantasy insistent peu sur l'angoisse liée au dragon élément aérien ou sur l'angoisse du vol. La peur est évacuée très rapidement et le lecteur s'engage dans l'aventure du côté des héros, avec un bon dragon, pour lutter contre les mauvais. Il peut apprécier pleinement le voyage, découvrir les paysages, embrasser d'un seul coup d'œil des vallées entières, passer par-dessus les montagnes, être presqu'un dieu.

Le dragon moderne porte en lui l'image du vol: « in the air it was an elemental thing, graceful even when it was trying to burn you »[118], à tel point qu'il en devient étrange qu'il puisse marcher ou nager. Ce sont pourtant des capacités normales de la vie au sol que les dragons montrent également.

b) Les autres caractéristiques de la mobilité du dragon

L'élément air et le vol ont tendance à occulter les autres éléments, l'eau, la terre, le feu qui caractérisaient le dragon d'antan et qui font toujours partie de lui. Les auteurs complètent leurs récits de rares passages qui prouvent qu'ils sont également d'excellents nageurs, des marcheurs et même des coureurs.

---

[116] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 8.
[117] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 337.
[118] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !*, GB, Corgi Book, p. 171.

Ainsi peut-on voir Saphira emmener Eragon vers un lac en lui proposant un bain. Elle entraîne encore une fois son cavalier dans sa folie ludique. Elle plonge ignorante du choc que cela représente pour l'humain et l'initie au déplacement sous l'eau à dos de dragon au risque de le noyer. Ses acrobaties permettent d'appréhender son excellence innée dans le domaine aquatique qu'elle traverse sans efforts, alors qu'elle n'avait jamais nagé auparavant. Ses ailes bloquées contre son corps ne la gênent pas. Elle est transfigurée durant un court instant en la perception d'une image triple. Elle est d'abord une lance que rien ne peut arrêter. Puis, les deux personnages se rapetissent : Saphira se perçoit comme une anguille, indicateur de son aisance, mais qui appartient au domaine du réel impossible étant donné sa taille, tandis que la perception d'Eragon emprunte aux légendes, domaine irréel magnifié, car il se voit sur un serpent de mer. Les apparences proches ainsi juxtaposées (« fantastic shapes ») expliquent l'excellence du dragon à la nage par une sorte de résurgence d'une mémoire ancestrale.

> Saphira folded her wings and dived into the lake, her head and neck entering it *like a lance*. The water hit Eragon *like an icy wall*, knocking out his breath and almost tearing him off Saphira. He held on tightly as she swam to the surface.[...] This time they slid gently under the water. Saphira twisted and turned in *fantastic shapes*, slipping through the water *like an eel*. Eragon felt as if he were riding *a sea serpent of legend*[119].

La nage sous l'eau, pour le seul plaisir, demeure exceptionnelle dans les romans. Le dragon plonge pour se nourrir: « The purple dragon tucked his wings and plummeted into the water. [...] Bardon felt the satisfaction that pulsed through the dragon as he swalloowed his catch »[120]. Il peut suivre le dragonnier pour se rafraîchir. C'est le cas de Greer lorsque Bardon entre dans le lac pour prendre un bain. Mais, les dragons savent tous nager même s'ils n'entrent pas dans la catégorie aquatique déterminée par le *Draconomicon* qui accorde un paragraphe entier à leur nage sous l'eau : « A swimming dragon usually moves like a big reptile. It folds its wings tightly against its body and throws its leg back, creating a streamlined shape. It moves its body left to right in a sinuous motion and its tail lashes from side to side providing propulsion »[121]. La nage ainsi décrite se rapproche en effet de celle de l'anguille ou du serpent qui ondule sur le sol.

---

[119] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*,USA, Laurel-Leaf, p. 353. C'est moi qui souligne.
[120] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, USA, Waterbrook, p. 9.
[121] Andy COLLINS, Skip WILLIAMS, James WYATT, 2003, *Draconomicon, The Book of Dragons,* USA, Wizards of the Coast, *Dungeons and Dragons* supplement, p. 21.

Sur Pern (McCaffrey), les dragons vont se baigner à la mer, se faire frotter à l'eau et au sable pour retirer la désagréable odeur de soufre qui imprègne leur peau après le combat contre les *Threads* ; sinon, ils se mouillent pour avoir ensuite le plaisir de rester étendus sur le sable, à se chauffer au soleil, de manière très reptilienne. Si les dragons montrent qu'ils ne craignent pas l'eau, cet élément ne leur est plus indispensable comme au léviathan.

Ils sont tellement visualisés en vol qu'on s'étonne de les voir marcher. Pourtant dans les romans il leur arrive de devoir traverser des espaces insuffisants pour leurs ailes. Ils démontrent alors qu'ils marchent naturellement comme n'importe quel animal qui vit au sol. Certains auteurs leur accordent même une certaine souplesse: « Thelvyn had never thought of dragons as being built for walking. Their stance had always seemed to him rather awkward. What he soon discovered was that Kharendaen's long legs and catlike movements served her quite well on the ground »[122].

Chaque auteur laisse transparaître dans son dragon l'image mentale d'un autre animal qu'il cite parfois pour permettre une meilleure perception du mouvement. Cette comparaison peut le mettre en valeur (souplesse du chat pour Gunnarsson) mais elle peut aussi, contribuer à le ridiculiser (image du kangourou et du lapin pour McCaffrey) car si la marche est un acte naturel, elle ne semble pas vraiment adaptée au dragon. Elle est dévalorisante et inattendue au point de le rendre pitoyable au sol. C'est un sentiment généralement ressenti par son propre cavalier qui souffre de ses faiblesses au sol où il se fait dépasser par n'importe quel autre animal. La marche n'a pas l'aura et la noblesse du vol. Ainsi Sean, affecté, observe son dragon Carenath descendre vers lui en sautillant de façon grotesque, en balaçant sa tête et en utilisant ses ailes pour maintenir son équilibre:

> With a petulant *swing of his head*, Carenath began to amble back down to Sean, spreading his *wings to balance* himself. A dragon's walk *looked odd* since he had to crouch to the *shorter forelegs*. Some of them fell more easily into a *hop-skip gait*, dropping to the forquarters every few steps. Sean disliked the dragons looking so *ungainly and unbalanced*.[...] 'I would rather fly on ahead' [Carenath said], doing his little hop-skip beside Sean. Once again Sean thought that his brave and lovely Carenath looked like a bad cross between a rabbit and a kangaroo.
> "You were designed to fly"[123].

---

[122] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 343.
[123] A. McCAFFREY, 1989, *Dragonsdawn*,GB, Corgi Book, pp. 314-15. C'est moi qui souligne.

En comparant mentalement l'image du dragon en vol et celle du marcheur, Sean est attristé qu'un animal si puissant, si hautement estimé puisse être aussi gauche et ridicule au sol (« ses ailes de géant l'empêchent de marcher », Baudelaire[124]). Le contraste entre les deux images est un fossé inadmissible. La simple constatation qu'il a été conçu pour voler, confirme l'idée que l'homme associe l'image du dragon au domaine aérien. C'est également le sentiment de Dallandra sidérée par la démarche d'Arzosah. « As always Dallandra marvelled at how *awkward* she was *on the ground* in contrast to her ease and beauty in the air »[125].

Terry Pratchett exprime avec son cynisme habituel, la même idée de différence de perception, lorsqu'il affirme : « Somehow the dragon was *worse on the ground*. In the air it was an elemental thing, graceful even when it was trying to burn you to your boots. On the ground it was just a damn great animal »[126]. Au sol, le dragon perd sa perfection et l'idée même de dragon. Au sol il est dégradé au rang d'animal inaccepté parce qu'il ne stimule pas l'imagination.

Nous retrouvons ici Baudelaire (L'albatros) qui se révoltait du grotesque et de la maladresse au sol, de l'albatros, « le prince des nuées », « Ces rois de l'azur, maladroits et honteux » « Ce voyageur ailé, comme il est gauche et veule ! ». L'albatros incarnait pour lui le poète libre et agile lorsqu'il était en vol, c'est-à-dire lors de la création, qui avait du mal à se défendre contre les marins, symboles des ennuis terrestres et de tout ce qui contrecarre l'imagination. L'image est la même pour le dragon qui symbolise l'imagination et la liberté créatrice. Les auteurs de Fantasy refusent l'idée du dragon au sol. Comme l'albatros il est seigneur du ciel, il transporte au-dessus de la foule et des miasmes, il permet l'évasion de la réalité quotidienne. Le dragon n'est cependant pas infirme au sol, ni en danger de mort, à l'inverse de l'albatros, mais il perd son symbole de liberté.

Le dragon marcheur semble en effet, une aberration du fait de son physique particulier. Il est affublé de deux paires de pattes de longueur différente et d'une paire d'ailes. Il est la seule créature au monde à posséder trois paires de membres (quatre pattes et deux ailes). S'il s'appuie sur ses pattes avant, plus courtes, il va se traîner au sol, la queue en l'air. S'il se redresse sur ses pattes arrière, il ne peut se tenir droit car le poids de ses ailes le gène, il s'appuie alors sur sa queue comme un kangourou. S'il utilise ses ailes

---

[124] Charles BAUDELAIRE, 1857, « L'albatros », *Spleen et Idéal*, *Les Fleurs du Mal*, Paris, LGF, « Livre de Poche classique », édition 1972, établie et présentée par Yves Florenne, pp. 179-80.
[125] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 291.
[126] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !*, GB, Corgi Book, p.171. C'est moi qui souligne.

pour maintenir son équilibre, il ne marche plus, il sautille. Si la marche est très courante dans les contes où le dragon est lourd avec de grosses pattes courtaudes, elle est évitée ou rarement montrée en Fantasy. Ainsi, dans les univers draconiques, pour éviter la marche et les escaliers inévitables dans des forteresses et des châteaux[127], les dragons de Pern (A. McCaffrey, *Chronicles of Pern*) nichent sur des falaises à la paroi perforée aménagée pour la taille du dragon et l'empenage de ses ailes, les Weyrs d'où ils prennent aisément leur envol et où il leur est facile de se poser. Ils se rapprochent alors comportementalement des grands rapaces qui établissent leurs aires au sommet de montagnes, une image reprise par la Dragon Fantasy dans sa conception de cités de dragons (troisième partie, ch. II, §3 b).

Le dragon court plus aisément qu'il ne marche. Ainsi, Thelvyn et Kharendaen, dragons dans le monde parallèle, se camouflent dans un nuage de poussière, au ras du sol pour ne pas se faire voir des *Masters*. Ils se dépêchent d'atteindre le transcosme: « ran as fast as they could toward the worldgate […] They ran as fast as they could, though running was far less natural to a dragon than flight »[128]. La course est moins naturelle que le vol, mais les dragons prouvent qu'ils peuvent être très rapides et même échapper à des poursuivants volants. Nous retrouvons nos deux héros dans une situation similaire un peu plus loin:

> Tucking away their wings tightly, the dragons dropped their heads low and *ran* as *fast* as they could [...] Even on foot, they could move along *with surprising speed*, their *long, leaping gait* carrying them across the dunes [...] the Masters could not easily follow on the wing[129].

Le *Draconomicon* exprime la même idée d'aisance: « a running dragon can easily outpace the finest horse. It uses a galloping motion, moving both front legs together, followed by both back legs »[130]. Notons la comparaison avec le cheval dont le galop demeure une référence de vitesse et l'inspiration empruntée aux dinosaures et aux animations des modélisations effectuées par des paléontologues. La course n'a pas le ridicule de la marche parce qu'il s'agit d'un fait très ponctuel qui survient dans un contexte conflictuel précis où les ailes sont inadaptées. Les romanciers ne se posent pas la question du possible ou de l'impossible : un dragon doit pouvoir se déplacer dans toutes les

---

[127] « dragons were not built for going down stairs », T. Gunnarsson, *Dragonmage*, p. 127.
[128] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 85.
[129] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 307.
[130] Andy COLLINS, S. WILLIAMS, J. WYATT, 2003, *Draconomicon*, *The Book of Dragons,* USA, Wizards of the Coast, *D&D*, p. 20.

situations. Il marche, court et vole. Il n'appartiendrait pas à la Fantasy s'il ne volait pas. Que dire alors d'Errol, le petit dragon handicapé de l'univers du *Discworld* de Terry Pratchett qui possède cependant un rôle principal?

c) Errol : un dragon de Fantasy peut-il ne pas pouvoir voler ?[131]

Errol est le petit « swamp dragon » blanc du *Discworld* de Terry Pratchett, offert aux gardes du Watch par Lady Ramkin. Il possède les problèmes gastriques de son espèce qui peuvent les faire exploser à la moindre émotion forte. Dame Ramkin qui en élève, fait, un cours d'anatomie singulier aux gardes du Guet, censé les aider à comprendre qu'avec huit estomacs, leur mascotte puisse avoir une disgestion complexe et être comparable à une usine chimique.

> They've got eight stomachs […] They distill something flammable from whatever they've eaten and ignate the flame just as it comes out of the ducts […] a badly-run chemical factory […] Most of their brain power was taken up with controlling the perplexities of their digestion, which distill flame-producting fuels. They could even rearrange their internal plumbing overnight to deal with difficult processes (Pratchett: p. 132).

La dernière phrase de ce passage n'est pas fortuite, elle annonce au lecteur une surprenante possibilité qui va se révéler essentielle par la suite. Les problèmes intestinaux d'Errol s'entendent et se sentent: « a trickling noise and a strong chemical smell prompted them to look around » (Pratchett: p. 144). C'est d'ailleurs en ce domaine qu'il va découvrir la force qui va l'individualiser et le transformer en héros, tandis que les autres dragons des marais demeurent imbriqués dans le décor sans rôle particulier ni distinction. La description d'Errol, de son vrai nom Goodboy Bindle Featherstone of Quirm, insiste sur ses handicaps : un corps en forme de poire (« a pearshaped body », Pratchett : p. 97), des sourcils de la taille de ses ailes, une tête comme celle d'un fourmilier, des narines comme des prises d'air d'avion (« nostrils like jet intakes», Pratchett : p. 98), qui font de lui une créature invraisemblable, risible et attendrissante à la fois, l'anti-héros. Il part surtout perdant dans la vie (« a total whittle », Pratchett : p. 99) parce qu'il ne peut pas voler à cause de ses ailes trop courtes et qu'il ne pourra jamais s'accoupler[132]: « dragons have to

---

[131]Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !*, GB, Corgi Book. Toutes les citations empruntées à ce roman seront ici, signalées « Pratchett » suivies du numéro de page correspondant.

[132] T. Pratchett (comme McCaffrey et bien d'autres auteurs) adopte la thèse des scientifiques qu'un dragon se reproduit en vol.

mate in the air and he'll never be able to fly with those wings », (Pratchett : p. 99). Errol n'est pas présenté comme un vrai dragon. Il intègre la sphère animale la plus éloignée de l'animal, celle des animaux de compagnie dénaturée par l'homme.

Dans le même roman, un grand dragon sorti magiquement de sa sphère atemporelle apparaît dans le ciel d'Ankh-Morpork. Il va représenter un défi pour Errol qui mettra tout en œuvre pour lui ressembler, quitter sa situation d'infantilisé sans intérêt narratif, pour devenir un vrai dragon, le puissant dragon des contes qui agit sur l'imagination des hommes et impose sa loi.

L'auteur montre la réduction du petit dragon au stade animal par le fait qu'il se contente d'offrir la vision « du dehors » selon la définition de Jean Pouillon[133], c'est-à-dire restreinte à la conduite matériellement observable, que G. Genette a dénommé « focalisation externe »[134]: l'aspect physique du personnage, le comportement et le milieu où il vit, sans savoir ce qu'il pense. Et son désir de ressembler au grand est perceptible de l'extérieur car Errol, comme tout animal de compagnie, ne parle pas mais s'exprime par mimiques. Lorsque le grand dragon survole lentement la place où le chevalier de pantomime doit l'affronter, il grimpe sur l'épaule de Vimes et calque le rythme de ses petites ailes sur celui du grand : « his stubby wings were beating in time with those of the bigger specimen » (Pratchett : p.158). Plus tard, le dragon les attaque, Errol veut le rejoindre en courant, mais il ne parvient qu'à se donner l'image déplorable d'un poulet: « The stubby wings [...] and he was remaining airborne solely by flapping madly, like a chicken » (Pratchett : p.175). Ses efforts ne contribuent qu'à le rendre pitoyable.

Il va ensuite passer par différentes étapes inexplicables et inexpliquées. D'abord un changement de poids. Le grand dragon projette Errol contre le toit. Vimes le rattrape et remarque sa surprenante lourdeur qui marque qu'un étrange processus est enclenché (« was surprisingly heavy », Pratchett : p. 175), l'attention du lecteur est également attirée sur ses problèmes intestinaux aggravés. Vimes craint qu'il n'explose: « was rumbling alarmingly [...] Was a stomach noise like this a sign they were about to explode? [...] Errol sneezed a cloud of warm gas that smelled worse than something walled up in a cellar » (Pratchett: p. 176). Tandis que l'intérêt des gardes (et du lecteur qui voit par leurs yeux) est tourné vers Errol, celui d'Errol se tourne exclusivement vers le grand dragon qu'il écoute et attend, sans que nous le sachions. Le suspens est maintenu jusqu'au dénouement, quelques pages

---

[133] Jean POUILLON, 1946, *Temps et Roman*, Paris, rééd. 1997, Gallimard, pp. 74-75.
[134] Gérard GENETTE, 1972, *Figures III,* Paris, Seuil, p. 82.

avant la fin du roman. Nous assistons à tout ce qu'Errol subit à l'intérieur par les yeux contrits et inquiets des gardes qui le croient malade, et à l'aspect pitoyable qu'il leur offre: « Errol gave him a mournful look and closed his eyes again […] the dragon's shivering body », « I think Errol is really ill », « He's very hot and his skin looks all shiny »[135].

Après son extraordinaire prise de poids, sa deuxième étape est sa soudaine chaleur, il est bouillant et brillant. Il se met à consommer sans distinction tout produit inflammable, depuis le charbon de la cheminée jusqu'à la table en passant par les lampes à pétrole et le contenu des tiroirs. Lady Ramkin explique qu'il veut certainement produire une flamme et enflammer les gaz qui boursoufflent ses estomacs et le font souffrir.

La progression de la « maladie » d'Errol est proportionnelle à la mainmise du grand dragon sur la ville car plus la situation politique devient incontrôlable et subie par la population, plus l'estomac d'Errol semble vivre de façon autonome et faire subir au petit dragon son incontrôlable gestion. Le grand dragon devient roi. Il exige qu'on lui amène de l'or pour qu'il constitue son trésor. Il détruit les murs intérieurs du palais et brûle les membres du conseil. Il tient à faire règner une justice expéditive : il emflamme les plaignants en public et exige un tribut humain comme repas par semaine. Le grand dragon met en place toutes les situations des contes et des récits anciens. Il veut aussi un vrai couronnement, avec une couronne en or.

Au moment des préparatifs pour le couronnement public, l'estomac d'Errol est à son point de rupture : « the little dragon's skin was moving as though heavy industry was being carried on inside. From the swollen stomach came sounds like a distant and complicated war in an earthquake zone » (Pratchett: p. 211). Deux fois seulement dans tout le roman, nous avons un changement de focalisation pour entrer dans le cerveau embrouillé d'Errol: « Strange messages were coming from the massive part of his brain that controlled his digestive system. It was demanding certain things that he couldn't put a name to » (Pratchett, p. 211). Il ne peut expliquer ce qui se passe, il est cependant à l'origine de sa mutation qu'il extrait du fin fond d'une mémoire oubliée, transformation qu'il subit tout en semblant confiant dans le résultat à venir. Nous ne comprenons pas à ce stade l'importance allouée à son nez qui réceptionne des informations nerveuses à propos de liens triples.

> Somewhere in the back of his brain unfamiliar synapses clicked like telegraph keys. Great balks of information flooded down the thick nerve cord to *his nose*, carrying *inexplicable information* about triple *bonds*, alkanes and geometric isomerism.

---

[135] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !*, GB, Corgi Book, pp. 198/ 202/ 203.

However, almost all of it missed the small part of Errol's brain that was used for being Errol (Pratchett: pp. 216-17).

Les gardes craignent tellement pour sa santé qu'il le ramènent à l'élevage de Lady Ramkin qui va le surveiller, l'observer et enfin anoncer qu'il veut défier le grand dragon (« he's trying to challenge the big dragon », Pratchett : p. 235).

La troisième étape de la transformation montre l'état cadavérique d'Errol. Son corps est tout blanc (« his skin from the neck down was an almost pure white», Pratchett : p. 235) et il est glacé après sa forte fièvre. C'est à ce moment qu'on emmène lady Ramkin comme repas du dragon. Les chose s'accélèrent. Vimes s'enfuit de la prison. Le grand dragon s'approche et commence à enflammer la ville. Pour Errol la situation devient désespérée. Il est toujours prostré mais l'imminence de l'orage est ressentie par le regard porté sur les autres dragons du chenil : « One by one, they lay down carefully on the floor and put their paws over their eyes » (Pratchett : p. 270) avec l'attitude symbolique du petit singe qui ne veut rien entendre, rien voir, rien dire. Ils s'opposent à Errol qui ne cherche qu'à aller vers le haut et à se transformer.

Dans une explosion, Errol entre enfin en scène, avec le bruit, la lumière et la fumée. Nous ne savons pas ce dont il s'agit (« someting », « something very energetic and hot » (Pratchett : p. 280). Le toit du chenil explose, les fenêtres et la porte volent en éclats. Son estomac produit une fumée si épaisse qu'il peut l'utiliser comme planche de surf, « Errol climbed above his own smoke and ascended into the skies of Ankh-Morpork » (Pratchett: p. 280). Il se transforme en une sorte d'engin à réaction : « the first ever dragon to flame *backwards* » (Pratchett : p. 281). Le petit dragon n'est plus un mort, mais un ange ressuscité, argenté, brillant ; il monte vers le ciel. Son vol extraordinaire contient tout le symbolisme religieux de l'ascension, la résurrection, l'extraction de la mort et des mortels, la montée vers son dieu dragon.

Cette façon de voler lui semble innée, « he nonchalantly kicked his back legs out as though hovering on your stomach gases was something dragons had mastered over millions of years » (Pratchett: p. 282). Il s'approche du grand dragon. La foule et les gardes attendent un combat. Mais le ceci n'est apparemment pas la motivation d'Errol. Il va de plus en plus vite : « running » « speeding » « a silvery bullet » « at an impossible speed, and he was accelerating », « a mere cone of flame at one end », « and he was gone, speeding out » (Pratchett: pp. 283-4). C'est une fusée qui échappe aux jets de flammes du grand dragon et il revient à l'attaque avec une nouvelle image d'explosion: « the air

ruptured, thunderclap of noise». Il enferme le grand dragon affolé dans un bain de son, (« a sonic wash ») puis dans une spirale de feu (« crazy fire »). Le lecteur plonge dans une folie magique où Errol serait la pointe de la baguette d'une fée. Le terme magique apparaît d'ailleurs dans le texte lorsque le grand dragon est vaincu, sa protection s'effrite, il paraît comme un fil électrique dénudé: « magic crackled along its wings » (Pratchett : p. 284).

Errol revient en pétaradant, « in a series of minor explosions » (Pratchett : p. 290), pour se placer en protecteur du grand dragon, inversant la situation, à la surprise générale. Le grand dragon est sur le sol dénommé « the thing », il se soumet à Errol. Ce n'est qu'à ce moment que Lady Ramkin annonce ce qui nous permet de comprendre la chaleur des flammes et l'odeur qu'il percevait : « They're always much more territorial than the males » (Pratchett : p. 291), sous-entendant qu'il s'agit d'une femelle et que seul Errol l'avait remarqué. Son combat est gagné sur tous les tableaux. Il est parvenu à acquérir une manière de voler qui compense la faiblesse de ses ailes, à avoir une femelle de l'espèce des vrais dragons et à se transformer en dragon acteur et héros du roman. Il est typique du héros de Fantasy qui se bat pour parvenir à son but, qui se montre capable de se transformer et de progresser. Il incarne le vrai défi, celui qu'on se donne à soi-même et qu'on met tout en œuvre pour réaliser. Il prouve également qu'un dragon héros de Fantasy doit pouvoir voler.

Considérons à présent les ailes qui permettent au dragon de voler, leur utilisation et leur image. Comment sont-elles présentées dans les récits ? Sont-elles toujours liées à l'esthétique et à la poésie ou contribuent-elles à une autre image ? Les ailes correspondent à une image définie, à un modèle universel qui se modifie peu, d'où la conformité existant entre tous les romans, et la possibilité d'en extraire une image générale. Nous poursuivrons le déplacement dans l'air avec l'intêret récent d'inspiration plus technique et sportive. Nous garderons à l'idée que l'imagination de l'écrivain, de l'illustrateur, du lecteur et du public en général, est modelée en boucle par la propagation d'une iconographie de plus en plus détaillée et réaliste. Elle s'appuie sur l'outil informatique qui traite des images existantes et des documents scientifiques dans le domaine de l'aérodynamique, de l'aéronautique, de l'observation du vol des oiseaux ou de leur anatomie. Ceci nous amène à aborder une dimension plus technique qui contribue à montrer le dragon telle une merveilleuse machine volante qui accomplit d'incroyables prouesses techniques (d'où la nécessité de l'apprentissage pour le cavalier) et montre également que l'imaginaire moderne s'appuie sur la technique pour créer du merveilleux et permettre à l'anti-héros de départ de se transformer en super héros.

2 – L'aérodynamique du dragon

Contrairement à l'avion dont le vol est un concept rationalisé et une image inerte, le vol du dragon, compromis entre celui des oiseaux et celui de la chauve-souris, possède une valeur onirique vive grâce au mouvement des ailes. Mais, le fait de visualiser un passager en vol évoque également les déplacements aéroportés d'autrefois et les sensations qu'on peut ressentir en parachute, en surf ou en manège, les sports qui offrent une poussée dans l'air et demandent un certain équilibre.

L'aérodynamique est une science récente née au XIXème siècle grâce à l'étude du vol des oiseaux et les expérimentations de planeurs par l'Allemand Lilienthal et le Français Mouillard[136]. Le terme s'emploie également pour parler de formes dites aérodynamiques pour lesquelles la force exercée par le vent le long du corps (avion, projectile) est aussi petite que possible[137], et par extension, on l'utilise pour les engins aux lignes particulièrement effilées (bolides) qui, parce qu'ils opposent moins de résistance à l'air, peuvent se déplacer plus vite. Aujourd'hui la construction d'un avion, d'une automobile, d'un train ou la rentrée des fusées dans l'atmosphère, serait impensable sans études aérodynamiques préalables. Si le terme sied au dragon, c'est parce qu'il accumule les notions de déplacement dans l'air, d'aisance du vol et de forme physique allongée visualisées dans les romans comme dans ce passage de T. Pratchett « The dragon flew slowly, only a few feet above the ground, wings sculling gracefully through the air. It flew with head and neck fully extended »[138].

La description du vol du dragon moderne bénéficie de plusieurs domaines techniques (physique, marine, biologie, aviation). Même si les auteurs insistent peu sur la forme physique générale (sauf lorsqu'elle est très particulière comme celle d'Errol qu'on vient de voir), ils associent néanmoins la queue au gouvernail, l'immensité des ailes à la suspension dans l'air, le fuselage du corps à la rapidité du vol, les écailles lustrées à la facilité de l'entrée dans l'air, etc.

Nous allons, ici, étudier l'aile, élément physique porteur et propulseur présenté dans les trames narratives et les études pseudo-scientifiques de Fantasy (texture, solidité, accroche et dimension) avant de considérer le déplacement de la créature. Nous

---

[136] *Dictionnaire encyclopédique,* 1989, Paris, Hachette, p. 17.
[137] MARTINEAU F. (dir.), *Nouvelle Encyclopédie*, 1972, Genève, éd. des deux Coqs d'Or, p. 36.
[138] Terry PRATCHETT, 1990,*Guards! Guards!,* GB, Corgi Book, p. 210.

terminerons par un sauvetage d'un dragon aux ailes brisées où le binôme dragon/homme porté est en danger de mort.

a) Les éléments indispensables au vol : les ailes

L'aile, qu'elle appartienne à un oiseau, un avion ou un dragon, est aérodynamique. Elle est plus épaisse à l'avant qu'à l'arrière et de courbure différente dessus et dessous pour permettre la portance. Chez les animaux et les dragons, elle est également propulsive pour les pousser dans l'air. Mais, contrairement aux ailes emplumées d'oiseau, l'aile du dragon est membraneuse comme celle d'une immense chauve-souris.

Pour sa charge symbolique, l'aile de la chauve-souris a été préférée en Europe à celle emplumée de l'oiseau, réservée aux anges et aux créatures diurnes. Alphonse Toussenel écrivit : « c'est la chauve-souris qui a le plus contribué à incruster dans l'imagination des crédules mortels, les mythes plus ou moins fabuleux de l'hyppogriffe, du griffon, du dragon, de la chimère »[139]. L'aile membraneuse est associée à l'être maudit, la nuit, la sorcière, la peur, le noir et la mort. Dans la cosmogonie de Victor Hugo, elle personnifie l'athéisme et se place au bas de l'échelle, au-dessous du corbeau, du griffon et du vautour, alors que pour l'oiseau, « Etre ailé, l'aile est bonne et sainte »[140], l'aile emplumée est celle qui permet de monter rapidement vers les cieux où siègent les dieux. Les premiers dragons littéraires pulsaient tous une charge démoniaque souillante qui se retrouve dans certains romans sombres, T. Harris, 1987, *The Red Dragon* par exemple, ou dans l'Heroic Fantasy à l'instar de ce dragon noir qui apparaît devant Aurican « a shape of black wings, like a monstruous snake-limbed bat »[141]qui associe la triple négativité du serpent, de la noirceur et de la chauve-souris. Smaug, à la capacité diabolique de soumettre son adversaire, est une créature nocturne. En une seule phrase et une habile comparaison qui agit par relation binaire transitive, Tolkien attribue à Smaug une charge négative, un domaine symbolique et sa ressemblance avec la chauve-souris en portant le regard du lecteur sur ses ailes, « Smaug lay, with wings folded like an immeasurable bat »[142].

En Fantasy générale et en Dragon Fantasy, la connotation satanique et l'association au monde glauque ont disparu. Si les ailes du dragon n'ont pas changé de texture, elles sont

---

[139] Alphonse TOUSSENEL, 1847, *L'Esprit des Bêtes, Vénerie française et zoologie passionnelle*, Paris, Librairie sociétaire, p. 340.
[140] Victor HUGO, 1855, « Dieu » in Jacques Seebacher et Guy Rosa (dir.), 1986, *Poésie IV,* note et notice de René Journet, Paris, Laffont, coll. « Bouquins », p. 387.
[141] Douglas NILES, 1996, *The Dragons,* USA, TSR/Wizards of the Coast, p. 191.
[142] J. R. R. TOLKIEN, *The Hobbit or There and Back Again*, GB, rééd. 1995, Harper Collins, p. 250.

demeurées membraneuses et immenses comparées à la taille de la créature, on ne rapproche qu'exceptionnellement le dragon à la chauve-souris. Comment est présentée l'aile aujourd'hui ?

- L'envergure :

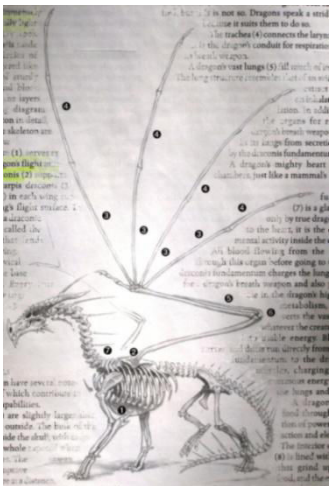
Harry Potter, comme Eragon, a le loisir d'observer le dragon nouveau-né et d'être surpris par la dimension inaccoutumée des ailes: « Its spiny wings were huge compared to its skinny jet body »[143], « The dragon fanned its wings ; they were what had made it appear so contorted. The wings were several times longer than its body and ribbed with thin fingers of bone that extended from the wing's front edge, forming a line of widely spaced talons »[144].

Les ailes décrites et illustrées aujourd'hui n'ont plus rien à voir avec les ébauches visibles dans les peintures anciennes, les auteurs leur offrent facilement plusieurs mètres d'envergure pour qu'elles puissent supporter le poids d'une créature si gigantesque et le porter aisément : « these wings were fifty feet from tip to tip »[145]. Il est notable qu'une telle précision de la mesure des ailes soit aussitôt reliée au bruit produit par les battements. La phrase de Le Guin se poursuit d'ailleurs ainsi: « and as they beat they made a sound like kettledrums or rattle of brass ». L'aile du dragon romanesque visualisée, n'est jamais un élément inerte, elle contribute toujours à une production d'émotion et d'esthétique.

Les ailes sont immenses, puissantes et parfaitement adaptées à leur rôle, parce qu'il n'apparaît nulle part que le dragon ressente des difficultés pour voler, ni même qu'il soit lassé par le vol. Ceci s'expliquerait par les spécificités de son squelette dont nous proposons ici des aboutissements des recherches (pseudo-)scientifiques à côté de l'illustration de la page suivante[146]. Sur les longs trajets, le dragon se repose en planant et en utilisant les courants aériens comme les oiseaux migrateurs : « To further conserve energy in flight, a dragon makes use of any updrafts it can find. A dragon can soar for hours with little effort »[147].

---

[143] J. K. ROWLING, 1997,, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, GB, Bloombury, p. 254.
[144] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 55.
[145] Ursula LE GUIN, 2001, *The Other Wind,* USA, Harcourt, p. 109. Voir aussi annexes 32 et pages suivantes.
[146] L'illustration de la page suivante et les citations du commentaire sont extraites de Andy COLLINS, S. WILLIAMS, J. WYATT, 2003, *Draconomicon*, *The Book of Dragons,* USA, Wizards of the Coast, *D&D*, p. 8. Cette illustration présente le système osseux, mais voir aussi en annexe 29 l'extraordinaire tissage musculaire de la poitrine (deuxième planche anatomique dessinée par T. Lockwood) où s'accrochent les ailes, qui permet d'appréhender la puissance du vol.
[147] Andy COLLINS, S. WILLIAMS, J. WYATT, 2003, *Draconomicon*, *The Book of Dragons,* USA, Wizards of the Coast, *D&D*, p. 19.



Les ailes s'accrochent au squelette dont l'observation du dessin de T. Lockwood permet d'apprécier l'immensité.
Un dragon peut voler grâce à la spécificité de son squelette qui, à l'instar de celui des oiseaux, est creux, léger et solide « immensely strong, yet exceptionally light. In cross-section they look hollow, with thick walls made up of concentric circles of small chambers staggered like brickwork ».
Les numéros visibles sur l'image renvoient aux noms et explications données dans le texte, comme dans un livre d'anatomie. Par exemple « the metacarpis draconic (3) and alar phalanges (4) in each wing support most of the wing's flight surface ».
Réf: voir note de bas de page 147.

Les illustrateurs s'accordent tous à terminer l'avant-bras par un crochet qui servirait normalement à agripper les falaises, ou des façades de batiments selon E. Drake (2003), une réminiscence de la chauve-souris que les auteurs n'utilisent cependant pas. Un dragon s'accroche exceptionnellement à une falaise. Nous le voyons grimper la montagne dans E.E.Knight, 2005, *Dragon Champion*, parce que ses ailes n'ont pas encore poussé et il utilise ses serres. Ce crochet qui oscille entre le dard de scorpion, la serre d'un rapace, se positionne comme le pouce de la main (réminiscence d'un lien ancien), est le point de convergence des os qui soutiennent l'aile, une extension nommée « alar olecranon » selon le *Draconomicon*, mais qui n'intégre même pas la panoplie des armes du dragon. Il n'a qu'une valeur esthétique.

Les ailes ont pris leur importance au XXème siècle, avec des peintres tels que Wayne Anderson qui ont spéculé l'ampleur qu'elles devaient avoir pour soutenir une telle masse corporelle[148]. Celles de son dragon possèdent les caractéristiques de celui d'aujourd'hui, la texture de la membrane dont la fragilité se voit aux déchirures, les phalanges apparentes, les articulations qui se terminent par d'énormes pointes et la traduction de l'idée de puissance générale. Il a cependant pourvu son dragon d'une attache osseuse ridicule et invraisemblable au niveau du cou et non à l'épaule, et une envergure des ailes nettement insuffisante pour soutenir une créature si énorme.

Todd Lockwood a dessiné une centaine de dragons dans le *Draconomicon* en distinguant une longueur et une forme des ailes en fonction de la couleur de la créature. La palme revient au dragon rouge pour sa longueur, mais l'originalité de la forme va au dragon de laiton avec une aile ressemblant à celle d'une raie manta[149]. Mais la silhouette

[148] Voir annexe 33, N°1.
[149] Voir annexe 32.

du dragon, la forme et la longueur des ailes participent néanmoins aux codes établis d'illustration de Fantasy, orientés et même imposés par les éditeurs, qu'on retrouve sur toutes les couvertures de romans. En revanche, les caractéristiques plus poussées comme la fragilité ou la texture de l'aile, échappent aux illustrateurs. Elles sont perceptibles dans le texte et relèvent de l'appréciation de chaque auteur, mais il existe cependant une certaine concordance entre eux.

- La texture et l'aspect :

L'aile est une membrane douce au toucher et assez mince pour laisser passer la lumière, présentée comme un compromis entre le cuir et la feuille fortement nervurée. Elle invite même aux caresses par son aspect de velours, ou de daim pour Glaedr, le dragon d'or de Paolini : « his folded wings soft as suede »[150] contrairement au corps recouvert d'écailles et d'épines blessantes. Eragon ne peut se retenir de toucher les ailes du bébé dragon, « he slid a finger over its thin wing membranes. They felt like old parchment, velvety and warm, but still slightly damp. Hundreds of slender veins pulsed through them »[151]. C'est la même impression de velours pour les ailes de Saphira : « she unfurled her velvety wings »[152] qui semble difficile à associer à l'idée de transparence parcourue de veines, qui correspondrait mieux à de la soie, du papier ou du calque. L'inadéquation fait partie de la magie des ailes d'offrir deux appréciations opposées selon les critères sensitifs humains. D'un côté la douceur, le confort du matériau au toucher et une certaine épaisseur dans le velours ou le daim, de l'autre la transparence qui incite à penser à la fragilité du verre comme nous le voyons dans ce passage où Eragon et Brom regardent Saphira ouvrir ses ailes pour descendre vers eux : « The sun shone behind the thin membranes, turning them into translucent and silhouetting the dark veins »[153]. Les ailes sont un spectacle de lumière qui ne laisse pas les spectateurs indifférents et contribue à l'instant magique.

Le cas le plus difficile à appréhender est l'extraordinaire dragon du roman d'Irène Radford, 1994, *The Glass Dragon*, présenté comme une merveille indescriptible : « Beautiful beyond words. All colors. And yet no colors. Light reflected back and around the viewer. She was as translucent as an opal yet as glistening as a diamond. [...] her shimmering opalescence »[154]. Les termes employés expriment la transparence, les reflets, la brillance, des aspects lisses et durs qui s'accordent aux pierres

---

[150] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 598.
[151] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* NY, Laurel-Leaf, p. 57.
[152] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 585.
[153] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, NY, Laurel-Leaf, p. 324.
[154] Irène RADFORD, 1994, *The Glass Dragon*, NY, Daw Books, pp. 168.

et au verre. Jaylor la touche et ce contact nous entraîne dans un registre diamétralement opposé de fourrure, de velours et de tendresse ; « He reached a tentative hand to her velvet-soft muzzle [...] The smooth fur that covered her body invited an extended caress », «Deep inside the dark slash were all the colors reflected by Shayla's soft iridescent fur »[155]. Elle est plus qu'une merveille, elle représente un défi aux lois de la nature par l'impossible contraste entre sa texture et son aspect. Si on en était resté à la description, Shayla n'aurait été qu'une créature hors d'atteinte, une froide déité. Ce contact la rapproche des héros et l'humanise.

Pour parler de cette membrane, de nombreux auteurs emploient le terme de cuir (« huge leathery wings »[156], « the leathery beat of Greer's dragon wings »[157]) ou celui de voile (« I have a few small holes in the sails of my wings »[158]). En fait c'est la marine qui semble le plus inspirer les auteurs quand ils parlent de la lumière qui passe à travers les voiles/ailes ou dans le claquement du vent à l'ouverture des ailes/tissu, entendu à chaque changement de position des voiles d'un voilier ou d'une planche à voile. « They heard a dull roar as Saphira's wing flared open »[159], le vieux dragon d'or fait trembler l'air en ouvrant ses ailes : « the air boomed and shuddered as Glaedr drove his wings downward »[160]. Le bruit du vent dans les voiles accompagne le marin comme il accompagne le chevaucheur de dragon, « Niffa could hear each wing stroke beat the air like the pound of an enormous heart »[161]. Ces détails montrent à quel point la scène est intimement vécue avant d'être transcrite par l'auteur.

Au sortir de l'œuf, le bébé dragon est chancelant mais complètement achevé. Il se déplace au bout de quelques minutes pour se précipiter sur la nourriture. Son premier geste est de déployer ses ailes fripées pour qu'elles sèchent, parce qu'elles sont lourdes et le déséquilibrent. Saphira sort de son œuf saphir et se lèche: « licking off the membrane that encased it »[162]. Harry Potter donne une description plus surréaliste des ailes en comparant Norbert au sortir de l'œuf, à un parapluie fripé, « a crumpled, black umbrella »[163]. Le bébé dragon doit pouvoir s'envoler au plus vite : « The juveniles could fly as soon as the wings

---

[155] Irène RADFORD, 1994, *The Glass Dragon*, NY, Daw Books, pp. 169, 175.
[156] Terry PRATCHETT, 1990,*Guards! Guards!,* GB, Corgi Book, p. 193.
[157] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, USA, Water Brook, p. 3.
[158] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 98.
[159] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 324.
[160] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 502.
[161] Katharine KERR, 1999, *The Black Raven,*USA, Bantam Spectra Book, p. 322.
[162] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 54.
[163] J. K. ROWLING, 1997, *Harry Potter and The philosopher's Stone*, GB, Bloombury, p. 254.

dried »[164]. Dans la nature de Pern les adultes apportent à manger aux nouveaux-nés afin que leur ailes aient le temps de sécher pendant qu'ils se nourissent : « by the time they've filled their stomachs, their wings have dried, and they can fly off with the rest of the fair »[165]. Pouvoir voler par ses propres moyens est essentiel. Il en va de la sécurité du petit car, comme tout bébé sauvage issu d'un oeuf, il est une proie facile et la mère n'est pas toujours là pour le protéger. Tous les auteurs s'accordent à montrer que le dragonnet possède à l'éclosion, une force vitale et un instinct de survie exceptionnels qui proviennent également d'une pré-vie cérébrale qui a enregistré les informations transmises par ses parents durant la couvée (sous forme d'images mentales, de paroles et de chants selon le cycle *The Age of Fire* de E. E. Knight). De ce fait, lorsqu'il quitte sa coquille il sait exactement qui il est, où il est, la situation du nid dans le paysage, sa place dans le clan et ce qu'il doit faire. Le symbole de l'imagination ne peut pas ressembler à un oison disgracieux et fragile.

Les membranes, malgré leur résistance, demeurent les éléments les plus fragiles du dragon, qui peuvent brûler, se déchirer ou se perforer facilement.

- La fragilité :

Malgré son épaisseur, l'aile se déchire aisément, se rapprochant plus de la texture du papier ou du tissu que de celle du cuir. Pour les auteurs qui la présentent comme une feuille très vascularisée à l'instar de C. Paolini, elle saigne beaucoup en se déchirant, rajoutant au dramatique de la scène. C'est la seule partie du corps qui ne puisse être protégée par une armure. Elle est la cible à atteindre pour empêcher la mobilité du dragon et l'écarter de l'action, aussi cette partie concentre-t-elle de ce fait, les efforts d'attaque des poursuivants.

Le lecteur réagit positivement lorsque l'aile d'un mauvais dragon est abîmée parce que c'est le signe de l'arrêt momentané du conflit qui permet de souffler, de reprendre le fil de la narration et de chercher une solution avec le héros. Mais à l'inverse, il retient son souffle lorsque celle du héros est endommagée et qu'il perd l'équilibre. Lorsque Murtagh lance Thorn contre Eragon, le dragon déchire l'aile de Saphira: « opening up a three-foot rent in the membrane of her wing. [...] Eragon felt the throbbing of her wound. He stared at the bloody gash »[166]. Toute l'attention est concentrée sur la blessure. Contrairement au reste du corps armuré d'écailles, les ailes ne peuvent résister aux attaques portées à l'acide,

---

[164] Anne McCAFFREY, 1989, *Dragonsdawn*, GB, Corgi Book, p. 79.
[165] Anne McCAFFREY, 1989, *Dragonsdawn*, GB, Corgi Book, p. 102.
[166] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 322.

au gel, au feu, avec des lances ou avec des darts magiques. Un dragon aux ailes abimées, selon la gravité, cherche à se poser au plus vite ou s'écrase au sol. Si son aile est endommagée lorsqu'il est au sol, il ne peut plus s'envoler et devient la proie de l'adversaire. Une bataille peut être brève et épargner des vies, si les dragons adversaires ne peuvent pas décoller. Ainsi Thelvyn, soucieux d'agir rapidement et d'épargner son peuple, decide-t-il d'envoyer ses dragons alliés attaquer dès l'apparition de l'ennemi au transcosme : « The dragons attaked quickly and furiously, […] to inflict all the damage they could [...] ripping into the vulnerable wings of the gemstone dragons to knock them out of the fight »[167]. C'est dans le but évident de la contraindre à rester au sol, que douze Urgalls encerclent Saphira. Elle tente d'écarter ses ailes pour s'envoler. Ils l'aiguillonnent alors de leurs lances et avant qu'Eragon ne puisse venir à son secours, ils réussissent à les lui endommager: « they had already managed to prick both of her wings. Her blood splattered the ground »[168]. Nous avons encore ici, l'image de l'albatros de Baudelaire en danger de mort sur le sol, parmi les brutes qui le harcèlent avec un brûle-gueule. Lorsqu'il s'agit du héros, ces blessures ajoutent à son image de volonté, de force d'action et de sacrifice de soi pour les autres. Pourtant, ses blessures n'empêchent pas Saphira de décoller dès que l'ennemi est écarté : « Saphira took flight and rose above the struggling armies, seeking a respite from madness »[169]. Le terme est choisi à bon escient, le combat de ceux qui restent au sol représente la folie à laquelle ils sont sujets s'ils ne peuvent s'en extraire. La position élevée dans le ciel, celle du chef, au-dessus de la mêlée, permet de voir plus clairement les faits, de préparer une attaque raisonnée et de prendre du recul par rapport au combat.

Durant les embuscades et les batailles, les dragons aux ailes endommagées sont contraints de se cacher jusqu'à leur guérison. Ils peuvent se soigner magiquement en Dragon Fantasy, ou être soignés par leur dragonnier, et réutiliser leurs membres au bout de quelques heures ou de quelques jours selon l'importance de la blessure. Les ailes subissent toujours des dommages dans un combat, la plupart du temps réparables mais douloureuses. « A stream of acid burned into his left wing with vicious searing intensity, and Darlantan veered away with a bellow of pain. He strained for more speed, but each wing stroke brought another bolt of agony shooting into his side »[170]. Les petites blessures et les trous

---

[167] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 218.
[168] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, NY, Laurel-Leaf, p. 706.
[169] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, NY, Laurel-Leaf, p. 706.
[170] Douglas NILES, 1996, *The Dragons*, USA, TSR/Wizards of the Coast, p. 110.

n'empêchent pas de voler (« Saphira was in better condition, though her wings were punctured with small wounds »[171]), mais les déchirures, oui.

Si le regard est tourné vers les ailes au moment du combat ou vers la contemplation du dragon en vol, nous constatons cependant qu'après le combat et leur réparation, l'attention ne porte jamais sur des cicatrices, comme si elles se ressoudaient parfaitement sans jamais laisser de stigmates. Elles ne portent pas les traces symboles des souvenirs douloureux qui rattachent aux autres et aux événements, comme si elles avaient le pouvoir de les effacer de la mémoire et d'orienter le regard seulement vers la préhension du Beau et de l'Ailleurs. Les ailes possèdent aussi cette magie de détacher son observateur du présent et de l'alléger du poids du passé.

Pourtant si le degré de dommage atteint un seuil irréparable, les ailes deviennent inutilisables et c'est la mort, sans autre alternative pour le dragon que de chuter et de s'écraser au sol, avec son cavalier, s'il est monté. De nombreux dragons meurent durant les combats parce que leurs ailes sont brûlées, gelées ou déchirées. Dans le passage suivant, un dragon bleu ennemi subit la contre-attaque combinée et fatale des deux frères de métal Aurican et Darlantan qui possèdent, chacun, une arme différente puisque l'un crache du feu et l'autre, de la glace. L'auteur rend le tragique de la situation par le cri de douleur (« shriek », « pain ») qui se transforme en affliction pour le lecteur (« piteous », « the long fall »). L'événement est brutal car le dragon attaqué bat machinalement des ailes pour s'échapper. Or, c'est son mouvement qui transforme l'aile en milliers de morceaux de glace:

> The combines blasts of gold dragonfire and silver dragon ice pinned the blue in a fatal vise, burning away one wing as the other froze, then snapped into a thousand shards when the shrieking serpent tried to flex the once powerful limb. The cry took a piteous keen as the wyrm tumbled away, writhing in pain through the long fall to the ground[172].

Le dragon permet à l'homme de ressentir la liberté d'un nouvel Icare, mais la Fantasy se montre néanmoins très réaliste lorsqu'elle met en scène la fragilité de l'élément aile qui sous-entend la précarité du vol et le danger qu'il représente pour le passager. Rappelons-nous de la phrase de Saphira à Eragon: « There is no more exciting sport than

---

[171] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, NY, Laurel-Leaf, p. 711.
[172] Douglas NILES, 1996, *The Dragons*, USA, TSR/Wizards of the Coast, p. 88.

flying, for if you lose, you die »[173]. Si voler peut être un sport dangereux possédant des règles de sécurité à adopter parce que des vies sont en jeu, il ne peut cependant pas être considéré comme un divertissement.

La Fantasy donne à voir le dragon en vol, planant dans son élément, selon le principe d'extase du rêve éveillé. Mais le dynamisme aérien ne se compose pas seulement de la vue dans le ciel, il est aussi un déplacement dans l'air, un voyage complet, du décollage à l'atterrissage.

b – Le déplacement dans l'air

S'inspirant de la technique du vol des grands oiseaux et des rapaces, les romans apportent des détails précis sur son déplacement dans l'air : « A dragon uses its wings as a bird of prey does, with smooth, steady downstrokes and quick upstrokes »[174]. Les auteurs parlent de piqué, de plané, de chute libre, de cercles d'approche, de prise du vent, etc., des termes empruntés aux oiseaux et aux sports aéronautiques, associés à la lourdeur et/ou au gigantisme, ou encore, à l'opposé, à l'inattendue facilité de mouvement.

Les différentes formes et dimensions d'ailes déterminent un style de vol particulier, plus ou moins majestueux. Une aile immense est forcément plus puissante et n'a besoin que d'un seul battement là où une aile plus petite en demande plusieurs. Les illustrations en annexe 34 permettent de visualiser le déplacement. Ainsi, le dragon d'or a un vol ondulant parce que ses ailes ont une forme triangulaire alors que le dragon rouge qui possède les ailes les plus longues, doit mettre à contribution les muscles de son cou, ce qui donne un vol saccadé et une ondulation de serpent.

Le déplacement dans l'air implique trois parties : l'envol, le vol avec ses accélerations et ses freinages, et, le voyage vers le bas, le retour, l'atterrissage ou la chute. Différentes étapes qui font partie du quotidien d'un animal volant.

- L'envol :

Le dragon s'envole une multitude de fois par roman avec aisance et rapidité: « the dragon stretched his wings and took to the air », « the dragon spread his wings and lifted into the air »[175].

---

[173] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 302.
[174] Andy COLLINS, S. WILLIAMS, J. WYATT, 2003, *Draconomicon*, *The Book of Dragons,* USA, Wizards of the Coast, *D&D*, p. 19.
[175] Donita K. PAUL, *Dragonknight*, USA, Water Brook, pp. 20, 19.

E. DRAKE, 2003, *Dragonology, The Complete Book of Dragons*, GB,The Templar Company.

Mais certains passages montrent plus particulièrement le décollage du dragon, il n'est alors plus question d'aisance ni de légèreté, mais de force, et même d'opposition aux lois de l'aéronautique selon T. Pratchett : [The dragon] « unfolded its *enormous* wings, leapt *heavily* into the air and, against all the rules of aeronautics, flew *slowly* away. For something the size of a barn with an armour-plate hide, it was a pretty good trick »[176]. La vignette ci-dessus permet d'appréhender la nécessité de disposer d'une certaine surface pour s'envoler et la force du départ qui repose sur les pattes postérieures[177]. Thelvyn révise son jugement après avoir observé l'envol de Kharendaen :

> Thelvyn watched her as she took to the air, and he had to *revise his earlier opinion* about flying being so *graceful and effortless*. The gold dragon used her strong hind legs to *launch herself* as high as she could, then she *struggled* with *long, powerful* sweeps of her wings until she gained speed. Only then did her flight begin to look *graceful and effortless*[178].

Le saut de départ peut être vertigineusement puissant car, d'un seul élan, un dragon peut passer par-dessus les arbres. C'est en tous cas ce que démontrent Saphira et Glaedr: « surged up and forward with an unexpected force, rising above the tops of the trees in a single vertiginous bond »[179]. Plus un dragon est vieux, plus son envol est lourd, puissant, il imprime le sol qui tremble (« the earth shook as the gold dragon leaped »[180]) et est profondément griffé par les serres (« Every time Saphira took off, her back claws dug into the ground and ripped it »[181]). La poussière est soulevée (« He launched himself into the sky, leaving wind-driven flame and raised dust behind »[182]. Les arbres sont secouées, les tentes soufflées, etc. Les simples termes décoller ou s'envoler ne traduisent pas l'effet d'ouragan produit, d'où le besoin de montrer les réactions violentes sur l'environnement.

---

[176] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !* GB, Corgi Book, p. 152.
[177] Voir aussi annexe 32, ill. 5 et annexe 34.
[178] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 342.
[179] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 585.
[180] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 697.
[181] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, NY, Laurel-Leaf, p. 240.
[182] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion,*USA, ROC, p. 273.

Enfin, notons ce détail plus accentué que pour les oiseaux, que les ailes sont levées à l'envol afin d'appuyer sur l'air pour soutenir le corps en l'air avant de commencer à battre pour l'élever : « Saphira raised her massive wings, ran forward three steps, and launched herself over the rows of tents, battering them with wind as she flapped hard and fast »[183].

- Descente et pose :

Là encore, la visualisation est précise (le bruit, les dégats occasionnés, la poussière soulevée, la peur des chevaux et des gens), et insiste sur l'image de la bourrasque inévitable. Ainsi, lorsque Saphira se pose, Katrina se protège le visage: « lifted a hand to shield her eyes as a cloud of dust from Saphira's landing drifted over her »[184]. La secousse du sol à l'atterissage et le choc perçu correspondent davantage à l'impact d'un météore suivi de son onde de choc : « She dropped on all fours, and a dull boom resounded across the camp »[185]. Notons cependant que la pose d'un dragon est plus rare dans les textes que son envol et, à son arrivée, la caméra se concentre surtout sur les réactions humaines et l'enclenchement rapide de l'action qu'elle suscite.

Les renseignements obtenus sur le freinage et la pose s'accordent davantage avec les techniques aérodynamiques de l'atterrissage des gros avions. Ils touchent d'abord le sol sur l'ensemble des roues arrières avant de basculer vers l'avant, sur les petites roues. De même le dragon se pose d'abord sur ses énormes pattes arrière puis bascule vers l'avant pour rétablir son équilibre en faisant quelques pas sur quatre pattes. Ceci est visible dans ce passage où Saphira descend dans une petite clairière : « pulled back as the ground neared, filled her wings with air, and landed on her rear legs. Her powerful muscles rippled as they absorbed the shock of impact. She dropped to all fours and skipped a step to keep her balance »[186].

La position des ailes est un indicateur de vitesse d'approche; Saphira peut s'approcher du sol comme une flèche si elle ramène ses ailes contre son corps: « she pulled her wings close against her sides and plummeted toward the ground, faster than a speeding arrow »[187], ou s'approcher lentement si elle ouvre ses ailes: « Locking her wings outstretched, she began to gently circle downward »[188]. Le passage très technique, apporte

---

[183] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 251.
[184] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 373.
[185] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 121.
[186] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, NY, Laurel-Leaf, p. 105.
[187] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 302.
[188] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 302.

une démonstration de l'excellence de l'appréciation des distances et des capacités sportives du dragon : une descente en piqué, suivie d'un brusque redressement grâce à la queue-gouvernail et d'une prise de vitessse complétée par un tournant en épingle :

> The dragon swung about in midair, wings tight against its body, *dropping like a stone* for twenty feet before it *threw its tail out* behind it and let its *wings catch the air* again. It flew straight at the mill house, beating its wings to *pick to speed* [...] The brass dragon *angled* sharply to the left and away from the millpond[189].

Nous avons deux sortes de descente, celui du visiteur ailé normal attendu ou non, banal et sans commentaire (« the dragon landed upon the wall »[190]) et celui qui se pose en catastrophe ou qui s'écrase au sol. Ceux-ci apportent une intensité émotionnelle dramatique qui s'appuie sur l'aspect d'irrémédiabilité, la brutalité et le drame ressenti par le spectateur qui en reste paralysé: « Laurana saw the dragons diving at her. The ground around her shook as stone and rock rained down upon her and smoke and dust filled the air. Still Laurana could not move [...] two dragons plummeted into the courtyard »[191]. L'approche fatale du sol concentre l'investissement émotionnel du lecteur, que le dragon soit du bon ou du mauvais camp, « writhing in pain through the long fall to the ground »[192].

- Le vol :

Le vol ne fait pas l'objet d'attention particulière lorsque le dragon n'affronte aucune difficulté. Un spectateur peut s'étonner de la capacité de voler d'une telle créature, comme on le constate dans ce passage de Terry Pratchett, « Nothing in the world should have been able to fly like that »[193]. En fait, la corrélation entre le déplacement aisé et le bruit de tonnerre occasionné par les battements appuyant lourdement sur l'air est difficile à effectuer tant elle semble antithétique : « The wings thumped up and down with a noise like potted thunder, but the dragon moved as though it was idly sculling through the air »[194]. La manière de voler se découvre à des moments bien précis, lorsque surviennent des obstacles et que le dragon doit brusquement tourner, ou s'arrêter en plein vol, faisant primer l'aspect de mécanique merveilleuse: «With three powerful flaps, Saphira brought

---

[189] Cam BANKS, « Chain of Fools » in Weis & Hickman(éd.), 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast, pp. 46-47. C'est moi qui souligne.
[190] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1985, *Dragons of Winter Night*, USA, TSR, p. 381.
[191] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1985, *Dragons of Winter Night*, USA, TSR, p. 373.
[192] Douglas NILES, *The Dragons*, USA, TSR/Wizards of the Coast, p. 88.
[193] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !* GB, Corgi Book, p.152.
[194] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !* GB, Corgi Book, p.152.

them to a complete halt »[195], « He lifted his head and dropped his tail, using his wings and sails to catch the wind and slow him abruptly »[196]. La parfaite adaptation à l'élément air et la rapidité de réaction face au danger font du dragon une « mécanique » fiable. Aussi, l'homme peut-il se laisser gruger par sa puissance et commettre des folies, comme dans ce passage de McCaffrey où le dragon obéit à l'homme trop confiant en ses capacités mécaniques et ils se retrouvent tous deux en danger de mort. Voyons comment ils sont sauvés *in extremis*[197].

c – L'extraordinaire sauvetage d'un dragon aux ailes brisées[198].

Les dragons de Pern ont la capacité de transporter leur cavalier vers le lieu qu'il formule en pensée, et de l'y propulser en quelques secondes, par le *between*, ce passage décrit comme étant un trou noir et glacial. F'nor veut que son dragon Canth l'emmène en un lieu qu'il ne connaît pas (première erreur), sur Red Star, un nuage (deuxième erreur) qu'il a observé à la lunette et dont il transmet au dragon l'image mentale à un moment précis passé (troisième erreur). Afin d'être sûr qu'on ne contrecarrera pas son idée folle, il n'en parle à personne (quatrième erreur). Pour le dragon, du moment qu'il en a une image précise, le transport est possible. Alors Canth répond simplement de remplir ses poumons sous-entendant que le passage risque de prendre quelques longues minutes par le *between* anaérifère, mais il n'imagine pas d'autres problèmes.

Le passage est en effet plus froid et plus long que d'habitude : « Only the cold. Black between had never existed so long » (McCaffrey : p. 326). Sans transition aucune, ils passent du calme glacial à la chaleur suffocante du nuage de Nerat et la projection dans un univers infernal régi par des forces insurmontables prêtes à broyer les explorateurs insouciants. Le dragon ouvre ses ailes d'un geste naturel afin de maîtriser le vol, mais elles sont aussitôt rabattues violemment, brisées dans un hurlement pathétique de douleur. Les termes employés sont ceux du dérèglement mental qui se termine par l'incapacité psychique traduite par l'évanouissement, tandis que le cyclone s'empare d'eux en un parallélisme opposé : « hideous force », « minds paralyzed », « a nightmare glimpse »,

---

[195] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 302.
[196] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 308.
[197] Cette obéissance aveugle est aujourd'hui dépassée. Le dragon héros, le bon dragon, veille à la sécurité de son dragonnier, il le protège comme son enfant (Paolini, 2003, *Eragon*), mais il s'est affranchi de cette servitude à l'homme mise en place dans le cycle de Pern de McCaffrey.
[198] Anne McCAFFREY, 1971, *Dragonquest*, GB, Corgi Books. Les citations empruntées ici à ce roman seront signalées « McCaffrey » suivies du numéro de page correspondant.

« their minds to unconsciousness » // « the holocaust », « torn by massive rivers of lightning », « cycloning ».

Le dragon qui symbolise ordinairement la force, est inutile (« helpless »). L'emploi des passifs montre que le dragonnier et sa monture ne sont plus que des pantins aux mains des forces infernales : « they were dropped hundreds of lengths », « they were thrown and removed », « they were thrown into the reddish clouds », « they were hurled ».

L'image du cyclone se poursuit avec le calme tout aussi soudain (l'œil du cyclone) qui permet au cerveau de l'homme (suprématie sur l'animal) de réagir et d'envoyer un message télépathique aux dragons du Weyr avant de sombrer dans l'inconscience.

Ils sont sauvés de justesse et de façon bien singulière. La réaction est immédiate au fort. Elle vient d'abord de Grall, le dragonet de Brekke qui s'affole, piaille, cherche à avertir la jeune femme en lui lançant les images cauchemardesques qu'il voit mais que ni lui, ni elle ne comprend. Puis les cinq dragonets réagissent de façon aussi bizarre: « the five lizards started to keen now, flitting around the room, swooping *in wild dives* as if they wanted to escape some unseen danger » (McCaffrey: p. 327). Brekke perçoit que F'nor est en danger. Elle se raccroche au bon sens et à la force de Canth, son dragon, que traduit l'emploi de superlatifs : « the biggest, fastest, strongest brown dragon on Pern » quand soudain, Ramoth, l'énorme reine dragon du Weyr lance l'alarme et tout s'organise sur ce seul cri en quelques secondes : il faut aller sauver un des leurs et accessoirement l'homme accroché à son dos le sauvetage s'engage immédiatement sur une simple image mentale (prééminence de l'image sur les mots). Pendant ce temps, les humains s'interrogent et s'agitent encore en tous sens (« Riders and weyrfolk were running back and forth, yelling, calling » (McCaffrey : p. 328), un comportement comparable à celui des dragonets.

D'un coup, des milliers de dragons appraissent, qui se regroupent, se soudent l'un à l'autre et s'élancent en une seule forme compacte, une flèche avec tout son symbolisme de rapidité et d'efficacité:

> The *arrow of dragons* ascended, great wings pumping. The *arrow thickened*, once, twice, three times as dragons arrived, making a broad *path in the sky* [...] It was as if the dragons became *a ramp* that received the unconscious body of their weyrmate, received and braked its fatal momentum with their own bodies, until the last segment of *overlapping wings* eased the *broken-winged ball* of the bloody brown dragon to the floor of the Weyr (McCaffrey: p. 329, c'est moi qui souligne).

L'immense flèche constituée par l'empennage des dragons volant de concert se transforme en une route solide dans le ciel pour réceptionner le malheureux dragon et son

chevalier (« F'nor still strapped to his burned neck », McCaffrey : p. 329) et les ramener de justesse sur Pern. Brekke entreprend de ranimer F'nor jusqu'à épuisement de ses propres forces. Elle entend, avant de s'évanouir, la voix très affaiblie du dragon au moment où F'nor respire à nouveau. Elle sait qu'elle les a sauvés tous les deux car si F'nor mourrait, le dragon ne lui aurait pas survécu, selon la règle de Pern. L'image de la flèche, puis celle de la rampe, qui imprime cet émouvant passage, s'accorde à la phrase de Bachelard qui en dit qu'elle « assemble correctement vitesse et droiture. Elle est dynamiquement initiale »[199]. L'auteure d'abord décrit les personnages et l'état critique de leur situation, puis elle met l'accent sur le mouvement seul de la flèche vers son but, droite et rapide, dont l'image forte suffit à traduire la vitesse et l'efficacité du sauvetage. La flèche illustre « la priorité du dynamique sur le formel. Son rôle dans un récit demande de son lecteur une participation profonde comme une conquête vitale sur le néant »[200].

La conquête vitale vient des dragons qui accomplissent un sauvetage extraordinaire en extirpant leur frère du néant où l'a entraîné la folie d'un homme. F'nor a été sauvé grâce au dragonet (au nom symbolique de Grall) qui a pu avertir le Weyr. L'erreur de F'nor aurait pu être fatale à lui et à son dragon étant donné le lien[201] qui les unit. Son expérience n'entrait dans aucun cadre scientifique, puisque le contexte était merveilleux et même mystérieux : voyage dans l'espace à dos de dragon, dans le passé et vers un souvenir de la pointe d'un nuage vue à la lunette. Grall l'avait averti, à sa façon, car F'nor lui avait demandé d'aller sur l'Étoile Rouge et le petit dragon s'était enfui en hurlant. Canth avait expliqué sa peur par le souvenir de quelque chose d'horrible: « She remembered something that scared her » (McCaffrey : p. 324), mais sans en savoir plus, d'où sa confusion. Dans le contexte de Pern, les dragonets sont la race originelle, et de ce fait, dépositaires de la connaissance ancestrale, mais ni l'homme, ni les dragons n'ont compris son message de danger. F'nor fait également partie du petit groupe d'humains qui tentent au fil des romans, de s'extirper de Pern et auquel l'auteure en refuse la possibilité car, toutes les tentatives de quitter Pern se soldent par la mort dans ce cycle ; sous-entendant ainsi l'idée qu'ils ont choisi de quitter la Terre (leur foyer, leurs racines, leur patrie) et qu'ils doivent assumer leur choix de vie.

---

[199] Gaston BACHELARD, *L'air et les songes*, Paris, José Corti, 1943, pp. 78-79.
[200] Gaston BACHELARD, *L'air et les songes*, Paris, José Corti, 1943, p. 79.
[201] Voir notre étude des liens entre le dragon et son dragonnier, troisième partie, Ch.III, §3 a, « le lien mental ».

Nous abordons à présent le dernier chapitre de cette partie qui nous conduira également définitivement vers la Dragon Fantasy, par l'étude d'un passage obligé dans les rapports privilégiés entre un dragon et un humain : l'apprentissage du vol. L'idée de voler sur le dos d'une créature, associée aux sorcières d'autrefois, n'a pas perdu de sa magie. C'est le seul moyen pour rejoindre l'univers draconique. Mais la Dragon Fantasy a également ajouté une large part de merveilleux en agissant dans la lumière et guidant le héros, au final, vers la lumière, plutôt que vers la nuit du sabbat. Le premier vol à dos de dragon représente une étape crainte par certains, ardemment souhaitée pour d'autres, comme nous allons le voir.

3 – L'apprentissage du vol pour le cavalier

Nous quittons le domaine du simple rêve ou désir de voler, pour entrer dans celui de sa concrétisation par héros interposé. Nous pouvons atteindre aussi les sphères divines, vivre un moment d'équilibre et de suspension dans l'air sans habitacle protecteur. Le roman permet la projection d'un fantasme. Par le fait qu'il transporte un passager, le dragon devient le transporteur des sens du lecteur qui s'approprie la visualisation démiurgique du monde. Pour parvenir au stade d'affranchissement des pesanteurs et contraintes terrestres, l'homme doit s'affranchir de ses propres peurs physiques et psychiques, celles de s'élever dans le vide, celles de l'instabilité du support, celles des possibles réactions d'une créature étrangère. Toutes ces peurs se résument à celle de la chute, qui est primitive, liée à l'obscurité et à la mort. Car, la chute des dragons est toujours fatale pour le cavalier.

L'idée de chevaucher un dragon sans association magique, divine ou satanique, est moderne. McCaffrey en a fait une monture apprivoisée et banalisée dès les années soixante[202], l'image a été reprise à maintes reprises, pour être aujourd'hui galvaudée. Nous ne nous positionnerons pas sur l'idée désapprouvée par de nombreux récits récents qu'un homme puisse chevaucher un dragon comme un vulgaire animal, car la Dragon Fantasy détourne cette controverse en inversant les rôles, en instaurant le fait que c'est toujours le dragon qui choisit son cavalier (l'élu) et l'invite à voler. C'est le cas dans tous les exemples étudiés ci-après que nous présentons chronologiquement afin de pouvoir saisir concomittamment que la visualisation du vol a changé avec le temps, et que l'aspect du dragon a gagné en précision; dès lors l'apprentissage peut s'avérer difficile.

---

[202] Voir le cycle de Pern d'Anne McCAFFREY : 1967, *Dragonflight*, 1968, *Dragonrider*, etc.

a) Le plaisir du premier vol

Nous considèrerons ici, la mise en situation du vol initiatique apprécié, dans trois œuvres : d'abord le premier tome du cycle de Pern d'Anne McCaffrey, *Dragonsdawn* (1988), puis *The Legend of Huma* de R. Knaak (1988), et enfin, le troisième tome du cycle de Pern de McCaffrey, *The White Dragon* (1971).

Dans premier volume du cycle de Pern de McCaffrey[203], les humains parviennent par des manipulations génétiques à donner aux dragons une taille comparable à celle d'un cheval. C'est la réconfortante comparaison effectuée par Sean entre Carenath, son dragon et Cricket, son cheval: « The bronze was nearly the same height in the shoulder as Cricket,[…] Carenath being much longer in the body, deeper in the barrel and stronger in the hindquarters » (McCaffrey: p. 313). À la vue du vol de Carenath, Sean est totalement rassuré quant aux capacités du dragon: « he watched the grace of Carenath, swooping […] his faith in these amazing creatures was reinforced […] Carenath flew strong and well […] He's meant to fly » (McCaffrey: p. 313). Ce premier contact positif se fonde sur l'aisance du vol, l'appréciation de la force du dragon, l'émerveillement humain et sa confiance. Il est en condition d'acceptation de son prochain vol.

Le dragon invite l'homme: « Why do you not fly on me ? » (McCaffrey : p. 315). Personne n'a encore jamais testé le vol sur Pern où le dragon est une création d'éprouvette récente. Mais l'homme entrevoit déjà les perspectives nouvelles, comme l'intérêt immédiat de voyager plus vite. Il conçoit aussitôt le côté technique tel que choisir un emplacement de décollage suffisamment haut pour s'élancer et spacieux pour permettre aux ailes d'œuvrer. Cela sous-tend que l'idée du vol est déjà conçue et que Sean est inconsciemment prêt pour le décollage. Lorsque le fait est imminent, l'anxiété amène sa nervosité qui se traduit par l'hilarité : « Sean laughed aloud to express the elation he felt, the elation and racing pulse of apprehension» (McCaffrey : p. 315). Il ne voit aucun côté négatif. Le dragon est conçu pour le vol, ses atouts physiques ôtent la nécessité d'étriers, de selle ou de harnais : « proffered forearm » pour grimper, « two neck ridges » pour tenir.

L'expérience du premier vol s'étale sur une page entière. Au bord de la falaise, le calme du dragon (« ineffable calm ») contraste avec la peur de l'homme qui se traduit par une sensation de manque d'air et des gestes instinctifs. Ils s'élancent alors dans le vide. L'homme qui ressent la chute libre et vit maintenant le danger de la chute fatale, est hanté

---

[203] Anne McCAFFREY, 1988, *Dragonsdawn*, GB, Corgi Books. Les citations empruntées, ici, à ce roman seront signalées « McCaffrey » suivies du numéro de page correspondant.

par la peur : « He was *falling* through space» (McCaffrey : p. 316). Sa peur ne cesse qu'au moment où le dragon bat ses ailes et remonte, où il retrouve l'effet de la pesanteur, la sensation d'agir sur les éléments, la perception d'un support : « Sean felt Carenath's neck under him, felt the weight and *a return of the confidence* totally in abeyance in that endless-seeming initial drop » (McCaffrey : p. 316). Le terme retour répété deux fois exprime sa réappropriation de la raison que le vide et la peur de la chute avaient fait vaciller. Il était replié sur lui-même, mais maintenant qu'il a conscience de ne plus tomber et d'être maître de son déplacement, il peut considérer le monde extérieur. Il ouvre alors les yeux, ressent le bonheur de voler et l'envie de le crier à tous: « tell Faranth that we're flying » (McCaffrey : p. 316). Le vol devient l'émerveillement d'être en équilibre en l'air, et le fait de ne voir aucun obstacle solide, de traverser le vide, est synonyme de liberté absolue. Le narrateur prend alors la parole pour conclure l'événement passant de son héros à la généralisation: « Yes, once you got the hang of it, flying your dragon was the most marvellous sensation he'd ever had ». L'initiation au vol à dos de dragon est ici, un plaisir.

Cette progression se retrouve dans le roman de R. Knaak. Elle commence par la découverte par la dragonne d'argent de l'étrange compagnie que forment le chevalier Huma et Kaz le minotaure, à pied, et la cible d'un groupe de paysans. Comme elle doit rejoindre le fort des chevaliers Solamniques dont fait partie Huma, elle leur propose de les transporter. La réaction de Huma oscille entre l'émerveillement puéril devant un cadeau fait à un enfant et le sentiment d'être privilégié: « the thought of soaring through the sky on the back of *one of the legendary* dragons nearly overwhelmed Huma. He knew that there were knights who fought astride the huge beasts and even talked with them, but Huma had never been so *privileged* »[204].

La seule question qu'il pose aussitôt est d'ordre technique, comment tient-on ? (« How do we hold on ? », Knaak : p. 38) prouvant ainsi qu'il sait qu'il va monter, qu'il en a déjà accepté l'idée, mais la dragonne n'a ni harnais, ni selle et tenir en équilibre semble problématique. Mais cela n'arrête pas Huma, soudain si obnubilé par l'expérience nouvelle de voler, que toute crainte s'efface (« He would fly !», Knaak : p. 38). La dragonne, coopérative et amusée, promet de voler lentement. Huma, modelé par son code, sait contenir son enthousiasme. Sa joie ne déborde pas sur le minotaure qui monte avec beaucoup d'appréhension et seulement parce qu'il est lié par sa promesse de suivre Huma.

---

[204] Richard A. KNAAK, 1988, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 38. Les autres citations empruntées, ici, à ce roman seront signalées « Knaak » suivies du numéro de page correspondant.

La dragonne a la réaction d'adulte face à l'enfant. Huma le saisit, éprouve un fugace sentiment de honte à sa joie puérile et rougit, mais l'efface vite au profit de l'intense plaisir du moment : « Huma straddled the long, sinewy neck above the shoulders and could not help smile at the dragon, who has turned to watch. He knew she understood his enthusiasm all too well. Reddening slightly, Huma reached down a hand to Kaz » (Knaak: p. 38).

Assis sur le dos du dragon, Huma entre dans le rêve euphorique du vol qui représente l'accomplissement symbolique de toutes ses passions physiques et mentales et se traduit par une intense joie : « His heart was pounding, and he felt more like a small child than a knight of Solamnia » (Knaak : p. 39). Des questions puériles, comme celle de savoir s'ils allaient voler haut, qui amusent la dragonne, trahissent qu'il est néophite mais que son intérêt est grand. Puis il se calme, il entre peu à peu en lui pour ressentir pleinement le bonheur du moment. Il parvient à l'extase qui se traduit par l'oubli du monde d'en-bas et ses problèmes, de ses attaches avec le sol: « Huma *watched in fascination* as the ground fell away beneath them [...] 'This – this is *fantastic*!' […] For a brief time, the war, the knighthood, all his *problems vanished*. Huma settled back and *absorbed the splendor* » (Knaak : p. 39). Ce passage est l'une des seules fois du roman où Huma oublie qu'il est chevalier et que la guerre fait rage, la seule fois où il met de côté ses devoirs et son obéissance à la hiérarchie, et même la seule fois où il ne prie pas alors que le contexte aurait pu l'y inciter. Ce passage concentre tout le symbolisme du vol vers le haut, l'éloignement des miasmes, l'idée du beau, de la liberté et du bonheur intense.

Le contexte du premier vol est, dans ce passage, particulièrement nerveusement tendu car Jaxom[205], futur seigneur du Fort de Ruatha a conféré l'empreinte à Ruth, un dragon blanc nain[206] qui le dévalorise et fait de lui la risée du fort. C'est donc le cœur serré d'appréhension que Jaxom monte pour la première fois sur son dragon pour relever le double défi de prouver à tous que son dragon est non seulement viable mais qu'il est capable de le porter. Mais il n'est absolument pas sûr des capacités de son dragon car jusqu'à présent, le régent lui a interdit de le monter. Il est maintenant tiraillé par le doute et son appréhension est si forte qu'elle occulte la peur de la chute. Les chefs du Weyr de Benden doivent décider que le petit dragon est assez fort pour voler et le porter sur son dos. Les autres dragons ne comprennent pas les hésitations humaines, ils font confiance à Ruth et incitent le chef du Weyr à accepter le vol. Lytol insiste néanmoins pour que Jaxom ait un

---

[205] Anne McCAFFREY, 1978, *The White Dragon,* vol. 3 du cycle de Pern,NY, Ballantine, A Del Rey Book. Les citations empruntées à ce roman seront signalées « McCaffrey », suivies du numéro de page.
[206] Voir le volume précédent d'Anne McCaffrey, *Dragonquest.*

harnais qu'il estime dégradant. Au moment décisif, le comportement des deux protagonistes reflète leur état d'esprit, Jaxom est nerveux, il a l'estomac noué par le doute, « he was assailed by apprehension » (McCaffrey : p. 13), il bredouille des excuses à Lessa venue l'encourager, alors que Ruth est détendu, parle des lézards de feu venus le regarder, se dresse et étend ses ailes pour que Fl'ar l'inspecte. Jaxom copie son dragon « taking courage from his dragon's calmness [...] he straightened his shoulder and strode forward » (McCaffrey: p. 13). Les dragons et les chefs du Weyr donnent leur approbation, Jaxom monte sur son dragon et son contact le change complètement. Il retrouve son assurance en ressentant la puissance musculaire : « He felt the bunching of muscle as Ruth assumed a semi-crouch, felt the tension through the back, the shift of musculature under his calves as the huge wings lifted for the all-important first downweep » (McCaffrey: p. 15) et lorsqu'il crie « Let's fly, Ruth !» (McCaffrey : p.16), c'est avec la fierté de se dire qu'ils vont impressionner favorablement l'assitance.

Le regard est détourné vers l'appareil musculaire du dragon et les termes techniques (le gonflement des muscles, la tension du dos, le jeu des ligaments, la poussée puissante) instaurent le climat de confiance. Ruth devient une merveilleuse machine adaptée au vol en laquelle nous pouvons croire. Au décollage, le soulagement de Jaxom est à la mesure de la tension qu'il avait ressentie auparavant. Il hurle sa joie, il crie son bonheur à son dragon, bonheur de voler, et surtout de voler avec lui, bonheur aussi que tout le monde voit que Ruth est un vrai dragon, sous-entendant qu'un vrai dragon est celui qui est capable de voler. « he *is* a dragon and dragons all fly » (McCaffrey: p. 14). La joie se situe ici à un autre niveau : c'est le bonheur de l'accomplissement, la peur surmontée de l'échec, une libération de ses tensions nerveuses et non l'appréciation du vol en lui-même, même s'il a permis de clarifier les choses, de faire passer l'enfant dans l'univers des adultes. En ceci, le vol revêt valeur de rite de passage initiatique.

b) L'apprentissage douloureux d'Eragon[207]

Les romans d'aujourd'hui nous apprennent que le vol peut ne pas être chose aisée, à cause des caractéristiques physiques attribuées au dragon moderne. Il n'a plus le corps lisse comme dans le cycle de Pern où McCaffrey n'entrevoit aucun détails corporels blessant, mais possède des écailles striées et dures qui, étant donné leur taille, sont rugueuses et

[207] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, NY, Laurel-Leaf. Toutes les citations empruntées ici, à ce roman seront signalées « Paolini » suivies du numéro de page correspondant.

coupantes. Quelques crins placés sous un menton ou sur un cou de cette dimension se transforment en pointes acérées. Le dragon est armé de crêtes et de protubérances qui sont autant d'armes blessantes. Un contact sans précaution ne peut être que désastreux pour l'homme.

Sur la photographie ci-après, nous pouvons admirer l'harmonieuse complicité du dragon et de l'homme en vol. Mais avant qu'Eragon n'apprécie de voler avec son dragon, son apprentissage est des plus douloureux.

Photographie extraite du film *Eragon*, de Stefen Fangmeier, Twentieth Century Fox Film Corporation, 2006.

En effet, son premier vol est un sauvetage effectué par la dragonne qui n'a ni selle, ni harnais. Saphira vole vite et haut pour l'éloigner des Urgalls. Eragon qui n'était pas préparé ni physiquement, ni psychologiquement à ce vol, n'est pas dans la meilleure position qui soit. Il hurle : « Eragon yelled as the groud dropped away and they rose above the trees » (Paolini: p. 103). Il s'accroche comme il le peut, il est balloté, il a la nausée : « His stomach convulsed. He tightened his arms around Saphira's neck and concentrated on the scales in front of his nose, trying not to vomit as she continued to climb» (Paolini: pp. 103-104).

L'élément prédominant est la peur de tomber et les gestes inconsidérés qui y sont liés, traités avec un réalisme saisissant. Eragon ne garde de son premier vol que la douleur: « He gasped as *excruciating pain* seared through his legs, sending *tears* to his eyes » (Paolini: p. 105). Le texte escamote toute beauté ou couleur du paysage pour n'indiquer que les écueils, les arbres et le sol qui s'éloigne. Eragon a les jambes tétanisées de les tenir serrées, il ne peut même pas se redresser lorsqu'il touche enfin le sol. « As he struck the ground, his knees buckled and his cheeks slammed against the snow. His muscles cramped from clenching for so long, shook violently » (Paolini: p. 105). Sa seule envie est de fuir Saphira pour écourter sa souffrance: « Eragon slid off without waiting for her to fold her wings » (Paolini: p. 105). Au retour vers Carvahall, sa douleur ne se réduit pas à une simple crampe, ses jambes saignent parce que les écailles de la dragonne ont tailladé son pantalon et sa peau à travers le tissu.

> Two large blots darkened his wool pants on the insides of his tighs. He touched the fabric. It was wet. Alarmed, he peeled off the pants and grimaced. The insides of his legs were *raw and bloody*. *The skin was gone, rubbed off* by Saphira's hard scales. He gingerly felt the abrasions and winced. Cold bit into him as he pulled the pants back on, and cried out as they scraped against the sensitive wounds (Paolini: p.106).

La description d'une précision déroutante s'inspire indubitablement du vécu. Le message sous-jacent est contenu dans la peau déchirée, symbole de la protection extérieure qui permet de se cacher des autres, violemment arrachée (sang et douleur). Le contact avec l'Autre, geste intime, abat une part de soi, perce ses défenses. On peut y voir le symbolisme de la défloration, l'entrée brutale dans l'univers adulte, le passage du rêve à la réalité. Le vol, la mort appréhendée, comme l'acte sexuel ou toute expérience nouvelle de sport extrême ou encore pour certains le simple fait de prendre l'avion, doit être préparé psychologiquement pour qu'il soit voulu dans sa tête et dans sa chair. Il doit ensuite être préparé physiquement afin d'optimiser sa réussite et apporter du plaisir. Pendant tout le début de leur aventure, le souvenir de la douleur empêche Eragon de remonter sur le dos de Saphira, il préfére chevaucher à dos de cheval aux côtés de Brom, jusqu'à ce que ce dernier lui confectionne une selle en cuir (sécurité, solidité, confort). Après la douleur et la peur surmontée se trouvent le plaisir, l'évasion et le sentiment de supériorité, de possession du monde et l'oubli des problèmes, « le triomphe de la chair rampante »[208], une sorte de ptérothérapie face au monde quotidien restreint qui permet de réaliser un idéal de transcendance en dehors de l'expérience du rêve : un dépassement éveillé. Selon cet idéal, l'homme se sent un « sur-oiseau » qui peut traverser les espaces entre les mondes de tous niveaux, respirer la liberté, échapper à la lourdeur et à l'imperfection, à l'enveloppe charnelle qui retient au sol.

Au terme de cette deuxième partie, nous retenons l'idée principale que l'aile représente la mobilité et l'entrée immédiate dans l'imaginaire, elle contribue à l'ascension vers les sphères ethérées synomymes de grandeur, de libération de l'esprit. Elle est essentielle selon Victor Hugo, pour transporter l'être pensant vers les nourritures spirituelles, loin de la routine quotidienne et des contraintes[209]. L'aile possède une importance capitale pour la charge symbolique qu'elle véhicule parce qu'elle est l'élément

---

[208] Gaston BACHELARD, 1943, *l'Air et les Songes*, Paris, José Corti, Biblio Essais, p. 102.
[209] « Et l'homme quand il pense, étant ailé, j'eus vite/ Franchi l'éther qui s'ouvre à l'essor des esprits » V. Hugo, 1855, « Dieu » in J. Seebacher et G. Rosa (dir.), 1986, *Poésie IV*, Paris, Laffont, « Bouquins », p. 523.

aérien par excellence, le signe allégorique du vol. Or, nous avons vu que le vol est bien souvent vu du point de vue ascentionnel, auquel cas on s'accorde avec Bachelard à dire que « les phénomènes aériens nous donnent des leçons très générales et importantes de montée, d'ascension, de sublimation »[210] qui sont les principes fondamentaux d'une psychologie ascensionnelle. Le symbolisme du vol s'appuie sur « La force de l'aile [afin] de pouvoir élever et conduire ce qui est pesant vers les hauteurs où habite la race des dieux. De toutes les choses attenantes au corps, ce sont les ailes qui participent le plus au divin »[211]. L'auteur moderne qui emprunte le dragon et insiste sur l'image du vol et de l'aile exprime symboliquement l'éveil spirituel, l'acquisition de la connaissance nécessaire à l'élevation de l'âme. Le héros et son partenaire draconique de la Dragon Fantasy deviennent les modèles du combat contre la facilité et la médiocrité, les porte-paroles d'un idéal ascentionnel vers la lumière ou un rapprochement des dieux, selon ses convictions. Nous nous consacrerons dans la troisième partie à l'analyse des techniques narratives utilisées pour parvenir à la modélisation de ce binôme particulier.

Notre deuxième partie, concernant la mise en scène de la figure du dragon dans la Fantasy moderne, nous a permis d'établir que les éléments anciens en font toujours partie. Le dragon détient toujours ses capacités de métamorphose et l'idée d'un trésor immense, mais nous avons vu que le genre en adapte les valeurs au contexte moderne. La créature appartenait autrefois à un univers spécifique auquel elle se cantonnait et où il fallait se rendre pour la rencontrer. Les univers humains et draconiques étaient bien délimités et l'homme ou la créature savaient à quoi s'attendre en franchissant la frontière. Entre les deux univers, il existe aujourd'hui, une région frontalière fluctuante où les deux espèces peuvent cohabiter librement, de laquelle le dragon peut faire des incursions dans le monde humain et l'homme peut se rendre dans l'univers draconique. Un espace où les lois des univers de départ sont inopérantes et transgressées. De cette situation naît une meilleure connaissance de l'Autre et l'idée d'un possible partage. Aussi notre étude pourra-t-elle prendre une orientation ethnologique et sociologique dans la troisième partie, sans pour autant abandonner l'analyse symbolique.

Pourquoi cette volonté nouvelle de rapprocher des espèces si différentes, et de permettre une cohabitation pacifique ? Quel en est le sens ?

---

[210] Gaston BACHELARD, 1943, *l'Air et les Songes*, Paris, José Corti, Biblio Essais, p. 16.
[211] PLATON, IVème s. av. J.-C., *Phèdr*e, traduction Mario Meunier, Paris, Garnier Flammarion, p.89.

La réponse est à chercher dans notre société moderne développée qui offre les mêmes droits à tous ses ressortissants et prône l'ouverture des frontières, le libre-échange et la libre circulation des biens et des personnes. Un concept idéal qui n'est pas aussi bien établi dans la réalité. Aussi, le dragon devient-il, comme les autres espèces qui agrémentent les nouveaux récits, l'expression de la différence visible et crainte. Un faire-valoir, certes, mais plus facile à exprimer car l'écart est distinctif. D'où encore une adaptation, antropomorphique, du dragon, de son mode de vie et de fonctionnement, afin que des leçons puissent être tirées.

La société moderne se caractérise par les déplacements permanents, le besoin de bouger, d'aller vite chercher ailleurs ce qu'on n'a pas sur place. Elle se modèle et se reconstruit sans cesse. Les groupes se font et se défont, comme les familles. Le résultat est parfois désastreux et instaure des déséquilibres et des tensions. Dans tous les domaines, la course en avant déstabilise les acquis, les modèles de vie et les croyances, et oblige à une incessante remise en question, à une quête du bonheur située toujours plus loin. Là encore le dragon, symbole de l'Autre étranger et étrange dans sa façon de vivre et de percevoir les choses, apporte une expérience ou un point de vue qui peuvent s'avérer instructifs et aider à résoudre certains problèmes qu'il a déjà vécus et dépassés.

De ce fait, la figure du dragon, sans cesse renouvelée à chaque roman, a encore de quoi étonner et surprendre le lecteur. Nombre d'auteurs ont choisi d'en faire leur personnage principal dans un univers où les peuples dragons et humains partagent une même planète et ses ressources.

Alors, allons encore plus loin dans la découverte du motif dragon et du genre qui le met en scène. Nous proposons à présent d'entreprendre l'analyse de cette branche spécifique et très récente de la High Fantasy (une vingtaine d'années seulement) que nous avons dénommée Dragon Fantasy.

TROISIEME PARTIE : LA DRAGON FANTASY

Depuis les débuts de la Fantasy de nombreux auteurs ont intégré le dragon dans leurs écrits. D'élément ponctuel, il est devenu plus régulièrement présent, il a commencé à se multiplier. Depuis une vingtaine d'années, la Fantasy met en scène des hordes de dragons, beaucoup plus de dragons en quelques années et au sein d'un même roman qu'il n'y en a jamais eu dans toute l'histoire littéraire depuis l'Antiquité.

En 1984, paraît le roman *Dragons of Autumn Twilight* du cycle *DragonLance* de Margaret Weis et Tracy Hickman (la même équipe qui concevait les jeux de rôle pour TSR), un roman où surgissent des multitudes de dragons, la horde de la Reine des Ténèbres et tout son symbolisme biblique. Contre cette puissance indestructible inédite, l'homme est désarmé, il se fait asservir ou tuer (notons le lien très étroit avec l'Heroic Fantasy). Le dragon étant une créature magique, l'homme effectue un retour vers ses anciennes croyances à la recherche de sortilèges et de talismans, et il découvre qu'autrefois de bons dragons ont lutté contre les mauvais. Comme l'équilibre est de nouveau rompu, on conclut qu'eux seuls peuvent combattre la résurgence du Mal (lien avec l'héroïsme et le merveilleux médiéval). Les hommes, comme les dragons, se divisent en deux clans, ceux qui trouvent un intérêt immédiat au service du Mal et ceux qui s'engagent dans la lutte. C'est le schéma manichéen, parfois seulement sous-jacent, parfois éloigné du champ d'action de nombreux romans, duquel surgit la nouvelle figure du dragon, celle du Bien, mise en scène depuis, par des centaines de romans.

Cette figure est novatrice. Elle diffère de celle de la High Fantasy dont elle emprunte cependant le contexte et l'héroïsme merveilleux de l'idéal médiéval. Elle diffère également de l'Heroic Fantasy dont elle utilise néanmoins des éléments pour asseoir la domination des dirigeants tyranniques, mais c'est là, une violence qui demeure souvent du domaine du rapporté ou de l'aperçu, alors que dans l'Heroic Fantasy, elle est omniprésente et souvent infligée au héros.

Dans la majorité des cas, des dragons viennent partager le lieu de vie d'hommes et d'autres espèces dont c'est également le grand retour : les nains et les elfes, mais également de nouvelles telles que les *kenders* (Weis & Hickman, *Dragonlance*), les *humandrakes* (Gunnarsson, *Mystara*) ou les *Urgalls* (Paolini, *Eragon*). Certains romans quittent les références connues, de sorte que le héros n'est plus toujours un humain. Ainsi

dénombrons-nous sept espèces inférieures (*grawligs*, *bisonbecks*, *blimmets*, *mordakleeps*, *quiss*, *ropma* et *schoergs*) et autant d'espèces supérieures (*tumanhofer, o'rant, urohm, marione, kimen, doneel* et *emerlindian*) dans le roman de D. Paul, 2006, *Dragonknight*. Ces espèces nouvelles issues de l'imagination des auteurs, font généralement l'objet de descriptions sommaires dans un glossaire, lorsqu'elles sont nombreuses. Elles restituent un univers riche de coutumes, de formes, de langues et de comportements. Nous retrouvons les différences ethniques et culturelles visibles dans notre univers quotidien, qui se côtoient sans s'amalgamer et qui, par transposition, permettent d'exprimer sans fard les problèmes du *melting pot*. Le dragon intègre ici, la longue liste des Autres. Il n'échappe pas à l'idée de difficulté relationnelle, voire de danger, et ses rapports avec l'homme demeurent sélectifs et restreints, mais certains atteignent des degrés d'amitié exceptionnels qui constituent le charme et la force de ce sous-genre[1].

En Dragon Fantasy, les créatures se cantonnent souvent au rôle de monstre (les « espèces inférieures » de D. Paul) ou à l'idée du monstre qu'on se fait d'eux, à l'instar de Kaz, le minotaure (R. Knaak) qui choisit délibérément la violence contre les hommes, par fierté, en réaction à leur perception d'animalité. Mais il ne fait que conforter l'idée première et éveille partout l'instinct de chasse. Le choix de les montrer en monstres induit une méconnaissance de leur point de vue, et leur image se restreint à la perception unilatérale des autres[2]. À l'inverse, le dragon donne au lecteur son point de vue, sa vision des faits, ses réflexions d'être pensant et, pour les romans les plus récents, dans un vocabulaire imagé qui ramène le monde extérieur à sa sphère personnelle. Ainsi la tente de Nasuada est pour Saphira « Nasuada's folded-wing-red-butterfly-chrysalis-tent »[3] tandis que les humains sont « the round-ear-two-legs ». Chez Dea, les humains deviennent « the Little Ones »[4] lorsque Snow, le dragon, narre l'événement.

Comme chez les humains, les dragons se partagent en divers camps qui s'associent ou se combattent. Le héros-dragon agit dans un contexte de quête héroïque, il offre son aide pour résoudre des problèmes humains devenus siens par la force des choses, et même sa vie aux combats, contre d'autres créatures monstrueuses ou d'autres dragons. Dans certains romans, le dragon prend une ampleur incomparable en assumant seul le rang de

---

[1] Sur ce thème, nous étudierons essentiellement les trois romans parus du cycle *Eragon* de C. Paolini (2003, 2005, 2008), les romans de T. Gunnarsson, *Dragonlord* 1996 et *Dragonmage*, 1998, et les trois romans parus du cycle *Dragon Orb* de Mark Robson (2008, 2009, 2009).

[2] Nous ne considèrerons dans notre étude que les liens existant entre dragons et humains, occultant volontairement ceux qui existent entre les dragons et les autres peuples, trop spécifiques à chaque roman.

[3] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 531.

[4] Stephen DEA, 2009, *The Adamantine Palace*, London, Gollancz, chapitres 23 et 24.

héros, comme dans *Dragonmage* de T. Gunnarsson (1996) ou dans le cycle *Age of Fire* d'E. E. Knight (2005-2008) ou encore dans *Tooth and Claws* de Jo Walton (2003). Mais l'imagination des auteurs ne s'arrête pas à l'insertion de dragons dans des contextes humains, le lecteur a la possibilité de voir où et comment vivent les dragons et même de séjourner parmi eux. Aussi, est-il désormais possible de répondre à de nombreuses questions d'ordre ethnologique telles que celles-ci : les dragons pondent et couvent des œufs : comment les auteurs imaginent-ils un nid de dragons ? Quels rapports les dragons entretiennent-ils entre eux ? Vivent-ils en solitaires, dans une aire comme les grands rapaces ou au contraire, en groupes ? Quel est leur habitat ? De nombreuses iconographies montrent un dragon tuant un mouton : sont-ils tous carnivores ? Où trouvent-ils leur nourriture ? On les suppose capables de magie : le montrent-ils ? Les dragons possèdent une longévité hors du commun qui implique une immense connaissance : la transmettent-ils ? Si oui, comment et avec qui ? Ils communiquent avec l'homme : existe-t-il un parler « Dragonais[5] » ou utilisent-ils le langage humain ? Les romans d'aujourd'hui offrent des réponses à toutes ces questions car si l'image de la créature moderne s'est complexifiée, elle s'est aussi anthropomorphisée. Les dragons ne sont pas si différents des humains dans leur mode de vie et les standards draconiques s'inspirent souvent des standards humains, transposés, d'où le tournant anthropologique que nous effectuerons aussi dans cette partie.

Mais un certain nombre de ces romans à dragons nous ont permis de mettre à jour un cheminement similaire de la pensée des auteurs qui nous a incitée à comparer leurs écrits. Nous avons dressé une liste d'items pour chaque roman et peu à peu, nous avons eu la surprise de découvrir des éléments qui revenaient inmanquablement, avec plus ou moins d'intensité, mais ils étaient repérables. Aussi, un peu à la manière de Propp qui s'est lancé dans une étude des contes parce qu'il présumait que « les contes merveilleux possèdent une structure absolument particulière, que l'on sent aussitôt et qui définit cette catégorie, même si nous n'en avons pas conscience »[6], avons-nous fait l'hypothèse de l'existence morphologique d'un nouveau sous-genre qui utilise le dragon de façon novatrice, une Dragon Fantasy, que nous tenterons à présent, de vérifier.

Nous agissons ici en pionnière. Nous ne pouvons, de ce fait, nous rattacher à une école théorique particulière. Nous nous sommes inspirée, néanmoins, des travaux des structuralistes et des folkloristes notamment, à propos du conte, afin d'établir notre propre

---

[5] Terme employé par Antoine Pinchot dans sa traduction du roman de C. COWELL, 2005, *How to Speak Dragonese*, GB, Hodder Children's Books : *Comment parler le Dragonais*, Paris, Casterman, 2006.
[6] Vladimir PROPP, 1965 et 1970, *Morphologie du conte*, Paris, éd du Seuil, coll. «Poétique», p. 13.

base sur laquelle nous démarrons nos théories et affirmations. Parmi nos affirmations, se trouve celle que la Dragon Fantasy ressemble au conte, mais n'en est pas, malgré l'emprunt des mêmes personnages, et nous le démontrerons.

Nous n'avons trouvé aucune étude critique sur tout ce que nous abordons à présent, à l'instar du *vrai nom* ou du *lien mental* entre un dragon et son dragonnier, ou encore sur la figure du dragonnier, la dragonne, ni même du dragon de la Fantasy contemporaine. Cette troisième partie s'élabore à partir des textes des romans originaux, les sources primaires signalées DF (Dragon Fantasy) dans la bibliographie.

I – LES RÉCURRENCES NARRATIVES DE LA DRAGON FANTASY

Pour classer des œuvres dans une même catégorie, il nous faut des éléments récurrents qui permettent d'écarter certains romans et d'en retenir d'autres, car tous les romans qui mettent en scène un ou des dragons, ne font pas obligatoirement partie de la Dragon Fantasy. La première exigence est la présence des dragons. Non plus ceux qui demeurent en toile de fond, simples créateurs esthétiques d'une atmosphère particulière ou visibles ponctuellement au cours de la quête du héros, mais des dragons acteurs au rôle prépondérant.

Dans ce sous-genre, en effet, l'homme redécouvre leur existence, apprend à en distinguer les bons et les mauvais, ceux qui œuvrent pour les autres ou ne cherchent qu'à détruire. Il va alors les combattre ou combattre à leurs côtés et tenter d'effacer certains préjugés bien ancrés. Il découvre que les dragons peuvent l'aider parce qu'ils sont dépositaires de parchemins et de trésors d'anciens peuples, de connaissances soudain salutaires. Ils ne sont plus alors perçus comme des bêtes sauvages mais comme des êtres intelligents, faisant partie d'un peuple et d'une nation draconiques, issus d'une espèce Dragon dont l'origine reste mystérieuse, mais qui possède une structure sociale organisée et le droit de partager l'univers avec les autres espèces vivantes.

Ce terme fait aussitôt référence à Darwin[7] selon lequel un ensemble de conditions spontanées aboutit à l'adaptation d'un groupe d'êtres vivants à son milieu, selon une sélection naturelle. Des populations issues d'une même souche se différencient dans le

[7] Charles DARWIN, 1876, *L'Origine des espèces,* trad. d'Aurélien Berra, sous la direction de Patrick Tort, Travaux de l'Institut Charles Darwin International, Genève, Champion poche, 2009.

temps parce qu'elles se retrouvent isolées l'une de l'autre. Cette notion s'est complétée aujourd'hui d'une thèse génétique qui a rajouté l'échange nécessaire de gènes par reproduction sexuée[8]. Deux espèces ne peuvent donner entre elles des hybrides féconds. Il s'agit ici, essentiellement d'une distinction biologique.

Le terme de peuple, quant à lui, ainsi défini selon le *Dictionnaire français de définitions et de synonymes* (Synapes, 2007) est « un ensemble d'hommes constituant une communauté sociale ou culturelle/ Un ensemble d'hommes habitant sur un même territoire, régis par les mêmes lois et formant une nation/ L'ensemble des citoyens d'un État ». Le terme de peuple appartient au domaine économico-sociologique.

Celui de nation implique une conscience identitaire historique, culturelle, linguistique, géographique et religieuse. C'est un concept politique né de la construction des grands états européens à partir du XIXème siècle[9]. Voici la définition du dictionnaire Hachette (1989) : « une telle communauté, définie comme une entité politique, réunie sur un territoire ou un ensemble de territoires propres, et organisée institutionnellement en État ». Elle est assez ancienne mais elle exprime l'idée d'un territoire morcelé, en adéquation avec notre sujet ainsi que nous aurons l'occasion de le montrer, car nous transposons ces concepts au dragon :

- L'espèce draconique correspond à l'aboutissement de l'adaptation à l'imaginaire des hommes. Nous dénombrons un certain nombre d'espèces distinctives par leur forme, leur taille (européenne, asiatique, drac, wyvern) et leurs couleurs, qui cohabitent sans se mélanger. Ils possèdent cependant tous la spécificité d'être une créature hybride qui a emprunté ses caractéristiques aux cinq Éléments que sont l'eau, l'air, le feu, la terre et l'esprit. Toutes les espèces de dragons d'aujourd'hui se déplacent dans l'air, crachent du feu, ont un corps écailleux et des griffes acérées et sont immédiatement reconnaissables.

- La notion biologique d'espèce se double de celle, anthropologique, de peuple qui se distingue par leurs spécificités esthétiques plus que morphologiques, leurs couleurs. Des attributs qui ne remettent pas en cause la silhouette générale, à l'instar de la couleur de peau des hommes ou des peintures corporelles des communautés primitives.

Les différents peuples ne sont pas regroupés sur un même territoire. Ils constituent une diaspora éparpillée sur des portions de territoire de dimension très variable, qui leur

---

[8] Voir Michel VEUILLE, *L'origine des espèces,* Paris, CNRS/EPHE, Les mécanismes de l'évolution, « Découvrir ».

[9] Le Congrés de Vienne de 1815, révolte grecque de 1821 contre les Turcs, l'éveil national de l'Allemagne et de l'Italie, 1830-1848. « Le principe de toute souveraineté réside essentiellement dans la Nation » ((Déclaration des Droits de l'homme et du Citoyen).

appartiennent, qu'ils s'approprient ou qu'on leur attribue. Nous approfondierons ce concept du territoire draconique, lorsque nous étudierons le peuple dragon, son système sociétal, social, économique et culturel. À cette notion particulière du teritoire, nous relierons celle, historico-politique de la Nation draconique qui reconnaît toutes les espèces-peuples, quelle que soit leur répartition géographique et numérique. De même, tous les dragons du monde se définissent comme ressortissant de la Nation draconique.

Le pas effectué dans la littérature est immense. Le dragon ancien se résumait à un représentant de l'espèce jugée animale, celui d'aujourd'hui est un citoyen de la Nation draconique, un élément du peuple dragon, établissant un rapport de force égalitaire et un niveau évolué de civilisation.

Nos lectures confirmant notre hypothèse de l'existence d'une nation draconique nous ont permis de mettre à jour un certain nombre d'éléments récursifs qui confortent notre postulat d'une cohérence générique. Le travail que les structuralistes ont effectué sur les contes nous a servi de modèle, en particulier celui de Propp et de Greimas. La Dragon Fantasy possède en effet des liens apparents avec le conte merveilleux, par les éléments qu'on y trouve : un roi, une sorcière, une princesse, un chevalier, le départ du héros de chez lui suite à un manque, un élément merveilleux, un dragon ; de même nous pouvons y faire émerger les adjuvants à la réalisation de la quête et les opposants à l'acquisition de l'objet désiré.

Dans sa recherche des éléments constants qu'il a restreints aux fonctions des personnages dont la succession serait toujours identique, Propp est parvenu à trente et une fonctions qu'il définit comme étant « ce qui donne au conte son mouvement »[10]. En voici quelques exemples :

I. Un des membres de la famille s'éloigne de la maison. II. Le héros se fait signifier une interdiction. III. L'interdiction est transgressée. IV. L'agresseur essaye d'obtenir des renseignements. V. L'agresseur reçoit des informations sur la victime, VI. L'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens, et ainsi de suite jusqu'au XXXI. Le héros se marie et monte sur le trône.

Puis il a réduit chacun de ces titres à une lettre : le manque est désigné par a, le méfait par A, le moment de transition par B, le départ par ↑, etc. afin de préciser à côté de chaque phrase du conte, à quelle fonction elle correspond. Voici par exemple le 1 de la fonction VIII : « L'agresseur enlêve un être humain (A^1). Le dragon enlève la fille du roi

[10] Vladimir PROPP, 1928, *Morphologie du conte*, Paris, 1970, éd. du Seuil, « Poétique », p. 42.

(*131*), la fille d'un paysan (*133*). La sorcière enlève un petit garçon (*108*). Les frères aînés enlèvent la fiancée du plus jeune (*168*) »[11]. Les parenthèses s'accumulent lorsque des phrases intègrent plusieurs fonctions.

Propp a ensuite cherché les différents cas qui intervenaient dans chaque fonction (deux à dix pour chacune, soit un total de cent cinquante), puis les éléments qui reliaient les fonctions, la répartition des fonctions entre les personnages afin de définir les sphères d'action de chacun, les auteurs des actions et leurs attributs. Il a effectué un travail immense qui donne en définitive une arborescence quelque peu fastidieuse, un découpage drastique trop détaillé qui, convient à certains contes totalement passés en revue, mais pas à des romans. De plus, sa classification ne prend en compte qu'un certain genre, le conte merveilleux qui entre dans sa classification, « en suivant les cent cinquante éléments dans l'ordre réclamé »[12]. Il est difficile d'admettre qu'un corpus de textes imaginaires puisse aboutir à un catalogue et une classification exhaustive à la manière d'une étude de biologie. Propp, lui-même, a noté ses failles : l'existence d'éléments inclassifiables comme les mobiles des personnages, ou l'inclusion de nouveaux personnages. Seules ses fonctions sont mathématiquement classifiables parce qu'elles représentent une trame logique constituée des actions des personnages qui agissent toujours avec une même finalité et suivant une même linéarité.

Etienne Souriau a dénombré les situations qui correspondent aux six fonctions, il est arrivé au chiffre de 210 441[13]. Il les ramène à six, dix ans plus tard[14] : le protagoniste qui donne à l'action son élan dynamique / l'antagoniste qui empêche la force thématique de se déployer / l'objet désiré ou redouté qui est le but visé / le destinateur qui apporte une influence sur la destination de l'objet / le destinataire qui est le bénéficiaire de l'action / l'adjuvant qui est l'aide, distinction reprise par Greimas en 1966 lorsqu'il établit son schéma actanciel du récit[15]. Si le travail de Propp se limite aux conte, celui de Greimas peut s'adapter à des genres narratifs plus divers et nous pouvons nous y inspirer pour établir la structure profonde des récits de Dragon Fantasy. Son schéma admet qu'un même acteur assume plusieurs rôles ou que plusieurs personnages représentent le même actant, ou qu'un acteur change de rôle au cours de récit. Il est, selon nous, beaucoup plus adapté

---

[11] Vladimir PROPP, 1928, *Morphologie du conte*, Paris, 1970, éd. du Seuil, « Poétique », p. 42.
[12] Vladimir PROPP, 1928, *Morphologie du conte*, Paris, 1970, éd. du Seuil, « Poétique », p.174.
[13] Etienne SOURIAU, 1950, *Les Deux cent mille Situations dramatiques*, Paris, Flammarion.
[14] Etienne SOURIAU, 1962, *Les Grands Problèmes de l'esthétique théâtrale,* Paris, CDU.
[15] Algirdas Julien GREIMAS, 1966, *Sémantique structurale*, Paris, Larousse.

aux structures narratives complexes ou lorsque plusieurs trajets narratifs se chevauchent, comme dans la Dragon Fantasy.

Mais la structure d'un roman se résume difficilement aux seules actions des personnages. Nous pressentions que le mouvement de l'intrigue fluctue sous l'influence d'autres forces. Appâtée par le terme « force », nous avons alors exploré l'analyse de Claude Brémond qui annonçait procéder à « une nouvelle répartition des forces dramatiques »[16]. Ses fonctions fondamentales du récit s'établissent sur une dichotomie initiale entre *patients* (les processus modificateurs ou conservateurs) et *agents* (les initiateurs des processus). L'étude de leurs actions subies ou agies fait apparaître divers groupes d'agents spécifiques et des sous-groupes, les *influenceurs*, *modificateurs* et *conservateurs* qui se subdivisent à chaque fois en apports positifs et négatifs. Sa typologie actancielle des personnages qui rejoint, en fait, celle de Greimas, mène à une analyse plus précise du récit. Mais dans l'optique de Claude Brémond, elle n'est qu'une étape d'un précodage des rôles devant conduire à un codage du récit en tenant compte des personnages, de la phrase, du processus, de la syntaxe et même des relations entre les propositions narratives, indépendantes et subordonnées. Il conduit à comprendre qu'un récit peut se réduire à de petites unités correspondant à des situations de la vie et qu'on peut définir par des termes tels que tromperie, aimer, se confier, etc. Son codage complexe aboutit au final, au même schéma de récit restreint aux rôles/fonctions des personnages, à un degré aussi mathématique que celui de Propp.

Nous souhaitions, nous aussi, ramener la multiplicité des intrigues et la complexité des romans à un schéma type que nous sentions sous-jacent dans nos romans, mais, contrairement à leurs immenses travaux de morcellement, nous avons seulement cherché à faire émerger les séquences fondamentales du déroulement de l'intrigue, de l'action prise dans sa totalité, la structure de l'histoire principale, sans tenir compte des intrigues attenantes, que nous avons dénommée *trame*. Notre optique diffère du découpage en « sphères d'action » de Propp qui les fait correspondre aux personnages (sphère d'action de la princesse/ du donateur/ de l'agresseur, etc.). Notre trame se découpe en unités narratives, cinq étapes linéaires (situation initiale, constitution du groupe, périple, combat final et situation finale) auxquelles se rattachent des *réseaux d'actions* plus ou moins complexes, fournis et imbriqués selon l'auteur et le lecteur visé.

---

[16] Claude BREMOND, 1973, *Logique du récit*, Paris, Seuil, p. 134.

Nous définissons le *réseau d'actions* comme étant, dans un premier temps, tout ce qui peut motiver une action, l'enclencher, l'arrêter, la modifier, la réorienter, c'est-à dire les *stimuli* de l'action qui rejoignent les « fonctions » de Propp, puis dans un deuxième temps, la *réaction* à cette action ou à son changement. Chaque *réseau d'actions* se situe linéairement au sein d'une seule étape et ne se rencontre qu'une fois dans le roman. Il n'y a pas de répétition d'action ni de mise à l'épreuve répétée, comme dans le conte.

Des éléments ressemblants peuvent prêter à confusion. Ils nous ont servis à prouver qu'au contraire, les étapes se suivaient sans retour à la précédente. Ainsi, un combat contre un dragon peut se rencontrer dans plusieurs étapes sans avoir la même fonction. Dans la situation initiale, il ne peut s'agir que d'une escarmouche, où le dragon sera d'ailleurs, vainqueur, qui rentre dans le *réseau d'actions* de la découverte de la situation de déséquilibre, de la révélation de la violence et l'instauration de la peur. En revanche, le combat qui apparaît dans l'étape quatre, sa place normale, permet de vaincre le dragon destructeur, parce qu'il correspond au *réseau d'actions* du combat contre le Mal et de la victoire du Bien. Les étapes s'enchaînent toujours suivant un même ordre, le combat final termine toujours le périple, par exemple, mais les *réseaux d'actions* demeurent indépendants et constituent des mini-récits transitoires qui ne découlent pas obligatoirement les uns des autres. Ils suivent la logique de la découverte du roman d'aventure.

Le terme *réseau d'actions* inclue tout ce qui occasionne la réaction des acteurs et les oblige à effectuer un choix. Nous n'avons pas trouvé l'idée de contrainte extérieure dans les fonctions de Propp, qui listent les faits des seuls personnages et ne tiennent pas compte de l'agissement des éléments naturels et des forces surnatuelles.

Les *réseaux d'actions* sont délimités par des nœuds temporaires, c'est-à-dire l'arrêt momentané, les discussions qui amènent le choix d'une piste et d'une action. C'est l'avancée du récit structurée à partir des renseignements que les héros obtiennent ou non, des sentiments et émotions, de la vue d'un acte ou d'un trésor qui suscite une réaction, du choix de passage d'un pont ou par une forêt, de la carte qu'on achète ou du vieux grimoire qu'on arrive soudain à lire, d'une vision ou d'un rêve prémonitoire, d'une brusque apparition enchantée ou maléfique, des monstres qui obligent à fuir ou à changer de route, etc. La liste est infinie, mais la finalité est la même, faire progresser le récit, progression pouvant être liée à un ou plusieurs personnages.

Prenons le cas d'un grimoire qui peut être découvert à n'importe quel moment de la trame. S'il est offert à un magicien qui ne s'en sert pas de tout le roman, il intègrera le

contenu de ce personnage (comme manger pour se nourrir, dormir pour se reposer), mais pas le *réseau d'actions* parce qu'il n'agit en rien sur le déroulement narratif. C'est le cas de Bupu qui offre en cadeau à Raistlin un livre de magie, « the spellbook of Fistandantilus »[17]. Raistlin est très ému parce qu'il le cherche depuis longtemps (c'est sa quête personnelle, sa motivation, parallèle à celle du groupe), il le cache sous son manteau et nous n'en entendons plus parler car le livre ne réapparaît plus de tout le roman.

Enfin, pour faire avancer le récit, il faut des personnages et des forces actantes qui soient également récurrents aux différents romans du même sous-genre. Nous avons adopté le terme *mobile* pour l'idée que nous y trouvons, de double mouvement :

- Le premier mouvement vient de son sens latin *mobilis, movere* qui signifie mouvoir, qui peut se mouvoir, être mis en mouvement et qui se déplace. Nous le résumons à quelque chose qui agit.

- Le deuxième vient du sens de motif de l'action, soit l'impulsion ou la raison qui incite à agir, et dont nous retenons l'idée d'incitation à agir.

Nous avons à l'esprit l'image ancienne du *Premier mobile*: la sphère portant, à l'intérieur, tout un ensemble solidaire de sphères entraînant les planètes dans leur rouage. Elle est notre allégorie des liens existants entre les éléments d'un même roman, qui se meuvent dans une même action d'ensemble.

Le *mobile littéraire* de la Dragon Fantasy est alors un élément qui agit et pousse à agir. Par son premier sens, il évolue au cours du récit, en fonction d'une charpente et d'une finalité internes. Par son deuxième sens, il pousse également à un certain comportement et investissement émotionnel de la part des personnages présents, auxquels est associé le lecteur, témoin silencieux de tout ce qui se passe et émotionnellement impliqué.

Ces quatre termes qui fondent notre morphologie de la Dragon Fantasy (*trame*, *étapes*, *réseaux d'actions* et *mobiles littéraires*) seront analysés dans le chapitre un. Nous mettrons d'abord, en évidence la *trame narrative* déterminante de la Dragon Fantasy, par l'étude de trois romans, dans l'ordre cité : *Dragons of Autumn Twilight* de M. Weis et T. Hickman, *Tales of Earthsea* d'U. Le Guin et *Dragonknight* de D.K. Paul, leurs différentes étapes et des éléments fondamentaux du *réseau d'actions* qui leur correspond. Ceci sera récapitulé sous forme de tableau. Nous nous consacrerons ensuite aux *mobiles*. Puis, nous analyserons les *réseaux d'actions* de certaines étapes spécifiques à la Dragon Fantasy, écartant les actions que nous pouvons retrouver dans n'importe quel autre roman et genre.

---

[17] Margaret WEIS et Tracy HICKMAN, 1984, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, p. 262.

Le chapitre deux sera consacré à l'étude ethnologique de la société et de la nation dragon d'aujourd'hui, ses caractéristiques et son fonctionnement d'ensemble, sans oublier ce qui caractérise et individualise le dragon.

Nous développerons enfin, le *mobile* phare de la Dragon Fantasy, qui recoupe ceux du héros humain et du héros dragon) le merveilleux magique et héroïque et le partage équitable du rang du héros entre un dragon qui s'humanise et un homme qui se dragonise, à travers les relations particulières entretenues entre le dragon et son dragonnier. Ces termes et leurs liens avec la chevalerie médiévale seront définis, avant d'étudier leur mise en œuvre narrative et les rapports entretenus avec un certain idéal médiéval.

1 – Mise en évidence de la trame par l'étude de romans

L'étude de romans, différents de prime abord, nous permettra de démontrer que l'écart réel est superficiel car les mêmes idées y sont véhiculées et les différentes étapes s'articulent suivant une même schéma narratif. Les romans choisis sont *Dragons of Autumn Twilight* de M. Weis et T. Hickman (1984), *Tales of Earthsea* de U. Le Guin (2001) et *Dragonknight* de D.K. Paul (2006). Les termes mis en italiques sont les éléments sur lesquels s'appuyera notre étude comparative et que nous retrouverons dans le tableau synoptique.

a) *Dragons of Autumn Twilight* [18]

Ce roman est le premier de la trilogie fondatrice du cycle *DragonLance*. Aux chapitres un et deux, un groupe d'amis se retrouve comme prévu, après cinq années de séparation. Ils discutent *des faits déplorables* qu'ils découvrent chez eux, tels que la présence de religieux qui dénigrent les anciennes religions et inculquent l'adoration de nouveaux dieux : « and he's turned the town into a hotbed of fanaticism with his new religion » (W&H : p. 12). Les soldats draconiques, à la recherche d'un bâton orné d'un cristal bleu, fouillent les chariots et questionnent les gens sur les routes et à l'entrée de la cité. Ils sont autorisés à tuer pour l'avoir. Des *hobgobelins* veillent au respect du récent couvre-feu institué afin de pouvoir surveiller les mouvements de la population. *Les rumeurs* parlent de disparitions, d'une guerre dans le Nord, de corruption. Des hommes et femmes quittent leur famille pour s'enrôler dans les armées. La population est inquiète car

[18] Première partie du premier roman de Margaret Weis et Tracy Hickman, 1984, US, TSR/Wizards of the Coast 2000. Les citations empruntées ici, à ce roman seront signalées «W&H » suivies du numéro de page correspondant.

le Mal a progressé sensiblement jusqu'à leur cité (« evil on our very doorsteps ! », W&H : p. 21).

Le chevalier Sturm entre avec un couple de barbares (ch. 3) dont la dame possède un étrange bâton orné d'un cristal bleu. Raistlin, le magicien, leur apprend qu'il s'agit d'un bâton de guérison. Sturm propose de conduire la dame à Haven pour rencontrer les prêtres des anciens dieux afin de connaître l'utilité du bâton. Le groupe décide *d'aider Goldmoon* dans sa quête. Elle devient leur *meneuse*, involontairement.

Dans ce roman, *le groupe de héros* se forme dès le premier chapitre puisqu'ils viennent sur un rendez-vous donné cinq années auparavant. Il se compose de huit personnages d'espèces différentes: un nain, un kender, un mi-elfe, mi-humain, Tanis le *héros en décalage* avec les deux milieux du fait de sa double appartenance, la princesse et prêtresse Goldmoon également en décalage (destituée de son rang à cause de son amour pour un berger) et son mari garde-de-corps Riverwind. Le groupe compte également un guerrier géant, son frère magicien, et le chevalier en armure de l'ancien temps. La petite amie de Tanis ne les rejoindra pas. Elle s'est engagée comme *Dragon Highlord* de la déesse du Mal. Cette nouvelle assombrit Tanis, renseigne sur l'attrait du « mauvais » camp et augure des conflits sentimentaux à venir.

Ils fuient Solace, les soldats aux trousses (ch. 4). Ils sont immédiatement dans *le périple à multiples rebondissements* : ils échappent à une embuscade, entrent dans le bois (Darken Wood) où ils manquent d'être tués par des fantômes (ch.10). Ils sont sauvés par des centaures qui les emmènent à la licorne maîtresse de la forêt (ch.12). Elle leur apprend que l'objet de leur quête se trouve à Xak Tsaroth. Des chevaux volants les déposent dans la plaine où ils découvrent de *visu* le village de Goldmoon brûlé (ch.12). Ils traversent un marécage pour entrer à Xak Tsaroth où ils affrontent Kisanth le dragon noir gardien (ch.15). Lorsqu'ils sont enfin hors de danger, ils font la promesse de combattre la déesse du Mal et ses dragons.

Le magicien remarque dans le ciel la *disparition de deux constellations*, disparition qui réveille de vieilles croyances et la peur: « the Queen of Darkness and the one called Valiant Warrior. Both gone. [...] All the *evil* rumors we have heard are true. War, death, destruction… » (W&H : p. 58). Cela accroît le climat d'inquiétude, ajoutant une dimension planétaire et divine au combat qu'ils entreprennent.

Dans leur quête, ils obtiennent les *aides inattendues,* situées dans des sphères diamétralement opposées, celle de Mishakal, la déesse qui ramène Riverwind à la vie, et

celle de Bupu, une misérable naine des ravins, au grand cœur, qui vit dans les égouts de Xak Tsaroth.

Les *éléments naturels* participent à l'atmosphère avant le *combat* : quand le dragon paraît, l'obscurité règne d'un seul coup : « sudden darkness descended on him, darkness so thick and impenetrable it seemed to hit him like a lead weight » (W&H : p. 238). Raistlin utilise sa magie blanche contre le dragon noir. Finalement, l'océan engloutit Xak Tsaroth durant le combat et le groupe fuit.

Dans cette première partie du roman, Goldmoon est l'héroïne transcendée. Elle rend son rôle à Tanis dans les trois autres romans où elle n'apparaît plus. Elle offre sa vie à la déesse en devenant prêtresse. Elle fait vœu de guérir les gens, de transmettre le pouvoir de guérison et l'existence des anciens dieux. Le groupe complet repart vers Solace pour *commencer la propagation de cet idéal.*

b) *Dragonfly*[19]

Les *Tales* comprennent cinq récits qui prolongent l'univers décrit dans les quatre premiers romans d'*Earthsea*, chacun se déroulant à une époque différente. Le dernier d'entre eux, « Dragonfly », se situe quelques années après *Tehanu*, et constitue le lien avec le roman suivant, *The Other Wind* (2001).

L'époque est sombre. Ged l'Archimage a perdu ses pouvoirs au royaume des morts, le roi Lebannen s'est couronné lui-même, *la population craint* les années à venir parce que les règles sont rompues: « So others say the *dark years* will come again, when there was no rule of justice, and wizardry was used for *evil* ends » (LG : p. 223). Les *bouleversements sociaux* oppriment, appauvrissent et abêtissent le peuple auquel on refuse la propriété de livres et l'accès au savoir. L'école de magie de Roke protège des conflits d'ambition, le misonéisme et la mysoginie. Les mages, à l'instar d'Ivory, se désintéressent des problèmes quotidiens : « He kept himself to himself, as a man of craft and learning should » (LG : p. 206), devenus l'apanage des femmes qui gèrent tout avec peu de moyens et du sens pratique. Elles soignent les plantes, les animaux et les gens, elles accouchent, elles bénissent les morts et assainissent les lieux. Le pouvoir ancestral des guérisseuses sages-femmes, transmis de mère en fille, est bafoué par les mages qui le refusent parmi leurs arts prestigieux.

---

[19] Ursula LE GUIN, 2001, *Tales of Earthsea*, USA, Hartcourt. Les citations empruntées ici, à ce roman seront signalées « LG » suivies du numéro de page correspondant.

Ivory, ancien élève de Roke dénonce le maintien des femmes à l'écart de l'école, et la peur des mages : « the Masters fear them, fear to be corrupted » (LG : p. 215). Thorion complote pour se faire élire archimage. Les étudiants perçoivent les *troubles* et ont *peur.* Les mages ont *peur* de Thorion qui a traversé le royaume des morts et voudrait y renvoyer le roi et l'archimage qui ont pu en sortir grâce à l'aide d'un dragon. Son but de ruiner l'ordre et le pouvoir par la mort en fait *l'incarnation du Mal*.

Dans ce contexte ségrégatif, la peur est légitime parce que le *Changer* a annoncé une femme sur Gont. Les mages, persuadés qu'il s'agit d'une prophétie qui *ramènera la paix,* ajournent les élections jusqu'à la *découverte de la femme* qui doit les sauver. C'est dans ce contexte conflictuel, qu'Irian frappe à la porte de l'école. Elle est prise en charge par le *Changer* Azver persuadé qu'Irian est *l'élue qui va ramener l'ordre*. Les arbres lui ont annoncé le *changement* perçu comme une destruction: « all the silent language of his forest, had spoken of destruction, of transgression, of all things changed. It had come with her » (LG : p. 256). Il assume le rôle de protecteur, de père nourricier et d'enseignant.

Irian est *l'héroïne en décalage avec son milieu,* une dragonne qui ne le sait pas, mais qui ressent sa différence et veut connaître son identité. Elle est en même temps, la *chaste et pure jeune fille* à laquelle Ivory se soumet grâce à l'aura qu'elle dégage : « He was looking down at her from horseback, yet he felt short ; he felt small » (LG : p. 208). Il était parti vers elle avec la sournoise intention de passer un bon moment avec une fille, aussi est-il cynique dans sa description : « she was very tall, very sweaty, with big hands and feet and mouth and nose and eyes, and a head with dusty hair » (LG : p. 207). Il lui avoue ses pensées malhonnêtes: « I only wanted to make love to you » (LG: p. 227). Le fait qu'elle annonce qu'elle a cru à sa sincérité, complète son anéantissement. « 'Did you believe everything I said?' 'Yes', she said. […] 'What are you?' he said to her at last » (LG: p. 227).

Elle ne veut que *son vrai nom* que Rose, la sorcière, n'a pas pu lui donner. Elle refuse celui d'Irian qu'elle estime être celui de son ivrogne de père, et le jeune magicien représente son espoir de connaître son vrai nom. Elle le suit déguisée en homme, dans un *voyage* à l'arrière d'un chariot, puis sur un navire marchand. Ils sont enfin déposés sur Roke où étonnamment, le portier la laisse entrer à l'école.

Elle se prépare au combat dans le *Grove*, le bosquet de Roke où réside la *sagesse ancienne*, en écoutant les feuilles et en prenant la *magie* passée et future des arbres, « mingled with the roots of all the forests that were or might yet be » (LG : p. 240). Après des jours de vide cérébral, un appel à la limite extrême de l'audible la surprend venant de

l'ouest, un cor, peut-être un cri qui ravive une mémoire enfouie, car peu après, elle sait soudain qu'elle veut le feu (symbolique de combat pour un dragon et destruction de l'ordre établi) : « the answer came not in words but throughout her whole body and soul : the fire, a greater fire than that, the flight, the flight burning… » (LG : p. 243). À Roke, ses *adversaires* veulent chasser la sorcière qu'elle est, qui met en péril leur magie. Lorsqu'Irian quitte sa léthargie, prête au combat, elle annonce le lieu du duel : « My place? My place is on the hill […] Tell the dead man I will meet him there » (LG: p. 261).

Le combat final oppose Irian au *Summoner*, symbole des ténèbres, le mage qui invoque les morts. Il se passe en présence de tous les mages divisés en *deux clans* et des étudiants, sans oublier *l'élément naturel* qui encercle la colline et la restreint à l'arène du combat : « The air was darkening around them » (LG : p. 263). Thorion ouvre les hostilités par un sort d'obéissance: « Irian, by your name I summon you and bind you to obey me! » (LG : p. 263). Le sort n'agit pas sur elle parce que ce n'est pas son vrai nom. L'action extrait d'elle *sa vraie personnalité*. Chacun voit une flame, un reflet d'écaille: « a flare of red flame in the dusk air, a gleam of redgold scales, of vast wings – then that was gone […] the tall man bowing down before her, bowing slowly down to earth, and lying on it » (LG: p. 263) et de Thorion il ne reste qu'un amas de vêtements et d'os brûlés.

Irian a *reçu l'aide du dragon* qui était en elle et se transforme en dragon. À la fin du roman, elle s'envole du sommet de la colline: « the wide wings opened and the dragon sprang into the air [...] and flew » (LG : p. 264). Elle *poursuit sa quête,* celle de son nom et celle du peuple dragon, « those who will give me my name. My people » (LG : p. 264).

L'avenir est prometteur. Le Modeleur fédère les mages autour de l'idée d'ouvrir les portes : « I think we should go to our house, and open its doors » (LG : p. 265). C'est la dernière phrase du texte avec *le symbolisme de l'ouverture,* non seulement de l'école mais aussi des idées, l'ouverture d'esprit nécessaire au changement.

Dragonfly est une nouvelle contrairement à *Dragons of Autumn Twilight* qui est un roman, mais nous y trouvons les mêmes éléments : le chaos sociétal en situation initiale, le déséquilibre intérieur des deux héroïnes associé à leur pureté et leur but inébranlable, le combat, l'aide inattendue qui révèle le héros et déplace l'action vers le merveilleux magique, le retour au calme et la même optique finale d'ouverture. Nous pouvons donc supputer que la forme du texte, roman ou nouvelle, n'interfère pas sur la mise en place du sous-genre. Si ces éléments se retrouvent encore dans le roman suivant, nous pourrons alors affirmer qu'ils sont vraiment récurrents.

c) *Dragonknight*[20]

Bardon, écuyer du Sir Dar, s'envole sur son dragon Greer, vers une cabane abandonnée où il s'accorde une retraite avant de prononcer ses vœux à Paladin, pour devenir chevalier. Il est surpris d'y rencontrer trois femmes qui l'attendent : N'Rae*, qu'il va aider dans sa quête,* sa grand-mère Granny Kye et sa *minneken* Jue Seeno (sorte de souris habillée en dame). Elles désirent retrouver le père de N'Rae, Sir Jilles, ensorcelé avec d'autres chevaliers par le sorcier Risto qu'on dit mort aujourd'hui. Deux autres sorciers vivent dans son château, qui poursuivent son œuvre maléfique. Notons que la quête des femmes pour libérer les guerriers endormis par le sortilège, (« the sleeping warriors ») prend le contre-pied des contes où l'on réveille la princesse : «We intend to undo the spell and bring the knights home » (Paul : p. 26).

Une comète est visible dans le ciel : « The Wizards'Plume blazes across the heavens and passes beneath the Eye of the North » (Paul: p. 27). *La rumeur* établit le lien avec les méfaits des *quiss* (sortes de pieuvres manipulées génétiquement par le sorcier), les monstres qui quittent la mer pour s'attaquer aux gens dans les ports et sur la grêve et aspirer le sang et la chair de leur victime, sans ressentir de satiété.

Le groupe est composé d'humains (mais rien n'est sûr : qu'est le *tumanhofer* ou l'*emerlindian*, par exemple ?), d'une *minneken*, d'un *meech dragon*, et bien d'autres éléments qui le complètent peu à peu. Granny désigne Bardon comme *meneur.*

Le périple est une succession de moments invraisemblables qui positionnent le roman dans le *nonsence* : Bardon dresse des *kindias* et les fait courir pour gagner de l'argent et acheter le matériel. N'Rae offre cet argent à une famille nécessiteuse. Granny est mise en prison pour vol, elle s'en échappe en emmenant avec elle un groupe d'enfants, dont un bébé. Ils voyagent sur un fleuve (ch.14) puis sur la mer (ch. 23). Par une porte de transfert inopinée, qui s'effondre, le groupe se scinde en deux (ch. 25-27). Ils reçoivent l'aide de dragons de sir Dar (ch. 30-33). La vieille dame voyage dans un panier attaché sur le côté de l'un d'eux. Dans un souterrain, ils en réveillent deux qui s'entretuent. Dans ce roman, de nombreux dangers proviennent d'assimilés dragons anciens, un énorme serpent de mer (le Léviathan) qui s'enroule autour de leur bateau pour le broyer (ch. 24), puis un serpent à deux têtes (l'Hydre) gardien des chevaliers endormis. Des brutes indifférenciées barrent leur route à maintes reprises : des *bisonbecks*, des g*rawligs*, des *ropma*.

---

[20] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Waterbrook. Les citations empruntées ici, à ce roman seront signalées « Paul » suivies du numéro de page correspondant.

Des *éléments naturels embrouillent* l'avancée et le combat : plus le château se rapproche, plus le paysage perd de sa consistance ; les personnages avancent dans une illusion : les montagnes se transforment, des feuilles sur le sol disparaissent, « birds, insects and creatures faded into nothing » (Paul : p. 336). Seuls des sorciers peuvent mener la troupe et indiquer l'emplacement du château invisible, aussi le groupe se complète-t-il brusquement de trois sorciers, de Kale et ses six petits dragons colorés, qui tombent d'une porte de transfert. Dans les chapitres 50 à 54, on fouille le château, à la recherche d'un contre-sort pour réveiller les chevaliers. Granny Kye retrouve ses deux fils et Bardon retrouve son père qu'il croyait mort. Au moment du combat (ch. 55), une armée entière (chevaliers et leurs gens) en armure, est en action.

À la fin du roman, Paladin explique à Toopka le sens de la mort du sorcier Fenworth, son don de soi pour leur victoire. Elle a la *mission de transmission de leur héroïsme.* C'est un travail de mémoire afin que l'accomplissement des héros s'inscrive dans la durée.

La situation initiale n'apparaît pas immédiatement chaotique, mais la tension s'intensifie avec les monstres et accidents mortels vus en cours de route, durant le périple (chevauchement des étapes 1, 2 et 3). Risto a entrepris la manipulation des monstres visibles dans le pays, depuis une centaine d'années. Il retient prisonniers, dans une grotte sous son château, des chevaliers et leurs gens qui ont disparu, pour certains, depuis presqu'un siècle. Chronologiquement*, le Mal est bien installé* au début du récit.

Ceci implique qu'un roman doit être traité dans sa totalité pour en extraire sa trame narrative qui est souvent complexe, embrouillée par les quêtes individuelles, discernables dans les conversations des personnages tout au long du roman. Le lecteur rétablit l'ordre chronologique. Selon leur complexité et le public visé, les romans peuvent comporter plusieurs équipes, plusieurs quêtes qui s'imbriquent aux dépends, ou à l'insu, l'une de l'autre, et des quêtes personnelles inavouées qui vont sans cesse peser et contrecarrer l'avancée du récit. Elles finissent par se superposer et participer à un schéma plus vaste dont l'enjeu est le sort du monde. Au final, elles se regroupent pour concourir à l'aboutissement d'une seule victoire qui résout, ou détruit, les diverses quêtes individuelles.

Voyons les théories que nous pouvons établir à partir de ces trois trames :

De bons dragons surviennent toujours au cours du roman pour apporter leur aide contre le Mal et l'on découvre l'existence d'un peuple dragon. Dans les annexes de *Tales of Earthsea* (roman 2), U. Le Guin expose sa théorie de l'antériorité de la très ancienne

espèce dragon qui existait avant tous les autres êtres vivants et elle établit un lien de sang entre les hommes et les dragons: « Before the gods were. Before men were. Before men were men, there were dragons », « in the earliest days dragons and humans beings were all one kind »[21], ils constituaient un seul peuple. Ils se sont séparés volontairement, lorsqu'ils ont compris qu'ils étaient incapables de vivre ensemble. L'éloignement temporel rattache ce lien au mythe, mais les relations ne sont pas totalement effacées car aujourd'hui, des dragons ou des hommes peuvent se transformer, preuve de leur double identité, (« beings who are in fact both human and dragon », LG : p. 270). Les métamorphoses involontaires dénotent la résurgence d'un temps révolu enfoui dans l'inconscient, peut-être stimulée par le retour de conditions de vie similaires ou la vue soudaine de dragons dans le ciel.

Dans le cas de *DragonLance* (roman 1), l'établissement du peuple dragon est difficile à établir au départ, et le roman n'a pas d'annexes. Les hordes de dragons, auteurs des destructions apparaissent à l'entrée de la deuxième partie : « The attack of Solace had come without warning. [...] the night of the dragons »[22]. Le seul dragon de la première partie, s'accorde avec l'image ancienne de l'incarnation du Mal, un gardien de trésor chtonien à combattre. Ce roman était le premier de Dragon Fantasy. Il n'avait pas coupé le lien qui existait encore, il y a tout juste trente ans, entre les premiers dragons de Fantasy et les anciens. Sa deuxième partie se démarque immédiatement avec l'attaque des mauvais dragons et l'idée de bons qui peuvent aider les hommes (quête entamée au cours du récit) à partir du moment où le *kender* découvre, dans la cité en ruines, des peintures anciennes représentant des dragons d'or et d'argent, en train d'en combattre des chromatiques : « There are good dragons in the world. They'll help us fight the evil ones! We just have to find them »[23]. Cette quête est l'un des *réseaux d'actions* fondamentaux du périple.

Le glossaire du roman 3 établit une distinction entre les différents dragons du roman : *greater dragon, major dragon, minor dragon* et *meech dragon*. Seuls les deux derniers s'expriment et vivent près des humains. Les deux premiers ne sont que de simples moyens de transport. Mais les quatre sortes de dragons semblent appartenir à un même peuple malgré leur différence, car lorsque Holt apprend que N'Rae communique avec les animaux et qu'il lui demande comment cela se passe pour les oiseaux, les chevaux et les dragons, elle lui répond immédiatement que les dragons n'en sont pas : « Dragons are not

---

[21] Ursula LE GUIN, 2001, *Tales of Earthsea*, USA, Harcourt, pp. 258, 270.
[22] Margaret WEIS et Tracy HICKMAN, 1984, *Dragons of Autumn Twilight,* US, TSR/WC, p. 268.
[23] M. WEIS et T. HICKMAN, 1984, *Dragons of Autumn Twilight,* US, TSR/Wizards of the Coast, p. 231.

animals, Holt »[24]. Le narrateur donne la parole à Regidor pour exprimer l'idée de peuples et d'une nation draconiques. Regidor est un *meech dragon* qui apporte son aide au groupe en cours de route et qui est sorcier, comme ceux de son ethnie. Comme eux, il vit, métamorphosé, parmi les humains. Regidor poursuit une quête philosophique, identitaire et personnelle liée à son espèce. Sa compagne moribonde qu'il transporte dans une bouteille, l'explique : « he searches with a passion for information about the meech race.[...] where they came from […] where the remnants of our race have gone »[25].

Le fait que les dragons ne soient pas considérés comme des animaux constitue un point essentiel de la Dragon Fantasy qui en fait une espèce intelligente et un peuple. Cette convention n'est pas classable dans aucune étape de la trame : le « peuple dragon » n'est pas un *réseau d'actions*, ni un *mobile*, mais un postulat. Il peut apparaître au niveau de n'importe quelle étape. S'il n'est pas révélé au cours de la narration, l'auteur, à l'instar d'U. Le Guin, le précise dans les annexes. Notre chapitre 2, ci-après, mettra en exergue leur manière d'agir, de vivre et de penser, qui dénotent leur civilisation.

Les trames de ces trois romans amènent à appréhender l'existence d'un même ordre structurel, une situation initiale fondée sur la découverte de faits inquiétants suffisamment graves et proches pour mettre des systèmes sociaux et des populations en danger à plus ou moins court terme : guerres et destructions avec l'approche des dragons (roman 1), absence d'accès à la culture pour les femmes et désintérêt des lettrés pour le peuple (2), emprisonnement des chevaliers et réapparitions de bêtes anciennes (3). Le camp des destructeurs est dirigé par un tyran qui possède des pouvoirs maléfiques et qui veut prendre le pouvoir : la déesse Tackisis, « the Queen of Darkness » (1), le mage Thorion (2), le sorcier Risto (3).

À partir de ces faits rapportés, le récit s'enclenche avec une tentative d'opposition raisonnée : un groupe se constitue sous la bannière de la déesse Mishakal (1), du mage guerrier au nom prédestiné (2) car Azver signifie bannière de guerre : « in Hardic, a banner of war »[26], du roi Paladin (3).

Dans les trois cas, le groupe se lance dans l'aventure sans savoir ce qui l'attend et découvre les atrocités et le véritable problème de *visu*. Dans le 1, ils découvrent l'ampleur des ravages lorsqu'ils voient le village de Goldmoon en feu. Irian (2) est au courant du déséquilibre par ce qu'en disent les paysans amers de l'attitude dédaigneuse et du fossé

---

[24] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Waterbrook, p. 229.
[25] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, USA, Waterbrook, p. 324.
[26] Ursula LE GUIN, 2001, *Tales of Earthsea,* USA, Hartcourt, p. 250.

social qui existent entre les mages et eux : « Nothing to do with us, that lot at the old place »[27]. Mais, elle n'apprend le fond du problème qu'à Roke.

Dans les trois cas, la quête officielle se double d'une quête de soi : Goldmoon veut trouver les anciens dieux mais elle découvre qu'elle a le pouvoir de guérir (1). Irian veut ouvrir Rogue aux femmes et découvre qu'elle est un dragon (2). Bardon vénère Paladin qui l'a recueilli à la naissance et l'a fait écuyer alors qu'il n'a aucun titre de noblesse. Il découvre à la fin, que son père qu'il n'a jamais connu, était chevalier, fils aîné de Granny Kye qui l'a remis enfant à Grand Ebeck pour qu'il le protège, tandis que lui-même s'en allait au secours de son frère, le père de N'Rae (3).

Dans les trois romans, le combat se termine par la victoire du héros : Goldmoon carbonise Kisanth grâce au bâton de guérison (1), Irian transforme instantanément Thorion en un petit tas de cendres (2). Bardon (3) ne peut combattre le dragon en personne parce que ce dernier fuit le combat en faisant écrouler le sol de la caverne et surgir des monstres abyssaux, les *stinger-schoergs* qu'il doit combattre jusqu'à ce que les magiciens parviennent à en refermer la fissure. Le grand dragon noir étant ensorcelé, les magiciens et Paladin lui-même se chargent de le rendre innoffensif en retournant son feu contre lui. Le Mal est détruit par le feu dans les trois cas.

Le regroupement des réseaux d'actions permet de distinguer cinq étapes, synthétisées dans le tableau synoptique ci-après.

[27] Ursula LE GUIN, 2001, « Dragonfly » in *Tales of Earthsea*, USA, Harcourt, p. 207.

d) Tableau récapitulatif de la trame

Etape **1**	Déséquilibre de la situation initiale Il se manifeste sous divers aspects : social, politique, culturel, cultuel ou paysager, par des éléments soudain visibles ou manquants. Événements narrés au passé. *Réseau d'actions* : violences vues, entendues, lues : on propage les nouvelles. Confusion sociale dans une région ou un pays proche, un putsch politique, une guerre, le Mal se propage. *Exode*, des gens fuient leur foyer, familles éclatées. Groupes sur les routes. Attaques et insécurité des fermes isolées. La peur s'installe partout. On s'arme comme on peut (les outils des champs, couteaux). Un élément naturel d'ordre planétaire (étoile filante, planète, montagne, volcan) apparaît ou disparaît dans le paysage. Apparitions d'étrangers, de créatures monstrueuses, de groupes fanatiques. Surprise de voir des dragons supposés disparus depuis longtemps. Croyances populaires : dragons=magie= mauvais augure.
Etape **2**	Volonté de remédiation – Le groupe de départ *Réseau d'actions* : Discussion des responsables de tous niveaux. Enquête. *Une solution* liée à un objet ancestral ou magique est entrevue. Oraganisation d'une quête et préparation du périple avec un chef officiel. Organisation d'une résistance. Constitution d'un groupe hétéroclite qui se complète (ou non) en cours de route pour aller chercher l'objet magique qui permettra d'opposer une résistance et de mettre fin à la progression du mal. Présence obligatoire : un sorcier et/ou un érudit, un guerrier, une créature amie (dragon ou autre), une princesse, un chevalier. Dans ce groupe, apparaît l*e héros* que rien ne prédispose sinon sa droiture, son sentiment de différence et son décalage par rapport au milieu où il vit. Il n'est pas encore le meneur, (son mentor l'est, officiellement nommé), il le devient au cours de l'étape 3.
Etape 3	Le périple - Le groupe se retrouve sur les routes - rencontres *Réseau d'actions* : Visite de plusieurs lieux, plusieurs cités, renseignements sur les différents peuples.

	On suit la progression sur la carte située en début du roman. Événements au présent narratif + futur d'intention + futur simple. Apparitions étranges, contacts et rencontres. L'un et l'autre camp se dessinent progressivement, les opposants et les adjuvants du schéma actanciel. Récolte des artefacts (bonnes ou fausses pistes). Le périple prépare physiquement et psychiquement au combat final, aiguise les sens, répartit les fonctions de chacun. On découvre les vrais motifs personnels en plus du motif avoué, et les sentiments. Le groupe se soude et s'entraide. Progression visible dans la violence et/ou le chaos extérieur. Le Mal a désormais un nom. On sait qui ou quoi combattre. Rencontre fantastique du dragon malfaisant (réel) et un bon dragon (réel ou symbolique et/ou une divinité) apporte son soutien inattendu.
Etape **4**	<u>Le combat final</u> : fin de l'aventure et de la quête du groupe *Réseau d'actions* : Les éléments naturels s'amoncellent pour créer l'atmosphère de fin du monde et restreindre le champ de vision. Obscurcissement paysager. Les forces opposées se regroupent autour de des meneurs effectifs. Combat physique du héros en position d'infériorité. Inutilité des artefacts magiques. Renversement grâce à l'aide d'une force supérieure magique ou divine pour harmoniser l'équilibre de forces en transformant physiquement le héros (en dragon) ou en lui montrant la faille de l'adversaire. <u>Victoire du Bien</u> (de la connaissance, de la lumière, de la sagesse) sur le Mal. Transfiguration du héros qui découvre sa vraie identité et sa force.
Etape **5**	<u>Situation finale : le retour au calme</u> Réseau d'actions : reconstruction dans tous les sens du terme (des blessures paysagères, physiques, sentimentales) et projets. Retour à la vie normale mais différente de celle d'avant. Choix libre de vie pour chacun (rester, partir, rentrer). Nouveaux liens affectifs, nouvelles bases. La vie est réorganisée en tenant compte des erreurs passées. Entr'aide raciale. Le héros transformé en ce qu'il doit être réellement part vers son nouveau peuple. Adieu au peuple d'adoption. <u>Ouverture sur l'avenir</u>. Interrogations sur les moyens à mettre en oeuvre pour protéger un futur harmonieux et équitable des divers peuples. <u>Devoir de transmission</u> et devoir de mémoire dans un souci pédagogique de durabilité du temps de paix.

Nous avons également cherché à déterminer la proportion de chacune des parties de la trame à partir du nombre de pages qui leur sont allouées dans un roman, ramené en pourcentage par rapport au nombre total. La moyenne établie à partir des chiffres obtenus pour les trois romans nous permet de connaître la part de chaque étape. Nous avons pris trois romans au hasard où nous n'avons pas comptabilisé les annexes, les cartes ou les glossaires afin de nous en tenir aux seules pages de narration :

C. Paolini, 2003, *Eragon*, édition Laurel-Leaf 2006 : 730 pages.

D. K. Paul, 2006, *DragonKnight*, Water Brooks: 393 pages.

U. Le Guin, 2001,*The Other Wind,* Orion: 246 pages.

	1 Situation initiale	2 Constitution du groupe	3 Périple	4 Combat final	5 Situation finale
Eragon pages	1-139	139-142	150 à 714	714-721	722-730
Eragon %	**20%**	**0,5%**	**77,5%**	**1%**	**1%**
DragonKnight Pages	3 à 26	27 + 99+304-310+337-340	37-384	384-388	389-393
DragonKnight %	**6%**	**4%**	**88%**	**1%**	**1%**
The Other Wind pages	1-57	57-101	101-225	225-236	237-246
The Other Wind %	**23,5%**	**18%**	**50,5%**	**4,5%**	**3,5%**
Moyenne	**16,5%**	**7,5%**	**72%**	**2%**	**2%**

La place accordée à l'étape 1 dépend du choix de l'auteur de tout clarifier d'avance (Le Guin) ou de laisser le lecteur découvrir la situation au cours du périple (Paul). La constitution du groupe dépend quant à elle, du nombre de personnages (3 seulement pour *Eragon*), de leur dispersion spatiale (Gont puis Havnor, et différents lieux du palais pour *The Other Wind*) et de l'échelonnement de leur arrivée en scène (Tenar accompagne Tehanu à Havnor, Alder arrive au palais après avoir rencontré Ged, la princesse kargue est offerte à Lebannen). Les étapes 1, 2 et 3 se chevauchent souvent. Les deux dernières sont

les mieux marquées et les plus courtes. La moyenne nous donne néanmoins un aperçu assez fiable du partage de la narration en général et la large part accordée au périple.

Le travail de repérage de l'existence de la trame, effectué sur de nombreux romans a permis de ranger dans la Dragon Fantasy les titres suivants, par ordre chronologique de parution (une liste nullement exhaustive, complétée au fil de nos lectures) :

- Margaret Weis et Tracy Hickman, *Dragons of Autumn Twilight,* 1984, *Dragons of Spring Dawning*, 1985, *Dragons of Winter Night*, 1985, trilogie fondatrice de *DragonLance* et leur quatrième roman, *Dragons of Summer Flame,* 1995.
- Richard A. Knaac, 1988,*The Legend of Huma* et 2000, *Kaz the Minotaur;*
- Irene Radford, 1994, *The Glass Dragon;*
- Thorarinn Gunnarsson, la trilogie du cycle *Mystara* : 1994, *Dragonlord,* 1995, *Dragonking* et 1996, *Dragonmage of Mystara.*
- Mary Kirchoff, 1999, *The Black Wing*;
- Katharine Kerr, 2001, *The Fire Dragon,* vol. 3 seulement de la trilogie *Dragon Mage*;
- Michael et Teri Williams, 2003, *Queen of the Shadows*;
- Chritopher Paolini, 2003, *Eragon*, 2005*, Eldest*, 2008, *Brisingr*;
- Malcolm Sanders, 2006, *Dragon Chronicles* ;
- Donita K. Paul, le cycle *Dragon Keeper Chronicles*: 2004, *DragonSpell*, 2005, *DragonQuest*, 2006, *DragonKnight,* 2007, *DragonFire* et 2008, *DragonLight*.
- E.E. Knight, 2005, *Dragon Champion,* 2006, *Dragon Avenger* et 2007, *Dragon Outcast,* trilogie du cycle *the Age of Fire*.
- Mark Robson, trilogie *Dragon Orb:* 2008, *Firestorm*, 2009, *Shadow*, 2009, *Longfang*.

En revanche, dans le cycle *Chronicles of Pern* d'Anne McCaffrey les dragons sont omniprésents dès le premier tome, ils participent à la vie quotidienne, ils servent de montures, ils sont capables de dialoguer télépathiquement avec leur cavalier, mais comme aucune case de la trame ne peut être renseignée, nous écartons ces romans de la Dragon Fantasy.

e) La Dragon Fantasy se distingue du conte

De nombreux points communs avec le conte peuvent faire dire que la Dragon Fantasy n'en est qu'un avatar. Par exemple, Léa Silhol confond la Fantasy et les littératures du merveilleux dans lesquels se positionne le conte lorsqu'elle écrit que « le conte est une

partie intrinsèque des littératures du merveilleux, ou Fantasy ». Elle ajoute que « cette transposition des contes classiques et des créatures qui y apparaissent s'est faite plus fréquente au fur et à mesure que la Fantasy a évolué vers des formes éloignées de ses schémas manichéens premiers. [...] Les fées sont des créatures inséparables tant du conte que de la fantasy »[28]. Les frontières entre les genres semblent nébuleuses. Nous notons le mélange effectué encore avec l'Heroic Fantasy. Et son emploi du terme fée mériterait d'être developpé. Cela dénote également de la rapidité d'évolution de la Fantasy.

Le lien morphologique entre la Dragon Fantasy et le conte est auguré par les éléments utilisés : la princesse, le héros, le roi, le chevalier, l'antagoniste, etc., et des actions assez semblables tels que les interdits qui pèsent sur le héros, qu'il transgresse et l'incitent à quitter sa maison, la quête, le combat contre le dragon, le retour au calme. Nous notons néanmoins l'absence de fées (terme ou figure).

À présent que nous avons mis en évidence la structure particulière de la Dragon Fantasy et considéré le contenu des étapes, nous pouvons établir les points divergents, dont le premier est que le dragon n'est plus toujours l'opposant, ni l'animal à pister et détruire. Dans la Dragon Fantasy, il n'est plus un animal et peut vivre avec les humains. De plus, son peuple étant reconnu en tant que tel, il devient l'égal de l'homme.

Le héros de la Dragon Fantasy n'évolue jamais seul, il doit tenir compte des avis du groupe qui ne le soutient pas toujours, contrairement à l'obéissance normalement acquise de l'écuyer ou de la suivante pour le maître. La hiérarchie s'efface au sein du groupe.

Le héros humain doit partager sa position avec le dragon, se soumettre à une transformation physique et mentale qui l'écarte de plus en plus du milieu d'origine qu'il ne pourra jamais réintégrer.

Lors de la quête d'objets magiques, il n'y a pas de loi de répétition des éléments dynamiques (généralement triple dans le conte).

La princesse n'est jamais offerte en mariage au héros. Elle quitte de son propre chef son milieu, elle n'est pas enlevée ou chassée de chez elle, et ne constitue pas de monnaie d'échange pour son père.

Le retour au calme de la situation finale n'est jamais le calme de la situation initiale, mais une étape ouverte à de nouvelles possibilités pour chacun. Nous ne retrouvons pas en

---

[28] Léa SILHOL, « Fées et fantasy, un mariage heureux ? » in L. Silhol, E. Valls de Gomis (dir.), 2005, *Fantastique, fantasy, science-fiction*, Paris, Autrement, coll. « Mutations » N° 239, p. 31.

situation finale le système établi de la situation initiale, mais un projet de reconstruction de société sur de nouvelles bases.

Enfin, la finalité des deux textes est différente : le conte effectue une boucle complète afin que le héros mûri par son voyage initiatique réintègre la société hiérarchisée et figée de départ, son seul choix possible. Le conte exprime la possibilité très conservatrice de trouver sa place parmi les siens en prouvant sa valeur, en se conformant aux règles de cette société. La Dragon Fantasy, évoluant en spirale, extrait du commun des mortels le héros transcendé par son voyage initiatique et le laisse libre d'aller vers l'univers qu'il a choisi. Le héros exprime un modèle de choix de vie personnelle et de choix de société. Pour cela il positionne tous les modèles de société sur un pied d'égalité.

Le travail de mise en évidence de la trame nous a permis de distinguer les étapes qui constituent des blocs se suivant toujours. Considérons à présent les éléments qui se retrouvent dans plusieurs d'entre elles, qui les actionnent et les relient, des points itératifs à la Dragon Fantasy, ses *mobiles.*

2 - Les *mobiles littéraires* de la Dragon Fantasy

Les étapes empruntent un certain nombre de *mobiles* qui sont indispensables à l'assise générique, contrairement aux actions que nous pouvons rencontrer dans d'autres genres, à l'instar de la traversée d'une forêt dense ou d'un fleuve en crue, qui apparaissent dans le roman d'aventure, la quête et l'obtention d'un artefact magique qui appartiennent aussi au conte, ou les exodes et conflits sociaux visibles dans le roman historique, ou encore une attaque de dragons ou de monstres également adaptée en science-fiction, etc.

Le *mobile* est un concept à la fois complexe et singulier : chaque auteur lui offre une représentation particulière au sein d'un roman, et il possède cependant des attributs propres qui induisent une ligne d'actions prévisibles dans tous les romans du sous-genre. Par exemple, dans les trois romans que nous avons présentés, Irian, Goldmoon et N'Rae sont physiquement différentes. Irian est une costaude fille de ferme qui jure comme son père. Goldmoon, fille d'un chef barbare coriace, possède des traits fins et un visage délicat sous d'épais cheveux blonds et argentés. N'Rae est une adolescente au grand cœur et impulsive : c'est leur représentation particulière interne au roman, la part singulière du *mobile*. A côté de cela, elles ont de nombreux traits communs : elles incarnent l'innocence, la droiture, une volonté inébranlable qui les lance dans une quête noble et décident de leur vie. Ce sont-là des attributs itératifs, la part complexe du *mobile*. Leur quête fédère un groupe autour d'elles (incitation à agir, admiration). On agit pour elles jusqu'au terme de

leur quête qui correspond à la fin de l'évolution du *mobile* (évolution personnelle et évolution romanesque), moment où elles quittent la tranche narrative qui les inclut et le groupe continue l'aventure sans elles. Elles forment le *mobile littéraire princesse* de la Dragon Fantasy.

Nous avons ainsi dénombré huit *mobiles littéraires* :

- quatre personnages : le héros humain, le héros dragon ou le binôme dragonnier/ dragon (selon le roman), le mentor et la princesse ;
- le groupe du héros, vu dans sa constitution d'un ensemble ;
- deux éléments qui intègrent souvent l'un des héros : le vrai nom et la magie ;
- la première apparition du dragon malfaisant qui appartient à la mise en scène.

Le regroupement de domaines de compétences si variés peut interpeler, mais nous allons essayer de montrer par des exemples qu'ils correspondent à notre définition du *mobile*. Chacun d'eux possède son axe de fonctionnement propre qui n'est pas obligatoirement parallèle à la trame. Il peut la couper, la suivre un moment, s'en écarter, la rejoindre à un point de la trame ou seulement en situation finale. Le schéma que nous avons dressé des *mobiles* de la Dragon Fantasy et leur positionnement dans la trame (page 347) permet une visualisation synoptique de la dispersion et de l'ampleur de chacun d'eux.

Le *héros humain* représente le *mobile* principal, il est le plus présent, le plus dense et le plus complet de tous, inscrivant la Dragon Fantasy dans un cycle héroïque. Il entre dans la définition du *mobile* en ce sens qu'il possède une image décrite, plus ou moins représentée avec précision (l'image de l'enveloppe spécifique à chaque roman), impliquant une certaine condition de naissance, un décalage de vie et la rencontre d'un dragon (éléments exigés retrouvables partout), qu'il induit une quête de soi, une découverte de pouvoirs qui nécessite un apprentissage, un dépassement et une transformation (évolution du *mobile*) et le lecteur se projette émotionnellement en lui.

Chaque mobile n'a pas la même implication dans la durée narrative. Ainsi *le héros* est présent de la situation initiale à la situation finale avec une ampleur progressive. *Sa magie* apparaît involontairement et irrégulièrement au cours du périple et ne gagne toute son intensité qu'au cours du combat final.

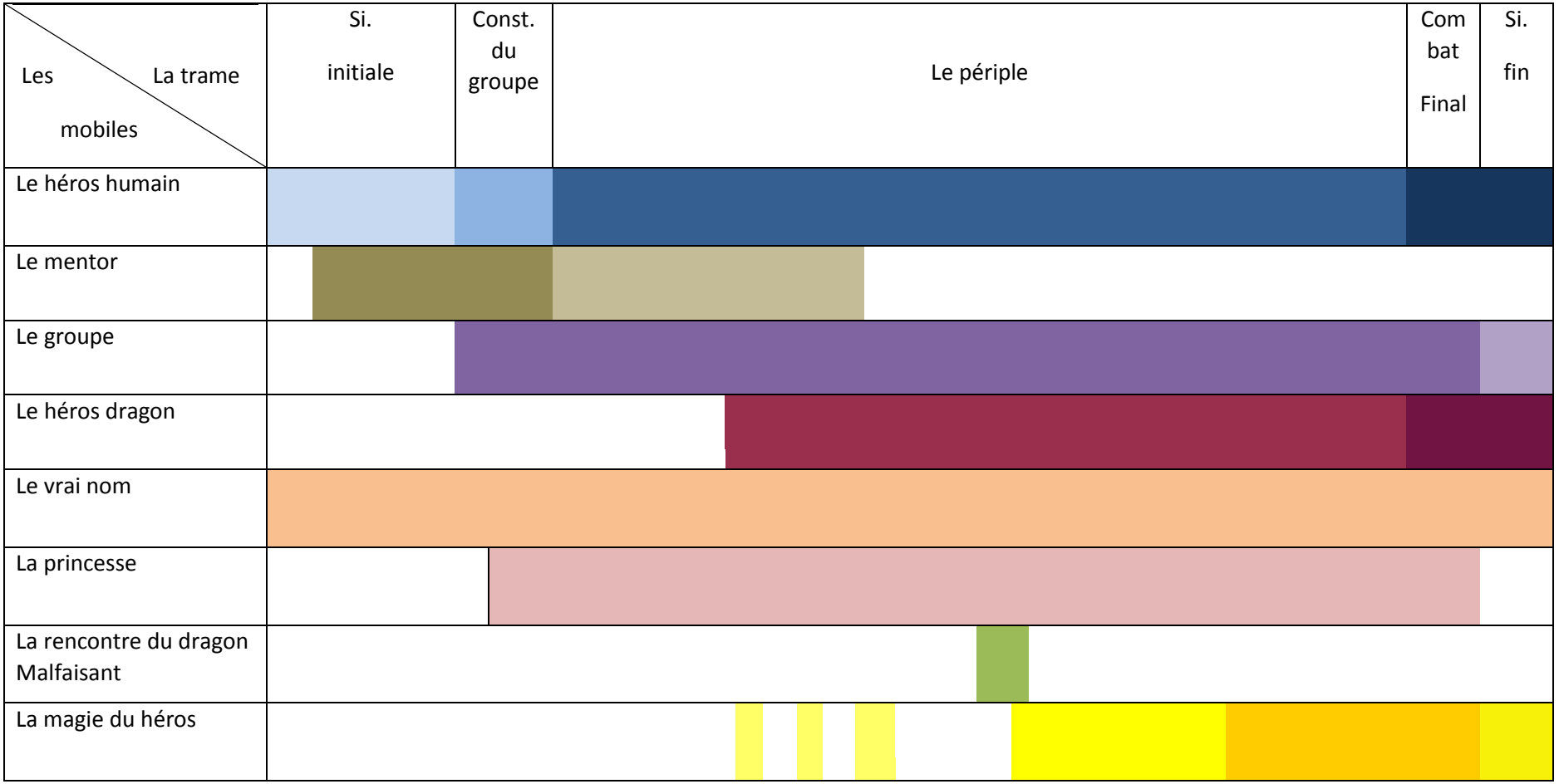
Le vrai nom possède un impact très différent d'un auteur à l'autre. Il peut demeurer en arrière-plan ou devenir un moteur de l'action. Lorsqu'il est l'attribut d'un personnage, il agit sur son comportement et se révèle au cours de la narration alors qu'il est latent en son porteur dès la situation initiale, depuis la naissance du héros et même avant dans le cas du dragon (il agit). Qu'il connaisse son vrai nom ou qu'il le découvre, le personnage ne le

divulgue pas de peur qu'on l'utilise contre lui (il fait agir). Le vrai nom possède son évolution propre en ce sens où il pousse son possesseur à agir et le conduit dans une lignée particulière qui n'a rien à voir avec sa famille ou son rang.

Le *mobile* possède un champ spectral qui est d'autant plus ample que sa présentation est limitée dans le temps. Ainsi, le plus court, *la première apparition du dragon malfaisant, e*st également le plus dense. Il réunit en quelques pages une atmosphère particulière, un effet de surprise (implication du lecteur), une mise en scène qui prouve qu'en amont cette rencontre était préparée (action autonome). Elle préfigure un combat (fait agir) héroïque et magique, un dépassement de soi, une aide inattendue, un retournement de situation. Tout ceci correspond à l'évolution attendue du *mobile*. Le *mobile mentor* possède une intensité inverse. Il a toute son importance au début de l'étape un, car il pousse le héros humain à agir, il est l'initiateur de sa quête identitaire pour laquelle il détient une part de la connaissance. Il agit avec et pour le héros, dans la découverte du peuple dragon et de la magie. Son rôle décroît rapidement quand le dragon prend la relève dans l'apprentissage. Il ne garde progressivement qu'une présence affective de sorte qu'il peut quitter le roman avant la situation finale à l'instar de Brom, le mentor d'Eragon (Paolini, 2003) tué au cours du périple.

Le sorcier, la sorcière et le magicien sont des personnages récurrents, mais très changeants et différents dans leur constitution interne d'un roman à l'autre, par conséquent, impalpables dans une logique répétitive. Leur présence, leur forme, leurs pouvoirs et leurs actions sont sujets à la liberté d'imagination des auteurs. Ils sont aussi bien du côté du Mal que du Bien. Les seuls points communs sont qu'ils se tiennent volontairement à l'écart des groupes et qu'on se méfie d'eux, qu'ils n'ont pas de vrais amis et se font souvent accuser de tous les maux inexplicables. Ils contribuent à dénouer certaines situations où la magie est nécessaire, ils ont des rôles très ponctuels, d'adjuvants ou d'opposants. Mais, le sorcier en général ne constitue-t-il pas un *mobile littéraire,* sauf lorsqu'il s'ajoute au héros humain. Tel est le cas de Jaylor dans *The Glass Dragon* d'Irène Radford (1994), où le héros est également sorcier, « the journeyman wizard », envoyé par Baamin, son mentor de l'université de magie, à la recherche de la cause de la détérioration de la protection magique que les dragons fournissent normalement au pays de Coronnan, détérioration qui met en péril le pouvoir royal. Le sorcier est mis en relief dans ce roman particulier parce qu'il en est le héros et non parce qu'il est sorcier.

Les *mobiles* de la Dragon Fantasy et leur positionnement dans la trame



Analysons à présent de façon plus détaillée les *mobiles* que sont le héros humain avant que n'apparaisse le dragon et le groupe, la princesse, le mentor, la magie, le vrai nom et la première apparition du dragon malfaisant. Le héros dragon ne sera pas ici considéré seul[29], mais étudié en parallèle avec son dragonnier, dans le chapitre 3.

a) Un héros en situation de décalage

Le personnage central est caractérisé par sa différence par rapport aux autres, due à son origine qui l'écarte du groupe et de l'attachement affectif durant son enfance, au moment où il en a le plus besoin. Aussi le manque et le besoin de combler le vide conditionnent-ils sa quête. Une marque physique lui rappelle sans cesse sa distinction par le regard porté par les autres et le motive d'autant plus dans sa volonté de dépassement de soi. Nous reconnaissons ici l'emprunt direct à la Fantasy et les romans d'apprentissage à l'instar d'*Harry Potter* de J. K. Rowling, l'orphelin à la marque sur le front, que nous trouvons déjà dans le *Conte du Graal* qui retrace le parcours initiatique et la quête de soi de Perceval. Mais la Dragon Fantasy ne s'adresse généralement pas à un jeune lecteur. L'auteur ne s'appesantit pas sur une période d'enfance malheureuse, ni sur la condition d'orphelin du héros, qu'il présente comme des éléments motivant son questionnement et conditionnant sa conduite. Le héros est alors caractérisé par sa motivation psychologique. Sa quête principale est sa véritable appartenance identitaire. Qui est-il réellement ? Où et comment trouvera-t-il la réponse ? A-t-il été abandonné ? Cette quête identitaire et affective pèse sur le roman et sur le cycle, comme c'est le cas de la trilogie de T. Gunnarsson, *Mystara*, où le héros obtient des réponses partielles au bout de chaque piste empruntée, mais ne connaît enfin la vérité sur son identité que dans le troisième tome, après avoir parcouru tout Mystara et rencontré tous ses peuples jusqu'aux plus anciens, les Eldars et les dragons. Contrairement à ce qui se passe dans la Fantasy, le héros enfant ou adolescent, n'offre pas l'image de l'orphelin rejeté. Il se sent mal à l'aise au regard de sa différence physique. Il est presqu'illettré, mais en contrepartie, il a des cals dans les mains, il excelle à la tâche et on le félicite. Il monnaye inconsciemment son acceptation dans le village par sa force physique, son courage et son ardeur à la tâche : Thelvyn n'est jamais allé à l'école, il est apprenti à la forge (Gunnarsson, *Dragonlord of Mystara*). Eragon ne sait pas lire. Il travaille à la ferme et dans les champs (Paolini, *Eragon*).

---

[29] Des romans de Dragon Fantasy où le dragon assume seul le rôle du héros existent déjà (la trilogie de E.E. Knight, par exemple) et seront certainement l'objet d'une prochaine analyse.

En grandissant, le héros efface son illettrisme par un apprentissage livresque personnel ardu. Le livre mystifié dégage une aura particulière proche de l'artefact magique. Il recèle les connaissances indispensables à la découverte de soi, et le héros se fait un devoir d'apprendre à lire pour savoir et évoluer par rapport à ce savoir. Les livres qu'il choisit ou que son mentor lui pose entre les mains ne sont pas anodins. Ainsi lorsqu'il atteint l'âge de seize ans et que Thelvyn, grâce à son travail non rémunéré, rachète son contrat d'apprentissage et sa liberté auprès du forgeron, Sir George le déclare son héritier et lui offre des livres : « 'I'm going to send you home with a pile of books from my own collection which I want you to read before the end of the year.' 'Books?' Thelvyn asked, mystified but not opposed to the idea »[30]. Thelvyn se met consciencieusement au travail, il lit péniblement, mais il y prend goût parce qu'il y découvre des réponses à ce qu'il cherchait. « At first, he was fearful that his reading would be much as it had been back in school [...] As it happened, these books proved to be much more interesting »[31].

Le cas est identique pour Eragon qui apprend à lire dans la bibliothèque de Jeod lors de leur séjour à Teirm. « Eragon's skills were rudimentary, but he could now read whole pages without asking Brom's help. He read slowly »[32].

Le livre-référence est une voie symbolique. Dans un langage sybillin, il révèle au héros l'orientation à prendre, mais il n'en comprend soudain le sens véritable qu'à la fin du périple-apprentissage ou au moment du combat. Le livre peut être assimilé au guide spirituel, à la Bible qui éclaire les croyants. Son titre conforte ce rapprochement. Ainsi, Eragon choisit par hasard un livre intitulé *The Dominance of Fate* qui lui vaut ce commentaire de Brom : « it's odd that you should pick up this book. Of all the items in this house, it's probably worth the most »[33]. Il fait référence à l'importance de ce livre dans la connaissance du peuple elfe plus qu'à sa valeur marchande.

Il s'agit bien d'un livre d'évangile qu'il connaît par cœur, dans le cas de Bardon (D. K. Paul). Il en récite des passages à tout moment pour trouver un réconfort moral et redonner un sens à ses actes : « He fished book two of his Tomes of Wulder from his pack and began to read, finding comfort in the succinct wisdom of the principles […] to regain his focus »[34]. Mais le livre lui conseille une voie à suivre qui ne correspond pas à ce que son cœur choisit de faire. Il promet d'accompagner les femmes dans leur quête alors qu'il doit vivre en reclus

---

[30] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 43.
[31] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 46.
[32] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 307.
[33] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 282.
[34] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Water Brook , p. 82.

pour devenir chevalier. Il récite cet adage comme une torture: « a man moves forward faster if he doesn't have to look over his shoulder »[35]. Les livres saints ne l'aident pas à surmonter sa partition intérieure, ils le conduisent à se couper de la réalité et il en souffre. Bardon s'y raccroche pourtant pour dépasser le stade des mots écrits afin de trouver la sagesse enseignée par les maîtres : « one day the words repeated with the mind would be ingrained in the heart »[36]. La répétition des mots donne une réponse automatique à tout, le sens de ses actes ne viendra néanmoins, plus, de sa volonté mais du *faux self*[37] qu'il se sera forgé.

D'autres livres à valeur moins symboliques apportent ponctuellement des moyens de résoudre certains problèmes immédiats techniques, en particulier des grimoires de magie, des documents d'histoire ou de géographie. Les livres sont toujours des adjuvants à la progression du héros dans sa quête identitaire comme dans l'avancée du récit malgré la découverte éventuelle de monstres destructeurs (à l'instar du grimoire de *Dungeons & Dragons,* 2006).

L'apprentissage a d'autant plus de valeur qu'il se fait seul, parce que le jeune héros ne peut obtenir de l'aide de son entourage. Il veut (se) prouver sa valeur car intérieurement il ressent sa différence comme un signe du destin, reliée à ses origines secrètes, et de ce fait, forcément supérieures. Le livre lui est utile mais insuffisant. Il doit retrouver des gens qui ont connu ses parents. Cette quête affective et identitaire le pousse à s'en aller. Le passage suivant permet d'appréhender l'ampleur de son dilemme:

> Although Thelvyn had lived in the village of Graez all the years of his short life, he didn't belong there and he knew it. The trouble was that he didn't have the faintest idea of just where he did belong [...] He *knew* he didn't belong where he was. He really *did* come from an unknown land somewhere far away, and he really *was* descended from a noble yet mysterious race, and the village knew it, too. The villagers couldn't give him a map and any other odd artifact they might have on hand, tell him the secret of his birth, and send him home because they had no idea who he really was and where to send him[38].

Même s'il est accepté dans le milieu où il vit, il demeure mal à l'aise parce qu'il sait ne pas être du même cru, il n'a pas les mêmes droits sociaux et politiques que les autres : « The Flaem had found had kept him, but they couldn't allow him to become one of them »[39]. Le héros ne se rebelle pas, il comprend le sentiment d'autodéfense qui anime inconsciemment les autres, leur souci de protection de leur communauté, de leurs règles et de leur espèce, face à

---

[35] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, USA, Water Brook , p. 76.
[36] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, USA, Water Brook , p. 82.
[37] Voir les travaux psychanalistiques de Donald Woods Winnicott, 1990, *La nature humaine*, Paris, Gallimard.
[38] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, pp. 19-20.
[39] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 21.

sa différence. Malgré la cuirasse qu'il se forge, il demeure sensible aux malheurs des autres, et fragile intérieurement. Une image de sa mère ou un renseignement sur ses parents force aussitôt sa carapace, il est alors ébranlé par le grand vide affectif qu'il a toujours tenté de se cacher à lui-même.

Le héros demeure quand même tiraillé entre deux mondes : celui dans lequel il vit n'est pas celui qui s'insurge dans son sang, dans une mémoire enfouie qu'il cherche à retrouver. Il est pitoyable dans sa propre quête de lui-même, désorienté par ses découvertes qui le fragilisent longtemps. Il se reconstitue tel un puzzle, pièce par pièce, et finit toujours par connaître le secret qui pèse sur sa naissance. Telvyn-Fox-Eyes (cycle *Mystara*), né sous l'apparence d'un eldar (la plus ancienne espèce humanoïde de la terre qui a donné naissance aux elfes), découvre qu'il est le fils d'une prêtresse dragonne et d'un Immortel qui a fait de lui son champion. Tanis Half-Elven (cycle *DragonLance)* découvre que sa mère elfe a été violée par un humain, d'où sa naissance chez les elfes et sa différence physique.

Au fil des révélations identitaires, le héros apprend parallèlement à assumer sa différence. Sa transformation est l'un des points qui écarte la Dragon Fantasy de l'Heroic Fantasy. Ce sous-genre-ci se satisfait en effet, de la compilation de récits où intervient un même héros qui évolue peu dans le temps, qui semble avoir le même âge dans tous les récits. Alors qu'en Dragon Fantasy il évolue du stade d'ignorance et d'enfance à celui d'adulte qui sait, après une transformation physique et psychologique. C'est le cas de Thelvyn-Fox-Eyes, personnage principal des trois tomes de *Mystara :* il est adopté par le vieux chevalier George Kirbey à sa naissance, devient écuyer, puis chevalier, puis roi. Nous assistons à son évolution et à son changement physique, d'abord d'enfant à celui d'homme, puis d'homme à celui de chevalier-dragon qui se métamorphose en dragon, puis de dragon d'or au stade final de dragon de diamant aux pouvoirs de se métamorphoser en homme s'il en fait le choix.

Le héros est un être d'exception et doit agir en conséquence : il représente toujours un modèle, sacrifiant sa propre vie à son devoir. Lorsque Thelvyn devient candidat à l'immortalité, le conseil des Immortels juge si sa vie illustre les sept qualités indispensables au héros : « Seven Tests, each of which must have been satisfied by the deeds of your life »[40]. Great One énumère les qualités requises : l'honnêteté, la fiabilité, le courage, la persévérance, le pardon, la sagesse et le partage de ces valeurs. Nous retrouvons-là, celles qui étaient imposées par l'Église aux chevaliers du Moyen-âge, qui ont transformé les chevaliers en mythe.

---

[40] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 358.

> You have proven your honesty and trustworthiness. You have proven your dedication to your service, and no one could have been more persistent in the face of adversity. You have proven your bravery, and also your mercy. You have proven your wisdom. And above all, you have shared these noble gifts with your people[41].

Car le héros est également caractérisé par une détermination extérieure. D'un côté, sa vie se trouve entre les mains d'une force supérieure à laquelle il se soumet, et de l'autre côté il est tributaire des personnages avec lesquels il va vivre un certain temps. La Dragon Fantasy est un cycle héroïque qui ne se limite pas à un seul héros ayant la fonction d'introduire et d'enchaîner la narration. Le héros humain est toujours accompagné d'un groupe qui peut décider à tout moment de la voie à prendre et l'entraîner.

b) Un groupe hétéroclite multi-espèce

Dans le premier roman d'un cycle, la constitution du groupe est une étape importante. Il réunit les personnages qui choisissent la résistance à l'opresseur quel qu'en soit le prix. Ce groupe évolue ensuite dans tous les autres tomes, avec des ajouts ponctuels ou définitifs, des soustractions temporaires ou définitives, ou des morts ; il est constitué d'êtres d'espèces diverses que rien n'aurait pu normalement rassembler sinon une situation exceptionnelle. Le cycle de *Mystara* de T. Gunnarsson en offre un exemple si déroutant que le héros lui-même en saisit l'étrangeté :

> He thought he was the perfect addition to their *company of misfits* – a towering barbarian woman [...], a young dwarf, a middle-aged wizard [...] and a one-handed mandrake who fancied himself a knight. Added to that *odd mix* was one Thelvyn, an orphan of unknown race [...] *such a band of eccentrics*[42].

Leur audacieuse association leur vaut de ne pas être pris au sérieux. Les sorciers de l'académie n'acceptent pas qu'un tel groupe puisse mener une quête qui aurait dû leur être attribuée. Ils tentent de le discréditer puis le dirigent chez les dragons avec de faux renseignements, afin de les faire tuer.

Le groupe sait qu'il n'est pas à l'abri des discriminations. Mais là où un étranger seul se fait rejeter promptement, il pose le problème de savoir ce qu'on rejette. Il oblige

---

[41] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 358.
[42] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 268. C'est moi qui souligne. En plus de ces personnages déjà très typés, ce groupe se complète plus tard d'une dragonne dorée qui devient la compagne de Thelvyn lorsqu'il choisit la forme draconique.

inconsciemment à effectuer une graduation dans l'acceptation ou le rejet fondé sur l'apparence. Le groupe est un faire-valoir de la satire du regard malveillant des autres engendré par les préjugés raciaux et la discrimination fondée sur l'apparence physique. Pour éviter d'être rejeté à la porte d'entrée des villes (système moyenageux et recul temporel de la Fantasy), le groupe du cycle de *Mystara* adopte un stratagème infaillible: le vieux chevalier, un drac métamorphosé, se fait passer pour le maître parce qu'il ressemble le plus à un homme, et les autres, les employés dont il se porte garant. Le chevalier, comme tous ceux de cette caste, est traité avec égards alors qu'il est en réalité un monstre, il a droit à une chambre à l'hôtel tandis que les autres membres de sa compagnie doivent partager une même chambrée. Les étrangers solitaires d'autres espèces, s'ils n'ont pas de laissez-passer, se contentent des écuries si le temps est mauvais sinon, ils restent en-dehors de la cité.

Malgré leur kyrielle d'espèces et de coutumes, les populations des romans de Dragon Fantasy sont, en règle générale, instinctivement méfiantes à l'égard de l'Étranger. Ce sous-genre est un miroir de la difficulté du partage d'un territoire et de l'apprentissage de l'égalité, des tensions et de la discrimination existant dans les cohabitations ethniques. Le groupe de la Dragon Fantasy offre un exemple d'acceptation de la différence et la découverte d'une amitié qui poussent à l'altruisme.

Un groupe de départ défait au cours de la narration, largement complété en fin d'aventure[43]

Le groupe ne change pas au cours du roman. Il connaît quelques modifications temporaires, mais celui de départ, que le lecteur accompagne, reste normalement identique, à part un personnage de plus ou de moins. L'introduction d'un nouveau groupe au moment où l'histoire arrive presqu'au bout semble impossible. C'est pourtant le cas dans le roman de D. K. Paul.

Un groupe mené par Bardon est à la recherche du père de N'Rae. Il se scinde au moment où le cartographe est enlevé car Bardon et le dragon Regidor se lancent sur ses traces. Le lecteur les suit et n'a plus de nouvelles de N'Rae, Hort, Granny Kye, Captain Anton, Jue Seeno, le jeune aveugle Sittiponder et son ami Ahnek, ni des gardes, ni des dragons, c'est-à-dire tous ceux qui ont alimenté les trois cents premières pages du roman. Nous supposons qu'ils les attendent au camp qu'ils ont dressé dans les montagnes et que ceux-là les y retrouveront. Bardon tombe, par une porte de transfert, dans le *Bogs* où se trouve son amie

[43] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, Colorado, Water Brook.

Kale, elle apprend la quête, soupçonne que son père se trouve parmi les chevaliers prisonniers et suit Bardon, avec six petits dragons. Ils retrouvent Regidor de l'autre côté de la porte, se perdent dans une illusion, se désespèrent d'en sortir vivants, lorsque surgissent de nouveaux personnages, la sorcière Lyll Allerion, les sorciers Fenworth et Cam, le bibliothécaire Librettowit et une fillette, Toopka. Le lecteur suit ce nouveau groupe qui se redirige vers le château du sorcier, sans s'inquiéter des autres, comme s'il débutait une autre histoire. Au dernier chapitre, en arrivant au château, il découvre avec surprise que tous les autres sont là depuis trois jours, occupés à rechercher un grimoire contenant le contre-sortilège qui ramènera les chevaliers à la vie. Au moment du combat final, le groupe est disséminé parmi une centaine de guerriers inconnus, des gardes, des sorciers, des enfants, des grands et des petits dragons. Même le roi est là.

L'auteure a ainsi contourné une difficulté, car le groupe de départ n'avait pas de sorcier, or elle avait besoin de magie pour débarrasser le château des sorts. Il eût été logique qu'ils surgissent avec Kale, la fille de la sorcière Allerion. Ainsi présenté, nous avons l'impression qu'il manque un chapitre, le récit perd de sa cohérence et rajoute également à l'idée de *nonsense* dans lequel s'inscrivait déjà le périple.

c) Le héros au sein du groupe, un meneur involontaire

Le groupe réunit plusieurs personnages aux qualités et tempéraments différents, dont chacun est connu et estimé dans sa propre région. Ils se rassemblent en réponse à une sollicitation, à l'appel d'un ami qui connaît le héros ou son mentor, ou du roi qui a besoin de leurs compétences. Ils diffèrent momentanément leur quête personnelle pour répondre à l'appel. Le héros, quant à lui, est celui qui n'a pas de frontière, ni de clan défini, ni de vraie famille connue, ni de compétence particulière. Il se sent sans valeur par rapport aux autres et se sous-estime couramment. Comme Thelvyn le remarque lui-même: « We have with us the son of a king, the daughter of one of the first families of Thyatis, a knight, and a wizard. I'm beginning to wonder if I'm worthy of such company »[44]. Il ne s'impose pas, il s'occupe volontiers des chevaux, du feu et se montre désireux d'apprendre la compétence de l'un et de l'autre. Il apprend à se battre, à manier l'épée, à observer les éléments naturels, à dire quelques incantations. Il se montre un élève doué. Il s'intègre peu à peu jusqu'au moment il révèle sa vraie capacité, celle de meneur révélée au cours de l'action. D'un coup, il prend les rennes, il organise spontanément les rôles et on lui obéit sans rechigner. Ensuite, le groupe

[44] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 273.

continue à attendre ses ordres à son grand étonnement, car rien ne l'y prédisposait. En dehors de l'action et du danger, il redevient le personnage enchevêtré dans sa quête identitaire qui refuse inconsciemment son exception car sa franchise, sa grandeur d'esprit et son respect des valeurs et des autres lui semblent tout à fait normaux. Il prend conscience que les autres comptent sur lui lorsqu'il faut décider soudain de la route à prendre, de la tactique à adopter et qu'il se tourne vers eux, indécis. Il se retrouve devant le fait accompli de meneur malgré lui.

Ainsi, dans M. Sanders, 2002, *The Chronicles of the Dragon*, Branded est un jeune prince impulsif et enfantin qui cherche à s'amuser, fuir ses responsabilités, son père et son milieu. Pour ce faire, il s'embarque avec le Mage pour aller voir les dragons qui détruisent les fermes, mais celui-ci l'oblige à rester en arrière en spectateur, pour éviter de mettre en péril le royaume qu'il représente. En voyant les dragons tuer des gens près de lui, Branded prend le rôle du meneur sans s'en rendre compte, il va sauver un blessé coincé sous un charriot, il stimule ses troupes à bout de forces, calcule la meilleure route à prendre pour éviter les pièges et la mort inutile de simples gens qu'il apprend à respecter, comme il apprend à respecter la vie, le travail et la fatigue. Il est aguerri. À son retour, son père, trop affaibli par le maléfice du sorcier, meurt. Branded doit accéder immédiatement au trône. En roi responsable, il organise aussitôt la lutte contre le sorcier.

Le héros possède en lui les gènes du meneur, mais c'est l'action qui l'aide à le devenir, ainsi que la diversité du groupe car chacun des autres conserve une vision clanique restreinte qui entrave la globalité nécessaire au chef.

La désignation du meneur se fait d'instinct, mais il arrive que les membres du groupe le proclament chef, à l'instar de Granny, lorsque Bardon demande ingénument : « Who's in charge of your quest ? », elle lui répond que c'est lui : « I believe you are, dear »[45], et Jue Seeno se place plus tard devant lui pour annoncer très solennellement : « Although it goes against the grain to do so, I place myself under your authority »[46]. Sachant que Jue Seeno est une *minneken*, une souris de trois pouces de haut, extrêmement fière de sa race et sûre de son épée-aiguille à coudre, nous avons l'apport divertissant du merveilleux ludique.

Le héros finit par accepter sa tâche de meneur en même temps que s'impose en lui l'idée (non exprimée) d'une possible amélioration du monde, car il est de plus en plus sensible à l'injustice et à la souffrance des autres et il se positionne dès lors en défenseur des opprimés de tous les peuples.

---

[45] Donita K. PAUL, *Dragonknight*, USA, Water Brook, p. 28. Mots mis en italique par nos soins.
[46] Donita K. PAUL, *Dragonknight*, USA, Water Brook, p. 93.

C'est le cas de Thelvyn : « *He was beginning to think* that there was no place in the world where *honest* folk treated each other with fairness and justice and were free to go about their lives in peace and security »[47]. Parallèlement à cette constatation d'une humanité qui le dégoûte, il découvre le modèle draconique (notons la syntaxe similaire des deux propositions que nous citons ici) : « *he was beginning to admire* the dragons, who were at least *honest* »[48]. Il adopte envers lui-même une attitude rigoureuse judéo-chrétienne qui exclut ce qu'il réfute. Il s'impose un code personnel de loyauté et de respect de la parole donnée, que tous finissent par admirer, même ses adversaires. Ainsi, Jherdar, le chef des dragons rouges, va se placer sous ses ordres parce que ce dernier a préféré mettre sa propre vie en danger en lui proposant un duel afin d'épargner une guerre meurtrière entre les humains et les dragons. Après un combat rude que Thelvyn gagne grâce à la magie du Collier des dragons, il laisse la vie à Jherdar vaincu et surpris, et le commandement des dragons rouges: « Jherdar was taken by surprise. He had been certain the Dragonlord would slay him. [...] 'Tell me what it is you wish of me'. 'I wish to negociate peace with the dragons'»[49]. Jherdar se soumet au courage et à la noblesse d'esprit. Peu à peu, comme il gagne le respect de ses adversaires qui choisissent de lui ajoindre leurs dragons dans le combat contre l'étranger Overlord.

Le héros émerge peu à peu du groupe pour devenir responsable des peuples avec un sens sacrificiel difficile à admettre à notre époque. Lorsque toutes les pièces sont en place, que les camps et les adversaires sont nettement définis, il choisit de finir le travail, seul, parce qu'il est l'élu, refusant que d'autres se sacrifient pour la cause qu'il doit défendre. C'est le nouveau messie, le Christ qui s'avance seul pour un combat perdu d'avance. Solitaire et croyant, il s'en remet aux forces divines : « This is my appointed time. I must face the task that I alone was created to accomplish, or else fail in attempt [...] I can no longer in good conscience ask them to risk themselves in battles […] It is my duty »[50].

Lorsque le héros est face à l'adversaire innommable, qu'il se croit et se sent seul, résigné à mourir, il a soudain l'apport du groupe qui ne l'a pas abandonné malgré les promesses qu'il leur a soutirées de le laisser agir : « We found that we just couldn't leave you […] you've turned out to be much more than we could have ever hoped. So, we're going stay right here and fight with you »[51]. C'est le grand moment d'émotion et la stimulation avant le

---

[47] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 288.
[48] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 288.
[49] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 381.
[50] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 335.
[51] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 343.

combat, l'amitié qui pousse au dépassement de soi. À ce moment, tous les acteurs forment un bloc solidaire, uni par un même désir du combat et un même espoir de vaincre le Mal.

Après la victoire, le héros est glorifié, une reconnaissance qui le touche, mais il n'a que faire des richesses offertes, il les redistribue, montrant ainsi le peu d'intérêt qu'il a pour le tangible, son refus des richesses qui pourraient entraver son désir de poursuivre sa voie, et son choix d'assumer sa nouvelle identité. Le petit groupe d'amis, comprenant ainsi qu'il va quitter leur monde et couper avec son statut d'humain, ne le retient pas. C'est le cas d'Eragon qui décide de poursuivre sa formation chez les Elfes et de retrouver Arya, c'est le cas de Thelvyn qui choisit la « dragonicité » en fondant une famille avec la dragonne Kharendaen.

Le héros est conscient d'être redevable à tous les dragons qu'il a rencontrés: « the dragons have shown him the courage and nobility he had always believed they possessed, and that had helped him to face his final choice »[52]. En d'autres termes, il souffre pour ramener la paix, il montre l'exemple de courage et de tenacité nécessaires pour parvenir au but assigné. Il prend congé au final, pour vivre enfin son rêve éveillé, le bonheur tel qu'il le conçoit. Il laisse au groupe la charge de poursuivre ce qu'il a commencé et de propager son enseignement dans leur pays respectif. C'est sur eux que repose désormais l'équilibre du monde, tels les apôtres mandatés par le Christ.

d) La magie du héros

La magie est omniprésente dans la Dragon Fantasy, elle se manifeste sous des formes et des degrés très divers. Elle se développe auprès d'un mage (*mage*), d'un sorcier ou d'une sorcière (*wizard / witch*), après la révélation du don chez l'enfant, elle s'apprend à l'école (Roke dans le cycle d'U. Le Guin, *Earthsea*). Chacun poursuit son apprentissage tout au long de sa vie grâce aux grimoires laissés par les maîtres, et surtout ses expériences personnelles. Chacun se spécialise dans un domaine, l'art de guérir étant le plus sollicité avec ses préparations à base d'herbes, dans ce contexte où le médecin est rare, cher, et réservé à une élite citadine.

Le héros humain de la Dragon Fantasy n'a pas de don précoce qui pourrait le faire admettre dans une école, il découvre brusquement, dans des circonstances très particulières, des aptitudes magiques déjà bien développées, qu'il va apprendre à maîtriser. En revanche, il ne s'attribue jamais le titre de sorcier ou de mage. Les circonstances d'apparition de sa magie sont toujours une libération de l'inconscient, la peur de la mort face à un monstre qui ébranle

---

[52] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 343.

la structure émotionnelle et stimule des réactions impulsives. La peur se mue en rage et en désir de tuer lorsque le héros est acculé sans possibilité d'esquiver l'affrontement. Il réagit pour sauver un ami ou lui-même sans réfléchir : sa magie surgit de son Moi profond, tel un animal sauvage et lui impose sa présence.

Ainsi, dans le tunnel de la cité des nains, Thelvyn et Sir George, bloqués par des dragons rouges, réagissent tous deux de manière impulsive. Le vieux chevalier se dresse devant le dragon pour protéger son fils adoptif qui attaque immédiatement pour le sauver: «Thelvyn attacked. Reacting in fury, unaware of what he was doing, he raised his arms and stepped forward »[53]. Le geste est inconscient et totalement inconsidéré, mais il se révèle être le bon. La créature se retourne vers lui, ils se regardent, et tout aussi brusquement, le dragon reste bizarrement figé comme s'il avait été touché par un sort. À la vue du fait, Thelvyn interprète son secret, prend peur de lui-même comme s'il découvrait une bête cachée en lui. Le danger étant toujours à leurs trousses, Thelvyn réitère son geste et sécurise leur fuite, sans réfléchir d'avantage : « again he raised his arms. A nearly invisible shield of force surrounded him, and a spear of lightning leapt out to strike the ceiling. The stone crumbled and collapsed, filling the opening »[54]. Le doute n'est plus possible, il possède une magie très puissante, capable, dès sa première manifestation, d'hypnotiser un dragon ou de faire s'écrouler une voûte rocheuse.

Eragon fait également face au danger quand sa magie surgit brusquement. Brom et lui sont dans le village de Yazuac où ils découvrent un amoncellement de cadavres surmonté du corps d'un bébé au bout d'une pique. Eragon est écœuré. Brom lui crie de fuir parce que les Urgals auteurs de ces crimes, reviennent à l'attaque. Brom est blessé. Eragon réagit d'instinct en se retrouvant dans un cul-de-sac où le monstre lui bloque le passage et l'image du bébé provoque en lui une rage de justice qui lui fait oublier sa propre vie : « rebelling against the fact of death […] The power grew stronger and stronger until he felt ready to burst […] He stood, all fear gone. […] A word suddenly leapt unbidden to his lips […] A blue shock wave blasted out »[55]. Une décharge magique bleue très intense explose contre les adversaires.

Les pouvoirs surgissent donc un jour, sans avertissement, sans préparation ni apprentissage, avec une force surprenante qui prouve un acquis déjà bien avancé. C'est sur cela que nous nous appuyons pour affirmer que la magie du héros est un *mobile littéraire* car, bien qu'elle ait besoin d'un porteur, elle agit d'elle-même comme une entité propre terrée au

---

[53] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 245.
[54] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 246.
[55] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, USA, Laurel-Leaf, p. 196.

fond du personnage où elle attend son moment. Elle profite de la première faille émotionnelle, d'une pulsion incontrôlée (la colère), pour sortir. C'est une entité puissante qui s'empare du porteur, utilise son corps et ses forces, dédouble sa personnalité. Eragon le ressent à la première réaction de sa magie : « He felt detached, as if everything he saw were happening to someone else »[56].

En accord avec la définition du *mobile*, cette magie fait agir, car elle oblige l'adversaire à plus de prudence et à une approche calculée. Mais elle fait surtout agir son porteur. Car, effrayé de découvrir que des pouvoirs se manifestent librement en lui, selon des règles qu'il ne gère pas, le héros se fait un devoir d'apprendre à les maîtriser, à les canaliser, afin de ne pas risquer qu'ils puisent dans son énergie jusqu'à mettre sa vie en danger. Eragon le découvre lorsque sa magie surgit pour la première fois et le vide de ses forces : « He felt strange and feeble as if he had not eaten for days. His knees buckled and he sagged against a wall »[57]. Ainsi dépourvu de forces, il devient une proie facile. Dans les trois autres romans du cycle ainsi que dans de nombreux autres, l'affaiblissement est une constante consécutive à l'emploi de la magie (son *réseau d'actions*) obligeant le héros à un choix tactique où il doit prendre en compte le temps de récupération qu'il peut ne pas avoir lors d'un combat ou d'une fuite.

Sur le schéma du positionnement des *mobiles* dans la trame de la page 347, les rectangles jaunes représentent les diverses manifestations magiques d'intensité croissante qui commencent par des expressions isolées devant le mentor et aboutissent à son explosion en présence de tous, dans l'étape quatre, lors du combat final. Convaincu que sa magie est en lui pour servir son but et sa cause, le héros ne l'utilise pas à des fins personnelles.

La magie peut être attribuée par décision divine. C'est le cas de Thelvyn (Gunnarsson) dont le père, un Immortel dragon, choisit son fils comme champion ; dans ce cas précis, la transmission est également génétique. La magie devient une manifestation de l'appropriation par l'homme de gènes draconiques et elle s'accroît par son contact avec le dragon. Brom, qui l'a compris et n'a pas envie de révéler ni qu'il était dragonnier, ni la perte de sa dragonne, devient évasif lorsqu'Eragon lui demande comment il a appris la magie : « That is one fact I'll keep to myself... Suffice you to say, it was in a remote area and from a very good teacher »[58].

---

[56] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, USA, Laurel-Leaf, p. 198.
[57] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 197.
[58] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 207.

Paolini dévoile un autre moyen d'obtenir la magie : prendre au dragon son « heart of heart » ou « Eldunarí »[59], la pierre située dans sa poitrine, qui s'emplit de sa conscience, et de sa magie, au fil des siècles de son existence. Le dragon sépare volontairement son corps de sa conscience s'il se sent en danger de mort. C'est ainsi que le dragon Glaedr explique l'extraordinaire longévité et la puissance magique du roi Galbatorix : « The source of Galbatorix's power lies in the hearts of dragons […] for whosoever holds our Eldunarí holds our very soul in their hands »[60]. Mais, nous nous éloignons ici de la transmission volontaire qui entre dans le mobile de la magie du héros car, le vol et le crime seyent au tyran, mais pas à l'éthique du héros qui ne tuerait pas un dragon pour s'en approprier les pouvoirs magiques car telle est la condition pour prendre son Eldunarí.

e) Le mentor

Comme tout roman d'apprentissage, la Dragon Fantasy rapproche un mentor et un novice : Brom, mentor d'Eragon (Paolini, 2003), Sir George, mentor de Thelvyn (Gunnarsson, 1994-96, cycle *Mystara*) qui prend totalement en charge la formation et la vie de son protégé, à un moment précis du récit (à la date butoir des seize ans pour Thelvyn, à la mort de Garrow pour Eragon). Le novice apprend tout lors de la quête de ses origines qui correspond à un parcours initiatique.

Le *mobile littéraire* du mentor prend son importance au début du périple, durant l'apprentissage sur le terrain et dans la découverte du peuple dragon. Il connaît bien les dragons et va amener son protégé à vouloir les approcher parce qu'il peut être un dragon lui-même ou assimilé, à l'instar de sir George (cycle *Mystara)* qui est un drac métamorphosé en humain. Il peut avoir été dragonnier comme Brom. Il peut aussi communiquer avec les dragons et leur rendre visite dans leur repaire secret, telle la sorcière Brevelan qui devient mentor de Jaylor dans le roman d'Irène Radford, 1994, *The Glass Dragon*.

Le héros de Dragon Fantasy a toujours ce mentor, au sens ancien du guide de Télémaque (Homère), ami d'Ulysse qui cache Athéna sous ses traits. Le mentor guide son jeune protégé inexpérimenté, puis exalté, passionné et pressé, le conseille, découvre avec lui ses pouvoirs, participe à son entrainement, lui fait découvrir le monde, l'introduit dans des milieux très divers et lui évite les bêtises, parce qu'il a la sagesse transmise par l'expérience. Son âge participe au merveilleux car il est toujours très âgé (sans pour autant avoir toujours

---

[59] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 628. L'idée d'une gemme qui contiendrait la puissance du dragon n'est pas nouvelle, c'est la draconite dont nous avons parlée dans notre première partie, au § « le dragon et l'alchimie », p. 54.
[60] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 627.

l'image mythique du vieux sage à la barbe blanche), d'un temps de vie beaucoup plus long que la normale, allant jusqu'à plusieurs siècles. Sir George révèle à Thelvyn: « I'm older than I look – well past two hundred, in fact »[61].

Le mentor possède également un lien affectif avec son protégé, révélé au cours du récit. Il a normalement connu la mère disparue du héros, et par une sorte de contrat moral, il se charge de l'éducation de l'enfant comme s'il était le sien. Il le surveille de loin quand il est petit sans révéler son intérêt pour lui. Il devient parfois son père adoptif, à l'instar de Sir George pour Thelvyn. Mais le mentor est parfois le vrai père lui-même qui, pour une raison égoistement personnelle, tient cette information secrète. C'est le lien de parenté secret qui lie Brom à Eragon révélé par l'elfe Oromis à la dernière ligne du chapitre intitulé « Genealogy » du troisième opus, *Brisingr* (2008). Eragon a cru durant les deux premiers tomes, qu'il était le fils de Morzan, le Parjure qui a tué le dragon de Brom, alors qu'il en fait celui de Brom : « 'Murtagh is not your brother, but rather your half-brother.' 'My half brother…But then, who…? Who is my father?' […] 'Is it not obvious? Your father is Brom' »[62]. Cette découverte identitaire en coup de théâtre va psychologiquement libérer Eragon qui se contenait parce qu'il pensait se battre contre son propre frère.

Durant leur périple, le mentor s'occupe du gite et du couvert, de l'achat de vêtements et d'armes, et de pourvoir en chevaux. Il s'arroge également le devoir de former son apprenti au maniement des armes et à la magie. S'il ne peut le faire lui-même, il fait appel aux meilleurs enseignants. Ainsi, Sir George, handicapé d'un bras, demande à Solveig la barbare guerrière d'entraîner Thelvyn au maniement de l'épée : « you would make the perfect tutor for Thelvyn. I want him to learn from the best »[63] et au mage Perrantin qui se dit sorcier, de lui enseigner la magie et comment se protéger de sa magie. «'Teach magic to a boy who needs no teacher?' [...] 'The lad will benefit from having a proper teacher'»[64]. Le temps presse, le novice a des années de formation à récupérer et une grande tâche à accomplir, le choix des meilleurs maîtres se justifie.

Dans tous les cas, le mentor offre l'épée[65], héritage du rituel chevaleresque majeur de l'adoubement, transmission de sa propre force et d'un devoir de continuité. Brom offre Zar'roc à Eragon au moment de mourir. Sir George fait forger une épée pour Thelvyn. L'entraînement aux armes, l'offre de l'épée et d'un cheval, laissent deviner que le mentor a un

---

[61] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 251.
[62] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 604.
[63] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 78.
[64] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 77.
[65] Voir Ch.3, l'importance de l'épée et ses liens avec la chevalerie médiévale.

projet secret pour l'adolescent. Ce dernier s'interroge sur sa situation nouvelle assez illogique parce qu'il reçoit des ordres, il travaille pour le mentor comme homme à tout faire tout en étant officiellement son héritier : « he might be Sir George's heir, but he had no idea whether that made him a partner, an apprentice, or just hired help. Sir George had never spoken to him on that matter »[66]. C'est l'appropriation moderne de l'écuyer médiéval.

Le mentor est un *mobile* parce qu'il agit selon un plan personnel et fait agir. Il met des personnages en présence, il les mène vers son objectif. L'adolescent, au début, ne perçoit que la proximité d'une nouvelle vie et le départ, puis il est pris dans ses découvertes et son apprentissage et omet de demander le but de tout ceci jusqu'au moment de l'amère prise de conscience d'être une sorte de pantin dont on tire les ficelles. À ce moment, le mentor donne quelques explications pour calmer son protégé qui s'émancipe peu à peu et exige de connaître ses motivations.

Le mentor se réserve aussi l'histoire et la géographie. Il transmet son expérience vécue, connaît et décrit les lieux de mémoire où il a participé à des combats ou à des réunions politiques. C'est le cas de Brom devant la falaise d'Utgard, « the Place of sorrow », des faits historiques qui n'existent dans aucun livre, mais il ne dit pas ses sources, de sorte qu'on l'accuse d'affabuler. Il ne peut se défendre à moins d'avouer sa participation au combat, sa longévité ou ses liens avec le peuple dragon. Il possède aussi une vision d'ensemble du pays qui s'étale comme une carte dans sa tête. L'utilisation des grandes directions, Est, Nord, Sud ou Ouest, les descriptions de ce qui existe derrière les montagnes prouvent qu'il a voyagé par la voie des airs. Ainsi, Brom renseigne Eragon : « to the south the plains are less arid and more heavily populated », [Yazuac is] « Due east and four days away, situated by the Ninor River »[67]. Ce repérage est un fait récurrent des auteurs de Dragon Fantasy qui se soucient de l'accroche dans le réel. Or, le réel est essentiellement la carte de leur monde qu'ils gardent sous les yeux, à laquelle ils se réfèrent sans cesse pour positionner l'avancée des héros.

Cette position haute est transposable à la vision politique et sociale également. Le mentor a toujours une position privilégiée et respectée (chevalier ou dragonnier) qui lui permet de côtoyer des dirigeants de divers peuples. Il est encore sollicité pour ses compétences et ses connaissances car Sir George s'y connaît en pièces anciennes, armes, bijoux, sculptures, blasons, sceaux anciens. Sa longévité lui permet en effet d'inscrire leurs problèmes dans un ensemble qui s'ancre loin dans le passé, de retrouver les sources des

---

[66] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 130.
[67] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon*, USA, Laurel-Leaf, pp. 178 et 182.

conflits et de conseiller sur l'attitude à tenir. Sa reconnaissance passée est à double tranchant et oriente tout le récit selon qu'il apparaisse comme un laissez-passer pour son jeune apprenti et son groupe, ou au contraire pour celui qu'il faut détruire pour son influence dangereuse. C'est le cas de Brom qui se cache depuis qu'il a perdu son dragon, parce qu'il a choisi le camp de la résistance avec les Vardens, au lieu de celui du dragonnier roi tyran Galbatorix.

L'enseignement du mentor accorde la place la plus importante à la reconnaissance des dragons en tant que peuple ancien et ayant droit au partage du territoire, à la nécessité de demeurer neutre et libre afin que rien n'entrave ses choix et ses déplacements.

Son importance décroît rapidement au cours du récit (voir tableau p. 347), il laisse la place à son protégé, le pousse à devenir un meneur et s'éclipse. La gent féminine complète l'apprentissage et le mentor devient inutile. Sir George est écarté d'office des régions à risque avant l'étape du combat final, il n'est plus qu'un grand-père transporté sur une selle aménagée lorsque la dragonne prend le relais dans l'apprentissage de Thelvyn (Gunnarsson). Brom est tué par un Urgal au cours du récit après qu'Eragon ait eu le contact mental avec Arya. La Femme, humaine, elfe ou dragonne, par le biais de l'amour, se charge de compléter l'éducation du héros et de le soustraire aux autres.

f) le vrai nom, *the true name*

Tout ce qui existe, des règnes minéraux, végétaux, animaux ou humains, possède un vrai nom. Ce concept emprunté depuis l'antiquité au folklore, aux ballades populaires, aux contes de fées (*Rumpelstilskin*) et même à l'ancien Testament (Salomon et les démons), aux croyances de nombreux pays, largement répandu en Fantasy, devient fondamental en Dragon Fantasy. Le sujet n'a pourtant pas fait l'objet d'étude spécifique même si nous en trouvons des définitions. Philip Martin, dans son guide d'écriture de Fantasy, déclare que selon le folklore, la connaissance du vrai nom permet d'affecter magiquement un être : « according to practises in folklore, knowledge of a true name allows one to magically affect a person or a being »[68]. Clute et Grant le définissent ainsi :

> A true name is a name of a thing or being that expresses, or is somehow identical with, its true nature. The notion that language, or some specific sacred language, refers to things by true names has been central to magic, religious invocation and mysticism (mantras) since antiquity[69].

---

[68] Philip MARTIN (éd.), 2002, *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest,* Canada, Kalmbach, p. 134.
[69] John CLUTE and John GRANT, 1998, *The Encyclopedia of Fantasy,* GB, éd. Orbit, «True Name», p. 966.

Chaque être et chaque chose en possèdent un, différent de son nom usuel, qui est devenu secret avec le temps selon l'idée de la méconnaissance dûe à la propagation des espèces et à la dispersion des savoirs. Le vrai nom est indéniablement lié à la magie. Il peut dès lors être retrouvé par ceux qui pratiquent la magie et l'apprentissage du langage originel. Le vrai nom peut influencer la conduite du héros humain (U. Le Guin, cycle *Earthsea*) ou du héros dragon (K. Kerr, cycle *Dragon Mage*), du mentor (T. Gunnarsson, cycle *Mystara*), de la princesse (M. Weis & T. Hickman, *Dragons of Winter Night*). Il peut même concerner n'importe quel élément de la nature (Paolini, cycle *Eragon*). Les sorciers peuvent agir sur les choses et les faire agir parce qu'ils en emploient le vrai nom. Dans notre analyse, nous nous intéresserons essentiellement au vrai nom lié à la personne.

Son principe repose sur le mythe de l'absence de perversion originelle qui rejoint celui du bon sauvage. Le contrecoup étant la protection naturelle d'une part de l'individu, à son insu, puisque la société de plus en plus sybarite, amène une méconnaissance identitaire grave.

> Those who speak the language have two names. The first is for everyday use and has little authority. But the second is their true name and is shared with only a few trusted people… Whoever knows your true name gains enormous power over you. Everyone has a hidden name, but few know what it is[70].

Ces quelques lignes permettent d'appréhender trois problèmes. Elles confirment premièrement l'existence de deux noms pour chaque créature : celui qui permet de l'identifier dans la société, et son vrai nom qu'il ne divulgue pas sinon avec parcimonie lorsqu'il le connaît, qui correspond à une personnalité enfouie en lui.

Deuxièmement, le possesseur peut ne pas connaître son vrai nom que la magie d'un sorcier peut extraire de lui, mais pas l'introspection, et il peut également ne jamais le connaître. Le vrai nom est lié au *mobile* du héros (dragon ou humain) qui ne le connaît pas en situation initiale et cherche à le découvrir tout au long du périple. Sa révélation entre dans le *réseau d'actions* de l'étape 4, la découverte de soi qui entraîne la transfiguration du héros. Le poids du nom (nom ou vrai nom) est lié à la filiation qu'il inclut et implique l'importance pour chaque individu de se connaître[71].

Un rite du cycle d'*Earthsea* d'U. Le Guin, permet d'offrir son vrai nom à chaque adolescent entre douze et treize ans, *the naming day*, en signe de rupture avec l'enfance et d'entrée dans le monde adulte. Dragonfly a treize ans, comme son père refuse d'appeler la

---

[70] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 214.
[71] Voir Chapitre II, § 2, a, « le nom et son choix ».

sorcière du village pour la nommer, elle va lui demander elle-même de lui révéler son nom : « My name's myself. [...] Give me my name, Rose.' 'Your dad says not.' 'I say to. […] He can keep me poor and stupid and worthless, but he can't keep me nameless »[72]. Le nom est la personne, le connaître c'est accéder à la connaissance de soi, à sa vraie identité qui permet de se positionner consciemment dans la vie, sa vraie richesse.

Troisièmement, le vrai nom est une arme à double tranchant : celui qui connaît le sien est affermi, mais si un étranger parvient à le connaitre, il peut l'influencer et le plier à sa volonté. Ainsi, Arzosah, la dragonne est inquiète parce qu'elle sent l'odeur particulière de la magie dans sa caverne. Elle craint la magie parce qu'elle a déjà été soumise dans sa propre caverne : « she'd been mastered by dweomer in this very cavern »[73]. Lorsqu'Evandar se matérialise soudain devant elle, elle ne peut ni fuir, ni attaquer. L'elfe lui rappelle alors qu'elle est liée par le sortilege du nom (*name-dweomer*): « Arzosah Sothy Lorohaz, remember that I bound you by the power of your true name! I control and command you »[74]. La dragonne a longtemps pu fuir, mais maintenant qu'il est en face d'elle, elle ne peut qu'obéir aux ordres. Sa fierté de dragon se rebelle et ses mots sont durs pour décrire cette situation d'obligation de servir promptement et d'esclavage : « to run and fetch at his bidding », « to enslave her »[75]. C'est le cas des personnes qui craignent le chantage si l'on découvrait leur lourd passé secret. L'idée principale est la possible soumission à une volonté étrangère. Le même avertissement est donné par Arya à Eragon: « one's true name is always kept hidden, for if it were known by any with evil in their hearts, they could dominate you utterly »[76]. Que sous-tend le vrai nom ?

Il nous apparaît comme le lien avec la période mythique de l'Ancêtre et de l'Origine de l'humanité. Nommer quelque chose ou quelqu'un, c'est en réclamer la paternité, s'en approprier l'existence et l'inclure dans une descendance. Le vrai nom renvoie à un être unique, au premier de la lignée, forcément d'essence divine ou magique, comme il renvoie à la source des éléments naturels, à la matière première même des choses, à l'archétype. Il est la reconnaissance originelle qui fait partie intégrante de l'être depuis sa conception et non depuis sa naissance.

Les dragons, appartenant aux espèces les plus anciennes (de même que les elfes), connaissent toujours leur vrai nom, tandis que les humains sont trop jeunes sur l'échelle des

---

[72] Ursula LE GUIN, « Dragonfly » in 2001, Tales of Earthsea, USA, Hartcourt, p. 201.
[73] Katharine KERR, 1999, *The Black Raven*, USA, Bantam Spectra Book, p. 315.
[74] Katharine KERR, 1999, *The Black Raven*, USA, Bantam Spectra Book, p. 316.
[75] Katharine KERR, 1999, *The Black Raven*, USA, Bantam Spectra Book, p. 317.
[76] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 679.

êtres vivants pour y avoir accès. Le fait que certains d'entre eux le sachent signifie également qu'ils accèdent au language ancien et à la magie qui s'y rattache, ils peuvent se relier au Commencement de la vie et à la Nature: « Dragons are born knowing the True Speech. [...] this language is innate to dragons, not to humans »[77]. En effet, quelques humains exceptionnels parviennent, grâce à la magie, à découvrir quelques mots du langage ancien, la vraie langue, celle qui a du pouvoir, c'est-à-dire la magie d'aujourd'hui: « A few human beings with a powerful gift of magic know some words innately »[78]. « It takes years of work and great discipline, but the reward is the complete control over the object »[79]. Son utilisation est un contrat moral qui lie l'utilisateur à l'asservi, jusqu'à l'exécution de la tâche libératrice.

Le vrai nom agit de la même manière pour chaque support, qu'il soit dragon ou humain, masculin ou féminin, mais il ne représente un intérêt capital dans la trame que lorsqu'il est en rapport direct avec le héros. Puisque le héros est présent de la situation initiale à la situation finale du roman, son vrai nom se dessine dans la trame sous-jacente avec lui, et même avant lui, pour influer sur son comportement, de façon d'abord insoupçonnée, puis avec toute la force qu'il contient lorsqu'il est révélé. Il est similaire à la magie du héros au sens où il implique une détermination extérieure, il est lié à la quête identitaire et sa révélation entre dans le *réseau d'actions* de l'étape 4, permettant de découvrir un talent ou un pouvoir caché qui entraîne la transfiguration du héros au moment du combat final.

Le vrai nom constitue un *mobile* souvent emprunté, qui n'a pas la même intensité dans tous les romans, mais qui possède en revanche, la même intensité dans un même roman. Sur le schéma de la page 347, ce *mobile* est le seul qui n'ait qu'une seule et même couleur de la situation initiale jusqu'à la situation finale, parce qu'il ne présente pas de pics d'intensité dans l'une ou l'autre étape de la trame qui lui soit lié.

Qu'il reste latent ou qu'il soit révélé, du moment qu'on a soulevé le problème de son existence, il agit et fait agir jusqu'à la fin du roman. Le vrai nom est un *mobile littéraire*, il possède son évolution propre parce qu'il amène son possesseur dans une lignée particulière qui n'a rien à voir avec sa famille ou son rang humain et le pousse à agir. L'exemple le plus probant se trouve dans *Earthsea* où Ged apprend son vrai nom, Epervier, grâce à la magie d'Ogion. Il l'influence au point de lui faire pressentir la possibilité de voler devant la falaise et lui offre le pouvoir de se transformer réellement en épervier et de voler vers son vieux maître

---

[77] Ursula LE GUIN, 2001, *Tales from Earthsea,USA, Hartcourt,* p. 271.
[78] Ursula LE GUIN, 2001, *Tales from Earthsea,*USA, Hartcourt, p. 271.
[79] Ursula LE GUIN, 2001, *Tales from Earthsea,USA, Hartcourt,* p. 679.

pour lui demander son aide après sa libération du gerbait, le monstre qui le poursuit pour lui prendre son âme.

g) Goldmoon, le modèle de la princesse de la Dragon Fantasy[80]

Le *mobile* princesse contient la connotation de l'image ancienne du conte de la jeune fille la plus belle sans pour autant être obligatoirement être fille de roi. Elle possède également une caractéristique physique particulière. Ici, c'est la chevelure d'or et d'argent:

> No jeweler spinning molten strands of silver and gold could have created the effect of this woman's silver-gold hair shining in the firelight. […] her silver-gold hair blew feathery white in the moonlight […]. Now she truly looked like the princess of a barbarian tribe (W&H: p. 32 et 130).

L'idée retenue est l'admiration générale devant sa beauté d'essence surnaturelle qui confirme son rang de princesse: « All were immediately overwhelmed by the beauty of the Plainswoman » (W&H: p. 33). Mais elle a une personnalité ambivalente qui se traduit d'un côté par la pureté et la froideur des statues classiques de marbre : « a marble statue – classic, pure, cold » (W&H : p. 32), « her face was pure and cold as marble » (W&H : p. 130), le masque qu'elle porte le jour, et de l'autre par l'impalpabilité de la fée que la lumière du feu ou de la lune a le pouvoir d'éveiller, sa personnalité profonde qu'elle libère la nuit.

Elle est dotée d'emblée d'une nature profonde qui l'éloigne de la princesse des contes archétypée. Elle possède un sens des responsabilités et du devoir qui la fait agir pour son peuple, un sens de l'aventure car elle s'embarque sans savoir ce qui l'attend, dort à la belle étoile et participe aux combats, et elle prend son destin en main.

Supposée fragile et sans défense, elle est entourée d'égards et protégée, alors qu'elle offre la preuve qu'elle est capable de se défendre, qu'elle est entraînée au maniement des armes, même si elle ne s'engage pas volontiers dans la bataille : « Tanis found Goldmoon fending off the creatures with her staff. Three of them lay dead at her feet » (W&H : p. 88), mais on la sait également prête au sacrifice de son rang et de sa vie, pour sauver les autres. Les yeux de l'amour de son chevalier servant, l'amitié du groupe, l'admiration vénération, la placent sur un piédestal. C'est la vestale, le symbole érotique de la vierge combattante, la sainte. On se tient prêt à la secourir sachant qu'elle ne demandera pas de l'aide.

---

[80] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1984, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR/Wizards of the Coast. Toutes les citations empruntées à ce roman seront ici, signalées « W&H », suivies du numéro de page correspondant.

Qu'elle parle ou agisse, tous les regards se tournent aussitôt vers elle. Sa vie est un tourment silencieux incompris des autres qui la voient distante et renfermée sur elle-même. Elle ne montre pas sa tristesse, sa douleur, sa peur ou son amour. Elle n'a pas d'élan sentimental, un simple regard vaut discours pour l'être aimé. Elle est solitaire, entière et souvent butée. Elle se consacre tout entière à son rôle et au paraître, refuse d'être prise en défaut, car elle pense qu'elle n'a pas droit à l'erreur[81]. D'où un personnage tragique qu'il faut lire dans les non-dits textuels.

La princesse est le laissez-passer qui permet au groupe de s'asseoir aux tables nobles où elle devient leur modèle de savoir-vivre. Ainsi, Tanis et ses amis parviennent à la forêt où la maîtresse des lieux, une licorne argentée, leur offre le repas en faisant apparaître une table garnie de mets. Personne n'ose s'approcher, ne sachant comment réagir dans une telle situation. Goldmoon prend la situation en main: « she knew that to keep your host waiting was an insult to both the host and his bounty. She sat down with regal grace » (W&H : p. 119). Elle demande de façon très formelle au chevalier de s'asseoir à sa droite et tourne l'hésitation des convives en marque de respect : « thank you all for waiting until I was seated. You may sit now » (W&H : p. 119). Elle offre l'image d'une éducation parfaite, de la délicatesse acquise face à la rusticité des autres : « Goldmoon ate her meal delicately [...] she could make conversation easily » (W&H : p. 122).

Elle se distingue souvent des autres femmes du groupe (guerrière, barbare ou autre) par une apparence physique plus faible et une finesse des traits (signe de perfection lié à son rang), mais c'est toujours elle qu'on voit pâlir devant un danger, rougir à un compliment, prendre soin de sa robe et de ses cheveux alors qu'ils dorment là où la nature leur offre un abri de fortune ou à la belle étoile.

Elle est très proche du héros, dans sa conception, par son abnégation, son intégrité, sa droiture, mais elle ne mène jamais le groupe, elle a même tendance à toujours demeurer en retrait alors que le groupe la suit et l'aide dans la quête parallèle à la leur. Ainsi N'Rae veut aller libérer son père tenu prisonnier par le magicien alors que Bardon va libérer le monde des agissements maléfiques du même magicien (D.K. Paul, *Dragonknight*). Goldmoon veut faire profiter le peuple du pouvoir de guérison du bâton au cristal et ramener la croyance en les vrais dieux d'antan, alors que Tanis veut détruire la Reine des Ténèbres qui a instauré les

[81] Voir deuxième partie, p. 227, le combat de Goldmoon contre le dragon noir, qui dépeint le rôle difficile de la princesse en Dragon Fantasy, son dévouement, son sacrifice, sa grandeur d'âme, sa pureté.

nouveaux dieux (M. Weis et T. Hickman, *Dragons of Autumn Twilight*). Les deux quêtes se rejoignent mais elles sont vues d'un angle différent.

La princesse de Dragon Fantasy est un avatar de plusieurs images anciennes de la femme. Nous y retrouvons la Celte socialement et politiquement investie, la Walkyrie germanique, ainsi que la dame du modèle courtois des XIIème et XIIIème siècles français, la « partenaire à part entière du chevalier »[82] qui a participé à l'élaboration du mythe de la chevalerie, car sans elle il n'y a pas d'idéal chevaleresque. Mais la princesse a dépassé la figure de la dame d'antan qui pouvait avoir une fonction guerrière tactique sans « jamais combattre l'épée au poing »[83]. Aujourd'hui, elle se bat et manie les lames. Elle est généralement de naissance noble, mais elle ne le sait pas toujours, et elle possède aussi un don latent, une capacité magique qui ancre son personnage dans le merveilleux.

Cette idée de partenariat chevaleresque est prise à la lettre dans *The Dragon Chronicles* de Malcolm Sanders (2002), où la princesse partage tous les attributs du héros, sa magie, son combat contre le Mal mais sans jamais devenir meneuse. Amaleh (seize ans) est une passagère clandestine à bord d'un navire parce qu'elle souhaite quitter sa vie misérable. C'est une enfant abandonnée mais à la fin du récit nous apprenons sa noble naissance. Découverte, elle s'acquitte de son passage en devenant servante et assistante du mage. Elle passe ses après-midi à regarder l'entraînement de magie de Branded, le jeune prince héros de l'étape 3, sans dire un mot. Son regard qu'elle tient baissé, témoigne cependant d'une sagesse séculaire. Le mage découvre son don (des visions prophétiques), lui demande de le garder secret et l'initie à la magie. Après le long périple où Branded s'affirme comme le meneur des troupes, elle prend le rôle principal quand le mage lui donne la responsabilité de contrôler Gorlenah, le dragon qu'il a pu soustraire au sort qui le soumettait au diabolique Ganzicus. Au moment de l'ultime combat, Ganzicus terrasse le mage ; Amaleh ressent soudain le pouvoir de contrôler l'amulette. Elle récite une incantation innée qui fait jaillir un rayon de la pierre et détruit Ganzicus, mettant fin à l'emprise du Mal sur le monde. Elle partage avec Branded une part importante du rôle du héros mais les projecteurs sont braqués sur lui. La fin du récit leur accorde néanmoins l'égalité politique car elle obtient le poste de magicienne du palais tandis que Branded devient roi, les deux fonctions les plus importantes du royaume.

Complétons à présent notre étude des *mobiles littéraires* de la Dragon Fantasy avec la mise en scène de l'apparition du dragon malfaisant.

---

[82] Jean FLORI, 1998, *La chevalerie*, Paris, éditionsGisserot-histoire 2004, p. 103.
[83] Jean FLORI, 1998, *La chevalerie*, Paris, éditionsGisserot-histoire 2004, p.104.

h) La première rencontre du dragon malfaisant

Deux techniques narratives sont utilisées ici, la mise à contribution des éléments afin de créer une atmosphère fantastique et le suspens préalable à l'apparition de la créature. La première rencontre du dragon malfaisant est un *mobile* bref, deux ou trois pages du roman, mais qui se distingue par son intensité. L'apport du fantastique lie émotionnellement le lecteur à l'aventure des héros. La première partie de cette rencontre se situe dans le fantastique que Todorov définit comme étant « l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles face à un événement en apparence surnaturel »[84]. Le surnaturel s'introduit dans un cadre réaliste et des faits inexpliqués et inexplicables surgissent dans un contexte connu du lecteur. De ce fait, le texte commence par une rupture relative dans le cadre normalement familier (forêt, entrée de cité, couloir de château) où les personnages poursuivent leur aventure. Un événement survient qui bouleverse la représentation normale, un bruit, ou à l'inverse un silence total, le paysage s'assombrit soudain, semble se resserer et l'imagination aperçoit des formes fugaces. La raison vacille sous l'incompatibilité entre l'explication naturelle et surnaturelle, entre le rationnel et l'irrationnel. Les conséquences sont des hésitations et une crainte qui indiquent l'entrée dans le fantastique. Walter Scott soulignait déjà en 1829, la nécessité de la rapidité qui produit le doute et déstabilise :

> The exhibition of supernatural appearances in fictious narrative ought to be rare, brief, indistinct, and such as may become a being to us so incomprehensible, and so different from ourselves, of whom we cannot justly conjecture whence he comes, or for what purpose, and of whose attributes we can have no regular or distinct perception[85].

Devant un mystère, avant que le rationnel ne s'impose, l'irrationnel régit d'abord les pensées (Roger Caillois[86]) ; l'être vit un dysfonctionnement interne proche de la folie car le mal venant de l'extérieur se surajoute à son esprit et le possède (Gwenaël Ponnau[87]). Cela se transcrit au niveau du discours par les interrogations et des modélisations traductrices du désarroi, de l'hésitation et des essais d'explications psychologiques. La partie fantastique du passage se restreint à l'incapacité d'expliquer, préalable à l'arrivée du dragon. L'apparition de la créature niant du même coup l'implication du surnaturel, sort le récit du domaine du

---

[84] Tzetan TODOROV, 1970, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, p. 29.
[85] Walter SCOTT, «On the Supernatural in Fictitious Composition, and particularly on the Works of Ernest Theodore William Hoffmann », in 1968, Williams I. (éd.), *Sir Walter Scott. On Novelists and Fiction*, London, Routledge & Kegan Paul, p. 316.
[86] Roger CAILLOIS, 1965, « Au cœur du fantastique » publié dans 1976, *Cohérences aventureuses*, Paris, Idées Gallimard N°359.
[87] Gwenaël PONNAU, 1997, *La folie dans la littérature fantastique*, Paris, PUF.

fantastique pour revenir à celui du merveilleux qui s'accorde davantage au sous-genre. Tout *mobile de la première apparition* monstrueuse s'articule en deux parties.

Examinons ceci concrètement par l'étude du passage de la première apparition du dragon malfaisant de M. Weis et T. Hickman, *Dragons of Autumn Twilight*. Ce court passage de trois pages sur les 445 du roman de la première partie du premier tome du cycle *DragonLance*, révèle la première apparition du dragon de tout le cycle. Sa structure particulièrement soignée est remarquable, la progression en est lente et axée sur le ressenti.

Le groupe est poursuivi par des Draconiens, leur fuite les conduit à Xak Tsaroth dont le nom était autrefois synonyme de beauté, mais dont il ne reste que désolation et ruines.

L'approche s'accompagne d'une progressive restriction du champ de vision due à l'assombrissement inquiétant du lieu et des éléments naturels gènent l'avancée du groupe : « Storm clouds », « dark swamp water blocked their path », « suddenly the night seemed much blacker »[88]. Le narrateur abandonne son omniscience pour laisser les personnages offrir leur point de vue fragmentée de la scène agrémenté de leurs émotions, de leurs discours et de leurs non-dits.

Le regard se tourne vers Riverwind en proie à une sourde angoisse qu'il ne parvient pas à expliquer mais qui devient contagieuse. Il est certain de n'être jamais venu en ce lieu, et pourtant il vient de le reconnaître comme étant celui où il a reçu le bâton de guérison, lieu qu'il associe sans raison à la mort aux ailes noires (« where death had black wings », W&H : p. 165). Les acteurs l'écoutent comme s'il s'agissait d'une prémonition. Le lecteur suit leur progression avec cet *a priori*.

On s'approche de la place du temple, vers le mur circulaire d'un puits qui en occupe tout le centre. Ce passage est travaillé à la manière d'une scène de tournage, avec des gros plans sur les visages, une avancée craintive en un *travelling* limité aux quelques mètres carrés de la place. Les deux lunes, rouge et argent, deviennent deux projecteurs de scène à la lumière irréelle. Le passage est descriptif. Les personnages ne parlent plus. Tout est ralenti et l'atmosphère s'alourdit.

C'est alors le premier sursaut. Tanis remarque brusquement un draconien sur le bord du puits, qui les observe. Le temps que les autres réalisent le fait, la bête plonge dans le puits : « Before anyone could reach it, the draconian spread its wings and flew *into* the well » (W&H : p. 167). Le danger est pressenti, le suspens est lourd et la bouche noire du puits se

---

[88] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1984, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, Wizards of the Coast, pp. 164-65. Les citations empruntées à ce roman seront signalées « W&H » suivies du numéro de page correspondant.

transforme en porte béante d'un monde fantasmagorique souterrain qui ne peut être que malfaisant. Nous sommes ici dans la thèse de Ponnau qui associe la peur irraisonnée au Diable en un lieu sombre bien précis. Le groupe est figé là, supputant que le puits va s'animer. L'idée démoniaque s'impose et se propage : « Can't you feel it? [...] Evil about to waken and come forth […] Silence fell » (W&H: p. 167). Cette phrase simple tombe comme un couperet, indiquant que chacun s'en est approprié le message et qu'il rentre en lui car sa peur dépasse l'entendement. Les acteurs ressentent l'innommable et le danger encourru par leur insouciant ami Tass penché sur le puits: «Tanis, infected by the mage's fear and his own growing sense that something terribly wrong started to run for Tass » (W&H: p. 168).

Le style d'écriture participe à l'atmosphère tendue. La succession de phrases courtes et la vue du coin de l'œil transcrivent la peur et le silence pesant: « Everything was still. Too still. Not a branch creaked », « things seen from the corner of the eye » (W&H: p. 168). La parole se limite aux interrogations sans réponse « I feel it, too, Tanis swallowed. What is it ?' – 'Yes, what is it? » (W&H: p. 168). L'ordre soudain crié par le mage (« Get him away from there! », W&H : p. 168), fait l'effet d'une explosion aussi bien sur les personnages que sur le paysage, car, au moment où ils bondissent vers le kender, le sol se met à trembler, la murette du puits se lézarde et cède. Tass glisse vers le trou, la noirceur symbolique, « the terrible blackness ». Le lecteur ajoute ses peurs inconscientes. Du fantastique, nous basculons dans l'horreur. La scène s'appréhende par la vue et l'ouie de Tanis, le meneur qui prouve son sens de responsabilité envers les autres : « unable to move, he saw Sturm […] He saw Raistlin […] He saw Tasslehoff » (W&H: p.169). Sturm saisit Tass et court à l'abri des arbres. Il est sauvé, c'est la fin du premier pic d'intensité.

Mais le grondement s'amplifie encore tandis que deux personnages demeurent tragiquement sur la scène : Tanis, figé par le bruit, qui s'attend à un formidable réveil d'une force diabolique, « some monstrous evil was coming up out of the well » (W&H : p.169) et Riverwind, prisonnier de sa psychose de la mort aux ailes noires, qui délire sans voir ce qui se passe. Tanis court vers lui. Nous sommes dans un second pic d'intensité.

Et c'est la brusque révélation qui supprime le fantastique : « It was a dragon » (W&H : p. 169). Sa vue tétanise tout le monde dans l'horreur et la fascination à la fois, car personne ne sait comment il va réagir. Nous sommes dans le contexte de la faiblesse humaine face au monstre magnifiée par une obscurité d'encre qui masque la tragédie. Car on entend crier Riverwind, puis plus rien. Lorsque l'équilibre psychique et paysager revient, on le découvre, brûlé, sur le sol.

L'atmosphère nécessaire au déséquilibre psychique et l'implantation du fantastique, jusqu'à l'irruption du dragon, s'obtient grâce au regard porté sur des objets qui seraient à peine mentionnés par ailleurs, la condensation sur un élément aux proportions déformées, la lumière et l'obscurité. La focalisation interne et le suspens apporté par les informations distillées au compte goutte par chaque personnage à tour de rôle, apportent l'intensité dramatique qui fait la force du passage et restreint pour un moment la conscience du temps. C'est un fait rare en Dragon Fantasy où les personnages avancent durant des jours, avalant des kilomètres sans prendre la mesure du moment.

L'apparition du dragon malfaisant est un *mobile* dans le sens où il suspend le périple extérieur à un moment imprévisible, il contrarie la quête selon ses propres lois internes (le fantastique), oblige les personnages, et le lecteur, à rentrer en eux pour exprimer des sentiments inhabituels (implication émotionnelle). C'est un moment fort qui soude le groupe parce que chacun ressent sa petitesse face au péril (oblige à réagir et suscite l'action).

Après avoir étudié en détail les *mobiles* de la Dragon Fantasy, voyons à présent le contenu des étapes qui distinguent ce sous-genre du reste de la Fantasy, les *réseaux d'actions* qui lui sont spécifiques.

3 – Analyse des *réseaux d'actions* de la Dragon Fantasy

Nous rappelons brièvement que l'expression *réseau d'actions* englobe tout ce qui permet de légitimer, d'articuler ou de transformer une action dans chaque étape, et que chaque étape peut comporter plusieurs réseaux d'actions, mais qu'un réseau d'actions ne correspond qu'à une étape.

En Dragon Fantasy, le *réseau d'actions* le plus spécifique provient, en situation initiale, du décalage entre l'idée admise par le plus grand nombre, que les dragons n'existent plus, et la connaissance de leur existence par un petit nombre qui est au courant de la croyance populaire. La Dragon Fantasy, voulant prouver la plausibilité de son univers, part du dilemme persistant à propos des dragons (mythe littéraire, créature imaginaire, monstre, animal aujourd'hui disparu, etc.) dû à l'absence de preuve de son existence, pour instaurer le doute. Toutes les idées avancées ne sont que des suppositions, des postulats qui se fondent sur la croyance et, dès lors, sujettes à controverse. Puis, après avoir amené les personnages (et le lecteur) à douter, elle introduit le dragon dans la trame. Sa vue soudaine génère alors une foule de réactions et d'actions, de préjugés, de polémiques, de dissimulations et d'affrontements, un vaste réseau qui concerne tous les personnages, principaux et secondaires.

L'apparition du dragon ramène en mémoire des légendes anciennes qui enrichissent l'univers fictionnel d'un contexte historique et/ou mythique. Le dragon, symbole d'un retour aux sources, l'Ouroboros, inscrit l'univers fictif créé dans une cohésion qui dépasse la fiction. Un des personnages connaissant l'existence des dragons regrette souvent qu'il ne soit en fait connu, et méconnu, qu'au travers des contes et légendes. C'est le cas de Sir George qui explique à son protégé le décalage existant entre la fiction (qui sont les vrais contes et légendes) et la réalité (l'univers fictif du roman), nous reconnaissons là, l'effet de réel de la Dragon Fantasy: « Nearly everything most people know about dragons comes from the stories they've heard, but the hero always kills the dragon in the end because that's the way stories work. But in real life, the dragon almost always wins »[89].

Ce *réseau d'actions* particulier est le fondement même de l'équilibre et de la cohérence de la Dragon Fantasy qui sollicitent une complicité entre le lecteur et le narrateur afin que celui-là entre dans le jeu de l'invention romanesque, qu'il partage la réalité draconique et qu'il vive le décalage par rapport à sa réalité. Le décalage est double en Dragon Fantasy parce qu'il est visible également de l'intérieur du roman où tous les personnages ne vivent pas une même réalité, ni une même temporalité. Il est palpable au niveau des réactions populaires, des préjugés face au dragon, comme de l'assertion de leur existence même.

a) Cohabitation de points de vue divergents en situation initiale

En effet, le premier roman des cycles commence bien souvent par une réapparition soudaine de dragons au bout d'une certaine période plus ou moins longue qui avait fait oublier leur présence. Certains romans l'introduisent au début du périple. Dans l'un ou l'autre cas, la soudaine réapparition de l'un d'eux génère des points de vue contradictoires.

- Controverses sur l'existence du grand dragon

Si l'existence du grand dragon est souvent doutée dans la narration, elle n'est cependant, jamais réfutée. Il n'est pas une créature courante et banale non plus, contrairement aux petits dragons qui foisonnent dans de nombreux récits, qui contribuent au merveilleux féérique et ludique, mais qui restent cependant souvent présentés comme de simples animaux de compagnie. Le grand dragon est royal, auréolé de mysticité et de majesté. Il est positionné en créature disparue ou extrêmement rare mais l'évocation même du terme impressionne néanmoins fortement les esprits. Nous demeurons dans la lignée de Tolkien avec ses fonctions

[89] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 51.

du réel et de l'irréel de la Faërie qui participe à « la réalisation de la merveille imaginée »[90]. Le lecteur est conduit dans l'histoire merveilleuse en se disant qu'elle est réelle. D'où la préparation à un éventuel retour du dragon et la mise en scène soignée du moment de sa première apparition où les éléments coopèrent pour affirmer sa réalité. Lorsque le dragon paraît, les anciens doutes s'effacent aussitôt, il existe réellement.

Quand l'œuf de Saphira éclot, Eragon comprend enfin qu'il n'a pas trouvé une belle pierre qu'il ne parvient ni à casser, ni à vendre. Mais les récits de Brom l'avaient rendu réceptif à l'existence des dragons (C. Paolini, 2003, *Eragon*). Le cas est identique pour Angus MacMorrow qui ramène chez lui un étrange objet iridescent trouvé parmi le varech (Jat Russel, 2007, *Sea Dragon*). Lorsque le dragon naît, il établit aussitôt le lien avec les contes qu'il connaissait.

Le dragon se présente comme la clé de lecture d'un univers secret sous-jacent depuis toujours, qui va se révéler et se complexifier peu à peu. Il ravit dans les deux sens du terme l'humain qui croit en lui. Ce rôle est souvent attribué à des adolescents ou des enfants en manque affectif et/ou orphelin (les deux cas ci-dessus) qui cherchent dans leur paysage environnant de quoi combler ce vide. Le dragon est visible pour l'observateur, pour l'ingénu, pour l'aventurier et pour ceux qui conservent leur âme d'enfant comme les rêveurs et les artistes.

Lady Ramkin, éleveuse de petits dragons de compagnie dans l'univers du *Discworld* consultée pour ses compétences de spécialiste en dragons, voit la gigantesque empreinte relevée par les policiers. Son exclamation émerveillée prouve qu'elle reconnaît ce dont il s'agit, mais elle en nie l'existence au présent narratif et non l'existence tout court : « A really big dragon. Got it out of a museum, did you ? »[91]. L'espèce est disparue depuis longtemps mais les musées en ont des spécimens. Elle ne croit pas qu'il s'agisse d'une empreinte faite la veille et avance d'emblée la thèse de la plaisanterie. Devant la certitude du policier, elle devient rêveuse et nostalgique. Elle compare le grand dragon aux petits qu'elle possède: « *Draco nobilis* [...] The Noble dragon. As opposed to these fellows […] *Draco vulgaris*, the lot of them. But the big ones are all gone, you know. All gone. Beautiful things, they were »[92]. Ce passage confirme d'une part le peu d'importance accordé aux petits dragons non dotés de parole et, d'autre part, l'auréole mythique du grand visible dans certaines régions alors qu'il

---

[90] J.R.R.TOLKIEN, « Du conte de fées » in *Faërie*, trad. de F. Ledoux, Paris, Christian Bourgois, Pocket réed. 2005, p. 144.
[91] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !* GB, Corgi Book, p. 100.
[92] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !* GB, Corgi Book, p. 100.

peut être totalement absent de certains pays, de sorte que la population en refute l'existence ou doute qu'il existe encore, parce que personne n'en a vu à son époque. Mais il est toujours vivace dans l'imaginaire populaire du roman parce qu'il renvoie souvent à une tranche historique et mythique interne. Dans le passage suivant, Bardon fait poser son dragon Greer sur une colline sans remarquer un petit groupe de fermiers (archétype du sens commun ancré à la terre) curieux de voir ce qui vient interrompre leur routine :

> Several of the older men reminisced about dragons working together with men.
> "I was a wobbly brat, just up on my pegs, when the last family with a dragon left the valley. I don't remember it myself. Just remember my folks talking of it. […]
> "Where've the dragons all gone?" asked one of the oldest men. [...] That will be legend when my grandkids tell stories to their grandkids'[93].

Son récit d'avoir revu un dragon se transformera en légende dans trois générations (primauté de l'élément temps pour qu'un fait devienne une légende), sous-tendant qu'il est sûr que ses petits enfants n'en verront pas. L'idée véhiculée est que des populations entières n'ont pas vu et ne verront jamais de dragon, que le nombre de privilégiés qui en voient un, demeure restreint, mais qu'il ne faille pas conclure pour autant que le dragon n'existe pas ou plus. Ainsi, le doute est insinué. La vue d'une créature supposée disparue, rend nostalgique d'un temps plus ou moins lointain, selon les œuvres, où les dragons étaient plus nombreux et plus proches des hommes. Face à ce survivant, nous remontons le temps ou nous l'effaçons, selon le concept de Lévi-Strauss que « la pensée mythique ne cherche à donner sens à l'événement que pour mieux retrouver l'ensemble de sa mémoire à un niveau en quelque sorte intemporel »[94]. Outre le fait d'être un mythe lui-même, le dragon permet d'accéder à d'autres mythes (des origines, de la Création, de la fin du monde, etc.).

Le temps est responsable du doute de l'existence du dragon chez les hommes, car le temps humain est différent du temps draconique. Le dragon possède une longévité extraordinaire (des milliers d'années) et une capacité à dormir durant des siècles, enfoui dans quelque caverne souterraine, ou figé dans un paysage qui l'intègre peu à peu. Dans la nouvelle de Paul B. Thompson, 2007, *Jaws of Defeat*, un dragon dort depuis si longtemps qu'une forêt de pins a poussé sur son dos. Un feu le réveille, il provoque une onde qui éteint l'incendie mais abat des centaines d'arbres et du coup son dos effleure la surface du sol et ses écailles sont visibles. L'enseignement à en tirer est qu'un dragon peut s'être réfugié n'importe où, à

---

[93] Donita K. PAUL, *Dragonknight*, USA, Water Brook, p. 121-122.
[94] Frédéric KECK, 2005, *Claude Lévi-Strauss, une introduction*, Paris, Pocket/la découverte, Agora, p. 145.

l'homme d'exercer son regard, de respecter les espaces naturels et il les retrouvera, d'autant que le dragon n'est pas géographiquement dispersé, son caractère de *genius loci* ancien veut qu'il soit lié à un territoire précis, sous-tendant que l'homme peut et doit retrouver les connaissances anciennes et les vraies valeurs. Pour J.K. Rowling (cycle *Harry Potter*), les dragons vivent en Roumanie. Pour U. Le Guin, la région est moins précise : les dragons vivent à l'Ouest. Pour Gunnarsson, c'est encore plus imprécis : « the edge of wilderness »[95]. Tous les romans s'accordent à affirmer que le dragon possède un territoire qu'il peut cependant quitter à tout moment s'il y est contraint, une anormalité qui préconise des problèmes. Dans le cycle d'U. Le Guin, les dragons sont revenus dans l'Archipel pour exprimer leur mécontentement. Ils détruisent les récoltes et les fermes parce que les humains ont envahi leur territoire et brûlent, chaque jour, leurs forêts. Ils demandent aux hommes de partir : « They've been after people's livehood, harvests, hayricks, farms, cattle. They're saying, *Begone – get out of the West!* »[96].

Les réactions populaires sont mitigées et fantasmées à la vue soudaine d'un dragon. Elles s'orientent essentiellement vers la crainte pour leur vie et leurs biens (premier point développé ci-après), mais elles prouvent également le fantasme lié aux préjugés de magie draconique (notre deuxième point), la magie et le folklore étant étroitement attachés à la perception de l'hybridité et de la monstruosité du dragon.

- Réactions populaires empreintes de peur

Les grands dragons sont considérés avec méfiance parce qu'ils font l'objet dans chaque région, de clabaudages divergents quelquefois fondés sur un fait qui s'est produit dans la région, amplifié à souhait ; mais le plus souvent, il s'agit de récits empruntés à des visiteurs de passage. Les réactions populaires sont alimentées par les préjugés et la peur de mourir, liés à la différence physique du dragon qui en fait un monstre, car ces réactions n'existent pas face à un dragon métamorphosé comme Sir George du cycle *Mystara*. En général, la Dragon Fantasy qui prône le principe de l'Autre tel qu'il est, et l'acceptation de la différence, évite la métamorphose secrète. Les personnages sont connus sous leurs deux formes à l'instar de Lord Hogan Bight qui est aussi le dragon Crucible pour tous (voir partie II, § 3, b).

Un dragon peut, en principe, s'approcher ou survoler librement un espace humain mais sa soudaine proximité inquiète toujours. C'est le cas de ces bûcherons qui en voient un et établissent la relation de causalité, à savoir qu'un dragon implique la mort : « the form of a

---

[95] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 98.
[96] Ursula LE GUIN, 2001, *The Other Wind*, USA, Hartcourt, p. 96.

dragon, black against the evening sky, they wondered briefly if they were about to die »[97]. Ils changent d'opinion après l'avoir vu disparaître, en même temps que leur peur instinctive, et leur ton est différent : «That old fellow is just hunting. He won't bother us »[98].

La notion de partage du territoire est difficilement acceptée par les hommes et refusée d'emblée aux peuples différents. Dans un espace naturel, un dragon qui passe ou chasse, ne prête pas à conséquence, mais l'apparition d'un dragon au-dessus d'une cité inaccoutumée à en voir, évoque immanquablement le danger. Il peut constituer, pour certains, un rare émerveillement puéril mais dans la plupart des cas, c'est la peur panique de l'hybride fantastique aux capacités physiques inégalables.

Le dragon dérange par son altérité qui force à concevoir d'autres perspectives et d'autres possibles ; alors il est rejeté d'emblée ou il n'est jamais accepté aisément. Les humains l'accusent d'être belliqueux, imprévisible, incendiaire de maisons, destructeur de récoltes et décimeur de troupeaux. Ils le préfèrent mort que vivant. D'où de nombreux romans qui mettent en scène le tueur de dragon, le *Dradonblade* de la trilogie d'E.E. Knight, un chasseur payé pour traquer les dragons dans leur territoire, exterminer les petits, écraser les œufs et ramener des trophées commercialisables.

De son côté, le dragon se méfie des humains qui possèdent des armes compensatrices de leur faiblesse physique. Lorsqu'il doit accompagner un compagnon humain dans une cité, il choisit volontairement de passer pour une monture comme c'est le cas d'Arzosah la dragonne qui voit la foule, entend des cris de peur et conseille à Rhodry de faire preuve de prudence en lui laissant son harnais: « You'd best leave my harness on, Rori. Let them believe I'm tame »[99].

Mais, malgré la présence d'un cavalier, la foule ne s'en approche pas davantage. Dans ce passage, Werda, *the Spirit Talker*, vient défendre la cause du dragon, nécessaire comme témoin au procès de la sorcière, en demandant à la foule de ne pas en avoir peur :

> I have spoken to this dragon. She does have words, she be no mindless beast. She may therefore be reasoned with, and truly, she did assure me that she wishes none of us the slightest harm. [...] Fear not! If you wish, come greet her and hear her speak with your own ears[100].

---

[97] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 3.
[98] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 3.
[99] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 287.
[100] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 291.

Même si le dragon a été ainsi introduit en tant que créature pensante et amicale, par la rebouteuse en laquelle elle a confiance, la population s'éparpille rapidement, déclinant l'offre de Werda de s'en approcher. La peur est un fait récurrent à toutes les situations initiales de Dragon Fantasy, même pour les populations habituées à voir des créatures passer près de chez eux : « Oh well now, we be a hard folk to panic. But truly, it be one thing to see a great wyrm fly past, another to have her land amongst you »[101].

Dans l'exemple ci-après, Jahdo, un enfant libéré des esclavagistes par Dallandra, emmène sa libératrice dans la cité où vivent ses parents. Ils sont accompagnés par Arzosah. Dallandra, habituée à la présence de la dragonne, s'inquiète seulement du manque de place et de l'étroitesse des rues de la ville fortifiée. L'enfant, qui connaît la mentalité de ses congénères, lui conseille d'en taire la présence parce que les dragons sont considérés dans la région comme des voleurs de troupeau. Arzosah refuse le terme de vol ('I wouldn't call it *stealing*. More like a tribute to the beauty of dragons'[102]) sans penser à l'inadéquation du terme beauté, antinomique du dragon pour les fermiers qui ne voient que leurs biens. Sa phrase dite sans ironie prouve la fierté draconique. La dragonne admet que les ruraux puissent détester et craindre ceux de son peuple par méconnaissance et manque de discernement, mais elle ne s'inclut pas dans les dragons « sauvages » qui quittent parfois leur territoire et se nourrissent au passage sur les élevages. Mais elle va néanmoins prélever, elle aussi, quelques bêtes du troupeau pour se nourrir, avec l'assentiment de Rhodry, à l'insu des fermiers.

Nous profitons de ce passage pour apporter quelques précisions sur la nourriture du dragon qui diffère selon le public visé par l'auteur, sa sensibilité, ou son parti pris, pour ou contre lui. Ainsi, les populations de dragons dans leur territoire (idée très récente) possèdent leur propre troupeau (E.E. Knight) sinon, ils chassent le daim ou l'élan dans les montagnes. Seuls se nourrissent des troupeaux, les dragons errants, survivants, ou vivant en territoire humain, mais leur préférence va pour l'animal sauvage car l'idée d'obligation existe dans les textes: « They prefer elk or deer, they will eat cattle and horses only in times of need »[103]. Le dragon est essentiellement carnivore, l'iconographie ancienne ou moderne le montre avec un mouton (voir annexe 36), mais il s'éloigne pour manger. Il s'agit d'un moyen pour l'auteur d'escamoter par pudeur son repas qui risque de desservir sa cause. Saphira s'éloigne toujours lorsqu'elle a très faim et à son retour elle exprime seulement sa satisfaction d'avoir le ventre plein, sans plus de détails, sinon elle consomme la même viande cuite qu'Eragon, comme

---

[101] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 265.
[102] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 265.
[103] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 127.

c'est le cas de la plupart des dragons modernes accompagnés d'humains, même dans les montagnes. Dans le roman de J. Yolen (1996, *Dragon's Blood*) plus spécialement orienté vers un public adolescent, les dragons ne consomment que des céréales et les petits sont nourris avec du jus de feuilles écrasées.

Dans l'exemple ci-après, le repas du dragon s'expose dans le non-dit, avec beaucoup d'humour et de cynisme, laissant l'imagination du lecteur prendre le relais et fermer les yeux sur cet acte atroce. Lorsque le dragon sort du lac, il entend les voix des fermiers au loin et un bêlement tout proche. Sa trop courtoise civilité ne laisse aucun doute sur ses intentions. Le passage omet la voracité, la sauvagerie et les détails d'horreur pour arrêter le regard sur l'image poétique de la laine du mouton s'éparpillant dans l'air, qui suggère également la rapidité du larcin et la modestie du repas.

> "Baaa!" A wayward sheep, having strayed from the herd, grazed along the shore. "Hellooo... " The dragon's eyes gleamed as his tongue flicked hungrily across his lips…
> The dragon idly watched the patch of wool he had belched up bounce in the air above him as he floated along on his back [104].

Le dragon de Pogue ne se sent pas fautif. Il est content d'avoir mangé et non d'avoir tué une bête aux hommes. L'humour se double d'ironie et de sarcasme quand il semble incomber la faute aux fermiers qui chassent le dragon au lieu de surveiller leur troupeau.

Les fermiers n'ont donc pas tout à fait tort de craindre pour leur élevage. Mais comme le lectorat change en faveur du dragon, il n'est plus fautif puisqu'il doit se sustenter.

Dans les romans, les populations humaines finissent par s'habituer à la présence du dragon et les efforts de cohabitation sont visibles des deux côtés. Dans le passage suivant, Arzosah est assise sur l'espace gazonné que le maire a octroyé à leur groupe le temps de leur séjour dans la cité[105]. La population accepte sa proximité sachant qu'elle ne leur causera aucun préjudice mais leurs chiens n'ont pas la même intelligence et la dragonne agacée se retient à grand peine de n'en faire qu'une bouchée. Elle sait qu'elle serait chassée si on la voyait tuer des animaux domestiques, elle en demande indirectement le droit : «'I suppose those belong to someone.' 'No doubt'»[106].

En règle générale, le dragon se montre toujours respectueux des règles qu'on lui a édictées lorsqu'il est en territoire humain. Si elles deviennent trop difficiles à respecter, il

---

[104] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart*,GB, Mandarin Paperbacks, p. 104.
[105] Nous pouvons effectuer ici, un parallèle avec les «gens du voyage» qui traversent les communes.
[106] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 220.

s'éloigne. Il demeure volontiers seul à l'écart afin de ne devoir s'y plier. Le message est qu'une cohabitation est possible du moment que les règles sont respectées. Pour ce faire, il suffit de les énoncer préalablement afin d'éviter la rupture sociale.

Lorsque la peur populaire devient un thème du roman, elle ne se limite pas à la situation initiale mais se poursuit dans le récit avec une progression dans les sentiments, vers la colère qui suscite des comportements irrationnels. C'est l'occasion pour l'auteur de faire une satire de la société en faisant ressortir l'ignorance, la niaiserie, les croyances et les préjugés. C'est le cas du roman de Charles. E. Pogue, 1996, *Dragon Heart*, où le chevalier Bowen a décidé de tirer profit de la peur populaire pour gagner de l'argent. Le stratagème de Bowen est que le bon dragon Draco aille effrayer les gens en crachant quelques flammes dans le ciel pendant que lui, va se présenter comme dracoctone professionnel. Les villageois, en effet, hurlent au retour du dragon (transposition de la peur du loup) et vont demander au seigneur de tuer le monstre selon le partage moyenâgeux des tâches. Dans le passage-ci après, humoristique et satirique, Bowen contemple les réactions paniquées des villageois, toutes conditions sociales confondues, qui viennent de voir le dragon. La condensation des plosives [p] et [t], et les sifflantes [s] et [f] traduisent la cohue.

> The dragon came in low and fast. [...] Just one pass through the marketplace and it was pandemonium. Carts and stalls and goods went topsy-turvy. Panicked people tripped and slipped on spattered fruits and vegetables. [...] the frightened mob [...]. Their haughtiness fled and so did they[107].

Le seigneur fait alors appel à Bowen qui a imaginé un stratagème qui implique le dragon pour gagner de l'argent facile. En fait, le dragon saisit le pieu catapulté en faisant semblant d'être tué en plein vol. Il tombe dans l'eau, nage jusqu'à la berge et y attend son ami Bowen. Cette ruse que le dragon accepte par amitié, rapporte financièrement à l'homme, mais soutient la négativité du dragon dans l'idée populaire qui ne comprend pas que son véritable ennemi est le seigneur qui organise la battue. Le roman exprime le danger mortel que représente la peur pathologique et ses débordements insensés tels la battue ou la volonté d'extermination d'une espèce. Nous avons également l'idée de la perversion du dragon par l'homme qui a exploité égoistement son amitié en l'associant à sa filouterie. La cohabitation des espèces est nuisible.

---

[107] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart*,GB, Mandarin Paperbacks, p. 102.

La nouvelle de Cam Banks, *Chain of Fools*, se fonde sur la divergence de points de vue à propos de dragons. Elle met en scène, d'un côté, un groupe qui réagit avec la peur panique habituelle face aux dragons, de l'autre, Hullek, un ancien seigneur-dragon qui tente vainement de partager sa connaissance de l'existence de bons dragons, car drogué et enchaîné, il a du mal à associer ses idées. Il ne parvient pas parler, sinon pour crier « Hullek » sur différents tons (d'où le nom dont il est affublé).

Sa force impressionnante lui permet de fuir, entraînant avec lui ceux qui sont prisonniers à la même chaîne. À la recherche d'outils pour la couper, ils s'approchent d'un village désert. Soudain, ses compagnons paniquent, le traînent de force dans une auberge où ils l'obligent à se cacher. « Through the crosshatched windows of the inn, he caught sight of the source of their fear. It was a dragon »[108]. Hullek essaie d'en déterminer la couleur en fonction de la forme qu'il distingue vaguement à cause de l'effet de la drogue. Ses compagnons ne peuvent le renseigner parce qu'ils ne le comprennent pas. Ils réagissent envers lui comme s'il était handicapé ou idiot alors qu'il est scindé en deux entités, une pensée claire révoltée emprisonnée dans un corps diminué incapable de l'aider. Leur peur provoque une attitude invraisemblable, ils hurlent, le tirent en arrière, l'obligent à se cacher. Le dilemme d'Hullek reste entier. En tant qu'ancien *Highlord of the Queen Dragon Army of Her Dark Majesty*, il sait que le comportement des dragons dépend de leur couleur, alors qu'il ne peut que produire des cris qui le font passer pour un animal. Leur ignorance le désespère, comme celle des villageois qui ont dû déserter le village en voyant le dragon : « Most, like the rubes of the town, would think all dragons were evil serpents. The villagers had run away from a friend[109].

En résumé, dans la Dragon Fantasy, les dragons vivent sur des territoires souvent convoités par les hommes, ils se déplacent néanmoins librement, mais les hommes refusent qu'ils s'approchent de leurs zones d'habitation. La population ne différencie pas les bons et les mauvais dragons. Mais certains d'entre eux qui partagent la vie d'humains, doivent cependant cohabiter épisodiquement avec la population générale et subir leurs préjugés[110].

Le grand dragon est mal perçu dans le monde rural comme en milieu citadin, aussi le nombre de ses compagnons humains est-il très restreint. En outre, le dragon lui-même accepte difficilement la présence des hommes, chacun accusant l'autre de ne pas être digne de

---

[108] Cam BANKS, « Chain of Fools » in M. Weis et T. Hickman (éd.), 2007, *Dragons of Time*, USA, p. 40.
[109] Cam BANKS, « Chain of Fools » in M. Weis et T. Hickman (éd.), 2007, *Dragons of Time*, USA, p. 43.
[110] Les préjugés de magie draconique et la peur qui en découle seront abordés dans le §4 : le merveilleux magique et divin, p. 429.

confiance. Lorsqu'il doit partager temporairement la vie d'un groupe, il se tient volontiers à l'écart, se contentant de donner son avis à la demande. Il n'offre son amitié qu'exceptionnellement et elle demeure exclusive (point développé dans le chapitre III, le dragon et son dragonnier).

La peur face au dragon renvoie l'homme à un obscurantisme d'un autre temps. Nous retournons vers le contexte du merveilleux médiéval (sans qu'aucune période ne soit réellement précisée), vers un passé obscur où la foi d'une population rustre et ignare lui fait voir des créatures fantastiques monstrueuses ou merveilleuses. Le procédé rajoute à la crédibilité du dragon.

b) Le périple de l'étape 3, un trajet à suivre sur une carte

Le périple représente la plus longue des cinq étapes du roman (de 50 à 90% environ du nombre de pages). C'est dire que la Dragon Fantasy a besoin d'espace et que l'on s'y déplace beaucoup. Si nous considérons l'ampleur accordée au périple dans la trame, elle se glisse sans problème dans la littérature d'évasion dont le roman d'aventure est une forme. Le voyage est lié à la quête et à l'utilisation du déplacement du héros et du groupe, comme procédé d'enchaînement de la narration, de complexification de l'univers par la découverte de différents lieux, peuples et coutumes. Il implique le dépaysement, des rencontres, l'insertion du merveilleux et des émotions. Le périple ne se transforme jamais en errance. Le but est toujours atteint en définitive, malgré une avancée plus ou moins perturbée par la multitude d'événements qui surgissent. Les personnages suivent leur motivation, aussi le périple symbolise-t-il une libre réalisation de son destin.

Les endroits clos se limitent aux rencontres administratives (réunion, rendez-vous) aux exceptionnelles nuits en auberge, aux rares visites rendues à des amis, à des emprisonnements passagers ou encore à des recherches livresques. La plupart du temps, le voyage ouvre l'espace aux hommes. Il apparaît comme une promesse de bonheur puisque les fruits de la quête se découvrent, suivant un procédé souvent utilisé d'exprimer l'extraordinaire par ce qui est ailleurs, l'exaltant et l'inconnu ne pouvant être près de chez soi.

L'espace « amical ou hostile, apparaît aussi avec un degré variable de fluidité ou de densité, de transparence ou d'opacité »[111]. Contrairement aux romans contemporains où l'espace oppressant semble prédominer, la Dragon Fantasy traverse surtout de grands espaces naturels, des montagnes, des vallées, des forêts et le ciel libre à dos de dragon. La découverte

[111] Roland BOURNEUF & Réal OUELLET, 1972, *L'univers du roman*, Paris, Puf, p. 125.

est la priorité, rares sont les relations psychologiques et la complicité établie entre le paysage traversé et les personnages. Au contraire, son renouvellement incessant permet de dissoudre la tension des mauvais moments.

En revanche, certains paysages réagissent à une volonté magique ou divine qui utilise ce biais pour se manifester au héros à l'insu des autres membres du groupe, momentanément séparés par la furie des éléments. Certains lieux sont connus pour leur étrangeté paysagère qui conduit à un dérèglement du comportement pour qui tente de les franchir, et doivent normalement être évités, mais évidemment, nos héros s'y retrouvent à un moment donné. Ces passages à valeur initiatique sont des réminiscences du conte, qui permettent la manifestation du merveilleux.

C'est le cas pour Thelvyn qui se rend vers le *World Mountain* en traversant le *Land of Black Sand*. Il note l'assombrissement du temps: « the sun seemed less bright and the color of the sky was dull and pale »[112], puis l'étrange silence qui laisse présumer l'approche d'un danger qu'il associe instinctivement au démon: « as if the world itself was waiting for something to happen […] he couldn't escape the uncomfortable feeling that something evil was waiting for them to enter its dominion »[113]. Il a l'idée de la transgression d'un interdit, comme s'il passait la frontière d'un autre monde qui impose ses règles au voyageur imprudent. Sur deux pages, la violence naturelle se déchaine: des éclairs, des nuages noirs, l'obscurité et la poussière qui finissent par englober tout le paysage pour désorienter le voyageur et le perdre dans la folie. Les chevaux s'enfuient, l'avancée doit se poursuivre à pied, aucun abri n'est visible et la tourmente se rapproche: « great branches of lightning leapt out of a clear sky», « rolling clouds as black as night spreading out [...] like an inky flood », « the swirling blast of dust », « sheets of wind driving violently through the grass[114]».

La fonction d'entrave de ce déchaînement soudain oblige à prouver sa volonté et sa ténacité. Lorsque Thelvyn commence à se croire atteint par la folie qui touche tous ceux qui bravent l'interdit, il aperçoit trois silhouettes insérées dans le domaine impalpable du fantastique. Puis l'apparition se concrétise, il distingue leurs armes obsolètes (*pikes, scimitars, a battle-axe, a bow*) et apprend qu'il s'agit d'esprits guerriers d'un autre univers, *the three Yak Brothers*, venus leur apporter leur aide inopinée en leur ouvrant un chemin jusqu'à la montagne (réseau d'actions normal de l'étape 3). Les fantômes deviennent une réalité acceptée de manière logique car ce monde possède ses propres lois. Nous sommes de plain-

---

[112] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 203.
[113] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 203.
[114] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, pp. 203-205.

pied dans le merveilleux qui « se caractérise par la seule existence de faits surnaturels, sans impliquer la réaction qu'ils provoquent chez les personnages »[115] qui « admettent de nouvelles lois de la nature par lesquelles le phénomène peut être expliqué »[116]. En effet, la Dragon Fantasy répond au besoin de merveilleux qui donne à rêver en permettant l'aide soudaine de forces magiques.

Le voyage est un moyen de connaître le monde, un accès au savoir vrai et non plus théorique. C'est le domaine de l'anthropologie qui consiste à observer le fonctionnement de la vie sociale, auquel il faut adjoindre une démarche ethnographique, puisque le voyage permet de jeter un regard extérieur et impartial sur les différentes sociétés. La condition préalable est de rompre avec la société d'origine. Même si le narrateur omniscient décrit la majorité des scènes, il accorde parfois au héros le soin de voir, par une focalisation interne et une certaine qualité du regard axées sur la découverte et l'émotion face à la nouveauté.

Le périple est également un moyen pour faire cohabiter les éléments disparates du groupe, nécessaire pour que se tisse l'amitié. Ce n'est qu'au bout de semaines de voyage qu'ils finissent par découvrir leurs points communs malgré leur diversité, leurs atouts et leur complémentarité.

Si le voyage est si long, alors qu'il n'est pas toujours ponctué de péripéties, c'est qu'il est surtout riche en apprentissage des relations et en découverte de soi. C'est un voyage initiatique et didactique, fondé sur l'expérience vécue et ressentie.

Un trajet qui se suit sur une carte : le cheminement d'Eragon[117]

La vraisemblance de l'univers repose sur un certain nombre d'éléments extérieurs au texte, les annexes jointes au roman (Le Guin, *Earthsea*), quelques croquis de l'auteur (Tolkien, *The hobbit*), des illustrations hyperréalistes, parfois des photos (Sanders, *Chronicles of the Dragons*). La carte est également un paratexte indispensable au genre. Elle ouvre chaque roman et permet au lecteur de suivre le long cheminement des héros.

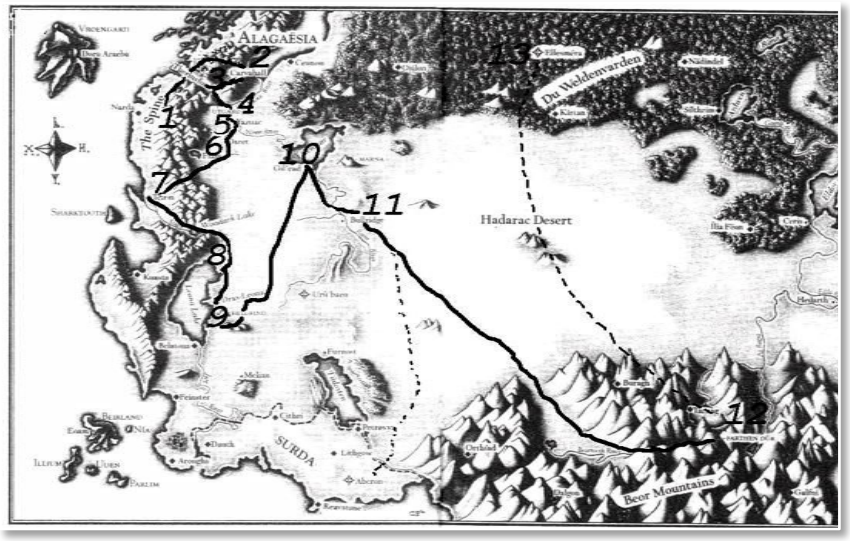
La carte géographique possède, en Dragon Fantasy, le rôle pour lequel elle est née – grâce à Anaximandre de Milet, au VIème siècle avant notre ère – de servir de pensée visuelle, de transposer le réel et d'aider la mémoire. La carte dont l'effet de réel est trompeur à dessein, positionne le lecteur en voyageur. Elle le rassure. Il pourra se situer tout au long de la

---

[115] Tzetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, « Points », p. 52.
[116] Tzetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, « Points », p. 46.
[117] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf. Les citations empruntées à ce roman seront ici, signalées « Paolini » suivies du numéro de pages correspondant.

narration, repérer les lieux, leurs caractéristiques topologiques (bord de mer, plaine ou montagne), et visualiser le périple. En effet, les romans sont épais et les villages ne sont souvent mentionnés qu'une fois.

L'étude du trajet parcouru par Eragon permet d'appréhender l'utilité de cet outil visuel. Sur la carte présentée à l'entrée du roman, nous avons tracé le périple de plusieurs mois qui permet d'embrasser d'un seul regard, l'ensemble de l'étape 3. Le numéro 1 est le lieu de départ, et le 12, le lieu d'arrivée. Il n'y a aucun retour en arrière. Deux traits sont en pointillés : celui qui s'écarte de la ligne 11-12 représente le projet initial non abouti, de se rendre au Surda, et l'autre, la portion entre les numéros 12 et 13 indique le trajet envisagé à la fin du premier tome, qui n'est effectivement suivi qu'au début du deuxième.



Carte présentée en double page à l'entrée des romans du cycle *Eragon*, C. Paolini.

Au départ, Eragon est à la chasse dans **The Spine (1)** lorsqu'il découvre l'œuf de dragon et retourne chez son oncle, près de **Carvahall (2)**. Après l'éclosion de Saphira et la dénonciation aux Ra'zacks par Sloan le boucher, Brom et lui fuient à **Therinsford (3)**. Ils achètent des chevaux à **Utgard (4)**, traversent la plaine vers le village d'**Yazuac (5)** où l'amoncellement de cadavres des villageois pousse Eragon à exprimer sa magie pour tuer ses poursuivants. Ils vont acheter de la nourriture à **Daret (6)**. La découverte d'une flasque d'huile de Seithr transformée les met sur la piste des marchands. Ils vont à **Teirm (7)** ville portuaire où ils sont hébergés chez Joed et où Eragon fait la connaissance de l'herboriste Angéla et de son *wolf-cat*, Solembum. Ils apprennent que l'huile est apportée par des esclaves à **Helgrind**, depuis **Dras-Leona**. Ils vont à **Dras-Leona.** En route, ils sont attaqués par des Urgals qui connaissent désormais l'existence du dragonnier. Eragon a une vision d'Arya. Ils continuent leur route, déjeunent à **Fasaloft (8)** avant d'arriver à **Dras-Leona (9),** immense

ville-marché, sur les bords du lac. Ils tombent dans un piège des Urgals, s'enfuient, mais ils sont faits prisonniers. Pour protéger Eragon, Brom reçoit le coup de poignard fatal. Apparaît Murtagh. Brom révèle quelques secrets et offre son épée avant de mourir. Eragon lui fait une tombe au sommet de la montagne (peut-être celle d'**Helgrind**). Eragon et Murtagh vont à **Gil'ead (10).** Eragon est attaqué et emmené inconscient dans la prison de **Gil'ead** où il découvre l'elfe et Durza, le *Shade* qui l'a capturée. Durza disparaît lorsque la flèche d'Eragon l'atteint au front. Eragon attache l'elfe sur Saphira et fait le trajet à cheval avec Murtagh. Ils décident de se réfugier au **Surda**, état libre qui a fait sécession. Ils font un large détour par le désert du **Hadarac**, pour éviter **Urû'baen** où vit le roi et passent près de **Bullridge (11)**. Dans l'esprit de l'elfe, Eragon apprend qu'un poison se propage dans ses veines et que l'antidote se trouve chez les Vardens. Une colonne d'Urgals les prend en chasse. Ils foncent vers les **Beor Mountains,** découvrent la chute d'eau qui cache l'entrée de **Tronjheim,** la cité des nains dans le cratère de **Farthen Dûr (12)**. Murtagh est emprisonné car le roi a reconnu le fils de Morzan, le parjure qui a tué le dragon de Brom. Arya est sauvée. Ils préparent le combat final sous **Farthen Dûr**. Eragon tue Durza lors du combat, mais en garde une cicatrice similaire à celle de Murtagh. Un sage lui conseille d'aller à **Ellesméra (13)** chez les elfes.

Certains détails géographiques et directionnels nous permettent de penser que l'auteur travaille à l'écriture de son roman avec la carte sous les yeux, comme cette phrase par exemple : « When they arrived at the Spine's foothills, they turned and followed the mountains south » (Paolini : p. 248). Ou celle-ci qui dénote une connaissance paysagère qui dépasse la vue obstruée qu'ils en ont du sol, car il s'agit d'une vue plongeante à partir du ciel (souvenir à dos de dragon pour Brom qui parle, ou penché sur une carte pour l'auteur) : « In the middle of the mountains rests the Woadark Lake. A river flows from each end of it and both are called the Toark. We see the eastward one now. It runs south and winds through the brush until it joins Leona Lake. The other one goes to the sea » (Paolini : p. 249).

La carte est indissociable du roman. Elle est présente en pré-texte mais également à l'intérieur du récit, lorsque Jeod la déroule devant Eragon. Celui-ci découvre la totalité de son espace cloisonné dans ses frontières infranchissables, l'océan à l'Ouest et les Beors, à l'Est. La seule vue d'ensemble qu'il avait eue avant, était son village et les champs alentours, en descendant *The Spine*. Cette carte décrite dans le texte, ne fournit aucun renseignement supplémentaire sur ce qui existerait en-dehors de son cadre (deuxième frontière) : « The map was empty to the east of the Beors.[...] its eastern end was unmapped » (Paolini : p. 316). Les commentaires d'Eragon, son association de lieux et de personnages, les noms lus, prennent une ampleur psychologique. Il situe d'abord *The Spine*, Carvahall et la vallée de Palancar, les

lieux connus, associés à son enfance et auréolés de nostalgie. Puis, il guide le regard sur la partie du monde où se déroule l'action, son centre étant la ville impériale où vivent le roi tyran et son dragon noir. Le reste est inconnu, inutile à la narration, arrêté à ses frontières. La carte se résume à sa fonction de guide du lecteur, elle n'est pas le reflet de la richesse paysagère de l'univers parcouru, elle supporte le texte.

Les héros font des projets qui ne sont pas toujours réalisés, ils visitent énormément de lieux dont l'intérêt dans la trame narrative est très inégal, le périple est long mais il constitue leur formation temporelle et psychologique comme celle du lecteur, nécessaire pour affronter le moment crucial du roman, le combat contre l'innommable.

c) Le combat final de l'étape 4 et son symbolisme

La Dragon Fantasy emprunte aux jeux, à la prépondérance acquise par l'image dans notre société et au contexte chevaleresque, l'importance allouée au combat. Les armes issues d'un « ancien temps » (non spécifié, non localisé) permettent de se défendre et d'avancer dans un monde où la loi est bafouée par des barbares. La fin doit être heureuse et le monde libéré, quel que soit le chaos préalable.

- La Dragon Fantasy et la guerre

La situation de guerre et de siège sourd dans tout le roman. Elle est lointaine mais se rapproche inexorablement et devient peu à peu le centre des conversations: « Every day more grim news poured into Teirm »[118]. La psychose s'empare de la population, des gens fuient leurs maisons en entendant les atrocités: « there were reports of powerful people disappearing from their houses in the night and their mangled corpses being discovered in the morning »[119]. Le climat d'insécurité gagne la population.

Le conflit ne se cantonne pas à une région, il bouleverse la société, oblige les gens à une combativité sans tergiverser, pour protéger leur vie, leur biens et retrouver la paix. La guerre, à commencer par le terme même, ébranle les esprits, elle ouvre les portes et rapproche des êtres de toutes les catégories sociales avec un même sentiment de peur et d'impuissance. Roger Caillois a étudié les dysfonctionnements qu'elle induit : l'extrême tension, la ruine indistincte, l'effort des populations, la destruction des libertés et des loisirs, le non-respect des individus, le départ forcé de son foyer et de son travail, la séparation des familles. La guerre « s'empare des biens, exige le temps, la fatigue, le sang même des citoyens »[120]. Certains

---

[118] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 307.
[119] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 307.
[120] Roger CAILLOIS, *L'homme et le sacré*, 1950, Paris, Gallimard, « Folio essais », N° 84, p. 222.

réagissent en prenant parti pour l'assaillant ; des hommes vont guerroyer, attirés par le salaire plus facilement gagné que dans les champs. Dans notre contexte littéraire, la guerre s'empare également des enfants qui se positionnent dans la société par rapport à leur famille (entrée dans le monde des adultes). Les femmes ne sont pas épargnées, nous avons celles qui pleurent le départ de leurs enfants ou de leur mari, et celles qui s'engagent comme guerrières, se battent avec, contre et comme les hommes, se montrant capables des pires cruautés pour parvenir au commandement (le personnage de Kitiara in Weis & Hickman, *Dragons of Winter Night*). La guerre omniprésente transforme la vie, les mentalités et les lois.

La Dragon Fantasy exprime la nécessité de lutter contre l'exploitation des forces bâtisseuses d'une société, à des fins personnelles, de lutter contre la domination tyrannique et contre l'animalité. Elle met cependant en avant les points positifs engendrés par la guerre, tels que l'effacement des querelles devant le danger et l'organisation de l'entraide. Dans l'étape 4, nous assistons au combat décisif, devenu la seule issue possible, la tâche ultime et l'accomplissement des héros, l'emploi de la violence défensive en réponse à l'offensive.

- « Light Versus Dark »

Le combat atteint un niveau planétaire et divin, qui le transforme en symbole. Les auteurs positionnent le combat final dans la symbolique dyadique de la Lumière contre l'Obscurité par le choix des titres de leurs chapitres : « Light Versus Dark »[121], « The Sun rises. Darkness descends »[122] ou encore les deux derniers chapitres de Paolini, 2008, *Brisingr*, « Shadow of Doom » et « Sunrise ». La dualité ténèbres/lumière se relie à la conception judéo-chrétienne du combat de l'homme pour gagner sa place près de Dieu, l'éternel combat manichéen du Bien contre le Mal. Par ce combat héroïque et/ou divin, le vainqueur se positionne dans la lignée des héros solaires à la suite de Bélénos, Marduk, Persée, Lug et Beowulf ou encore de saint Michel.

Dans le récit, la lumière est rattachée au héros humain ou au dragon qu'il est devenu, non au groupe qui participe au combat auprès de lui. Elle s'exprime par sa magie ou complète sa transformation corporelle merveilleuse. Ainsi, c'est la lumière qu'il produit qui permet à Thelvyn de vaincre Overlord, lumière qu'il est devenu extérieurement et profondément grâce à sa nouvelle identité de dragon de diamant : « the pure light of Diamond's very being » « Diamond released a final sustained flash of intense light, and the massive, grotesque body of the Overlord dissolved in the glare »[123].

---

[121] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Water Brook, p. 380.
[122] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1985, *Dragons of Winter Night,* USA, TSR/WC, p. 361.
[123] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 380.

Cette lumière est d'autant plus radieuse que le paysage alentour, réduit, se caractérise par son obscurité et la force destructrice des éléments.

- Le déchaînement des éléments

La violence des éléments naturels contribuent à plonger le lecteur dans le contexte primitif, chaotique, mythique et magique. Les combattants sont déroutés, comme l'exprime la phrase de Huma : « How did one fight a storm ? »[124]. En effet, les humains ne savent pas se battre contre les éléments lorsqu'ils réagissent comme une garnison obéissant aux ordres pour protéger le champion du Mal, épicentre du phénomène. Ces forces sont parfois mues par des magiciens, mais la plupart du temps, elles semblent agir d'elles-mêmes. Elles ont une part indéniable dans la création de la tension de l'atmosphère fantastique. Et le déchaînement de la tempête s'insère dans une poétique de l'angoisse. Les nuages en sont les premières manifestations. Ils s'assombrissent au loin, s'approchent et couvrent progressivement le paysage de leur condensation fantasmagorique: « Great banks of clouds began to gather [...] a vast, towering storm loomed dark and threatening »[125] délimitant l'arène du combat d'une barrière palpable: « great bank of storms, a wall of darkness »[126], « The sky suddenly became dark all around them »[127]. Tout est amplifié afin de créer l'étouffement. La barrière de nuages pousse les antagonistes vers le centre leur interdisant de fuir le combat. Les éclairs viennent ensuite apporter leur lot de violence, d'aveuglement et de folie qui transforment l'espace en paysage cataclysmique, et l'homme, en créature préhistorique. Les phrases courtes se multiplient pour offrir une description parcellaire et des actions saccadées. Lorsqu'un personnage prend le relais, ses gestes sont hésitants et le texte regorge d'expressions d'approximation qui traduisent la vision indistincte, *something*, *confusion, look as if*, *seem.* C'est ce qui ressort du début de la page 321 de *The Legend of Huma*: « dragons seemed to appear and disppear each time he blinked », « confusion seemed to be spreading », « he could not identify who had perished », « Rider and mount vanished ». Les sens sont en alerte et rien n'est certain. L'obscurité enferme chaque combattant dans un espace restreint où il est seul au monde face à son destin, l'obligeant à ne compter que sur lui-même. De temps en temps des cris ou un bref aperçu d'un compagnon en difficulté ou du corps d'un être connu, ajoutent au tragique. Les champs lexicaux croisés de la violence soudaine, de la noirceur et des

---

[124] Richard KNAAK, 1988, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 332.
[125] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 336.
[126] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 368.
[127] Richard KNAAK, 1988, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 332.

manifestions atmosphériques établissent la perception chaotique mythique de la fin du monde et l'angoisse de l'approche inéluctable de la mort.

- Le chaos paysager

La violence atmosphérique ébranle l'équilibre psychologique, mais elle n'est rien en comparaison de la violence générée par l'entrée des dragons dans la bataille et leur feu. La destruction est à leur image, gigantesque et terrifiante (rapprochement effectué avec l'image des bombes larguées dans les guerres modernes propagées par le cinéma). Le sol tremble sous l'impact, les falaises explosent, la poussière soulevée obscurcit le paysage, le feu embrase les plantations et les forêts avec une allitération de sifflantes (f, s et ch) qui exprime la férocité des flammes:

> They opened their fiery jaws releasing great, branching sheets of lightning that danced over the mountainside, exploding stone and earth. The land itself was shaken violently, rent and splintered by graping cracks, so that entire cliffs and hillsides collapsed in great avalanches of stone and dust. Floods of immense flames washed over the lands, so that great stands of trees flashed into fire and exploded in the fierce heat[128].

Dans l'étape 4, les dragons sont avec les hommes (entre autres espèces) dans les deux camps. Ils agissent des deux côtés avec la même violence. Le combat atteint cependant rarement une cité, auquel cas, les adversaires sont généralement bloqués à la porte afin que la population puisse être évacuée. Nous assistons surtout à la destruction d'un paysage qui devient symbolique de l'éradication d'un système établi de longue date. La destruction du système permet d'annihiler le tyran, aussi, en plus du mythe de la fin du monde, trouvons-nous le chaos obligatoire au remodelage paysager et psychologique, la nécessité de détruire pour reconstruire sur de nouvelles bases qui constitue l'ouverture de la situation finale.

- Deux armées en présence

Le camp des héros (généralement retranché dans un fort ou les ruines d'un camp militaire) vit l'angoisse de l'attente de l'attaque de l'armée adverse, une attente lourde d'expectatives. Les personnages, comme le paysage environnant, sont plongés dans un silence oppressant. Thelvyn pressent le bouleversement sociétal à venir: « All the world was silent, waiting. Brooding. 'I feel almost as if the world is waiting for one of the ancient gods to die, and nothing will ever be the same'»[129]. Le bruit revient soudain alarmant, d'abord fragmenté

---

[128] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 340.
[129] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 353.

en différentes notes (cris, sons de corne, de trompe), pour avertir du commencement des hostilités. Puis il s'amplifie et se propage avec l'avancée des troupes à découvert, essentiellement des fantassins dont nous entendons le bruit des pas martelant le sol et le bruit des épées frappées sur les boucliers qui scandent la marche, traduite par une succession de courtes propositions de monosyllabes : «With shrieks and yells, the blaring of horns, and clashing of shield and sword »[130]. La finalité de ce tapage est multiple, il sert à destabiliser l'adversaire en instaurant la sauvagerie, préconisant la barbarie à venir, il amplifie le nombre de combattants dont il indifférencie les éléments dans une masse compacte. Il immerge également les soldats dans une frénésie qui leur fait oublier leur propre peur. La force en marche impressionne par son ampleur: « their invasion force moved slowly across the land, five entire armies marching side by side a mile apart, each army advancing in a column two hundred yards across »[131].

Les deux armées sont inégales. Celle des héros paraît pitoyable par son infériorité numérique, la jeunesse des soldats, leur manque d'expérience et ses pertes déjà visibles : « The dragonarmies marched upon the Tower. The young knights – *the hundred or so that were left* – stood silently on the battlements watching as the vast army crawled across the land with the *inexorability of devouring insects* »[132]. Dans le clan adverse, les forces de combat sont rigoureusement hiérarchisées et soumises à l'obéissance non dérogeable du chef, sous peine de mort. Pour les hommes, comme pour les dragons, les autres espèces et les monstres asservis, n'existe d'autre alternative que se battre et tuer, ou se faire tuer. Ils se lancent alors dans la bataille avec hargne et brutalité dès le départ, sûrs de leur supériorité numérique, physique et magique. Leur plan de bataille semble n'avoir aucune faille, chaque groupe a sa tâche. Tels Attila et ses éléphants, ils sont accompagnés de lourds animaux chargés d'ouvrir le passage et damer la route faite pour les chariots de ravitaillement:

> Veydrans and other warriors, advanced well ahead of the columns, seeking out spies and traps. *Great beasts* gathered from many strange worlds led each army, *tearing out trees* and stones and *tossing them aside* like playthings, while other *massive animals* followed behind to *trample the torn road into a hard-packed road*. After that came the

---

[130] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1985, *Dragons of Winter Night,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 362.
[131] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 330.
[132] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1985, *Dragons of Winter Night,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 361. C'est moi qui souligne.

> soldiers, rank upon rank, drawn from many different races, interspaced with trains of supply wagons[133].

Du côté des héros, l'obéissance à une armée de métier n'existe pas. Les seuls monstres sont les dragons qui s'enrôlent librement dans le combat, sous-tendant que l'ardeur ou la détermination vient de la réflexion sur les enjeux et de l'amitié qu'ils se portent. L'instant de panique dure peu, le petit groupe de héros se déploie pour se donner la foi et le courage de faire front. En général, les dragons amis se font attendre. Lorsqu'enfin leur unité salvatrice arrive, elle est acclamée, la peur s'efface et la joie explose (le mythe de la cavalerie des *Westerns*), notamment si elle se compose de cinq mille éléments efficaces comme ici :

> The dragons came not in full strength, five thousand strong [...] Darting in and out between the tops of the trees, they seemed to appear without warning from all directions at once, their attack runs carefully timed so that they all descended upon their enemies at the same moment. And they attaked not at one place but along the twenty-mile length of the ranks of the invaders[134].

Les dragons possèdent une vision globale de l'espace, d'en haut, ils peuvent déployer leur force pour asséner le coup fatal, de sorte que le combat se conclut très rapidement grâce à leur aide. Un dragon dans les rangs galvanise les troupes, une horde assure la victoire et marque la fin du combat.

- l'uniforme et l'organisation militaire

Le combat final est un moment grave que nos héros n'abordent jamais avec leur spontanéité habituelle. Les jours précédents sont réservés à un entrainement intensif au maniement des armes. Ils se défont de tout ce qui peut les gêner pour ne porter que ce qui optimise leurs mouvements et leur protection. Outre l'armement, les vêtements sont soigneusement choisis. Ainsi, Bardon constate que Kale et sa mère avaient troqué leurs vêtements amples et confortables pour des collants souples d'un matériau très moderne : « matching outfits that would not hinder their movements during a fight [...] fitted garments of a blue material that stretched easily »[135]. Dans le camp des héros, le terme d'uniforme peut sembler inadéquat dans le sens où chacun porte le sien et qu'il ne correspond pas à l'uniformisation du groupe. Mais c'en est un véritablement dans la mesure où il le revêt

---

[133] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 330. C'est moi qui souligne.
[134] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 331.
[135] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Water Brook, p. 345.

spécialement pour ce combat et qu'il lui fait prendre conscience de son choix définitif d'appartenance à un système de valeurs, plus qu'à un groupe.

Dans le camp adverse, l'uniforme endossé marque l'abnégation obligée et visible d'une personnalité individuelle pour celle du groupe qui prend le pas sur la personne. L'uniforme rend autre physiquement et psychologiquement, car comme le dit Caillois, l'homme quitte « tout ce qui le distinguait d'autrui, pour servir la communauté, non comme il l'entend, mais selon ce que cet uniforme lui commande de faire et au poste qu'il lui désigne »[136]. L'uniforme, dans leur cas, dépasse l'idée de vêtement pour véhiculer celle d'uniformité. Les troupes adverses sont reconnaissables à leur uniforme. Les monstres employés comme soldats ont la même connotation d'uniformité car nous les rencontrons, dupliqués à l'infini, sous l'appellation de leur espèce, telles les colonnes d'Urgals (Paolini) ou les Orcs (Tolkien).

L'adversaire n'est pas individué, il se déplace toujours en groupe, réduit à l'uniforme qui implique l'obligation d'exécuter les ordres sur le champ, d'où la menace qu'il représente et la peur qu'il incite dès le début du roman. Tandis que le groupe des héros se démarque, au départ, par son aspect misérable, l'absence d'uniforme, un armement à leur image (outils ou armes de chasse, hache, arc et flèches, arbalète, couteau, pique). Si les autres personnages ont déjà quelque expérience des armes lorsqu'ils intégrent le groupe, le héros humain part de rien. Il s'entraîne à l'épée et s'endurcit au fil du roman, il apprend à se battre à cheval et à dos de dragon.

Le combat final est la révélation de ce qu'ils sont devenus. Au premier plan de la mêlée, avec des soldats organisés en troupes, le meneur prend le commandement dans un uniforme neuf, symbole de la reconnaissance identitaire, en plus de la protection physique, et de la sensation de force qu'elle lui confère. Lorsque Saphira voit l'armure que les nains ont fabriqué pour elle, elle a aussitôt un regard déterminé: « *Dragon armor* ! Let's try it on, she said, a fierce gleam in her eye »[137]. Eragon revêt son armure et remercie Orik qui n'est pas dupe de son sentiment de fierté puisqu'il lui rétorque d'attendre qu'elle lui sauve la vie avant de se pavaner.

En temps de guerre, tuer n'est pas un crime. Mais le camp adverse se montre sans merci pour les plus faibles, même des leurs, alors que côté des héros, le combat n'est pas dispersé en d'inutiles expressions de violence gratuite. Alors la guerre devient un

---

[136] Roger CAILLOIS, *L'homme et le sacré*, 1950, Paris, Gallimard, coll. Folio essais N°84, pp. 222-226.
[137] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 694.

accomplissement héroïque. Elle se double, en Dragon Fantasy, de la destruction du Mal par le Bien et du retour de la lumière symbolique.

L'idée de la guerre louvoie dans la société moderne aux tensions politiques et sociétales quotidiennes. Elle est ici, mise en scène pour exprimer le paroxysme qu'elle représente dans la destruction normalement contraire à l'attente d'un monde évolué. La seule guerre admissible, est celle qui cherche à éliminer le mal qui est en nous, la cause profonde du mal-être individuel.

Nous clôturons ici cette partie sur les éléments itératifs de la Dragon Fantasy dont nous rappelons les grandes lignes. Dans un premier temps, nous avons établi la trame de cinq *étapes* du récit : la situation initiale, la constitution du groupe, le périple, le combat final et la situation finale d'ouverture.

Dans un deuxième temps, nous avons examiné huit *mobiles littéraires* qui peuvent apparaître au niveau de l'une des étapes ou dans les cinq. Les *mobiles* ont tous un schéma d'action évolutif qui aboutit à une révélation (logique de la transcendance propre au genre).

Chaque étape se fonde sur des *réseaux d'actions* qui représentent la mise en scène des *mobiles* dont chaque auteur est libre. Aussi apparaissent-ils avec une certaine permutabilité interne, quel que soit leur nombre, leur complexité et la rapidité de leur enchaînement.

Pour qu'un roman intègre la Dragon Fantasy nous devons trouver à la fois la trame, les mobiles et le postulat de peuple dont nous abordons à présent l'étude des caractéristiques, l'identification des individus, le mode de vie et les capacités magiques.

En effet, nous avons posé le principe de l'existence de peuples dragon et d'une nation draconique très anciens. Les dragons seuls intégrés au récit participent à la transformation des moments les plus importants en rituels merveilleux symboliques. Qu'en est-il de populations entières ? Quel en est le symbole ? Où se situe l'humain ?

II – LE PEUPLE DRAGON DE LA DRAGON FANTASY

Le dragon accède à une place privilégiée parce qu'on lui accorde le rang de créature la plus ancienne qui existait avant le temps des mythes humains. Il a été vu au fil des siècles, il a participé à suffisamment de faits pour être présent dans les légendes héroïques de tout temps. Nous en avons les vestiges d'une mémoire iconographique importante dans le monde entier. Outre le statut de primo-existant sur la planète ou peut-être de primo-arrivant, la Dragon Fantasy montre qu'il s'est multiplié et qu'il existe aujourd'hui un peuple draconique. C'est un terme qui sous-entend une culture, un système politique et un mode de vie particuliers, autrement dit un trésor anthropologique, une mémoire ancestrale et des connaissances fondamentales pour l'humanité, qu'il convient de sauvegarder au même titre que n'importe quelle autre civilisation ancienne. De nombreux romans complètent l'image de trésor en adjoignant aux dragons l'existence de documents très anciens précieusement conservés, à l'instar de cette bibliothèque de la cité draconique de Windreach:

> There was a great library with books that had been gathered for thousands of years, many from the time before the Rain of Fire, ancient texts from a hundred or more nations that had risen and fallen again throughout history, some already forgotten to the outside world[138].

L'expression « outside world » adresse avec un clin d'œil, un message à notre monde qui n'a pas su conserver d'énormes richesses culturelles dans le monde entier : renouer avec le peuple dragon est symboliquement la possibilité d'en retrouver certaines.

De ce fait, la figure du dragon est ambivalente. Il incarne d'un côté le redoutable adversaire que l'homme, en éternel conquérant égocentriste, veut exterminer pour imposer sa domination et abuser de ses richesses sans partage, ni limites. Le dragon symbolise tous les opposants à l'oppresseur et, de ce fait, tous les combats pour conserver l'identité et la liberté. C'est le thème de la trilogie *The Age of Fire* (2005-07) d'E.E. Knight où la figure du dracoctone, *the Dragonslayer,* se profile en permanence créant l'atmosphère d'insécurité chez les trois jeunes dragons orphelins qui ont vu l'assassinat de leurs parents, ont fui chacun de leur côté et errent avec l'espoir de se retrouver et de rejoindre un éventuel peuple dragon parce que, seuls, ils sont à la merci des autres, condamnés à perdre leur identité ou leur vie. Les dragons constitués en peuple réagissent violemment. Dans le roman d'U. Le Guin, 2002,

---

[138] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 113.

The Other Wind, furieux, ils quittent leur territoire et viennent détruire les récoltes des hommes qui ont outrepassé les limites en détruisant les forêts, en apprenant la magie et la Langue de la Création qui leur sont réservées selon le pacte ancestral du *verw nadan*.

De l'autre côté, on lui reconnaît un droit de regard sur ce qui se passe sur la planète, parce qu'il représente l'Ancien, le Sage, le possesseur du savoir. Lorsque les relations sont pacifiques, l'homme montre, face au dragon, du respect pour ces ancêtres gardiens de la mémoire de la planète entière. On fait appel à leur sagesse, à leur savoir et à l'expérience de leur longue vie pour aider à résoudre des problèmes posés par les sociétés humaines en proie à d'éternelles guerres déclarées ou larvées et de conflits de personnes et d'intérêts. Il peut alors être médiateur et intercéder pour la paix. Nous verrons qu'il ne se mêle pas des affaires humaines tant que sa vie ou son territoire n'est pas menacé par le fait d'hommes ou d'autres envahisseurs. Il leur apporte alors sa diplomatie et au besoin, sa force physique et son autorité. Nous sommes dans un contexte de revirement total des idées ordinairement reçues du dragon. Le concept du bon dragon l'emporte sur celui du mauvais, il amène l'homme à penser positivement, à reconnaitre ses faiblesses et à chercher à s'améliorer.

Lorsque le problème est résolu, chacun va de son côté, car dragons et hommes ne doivent cohabiter : « men and dragons cannot share the wind »[139]. Les dragons qui persistent à vivre chez les hommes ou les hommes qui vont vivre chez les dragons, se dénaturent obligatoirement avec le temps et l'intégration due à leur infériorité numérique. Ils perdent leur identité et les attributs culturels de leur espèce. Les dragons deviennent de simples bêtes: « Some dragons come east with us, but not keep the language, forget, and forget to fly »[140].

Pour le définir, nous avons tendance à le positionner par rapport à l'homme et aux autres espèces réelles ou imaginaires. Or, il est à part, inclassable dans une classification établie par l'homme. Tous les romans de Dragon Fantasy exposent la même théorie, à savoir que les dragons ne sont pas des animaux, parce qu'ils sont doués d'intelligence, qu'ils raisonnent et s'expriment. Chaque cycle romanesque donne la parole à un personnage pour exprimer certaines opinions sur l'origine du dragon et sur ce qu'il est. Cette répétition prouve le besoin de le positionner par rapport aux autres espèces vivantes et féeriques, d'approfondir et de faire évoluer son idéation qui demeure entachée de solides préjugés et, au final, de transformer son concept à la longue.

---

[139] Ursula LE GUIN, 2001, *The Other Wind,* USA, Harcourt, p. 152.
[140] Ursula LE GUIN, 2001, *The Other Wind,* USA, Harcourt, p. 203.

1- Un peuple aux origines mystérieuses

Tous les personnages du roman qui ont été en contact avec des dragons, à plus forte raison, ceux qui vivent auprès des dragons, certifient qu'ils ne sont pas des animaux et qu'il est impossible de les classer dans une catégorie scientifique établie par l'homme (végétaux, insectes, animaux, monstres, créatures féériques, hommes ou hominidés). L'effort de réponse des textes prouve qu'aucun auteur ne classe le dragon dans la catégorie des monstres ou des créatures féeriques, mais qu'il faut bien rajouter une catégorie dragon. Des suppositions courent sur une possible espèce extraterrestre qui se serait installée sur la planète à ses débuts, ou l'une des toutes premières formes apparues dans le chaos de la création du monde ou encore, la première créée par les dieux.

a) Le dragon, créature originelle ou extraterrestre

« Dragons are not beasts »[141] s'écrie Sir George lorsqu'Aalsten, le maire de Graez, s'inquiète de savoir de quels moyens il dispose pour défendre leur village en cas d'attaque de ces bêtes sauvages. Sir George qui se positionne en leur défenseur, est bien placé pour soutenir cette affirmation. Il est lui-même un drac métamorphosé vivant parmi les humains depuis deux siècles. Il porte le nom du saint chevalier qui a pourfendu la Bête, le symbole du Mal, établissant par un symbolisme filé que le dragon a perdu sa bestialité depuis cet acte héroïque. Il accuse les légendes d'en propager une image déplorable pour mettre l'homme en valeur. Il désapprouve le fait que les contes, toujours divulgués et amplifiant à souhait la bestialité du dragon, demeurent vivaces dans les mémoires. Ces récits qui partent d'une méconnaissance du peuple dragon et qui proviennent du manque de contacts entre les deux espèces, contribuent à l'ancrage de préjugés dévalorisant :

> You have had little contact with real dragons. Most of the old stories describe them as great evil beasts that eat people and guard fabulous treasures. If some hero in a story needs a treasure or a magical item or is seeking a reputation as a warrior, all he needs to do is find a dragon to kill. But you should know that dragons are the oldest race in this world, that they are overall the most intelligent species and that very few of them are evil[142].

Le prologue de ce roman laisse même supposer que c'est l'inverse : « Here began the Age of Dragons, when that most ancient of races awoke from its long dream of death to find

---

[141] Thorarinn GUNNARSSON , 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 49.
[142] Thorarinn GUNNARSSON , 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 49.

that it was wise and strong »[143]. L'idée est confirmée par le mineur Kaarstel qui rassure son fils inquiet de voir soudain un dragon dans le ciel après seize années d'absence: « He won't bother us. Dragons aren't animals, you know. Actually they're quite intelligent »[144]. Le passage du « he » au « they » appuyé par les expressions « you know » et « actually » indique le besoin de généraliser à l'ensemble des dragons et, de dédire un préjugé. L'affirmation de non-animalité revient souvent.

Eragon pressent que son dragon appartient à une espèce intelligente inconnue sans qu'il puisse apporter aucune explication à son simple ressenti subjectif : « he did not think of the dragon as an animal. It was something else, something…different »[145]. Brom et lui polémiquent sur le sujet et le maître fait adopter son point de vue qui correspond à ce qu'Eragon voulait entendre, par une comparaison avec eux-mêmes : « They were as intelligent as you or I », « They were no more animals than we are »[146]. Pour achever d'ôter tout doute, il avance que les elfes (peuple ancien réputé pour sa sagesse) avaient établi des traités de paix avec le peuple draconique, ce qui aurait été impossible avec des animaux. Le dragon et l'homme sont sur un même pied d'égalité et de nombreux auteurs affirment même que les dragons sont une espèce infiniment supérieure à l'homme sur tous les plans (capacités, force, magie, sagesse, grandeur, etc.).

L'œil est une fenêtre qui permet d'appréhender le degré d'intelligence. Le regard qui croise celui du dragon, est surpris par son immensité et sa profondeur où la sagesse ancienne est évidente, comme la supériorité de la créature par rapport à l'homme et son éloignement de l'animal. L'œil du dragon permet de plonger au temps mythique et d'entrevoir les origines du monde. C'est l'idée avancée par Ursula Le Guin : « the old dragon Kalessin looked at him from one long, awful, golden eye. There were ages beyond ages in the depths of that eye, the morning of the world was deep in it »[147]. La même idée est réitérée par Terry Pratchett de façon plus satirique:

> Its eyes were [...] filled with an intelligence that had nothing to do with human beings. It was far older, for one thing. It was an intelligence that had already been long basted in guile and marinated in cunning by the time a group of almost-monkeys were wondering whether standing on two legs was a good career move[148].

---

[143] Thorarinn GUNNARSSON , 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 1.
[144] Thorarinn GUNNARSSON , 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 4.
[145] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 67.
[146] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 79.
[147] Ursula LE GUIN, 1972, *The Farthest Shore,*USA, Harcourt, p. 194.
[148] Terry PRATCHETT, 1990, *Guards ! Guards !,* GB, Corgi Books, p. 151.

Mais, le dragon est mal desservi par son physique qui combine lézard, serpent et félin, alors que son intelligence en fait un être supérieur. Sa catégorie est unique, c'est l'espèce dragon, au même titre que les elfes et les nains qui ont pris forme dans le même imaginaire collectif. Par ordre d'ancienneté, nous trouvons d'abord les dragons, ensuite, en général, les nains, puis les elfes. Les humains en dernière position, se caractérisent par leur jeunesse et les caractères qui s'y rattachent, d'impétuosité et de manque de maturité.

L'hypothèse établie est donc que le dragon est une espèce intelligente sans lien avec aucune autre existante. Mais d'où vient-il ? Quelles sont ses origines ? Brom le sort du néant originel, il en fait un élément inséparable du monde, de sa création à sa fin:

> Dragons have no beginning, unless it lies with the creation of Alagaësia itself. And if they have an end, it will be when the world perishes, for they suffer as the land does. They, the dwarves, and a few others are the true inhabitants of this land. They lived here before all others, strong and proud in their elemental glory. Their world was unchanging until the first elves sailed over the sea on their silver ships[149].

Certains auteurs n'hésitent pas à lui attribuer une provenance extraterrestre. C'est ce qu'avance Donita K. Paul par les personnages interposés de N'Rae (« Dragons are not animals, Holt [...] They are a race from somewhere else »[150]), puis de Sittiponder, un jeune aveugle qui entend avec des voix, qui affirme que les dragons seraient passés par un trou noir pour atteindre Amara. Peut-être fuyaient-ils un danger : « They came through a dark hole.[...] Many creatures swarmed at their feet, fleeing whatever was beyond that hole »[151]. Ils étaient alors, accompagnés par d'autres créatures qui n'ont pas survécu (loi de la sélection naturelle). Il n'en resterait que les *minneken*, thèse confirmée par Jue Seeno, la *minneken* du groupe qui se fonde sur une légende de son pays où il est question d'un exode (explication cosmogonique).

Les légendes et les mythes fournissent toujours des explications rassurantes aux questions philosophiques, mais ont aussi leurs limites. Ils peuvent dire que les créatures ont connu un départ massif nommé exode, ils n'apportent cependant pas de réponse quant à leur provenance. L'exode possède le symbolisme de leur nouvelle vie, l'arrachage à un Ailleurs inconnu et oublié (la naissance sans possible retour aux sources). Le lecteur reste alors sur sa faim quant à l'extraordinaire origine des créatures de ce roman, et du dragon en particulier. Cette théorie d'exode conforte néanmoins l'atmosphère mystérieuse de ses origines.

---

[149] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 71.
[150] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Water Brook, p. 229.
[151] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Water Brook, p. 229.

b) Une créature divine pour E. E. Knight[152]

L'auteur de la trilogie *The Age of Fire* avance l'idée que l'origine des dragons est divine et s'inscrit dans un mythe cosmogonique que la mère dragon transmet à ses petits afin de leur expliquer leur place dans l'agencement du monde. Knight imbrique plusieurs mythologies : celtique dans sa conception d'un monde informe que les dieux veulent organiser, babylonien et chrétien pour l'organisation d'un univers en deux parties qui place les créatures sur le sol et les dieux dans le ciel, et égyptien pour la gouvernance du soleil. Les quatre éléments, l'eau, l'air, le feu et la terre ont le rôle des Esprits élémentaires des croyances païennes, mais agissent à la manière des dieux de la mythologie grecque.

La dragonne Irélia parle à ses bébés d'un temps où le monde supérieur était encore informe. Dans le monde inférieur, le Soleil prit en main la fabrication de la vie avec les Quatre Esprits. Ils façonnèrent le monde et imposèrent aussitôt qu'on les adore comme reconnaissance de leur domination : « When the worlds, Upper and Lower, were done, two of them were ordered by the Shining Sun to fill the Upper World with life to worship Her » (Knight, *C*: p. 22). Les Esprits Air et Eau fabriquèrent les plantes et les oiseaux qui adorèrent la mère Soleil. La Lune, jalouse, incita les Esprits Feu et Terre à fabriquer les *blighters* qui détruisirent les oiseaux et les plantes pour se nourrir, et se propagèrent partout sur le monde neuf qui leur était offert, mettant fin à l'âge des rêves (« the Age of Dreams ended when the ravenous Blighters appeared » (Knight, *A :* p. 14).

Le Soleil fit alors appel aux Quatre Esprits afin qu'ils concoivent ensemble un adversaire capable de contrecarrer les plans destructeurs des *blighters:* « They worked and thought, and after many attempts, some of which still wander the world today, they brought the dragons to life » (Knight, *C:* p. 22). Nous découvrons, par la même occasion, une explication de la présence des monstres qui sont tous les essais ratés, ce qui implique la perfection des dragons aux yeux des créateurs.

Dans le premier tome, nous apprenons le cadeau de chaque Esprit, telles les fées sur le berceau, en accord avec son élément spécifique d'eau, d'air, de feu et de terre: « Earth gave them his armor like forged metal. […] Air gave them her ability to fly » (Knight, *C:* p. 23) qui correspond au concept moyenâgeux des Elémentaires. La même notion est reprise dans le deuxième tome, complétée du motif de leur creation, ôtant les dragons d'une création gratuite ou esthétique: « The four Great Spirit of Earth, Air, Water and Fire each gave a gift to

[152] E. E. KNIGHT, trilogie *The Age of Fire* composée de *Dragon Champion* (2005), *Dragon Avenger* (2006) et *Dragon Outcast* (2007), USA, ROC. Les citations empruntées à ces romans seront signalées « Knight, *C* », ou « Knight, *A* » ou encore « Knight, *O* », suivies du numéro de pages correspondant.

Dragons to make them supreme over the Upper and within the Lower Worlds to tame the foul Blighters » (Knight, *A*: p.14). Les dragons créés ont accepté leur mission de protection de l'univers contre les destructeurs, et appliquent toujours ce principe autant que faire se peut, mais ils refusent d'utiliser d'autres armes que celles dont ils sont dotés intrinsèquement. Ils reconnaissent l'ingéniosité des nouvelles créatures et admettent qu'ils ont dû s'adapter à leur rapide dissémination, à leurs armes et à leur combativité respective, et qu'ils ont dû se retrancher dans des zones inaccessibles pour éviter des tueries inutiles. Ils transmettent à leurs enfants l'idée qu'ils représentent un héritage divin qu'ils ne doivent pas mettre en péril: « If we dragons are to last, we must adapt to this new age, or the work of the Four Great Spirits in creating us will come to naught » (Knight, *C*: p. 24).

Mais, les récits de la dragonne sont ponctués de massacres, et les enfants dragons apprennent aussi à faire la part des choses entre le mythe et la réalité : « I tell it to you so you will always be on your guard. Ever since that awful day, the hominids have had fire in their hearts to kill dragons » (Knight, *A*: p.17). L'hominidé, et l'homme qu'il est devenu, est depuis son apparition un être prêt à tout pour s'approprier tout le territoire et ses richesses. Son mode de fonctionnement le pousse à éradiquer les peuples anciens qui sont sur sa route ou à les asservir. Chaque auteur possède sa théorie pour éviter d'expliquer le dragon en termes naturalistes et lui laisser la totalité de son mystère.

Chez tous les peuples, quels qu'ils soient, anciens ou récents, chaque individu est distingué à sa naissance, par le nom qu'il reçoit et qui le rattache à un groupe social. Pour le dragon, le terme générique est réservé à la silhouette aperçue ou à l'inconnu désigné. Son nom, le sexe qui y est associé, et sa couleur sont des éléments distinctifs et individuatifs involontaires que nous abordons à présent.

2 - L'individualisation

Le nom propre de chaque individu renseigne sur son sexe et répond à certaines valeurs propres à la famille et au groupe de naissance.

a) Le nom et son choix

Le nom sert avant tout à l'individualisation ; c'est le premier bagage social d'un être qui insère son nouveau propriétaire dans une lignée, sur un territoire défini. Le dragon étant désormais un personnage comparable à n'importe quel humain, il est individué par un nom propre et bénéficie d'une existence empirique dans le texte littéraire qui référence son existence. Pour Saul Kripke, selon la théorie « causale » des noms propres, « pour qu'un nom

puisse faire référence à un objet quelconque, il faut que l'on dispose d'un moyen pour identifier l'objet dans son unicité »[153]. Le nom propre fonctionne comme « un désignateur rigide » attaché à un individu, qui continue d'y référer même si ses propriétés changent (taille, couleur et physique avec l'âge par exemple) ou sont différentes de celles que l'on croit connaître, à l'instar du métamorphosé. En général, le dragon possède rapidement ses propriétés distinctives et son nom n'appartient qu'à lui durant tout le cycle. Il n'a pas de nom de famille, aussi son nom lui accorde-t-il une distance par rapport au groupe. Il devient une entité unique et l'emploi systématique de son nom propre dans la narration parvient même au fil des pages à occulter son appartenance draconique, à réduire les distinctions catégorielles tout en intimisant la dimension relationnelle.

Chaque dragon est nommé. Il n'est jamais appelé « le dragon » contrairement à d'autres genres, conte, science-fiction ou même en Fantasy générale où les rares dragons nommés s'apparentent à l'animal de compagnie, comme Norbert (J.K. Rowling) ou Eliot (W. Disney), et où les noms qui les intègrent au monde humain suivent presque toujours le masculin hyperonyme, parce que dans leur contexte la différentiation du sexe importe peu, contrairement à la Dragon Fantasy qui personnifie le dragon et a besoin du personnage féminin.

Le nom propre ne prédétermine pas la fonction du dragon héros, ni ne participe à sa construction psychologique comme dans l'Heroic Fantasy. Nous ne retrouvons pas de Crematia (D. Niles, *The Dragons*) le nom de la dragonne rouge qui porte la chaleur et la perpétration des crimes gratuits de la fournaise crématoire, ni de Fallazur (*Dungeon and Dragon*) dont le nom composé de « fall » et de « azur » prône la chute de la clarté du ciel et du monde, symbolisé par le globe noir qu'il détient. Nous trouvons en revanche, des noms temporaires qui mettent en avant une spécificité : la couleur (Snow, S. Dea, *The Adamantine Palace*, Copper ou Gray, E. E. Knight, cycle *Dragon of Fire*) ou un symbolisme mythique. Ainsi, dans le premier roman de Weis & Hickman, Wyrmfather, étymologiquement l'association de « wyrm » et de « father », n'induit aucune attitude particulière dans la trame. Ce nom ne fait que l'instaurer en père de tous les dragons, le premier gardien de trésor que le héros ait refusé de tuer et le premier dragon transcendé.

Le nom du dragon, étant également un lien avec sa famille et son clan, est porteur de connotations ancestrales régionales et raciales. De ce fait, il l'oblige à un certain comportement auquel s'attendent les autres. Le dragon est précédé par son lignage pour E.E.

---

[153] Saul KRIPKE, 1982, *La Logique des noms propres*, Paris, éd. de Minuit, p. 45-46.

Knight qui en a fait un thème de son roman *Dragon Champion* (2005). Le jeune dragon AuRon change son nom pour infiltrer la base de l'ennemi (un élevage de dragons sur une île) et déclare se nommer NooShoahk, de la lignée de NooMoahk, un dragon libre. Cela produit son effet sur le maître des dragons qui demande à le voir : «They tell me that you name NooMoahk in your song. If so, I bow in recognition of your great line » (Knight, *C*: p. 305). Ainsi présenté, AuRon peut se déplacer librement, contrairement aux autres, enchaînés. Lorsqu'il arrive dans le quartier des dragonnes, il est reconnu par l'une d'elles qui, fait surprenant dans ce contexte d'emprisonnement, évoque sa lignée : « You are that gray from long ago. AuRon, son of AuRel » (Knight, *C* : p. 324). Lorsqu'il va porter un message au camp de Juutfod, Gettel ne comprend pas comment il peut avoir un nom draconique contrairement aux autres: «NooShoahk…hmmm…That's a dragon name, Gray » (Knight, *C* : p. 337). Il lui explique alors qu'il n'est pas un dragon d'élevage : « I wasn't raised on the island. I've just joined » (Knight, *C* : p. 337). Les dragons de *The Isle of Ice* possèdent tous un nom attribué par le maître (Starlight, Hawkhit, Shadowcatch) qui sonne étrangement selon AuRon. En effet, les dragons de l'île sont privés de nom draconique parce que les humains veulent en faire une race obéissante : « they're making a new kind of dragon. A dragon to serve man » (Knight, *C* : p. 326)[154].

Le cas extrême réside dans le refus parental de nommer l'enfant (*Dragon Outcast*, troisième volume d'E.E. Knight, 2007). En effet, chaque couvée ne garde qu'un mâle, les autres meurent dans les combats à mort entre frères, dès la sortie de l'œuf. Dans ce roman, Auron tue son frère rouge et fait tomber son frère cuivré du haut du nid, l'empêchant de remonter sans pour autant le tuer. La mère le laisse faire. Elle n'a aucune pitié car c'est une loi draconique, elle annonce seulement au père le surprenant résultat du combat qui positionne Auron en leur champion. Elle ne transmet dès lors, son enseignement qu'au petit mâle vainqueur et à ses deux petites soeurs. La situation de Copper est désespérée. Il est voué à la mort puisque la nourriture portée par le père est donnée à ceux qui sont dans le nid. Il n'apprend pas à parler puisque la mère ne lui prête aucune attention, et qu'il capte des bribes de ses chants. Il n'existe normalement plus pour sa famille qui l'exprime par le refus d'un nom.

Une fois, son père a pitié de sa petitesse et de sa carence en métal, il lui offre une bouchée de pièces d'or et d'argent dont son fils champion n'a pas besoin puisqu'il n'a pas

[154] Il revisite ici une pratique courante de la politique esclavagiste qui consiste à attribuer à l'esclave un sobriquet afin de le dévaloriser et surtout de lui ôter son identité et couper les liens avec sa culture et les siens.

d'écailles. Le petit en profite pour lui demander son nom dans son langage approximatif : « Fazer, what name I ? I name how? » (Knight, *O* : p. 13). La réponse du père est sans équivoque et sans appel : « You're not of the nest, cripple. You don't need to be named. I'm not even sure you can be called a dragon in the lifesong » (Knight, *O*: p. 13). Sans un nom intégrateur, il n'a même pas droit à l'appellation de dragon.

Sa mère prend également pitié de lui : elle interdit à la petite soeur de s'occuper de lui, de lui répéter en cachette l'enseignement maternel ou de lui lancer des restes. Il doit quitter leur caverne par respect de leur loi, ou il mourra car il doit apprendre à se nourrir et se débrouiller seul dans la vie. Jizara dit à son frère de s'en aller : « I'm not to sing to you anymore. You're nameless. Outcast » (Knight, *O*: p. 18). Elle lui transmet le seul message que leur mère lui destine, sa chance d'un vrai départ : « You've got a gift, in a way, a chance to establish your own line. A whole new family of dragons, all tracing their songs back to you » (Knight, *O*: p. 18). En effet, n'ayant point le poids d'un nom attribué à la naissance, il est libre d'agir comme bon lui semble, de choisir sa famille et sa destinée. Il peut débuter sans contrainte une lignée nouvelle, alors que son frère devra honorer le nom qu'il a reçu.

Les noms sont parfois difficiles à lire. Nous trouvons des consonances germano-celtiques pour Glaedr le dragon d'or détenteur du Savoir ancestral dans l'univers d'*Eragon* de Paolini, Arzosah Sothy Lorohaz, la dragonne de l'univers de K. Kerr, Gwyneth (Knaak), Kharendaen, la dragonne d'or ecclésiastique, sœur de Marthaen (cycle de *Mystara* de Gunnarsson). Certains ont des accents des tribus amérindiennes ou polynésiennes, à l'instar de Shruikan, le dragon noir du roi Galbatorix (Paolini), ou Kaihatu (Gunnarsson). D'autres enfin, ont des sonorités latines comme Saphira (Paolini), Silvara (Weis & Hickman). Le but des auteurs étant d'ancrer le dragon-héros dans une irradiation ancienne et mystérieuse.

Les auteurs délèguent au dragon le choix de son nom. Dans la nouvelle «The Eight » de Mary H. Herbert (2007), les dragonnets ont tous emprunté leur nom définitif au champ lexical du volcan : Ashfall, Caldera, Smoke, Fumarole, Firestream, Windstone. Lorsqu'ils ont été apportés, encore bébés, à Linsha une humaine, elle leur a simplement donné comme noms les numéros de un jusqu'à huit comme nom. Dans l'histoire qui porte son nom, le seul qui ait encore son « nom humain », est le dernier-né, *Eight*. Il s'agit d'un nom-numéro neutre et insignifiant, sans conséquence, un nom qui n'est pas un intégrateur au monde humain et influe inconsciemment sur son comportement puisqu'il ne cesse de faire des bêtises afin de prouver qu'il a une personnalité propre.

Dans le roman de Paolini, Eragon va chez Brom demander des noms de dragons. De retour chez lui, il les soumet au sien qui ne réagit pas. Il en cherche le motif et s'avise alors que c'est peut-être une femelle :

> A revelation stopped him. 'That's the problem! I've been choosing male names. You are a she!'
> 'Yes.' The dragon folded her wings smugly.
> [...] he came up with half a dozen names […]'Are you Saphira?'
> She looked at him with intelligent eyes. 'Yes'[155].

Eragon lui propose une bonne vingtaine de noms en vantant pour certains les mérites des premiers propriétaires. Saphira les évalue et choisit celui qui correspond le mieux à l'idée qu'elle se fait d'elle-même. Au moment où elle déclare répondre au nom proposé, elle est déjà Saphira, se reconnaissant comme telle, positionnée dans une lignée transmise par ce nom. L'attribution du nom n'indique pas un commencement dans la vie, mais la continuité d'une longue chaîne. En fait, au moment de l'éclosion, le dragon est déjà nommé. Cette idée n'est pas récente puisqu'elle existait déjà dans l'univers de McCaffrey : au moment où le dragonet casse sa coquille, il fixe son regard dans celui de l'humain qui se tient devant lui pour l'Impression et lui révèle son nom, preuve qu'il est nommé antérieurement à sa naissance et qu'il connaît son nom.

Pour les dragons, la distinction entre male et femelle est évidente, mais cela ne semble pas être le cas pour les humains. Hagrid s'est trompé sur le sexe de Norbert puisque le dernier tome (J.K. Rowling, 2007, *The Deathly Hallows*) révèle qu'il est une dragonne. Aucun roman ne donnant le moyen de les différencier, il appartient aux dragons de clarifier la situation lors des présentations. L'image de la dragonne est novatrice, pourquoi la Dragon Fantasy l'a-t-elle intégrée, alors que les autres genres n'en ont pas vu l'utilité ? Quelle est son image ?

b) L'image de la dragonne

Le terme dragon est lié, dans les religions et légendes anciennes, à la figure féminine, celle qui donna naissance au monde à partir de l'Œuf Cosmique originel qu'elle protégea ensuite de son corps « afin d'en poser les limites »[156], c'est la Grande Déesse des Celtes, *Tiamat* la démiurge des légendes babyloniennes ou encore la Déesse-Mère des anciens peuples indo-européens. Le dragon est féminin dans la légende de *Beowulf*, c'est la mère du

---

[155] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 86.
[156] Nathalie DAU, 2008, *Légendes, Créatures fantastiques*, Paris, Auzou, « Le dragon » (beau livre non paginé).

monstre Grendel, puis du dragon d'or. Il est donc surprenant que le terme n'ait jamais eu de féminin en français avant la Fantasy récente qui vient d'adopter celui de la « dragonne »[157]. La langue anglaise ne fait pas la différence non plus, mais le pronom personnel indique s'il s'agit d'un mâle ou d'une femelle. Des auteurs anglo-saxons très récents ont ressenti le besoin de pallier cette lacune de la différenciation immédiate à l'instar d'E. E. Knight qui a créé le néologisme « dragonelle », dans le cycle *The Age of Fire*. La dragonelle est la femelle, quelle que soit sa situation familiale (jeune ou âgée, libre ou mère) par opposition au dragon, le mâle. Knight a également féminisé le *drake* en *drakka* en inventant une origine latino-hispanique. Le *drake* est dans ce cycle, l'étape intermédiaire où le jeune dragon est capable de cracher du feu, mais pas encore de voler puisque ses ailes sont sous sa peau.

La figure de la dragonne est un fait redevable à la Dragon Fantasy qui transpose le modèle humain. La différenciation du sexe est indispensable dans les couples et pour le rôle de la mère. Elle ne prête pas à conséquences dans des genres où le dragon est le seul représentant de l'espèce car il se restreint à son aspect extérieur et à l'image qui dessert sa fonction. En Dragon Fantasy, les rapports avec l'humain sont différents. Certains dragons en partagent, leur offrent leur amitié et même leur amour. Les sentiments se complexifient peu à peu au fil des conversations, des confessions et des échanges, comme dans n'importe quel groupe humain. Le dragon de Dragon Fantasy est une créature qui parle, qui agit et réagit en fonction de son sexe. Les dragonnes sont aussi féminines que n'importe quelle femme, aussi maternelles que n'importe quelle mère idéalisée et elles ont autant d'élans d'amour que n'importe quelle femme amoureuse ou amante. La Dragon Fantasy contient une part non négligeable de sentiments partagés et non avoués, de sentimentalité, d'affectivité, d'élans émotionnels qui n'existent pas en Heroic Fantasy ni en Fantasy générale, et constituent une démarcation essentielle entre ces sous-genres.

Le sexe influence les relations, les comportements envers les autres et les comportements des autres, les sentiments ressentis ou partagés, les capacités physiques, la façon de parler et le sujet de discussion. Dans de nombreux romans, le dragon en danger d'extinction, protège la femelle qui représente la survie de la race. La maltraitance d'une dragonne ou le pillage de ses œufs constitue un crime inacceptable. AuRon assiste à la maltraitance d'une dragonne par des hommes qui veulent lui voler ses œufs, il se lance alors

---

[157]Il faut cependant signaler que le dragon des légendes et des iconographies anciennes était la vouivre qui côtoyait maints dragons régionaux, tous féminins, comme la tarasque, la mâchecroute, la Grand'Goule, la Coulobre ou la Bête Faramine. Notons également que le drac est la traduction et transposition d'une fée des eaux, *la draga* ou *dauna d'aiga* en occitan ou encore *dona d'aigua* en catalan, c'est-à-dire la « dame d'eau » féminine dans leur région d'origine.

dans un combat pour la venger et sauver les autres dragonelles enchaînées. « Only one thing called him back, and that was the misery of the female dragons […] and the chain that prevented her from ever getting out into the sky and sun[158].

Dragon ou dragonne, les capacités sont pratiquement les mêmes durant un combat, autant de hargne, d'ardeur et de vigueur, même si la force physique demeure l'apanage des mâles. Wistala veut venger la mort de sa mère et de sa sœur malgré l'opposition de son père qui estime que c'est son rôle à lui en tant que père et mari de se battre pour sa famille, et non le sien qui est d'en fonder une : « Leave battles to dragons and save your hearts for husbands, hatchling and home cave » (Knight, *A* : p. 63). Sa propre tante est le modèle à ne pas suivre car elle s'est aigrie dans la vengeance de la mort de son mari. Le père revendique le partage sexiste des rôles (vision de la plupart des pères des récits). Lorsque Wistala se lancera dans son combat à la mort de son père, elle fera preuve de vengeance réfléchie et froide, calculée dans la durée, utilisant les forces et faiblesses des systèmes et des personnages, pour vaincre sans combattre.

Dans certains romans, la dragonne ne quitte pas la grotte ; le mâle pourvoit à son approvisionnement en nourriture et à sa protection. En prenant les risques à l'extérieur, il peut se faire tuer, auquel cas, la femelle s'affaiblit et meurt de faim car elle n'abandonne jamais ses petits. Elle restreint sa nourriture afin de privilégier leur croissance, au point de mettre en danger ses forces et sa propre vie (l'image du pélican). Dans cet exemple, elle n'a même plus la force de lever sa tête pour répondre à son fils : « Mother opened an eye. She had grown perceptibly thinner, eating only the leavings from her hungry brood. She closed it again »[159]. Le cycle *The Age of Fire* pousse cette idée à son extrémité puisque la mère trop faible pour se défendre, se fait assassiner sur le nid, dans son suprême effort de protéger ses petits. Dans le cycle *DragonLance*, les femelles de plusieurs générations demeurent ensemble dans leur grotte, elles ne sortent que pour chercher un mâle et s'accoupler.

Dans d'autres cependant, la colère ou la souffrance les fait sortir de leur réserve, auquel cas elles prouvent leur combativité et leur force. En voici un exemple dans *Dragon Champion.* AuRon imagine un plan pour faire évader les dragonelles. Ouistrela entend s'approcher les hommes armés. AuRon la stimule en lui rappellant ce qui est advenu de Nereeza, assassinée sous leurs yeux, il ne peut alors que s'émerveiller par sa force de frappe

---

[158] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 335.
[159] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 15.

qu'il n'aurait jamais soupçonnée. Les termes employés sont évocateurs de puissance, de hargne, et l'image évocatrice de l'avalanche impossible à stopper :

> Each of Ouistrela's legs had the power of a tiger, her tail a battering ram, her jaws a saber-toothed avalanche. She leapt into the massed Dragonguard. The first wyrmcatcher she truck with a hind leg exploded into pieces of armor flying in all directions (Knight, *C*: p. 355).

Face à des adversaires humains, le sexe n'est pas pertinent puisque, quelle que soit son ethnie, le dragon est toujours supérieur en taille et en force. La différenciation prend toute son importance dans un combat entre un dragon et une dragonne, elle possède moins de masse corporelle, mais peut voler plus vite et effectuer de brusques changements de directions qui déroutent son poursuivant : « female dragons were almost swifter than the males of the same breed, since they were leaner and lighter »[160]. En règle générale, la dragonne est plus tactique, elle observe le comportement de l'adversaire afin de découvrir sa faiblesse, elle réfléchit, elle parlemente pour essayer d'éviter le combat au lieu de foncer tête baissée et de mettre sa vie en danger.

Ce souci de différenciation genrée s'est imposé d'abord aux fabricants de jeux vidéo qui se sont rendu compte que la clientèle féminine de tout âge, sélectionnait un champion féminin lorsque le choix leur en était donné. Ce souci s'était déjà imposé au siècle dernier aux éditeurs de revues lorsqu'ils ont eu l'idée de faire des magazines spécifiques pour fille ou pour garçon, avec l'intérêt évident de toucher une plus grande clientèle. Mais le fait que les auteurs de Fantasy soient en grande partie des femmes, a certainement influencé leur distribution des rôles. Car la dragonne possède tous les rôles de son homologue humain. Elle n'a que très peu de vie personnelle, elle est amour jusqu'au sacrifice d'elle-même, elle abandonne toute liberté pour vivre pour, avec et par son protégé, qu'elle choisit cependant librement. Saphira symbolise la mère protectrice et patiente d'Eragon qui amène un adolescent jour après jour à l'adulte dragonnier dont elle est fière (Paolini, *Eragon*). Gwyneth aime Huma dont elle épouse la cause à défaut du chevalier, au point de se sacrifier avec lui dans un combat sans merci contre la déesse du mal (Knaak, *The Legend of Huma*). Flame, la vieille justicière, n'hésite pas à se sacrifier en fonçant vers le geôlier qui cherche à causer du mal à ses petits protégés humains (Weis & Hickman, *Dragons of Autumn Twilight*). Kharendaen est guerrière dans tous les combats aux côtés de Thelvyn, elle est également son

---

[160] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 22.

modèle, son éducatrice, son lien avec les dieux (Gunnarsson, cycle de *Mystara*). Arzosah abandonne sa quiétude par amour pour Rhodry pour être à ses côtés dans le monde des humains (K Kerr, *The Fire Dragon*).

La mère a un statut à part. Elle est auréolée de la sagesse maternelle, de la perpétuation de l'espèce et des connaissances : « Mother knew everything »[161], « Lessons came only through Mother's words »[162]. Elle protège sa progéniture bien longtemps après sa mort grâce à son enseignement dont les phrases reviennent sans cesse en mémoire. Dans le cycle de E.E. Knight, où elle a la faculté de projeter des images de lieux, de personnages ou d'objets directement dans le cerveau des petits, à travers la coquille, durant les nombreuses années de la couvée.

Le cas émouvant de Nereeza constitue un bel exemple de tentative désespérée pour protéger ses œufs. Cette dragonne enchaînée a pondu quatre œufs dont les hommes veulent s'emparer. Elle est résolue à ne pas les laisser faire, car ses œufs sont sa vie et son devoir, selon l'enseignement qu'elle a reçu : « My eggs, my duty. [...] My eggs, my duty,' Nereeza insisted »[163]. Elle est pitoyable dans ses supplications vaines. Le passage s'articule sur la progression des sentiments : d'abord l'incompréhension, puis la peur et la supplication, enfin la colère de la dragonne face à la froideur des gardes armés qui tentent de l'éloigner de son nid, l'un la piquant d'une épée, l'autre tirant sur son cou avec un crochet. Lorsqu'elle comprend qu'elle n'a aucun espoir, elle crache une flamme, mais comme elle est muselée, elle s'enflamme la gueule : « liquid fire bubbled out of Nereeza's mouth, bringing a sizzling sound as it splashed against her lips and nostrils. 'My…eggs…my…duty' she managed to gasp through her flaming lips » (Knight, *C*: p. 330). Nous atteignons le pic d'intensité dans sa folle réaction : elle sait qu'elle va mourir, elle focalise désespérément son attention et ses efforts sur ses œufs : « She lifted a leg » (Knight, *C* : p. 330). Les hommes comprennent son geste et la tuent pour sauver les oeufs, mais elle parvient malgré tout à détruire sa progéniture plutôt que de la savoir condamnée à l'esclavage : « As his sword opened her neck in a splatter of blood and fire, her foot came down on the eggs in a wet crunch » (Knight, *C* : p. 330). Ce passage est d'autant plus atroce qu'il met en scène un combat perdu d'avance entre une mère enchaînée et des hommes armés et qu'il oblige l'instinct maternel de protection à choisir la solution extrême de la mort.

---

[161] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 19.
[162] E. E. KNIGHT, 2006, *Dragon Avenger*, USA, ROC, p. 14.
[163] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 329. Les citations de ce passage, empruntées à ce roman seront signalées « Knight, *C* » suivies du numéro de pages correspondant.

La figure de la dragonne est souvent liée à une réception fondée sur l'émotionnel, l'amour et le sacrifice de soi. Elle est tout le symbole féminin, la mère mythique, la transmission de la vie, du savoir et de la culture ancestrale dont l'enseignement guide le dragon dans sa tâche quotidienne. Contrairement aux mâles qui trouvent la connaissance nécessaire dans les livres anciens, la dragonne possède et transmet le savoir indispensable : les légendes, les dieux, les héros, des langues d'autres races, le respect de l'ordre naturel des choses et de la vie.

Pour les dragons, outre le nom et le sexe, nous devons obligatoirement ajouter une troisième donnée, celle de la couleur, qui détermine l'ethnie, les capacités physiques et magiques de l'individu, son rang social et sert souvent à le désigner.

c) Une couleur pour chaque dragon

L'imaginaire collectif associe généralement le dragon au vert qui est demeuré longtemps sa couleur de prédilection dans les illustrations des livres de contes et légendes (voir annexe 24) ou dans les iconographies anciennes. Comme pour se démarquer de cette convention, la Dragon Fantasy montre très rarement des dragons verts, du moins aucun d'entre eux n'a de rôle prépondérant, exception faite pour les dragonnes adultes d'E. E. Knight qui ont toutes cette couleur: « Mother said dragons came in many colors though dragonelles were usually green »[164]. L'expression poétique « mer verte scintillante » utilisée pour traduire la couleur de la dragonne de ce cycle (« her scales had turned into the shimmering green sea of a dragonelle rather than the duller color of a female hatchling »[165]) prouve la difficulté de l'appréhender exactement. La mère des héros sur son nid est d'un vert riche qui irradie sur les bords du nid et diapre même les parois de la grotte. Cette couleur qui illustre tous les tons de la nature, les feuilles, la forêt, l'eau ou la mousse, soutient son rôle de protection, de propagation des vertus rassurantes et calmantes, l'incarnation des sources de vie et des forces de la nature qu'elle transmet aux petits. Confirmant cette idée, il est notable que ne soit jamais évoquée la couleur des écailles de sa fille Wistala, la dragonne héroïne du deuxième opus (*Dragon Avenger*) qui est l'antithèse de la figure féminine soumise du cycle, puisqu'elle ne se confine pas à une grotte et cherche à venger la mort de ses parents durant tout le roman.

---

[164] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 12.
[165] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 325.

- Une multitude de couleurs

Les dragons peuvent prendre toutes les couleurs et teintes possibles ; Brom le dit à Eragon : « They came in every color and shade »[166], à l'exception toutefois de l'orangé et du jaune pur[167] que nous n'avons trouvé dans aucun roman.

Sur Amara, ils ont des couleurs assez farfelues : Greer est mauve avec des ailes bleues cobalt. Lorsque Bardon démarre sa quête, il dispose de six dragons de diverses ethnies différentiés par leur couleur :

> Their different colors added to the dramatic effect. Two, besides Greer, were purple and blue hued. Yellow and copper scales covered one. The last two belonged to the green cast of dragons, but one had *yellow* accenting his wings, and the other's underscore color was a *shimmering blue*[168].

Notons, qu'ici encore, le vert n'est jamais pur, même si le dragon appartient à l'ethnie verte. Le jaune mis en parrallèle avec le scintillement du bleu, le rapproche davantage de la lumière qui passe à travers les ailes, plutôt que de la couleur, dans un souci de vibration colorée. Dans le même ordre d'idée, nous pouvons citer les dragons des souvenirs de Brom : « a group [of dragons] looked like a *living rainbow*, constantly shifting and *shimmering* »[169]. Les couleurs forment une composition colorée agréable à l'œil, qui situent le passage dans une esthétique poétique merveilleuse.

Dans le cycle *DragonLance*, les dragons se divisent en deux grands groupes, les chromatiques, « chromatic dragons » et les dragons de métal, « metallic dragons » ou « dragons of metal ». Le premier rassemble les verts, bleus, noirs, rouges ou blancs (ces derniers étant les plus rares et les rouges les plus courants). Le second réunit les dragons d'or, d'argent, de bronze, d'airain, de cuivre (l'argent et l'or sont les plus courants). Les deux groupes ne se mélangent pas et au sein de chacun d'eux, il existe également des querelles du fait de comportements et de goûts différents ; alors ils se rassemblent plus volontiers par couleur ou s'isolent. Mais une même ponte présente toutes les couleurs d'un groupe.

Dans le domaine des couleurs chatoyantes, il existe également des dragons de gemmes, « gemstone dragons », dans le cycle de *Mystara,* qui ont l'aspect des pierres précieuses : rubis, émeraude, diamant, ambre, jade, rubis, cristal et onyx. Il est à noter que ces dragons

---

[166] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon* ,USA, Laurel-Leaf, p. 77.
[167] Le jaune symbolise l'empereur dans le cas du dragon asiatique, il lui est réservé (vêtements, décorations du palais, etc.
[168] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,* USA, Water Brook, p. 212.
[169] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 77. C'est moi qui souligne.

luisent à peine sur leur planète d'origine sombre, alors qu'ils brillent de mille feux sur Amara: Cette différence symbolise selon nous, la différence de valeur et de perception d'un pays à l'autre, d'une culture à l'autre.

Le dragon n'est jamais d'une couleur uniforme. Les ailes, le dessous du corps ou encore les épines dorsales arborent des tons différents. Il arrive même que l'œil ne parvienne pas à en déterminer la couleur. Pour Aristote, la couleur dépend du milieu : « Dans le cas des corps, si du moins le milieu environnant ne produit pas de modification, la manifestation de la couleur est déterminée »[170], mais également de la proximité du corps considéré : « si toute grandeur est visible à une certaine distance, il faudra qu'il y ait une sorte de mélange des couleurs. Mais rien n'empêche qu'une sorte de couleur commune apparaisse à ceux qui observent de loin »[171]. La perception de la couleur d'un dragon est sujette aux variations environnementales qui se reflètent dans ses écailles, et aux variations de lumière qui s'y réfléchissent et sont parcellisées à l'infini. « C'est la lumière qui produit la vision »[172].

Le plus bel exemple est celle de la dragonne Shayla qui reflète tant de couleurs qu'elle n'en a plus : « All colors. And yet no colors. *Light reflected* back and around the viewer. She was as *translucent* as an opal yet as *glistening* as a *diamond* »[173]. Le kaléidoscope de couleurs renvoyées créé une immatérialité qui ôte au cerveau humain la capacité de voir la créature, et la transforme en un être merveilleux, féerique ou divin.

- Des couleurs changeantes selon l'atmosphère et l'état de santé

Les auteurs utilisent l'élément couleur pour exprimer une réaction psychologique ou une atmosphère particulière. Lorsque Thelvyn et Kharendaen arrivent dans l'étrange monde parallèle des Veydrans qui possède une atmosphère ocre sombre, leur couleur dorée se ternit à leur avantage en les rendant difficile à détecter.

La fatigue, la maladie ou la mort, ternissent considérablement la couleur, tandis que la joie, la bonne santé et le repos, l'avivent. Ainsi la ponte de Brended se passe mal, elle sait qu'elle se meurt parce qu'elle vire au vert : « she was more green than red [...] she looked like spoiled meat »[174]. Le dragon ne change normalement pas de couleur, sa teinte, terne ou pâle

---

[170] ARISTOTE, « de la sensation 439b-440a », *Parva naturalia*, traduction de Pierre-Marie Morel, 2000, *Petits traités d'histoire naturelle*, Paris, GF Flammarion, p. 74.
[171] [171] ARISTOTE, « de la sensation 439b-440a », *Parva naturalia*, p. 77.
[172] [172] ARISTOTE, « de la sensation 447a [10] », *Parva naturalia*, p. 98.
Nous avons étudié un exemple de problème posé par une mauvaise perception de la couleur : la nouvelle de Cam Banks, *Chain of Fools*, où la perception d'Hullek est troublée par la drogue, de sorte qu'il ne peut savoir s'il s'agit d'un bon ou d'un mauvais dragon. Voir § 3, a-2.
[173] Irène RADFORD, 1994, *The Glass Dragon,* NY, Daw Books, p. 168.
[174] Jo WALTON, 2003, *Tooth and Claw*, USA, Tor Book, p. 156. Sachant qu'elle était rouge au départ, l'addition de vert donne du marron sombre, d'où le rapprochement avec la viande pourrie.

au départ, s'avive avec les années et devient franche lorsqu'il est pubère et fonce avec l'âge. La description poétique de deux dragonnes d'âge différent, mises côte à côte, permet d'apprécier la beauté consubstantielle de leur couleur : « Exalt Benandi was the dark red of a damask rose, while Felin was the color of an evening sky that betokens fine weather »[175]. Dans ce roman de Jo Walton, les dragonnes sont dorées à la naissance, elles virent aussitôt au rose au premier éveil sentimental et deviennent de plus en plus rouge avec le temps. Elles ne peuvent tricher sur leurs sentiments. Ainsi, Londaver demande à Haner de l'épouser malgré la couleur de ses écailles qui prouve qu'elle ne ressent rien pour lui. Il lui dit que son bonheur serait de la voir devenir de plus en plus rouge (marque d'un intérêt croissant) : « I shall consider that we are to be married, whatever color your scales are, and I dearly look forward to seeing them pink, and then redder and redder »[176].

E. E. Knight a mis en scène un dragon gris exceptionnel, sans écailles, qui a l'étrange faculté du caméléon de prendre la couleur de l'endroit où il se trouve, ou de devenir tout blanc. Cette couleur évoque la mort pour sa sœur qui, paniquée, le réveille: « you're all white. I thought you had bled to death. I've never seen you anything but gray, or green when you sit on Mother »[177]. Il parvient même à prendre la couleur des femelles. Un peu plus tard, affamé et épuisé, il chasse un cerf en changeant sans cesse de couleur pour se fondre dans le paysage : « Auron tried to get the sun's angle right and crept down the gully, turning color at every pause [...] turning half-white to match the snow beneath »[178]. Mais Auron reste un cas isolé, c'est le seul exemple de dragon caméléon que nous ayons trouvé.

- Un jeu de lumière

La couleur devient de plus en plus un ajout de merveilleux. Dans un lieu clos, le regard est immédiatement attiré par le bleu de Saphira projeté sur le décor, élément qui n'était pas visible dans les tomes précédents : dans la montagne-prison d'Helgrind, les écailles de Saphira reflètent la lumière et pailletent les murs de taches bleues mouvantes : « Saphira's scales refracted the light, casting thousand of shifting blue flecks across the rock »[179]. Lorsque la dragonne rejoint le camp des Vardens, Nasuada n'en voit que la silhouette scintillante. La lumière déclinante la nimbe d'un glorieux halo bleu qui semble une constellation : « She appeared like a cluster of stars falling from the heavens »[180]. Dans la tente de Nasuada dont la

---

[175] Jo WALTON, 2003, *Tooth and Claw*, USA, Tor Book, p. 75.
[176] Jo WALTON, 2003, *Tooth and Claw*, USA, Tor Book, p. 155.
[177] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 37.
[178] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 40.
[179] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr,* NY, Alfred A. Knopf, p. 40.
[180] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr,* NY, Alfred A. Knopf, p. 117.

dragonne a déchiré la toile pour participer à la conversation, nous ne voyons que le scintillement de ses écailles bleues, transformé en taches violettes dansantes sur le tissu rouge : « her glittering head and neck swung into view [...]. Purple flecks of flight adorned the walls, projected by her blue scales on the red fabric »[181]. Saphira se rapproche davantage, dans ce troisième opus, du saphir dont elle porte le nom, une couleur associée au miroitement de la pierre taillée qui se mélange aux autres couleurs de son environnement (le reflet mauve provenant de sa couleur sur le rouge de la tente). Elle diffuse un aspect féerique et magique, une vibration à la façon des peintures pointillistes de Sisley, de Seurat ou de Kandisnky. L'élément couleur n'est pas spécifique à la Dragon Fantasy mais, elle en a fait un élément d'esthétique, d'apport poétique et merveilleux qui la singularise.

- Le déterminisme de la couleur

L'ancien symbolisme des couleurs est revisité. Ainsi, le bleu s'associe au rêve et à l'évasion, le rouge à la violence, le noir à la force brutale. L'opposition du clair et du sombre est de mise pour incarner l'opposition d'allégeances lorsque plusieurs dragons sont en présence. Il est difficile de concevoir un gentil dragon rouge (comme c'est le cas de Mulan, W. Disney). Chez A. McCaffrey, il n'y a aucun dragon rouge parce qu'aucun d'eux n'est mauvais, en revanche leurs yeux peuvent prendre des teintes orange et rouges lorsqu'ils ressentent des émotions fortes. Dans le cycle *les Portes de la Mort* de Margaret Weis, les mauvais dragons sont tous rouges et leurs yeux restent rouges même s'ils changent de forme, tandis que le bon dragon de Zifnab est vert et Alfred, le dragon-mage, mordoré.

Nous avons pu extraire des romans des spécificités itératives pour seulement deux ethnies draconiques: les blancs et les dorés.

En règle générale, les auteurs s'accordent à dire que les dragons d'or sont les plus grands, les plus gros et les plus forts. McCaffrey le notait déjà (« The young dragons were strong, and even the smallest of the golden females, larger than their bronze or brown brothers »[182]) et pourtant dans l'univers de Pern, la dragonne doré, malgré sa supériorité physique n'a d'autre rôle que s'accoupler et pondre afin d'accroître le cheptel de montures de combat. Dans l'univers de *Mystara* en revanche, les dragons d'or se situent au sommet de la hiérarchie du pouvoir. Ils ont de nombreuses qualités, ils sont les plus rapides (« no dragon in the world was swifter in flight than a female gold »[183]), les plus sages, les plus avisés. Ils sont choisis pour assumer les plus hautes fonctions politiques et pour siéger au parlement. Ils

---

[181] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr,* NY, Alfred A. Knopf, p. 233.
[182] Anne McCAFFREY, 1989, *Dragonsdawn*, GB, Corgi Books, p. 312.
[183] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 22.

possèdent la magie la plus avancée et nombres d'entre eux servent les dieux et Immortels en devenant *clerics* à l'instar de Kharendaen la dragonne héroïne de la trilogie. Mais, ils sont également capables de bien se battre en alliant le raisonnement à leur supériorité physique.

À l'inverse, le dragon blanc possède une image négative dans la plupart des romans. Soit il est handicapé de naissance, auquel cas il est admis comme une exception ou une erreur de la nature, soit il appartient au groupe restreint des dragons blancs déconsidérés parmi les prestigieux dragons de couleur. En général, il est d'une taille nettement inférieure (Ruth du cycle de Pern, ceux du cycle *DragonLance*) allant jusqu'au nain (Errol dans l'univers du *Discworld*). Dans ces deux derniers cas, il connaît la disgrâce suprême car il est incapable de cracher du feu. Associé au froid, il a du mal à vivre hors des zones froides et peut néanmoins cracher de la glace (Sleet de *DragonLance*). Les dragons comme les humains en parlent avec dédain. Ainsi, lorsque la dragonne d'argent de Huma crache une flamme qu'elle entoure d'un cône de glace afin de protéger les arbres alentour, elle explique au chevalier que tous les dragons en sont capables, sauf les blancs : « the chill and the paralysis are among our normal abilities. The flame – the flame is possible for any dragon save the *cowardly*, ice-dwelling white »[184]. Mais tous les dragons ne crachent pas du feu : les blancs lancent des jets de glace, les noirs projettent de l'acide. Les dragons blancs sont rares dans les romans, et encore plus dans les combats. S'ils y apparaissent, ils n'y participent cependant pas au même titre que les « vrais dragons ». Lors d'une bataille contre la Reine des Ténèbres, Huma considère l'impressionnant nombre de dragons que ses compagnons et lui vont devoir affronter : « scores of manned dragons came to meet them. Red, black, green, and blue »[185]. Il s'étonne de voir des blancs, il pense aussitôt qu'ils sont là pour créer l'impression de nombre car les blancs font preuve de manque d'organisation et de maturité. De par leur taille inférieure ils ne portent pas de cavaliers. Huma les rapproche plus de l'animal: « they worked more by animal cunning than intelligence »[186]. Dans la trilogie de *Mystara*, ils n'apparaissent qu'une seule fois, lors du tout dernier combat contre *Overlord* et ses dragons de gemmes (tome 3), et nous trouvons les mêmes remarques: « the dragons forced themselves to their most rapid pace, the larger, quicker golds and reds in the lead, while the small white dragons trailed behind, their efforts strained by the warmth of these southern lands »[187].

---

[184] Richard KNAAK, 1988, *The Legend of Huma,* USA, TSR, p. 272.
[185] Richard KNAAK, 1988, *The Legend of Huma,* USA, TSR, p. 319.
[186] Richard KNAAK, 1988, *The Legend of Huma,* USA, TSR, p. 320.
[187] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 369.

Le dragon blanc n'a jamais la prestance de ses cousins de couleurs. Lorsqu'un auteur en fait exceptionnellement un personnage principal, c'est pour exprimer une revanche sur la nature comme le cas d'Errol qui grâce à ses efforts est parvenu à contrer la marque du destin (Terry Pratchett).

Ceux des autres couleurs sont plus difficiles à classifier à partir des données romanesques puisque les auteurs les adaptent à leur gré, et pourtant des sites Internet propagent des catalogues d'information sur des types de dragon référencés selon leur couleur. Ils en donnent des caractéristiques physiques précises, sans oublier les goûts, les modes de vie. Certains ajoutent les maladies qu'ils sont susceptibles d'avoir, la forme des écailles, l'emploi du latin comme langue maternelle, etc.[188] attribuant à leurs créatures des personnalités, des caractères, des éléments distinctifs dans un souci de les caricaturer et de les cataloguer. http://membres.lycos.fr/narcissa132/dragon.html offre des détails saugrenus selon la couleur, des renseignements de ce type : « le dragon bleu vit dans les terres désertiques. Il aime manger des chevaux et du bétail, il attaque souvent les éleveurs nomades dans leur région. Lorsqu'il attaque, ce type de dragon se sert de ses griffes et de ses dents pour projeter des décharges électriques à ses ennemis ».

Le « Spécial dragons » de la revue bimestrielle *La Gazette des Magiciens* propose le même genre d'information qui enchevêtre caractéristiques physiques et morales à l'instar des traités sur les animaux du Moyen Âge ; les détails physiques fournis sont monstrueux:

> Les dragons bleus sont vaniteux et possèdent un sens du territoire très développé […]. Caractéristiques : il a le museau court et les narines proches des globes oculaires ; une grande corne sourcilière unique, légèrement en forme de G et qui s'achève en une deuxième corne ; une rangée d'épines sort de ses sourcils ; il a les oreilles très grandes et à franges[189].

Cet article, non signé, examine les dragons bleus, blancs, noirs, rouges, dorés et cuivrés, sans spécifier la source des renseignements, s'ils sont extraits de jeux ou de romans ou si l'auteur les a inventés pour la revue et dans quel but. Les illustrations sont superbes mais les artistes sont hélas occultés. Leur anonymat les rend négligeables. Ils n'auront jamais la valeur du *Draconomicon* (Collins, Williams et Wyatt, 2003) qui dresse un catalogue approfondi des spécificités de chaque dragon par couleur, dans un but précis d'apporter ou de faire perdre des points aux joueurs du jeu de rôle *Dungeons and Dragon*.

---

[188] http://www.chez.com/dragonvert/caracteristiques.htm. Une liste de sites est donnée à la page 528.
[189] *La Gazette des Magiciens*, N°20 de juillet-août 2006, p. 12.

Le dragon gagne de plus en plus en consistance physique et psychologique, mais il ne peut pourtant être rationalisé. Les standards sans cesse redéfinis sont si perméables qu'ils ne peuvent en réduire les échos imaginants. Chaque idée nouvelle, comme la différenciation sexuée et le jeu des couleurs, propulse l'imagination en une recréation qui semble incessante, pour l'instant. Après l'individu, abordons à présent le groupe : la population et sa dispersion, la notion de territoire, de nation et l'habitat draconique.

3 – Etude ethnologique de la société draconique

a) Territoire et population draconiques

Le territoire draconique[190] est assez flou pour les humains. C'est l'Est pour Ursula Le Guin, par exemple. Un territoire caractérisé par la vastitude exigée par les dimensions physiques des dragons et leur capacité de voler, et une nature sauvage parce que leur souci de se protéger et de rester ignorés des autres leur impose de s'intégrer dans le paysage qui ne subit pas de changement visible : pas de routes et d'indicateurs au sol, utilisation des éléments géomorphologiques tels que les grottes, les volcans ou les pics rocheux.

La population draconique n'est pas très élevée. La totalité des dragons de Mystara n'excède pas la population d'une petite bourgade humaine, six à huit mille âmes. Ils ne vivent pas regroupés dans un même lieu et obéissent à divers chefs cléricaux ou rois. Nous obtenons ces renseignements lorsque Thelvyn cherche à connaître l'importance des forces sur lesquelles il peut compter en cas de guerre : « there are at least six thousand dragons in the world, possibly as many as eight thousand. We have five thousand here now, assembled according to their kingdoms under the leadership of their kings and clerics »[191].

Certains dragons ne peuvent se résoudre à vivre en groupe et d'autres quittent leur groupe pour suivre un nouveau chef. Dans le cycle de *Mystara*, ils sont dénommés renégats, « the renegades », sans connotation de félonie, mais seulement de totale liberté, mal perçue, de choix de son camp et d'agissement: « the renegades, mad dragons who have broken with draconic law for purposes of their own »[192]. Ils sont totalement imprévisibles. Lors des préparatifs du combat, personne n'est sûr de pouvoir compter sur leur appui bien que quelques-uns aient répondu affirmativement.

---

[190] Nous ne considérons pas les univers magiques où vivent des dragons qui, à l'instar de ceux de T. Pratchett, attendent une invocation pour en sortir.
[191] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 327.
[192] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 126.

Leurs notions de royaume, de nation et de territoire sont particuliers. Le territoire comprend des implantations d'importance diverse, allant de cavernes isolées à des cités. Mais il n'est pas un espace limité matérialisé sur une carte, qu'ils réclameraient comme étant le leur. Leurs « royaumes » naissent d'alliances, et les alliés ne vivent pas obligatoirement ensemble, ils peuvent être disséminés sur toute la planète, aussi plusieurs royaumes peuvent-ils se chevaucher : « Their kingdoms exist in their alliances, and dragons of the same alliance don't necessarily live together in one place »[193]. Cela sous-entend qu'ils peuvent vivre dans plusieurs pays, parmi d'autres espèces, qui peuvent, ou pas, connaitre leur présence. Leur notion de royaume correspond davantage aux alliances politiques qui se font et se défont selon les projets, de sorte que leur forme et leur implantation est fluctuante, dépendante de l'adhésion des individus (« the shape of their kingdoms are changing all the time »[194]. Aussi comprenons-nous leur expression de Royaumes Cachés, *the Hidden Kingdoms of Dragons*, pour désigner leur nation, non pas qu'elle soit secrete, mais parce qu'elle n'est pas sur une carte. C'est un avertissement qu'un dragon peut vivre près de chez soi.

Selon la loi draconique, tous les dragons du monde, de toutes les couleurs, de toutes sortes et de toutes dimensions appartiennent à la Nation des dragons, « *the Nation of Dragons*. Ainsi sir George dit à Perrantin : « I'm just a drake, a dragonkin. But by law I belong to the greater Nation of Dragons, and as such I do enjoy certain rights »[195].

Après ces quelques précisions sur le territoire draconique, voyons comment vivent les dragons et leur mode d'habitat.

b) L'habitat draconique

Si le dragon ancien se terrait dans quelque grotte souterraine glauque, la créature récente organise son lieu de vie dans un espace protégé, spacieux, chaud et alimenté en eau, un lieu qu'il va même désormais agencer et décorer. L'évolution de la conception de l'habitat draconique est remarquable. En une dizaine d'années seulement nous passons de l'abri souterrain d'un dragon solitaire aux cités draconiques.

- La caverne isolée

Même dans le cas du dragon solitaire, le concept de la caverne a évolué. Deux exemples permettront ici de mieux concevoir le changement.

---

[193] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 126.
[194] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 127.
[195] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 263.

La caverne de Draco (C. Pogue) est décrite en quelques mots au moment où la reine vient prier le dragon de sauver son fils : « Even the torches could not dispel the gloom. Their flickering blaze illuminated bubbling mud pits and bones. Steam misted off the gurgling muck holes and writhed through the maze of stalactites and rock formations »[196]. Nous y lisons quatre images, réminiscences du dragon ancien : l'enfouissement dans une grotte, l'accessibilité par les hommes, l'obscurité, le côté macabre et répulsif des ossements qui en donnent l'idée du prédateur à fuir. L'ensemble baigne dans une atmosphère fantastique car rien n'est vu dans sa totalité, chaque détail est deviné à la lueur dansante d'une torche pour permettre à l'imagination du lecteur de combler les vides.

À l'opposé, la description de l'antre de NooMoahk s'étale sur plusieurs pages (E.E. Knight), 2005, *Dragon Champion*). Le vieux dragon conduit AuRon à son repère au-dessous des ruines de Kraglad, une ancienne cité merveilleuse construite en cinq cents ans détruite en quelques heures par un tremblement de terre, après lui avoir fait décliner son identité et celle de ses parents, le laissez-passer qui instaure d'emblée l'idée de frontière et de territoire étranger. Ils sautent dans un puits à l'accessibilité limitée aux seules créatures ailées, suivent un couloir transversal, descendent encore pour arriver à la caverne. La sécurité et la difficulté de l'accès sont mises en avant. La caverne choisie comme chambre par le vieux dragon représente un univers fantasmagorique de sorcellerie où des têtes grotesques ont été sculptées parmi les stalactites et stalagmites qui telles des colonnes, soutiennent la voûte et barrent la vue. Au centre, une statue de cristal est un élément merveilleux car ce rocher richement ouvragé (« worked with silver, gold and gems »[197]) éclaire la salle d'une douce lumière. Tout concourt à transformer le lieu en espace apaisant et accueillant qui allie le naturel, l'artistique et le merveilleux sacralisé.

> There were galleries and filled-in passageways. He saw chests and shelves against one side, a dim glow from the cavern roof revealed iron-bound books and scroll tubes. Another wall looked to be some kind of honeycomb with the cells filled in with masonry. A trickle of water fell into a pool at another end[198].

Pas de reliefs de repas ici. Les trésors ne sont pas du métal et de l'or, mais des manuscrits et des rouleaux de parchemins car le vieux dragon sait lire et écrire. AuRon va apprendre à lire pendant un an les légendes et les secrets des anciens peuples, à la lueur de la

---

[196] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart,* GB, Mandarin Paperbacks, p. 21.
[197] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 208.
[198] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 209.

statue qui transforme la caverne en ventre maternel rassurant. Elle devient le lieu protégé où l'on affine ses idées sur la vie et ses réflexions sur l'avenir, un lieu protégé, calme, confortable et apprécié : « It felt good to be underground again. Quiet underground »[199]. Elle est le symbole de la descente en soi, de la coupure avec les dangers extérieurs, de l'enfermement et de la paix nécessaires pour se connaître et grandir.

Lorsque la caverne abrite une famille, la finalité est différente, elle doit pourvoir au besoin d'espace des dragonnets, comme à leur protection des dangers extérieurs, elle ne se prête pas à la méditation, ni au repli sur soi.

E. E. Knight donne, dans l'introduction des trois tomes de sa trilogie, une description de la caverne familiale concentrée sur la vision de la mère sur le nid, au sommet d'un pic rocheux central, ses petits jouant autour d'elle. La mère est au cœur de l'espace, émotionnellement par ses chants et le réconfort de son aile, physiquement par la situation centrale accordée au *egg shelf* baigné de lumière. La caverne abritée, tiède et confortable est associée au symbole de la maternité placée sur son piedestal nimbé de lumière alors qu'en bas règne la semi-obscurité. Cette caverne possède une entrée haute, un tunnel assez large pour que le père puisse se poser et déposer le gibier. En bas, un torrent la traverse, offrant un bassin d'eau propre et même une petite cascade en certaines saisons et un tapis de mousse. Un passage caché par un rocher permet d'atteindre l'autre grotte où le père cache le « trésor ». Le terme est approprié pour le lecteur, mais « garde-manger » conviendrait davantage pour les dragons, puisque les pièces de monnaie et les objets de métal entassés par le père sont indispensables à la croissance des écailles des jeunes et à la fortification de celles de la mère affaiblie. L'air intérieur doit être suffisamment chaud pour que les œufs éclosent et que la dragonne limite sa dépense d'énergie. Cette caverne offre l'image d'un logis fonctionnel et protégé, axé sur l'éclosion et l'apprentissage des petits (couveuse et nurserie).

Tous les romans transposent les soucis de confort comme les problèmes d'insécurité liés à l'habitat isolé des humains. Aussi, en vient-on aux mêmes efforts de regroupement et à l'attait des concentrations urbaines.

- Lavadome et Windreach, deux concepts de cités draconiques

Les deux cités n'ont pas la même importance dans les ouvrages. Windreach apparaît sur trois pages du roman de T. Gunnarsson, *Dragonmage*, tandis que Lavadome est la cité où se déroule en majorité le récit dans la deuxième partie de celui d'E.E. Knight, *Dragon*

---

[199] E. E. KNIGHT, 2005, *Dragon Champion*, USA, ROC, p. 207.

Outcast, environ 150 pages. Nous pouvons cependant les rapprocher et en déterminer les ressemblances et les divergences.

Le premier point commun est qu'elles sont toutes deux situées dans un volcan et que leur existence est inconnue des autres espèces : « This was Thelvyn's first chance to have a good look at the hidden city of Windreach »[200]. Ce qui implique d'y être conduit (principe de l'initiation). Elles ont toutes deux une frontière naturelle difficile à franchir, la paroi à pic du cratère balayée par le vent pour Windreach, et plusieurs rivières qui l'encerclent pour Lavadome qui a en plus, posté des gardes sur les montagnes. Les deux cités sont conçues pour des créatures volantes car leur approche privilégie le vol. De sorte que le jeune Copper qui a fait tout son périple sur et dans l'eau parce qu'il ne vole pas encore, sera saisi par un *griffaron* (sorte de griffon) pour entrer à Lavadome par la voie des airs.

Dans les deux cas, la découverte est fondée sur l'effet de surprise. Copper débouche à Lavadome par un trou dans le plafond du tunnel, et découvre avec stupeur un monde extérieur et lumineux qui contraste avec son périple souterrain: « *suddenly* there was open air and light all around. Below he saw a vast blue-green plain »[201]. Les rochers abritent des cascades de fougères, des bassins, dans un paysage églogue. La surprise est aussi de mise dans le cas de Windreach, mais établie sur un autre registre, la nature verdoyante n'existe pas, le personnage est séduit par la cité construite dans le cratère effondré du volcan éteint: « It was far different from anything he had expected »[202]. Dans les deux cas, les habitations sont étagées le long de la paroi du volcan, à Windreach, ells sont accolées à la paroi interne de l'immense caldéra, complétées de constructions en hauteur au centre du volcan : « the great city, with its many tall buildings in the floor of the volcano »[203], une transposition des CBD (Central Business District) des villes américaines. À Lavadome, les construction sont construites en spirale, dans le col du cratère étroit. Les deux modèles sociétaux s'opposent car l'un adapte le paysage existant tandis que l'autre recréé l'espace de toute pièce selon les besoins. Ils symbolisent pour le premier, l'idée de se fondre dans l'environnement pour vivre sans attirer l'attention, et pour le deuxième la nécéssité d'agir pour s'imposer et progresser.

Lavadome et Windreach sont liées par les mêmes impératifs de nombre, de sécurité et de confort. En effet, la cité doit loger un nombre important d'individus (« several hundred

---

[200] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 112.
[201] E. E. KNIGHT, 2007, *Dragon Outcast*, USA, ROC, p. 104.
[202] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 112.
[203] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 112.

dragons were in residence at Windreach at all times »[204]) et leur garantir une sécurité maximale: « without fear of theft, and fights or duels between dragons »[205]. Pour y parvenir, elles interdisent l'accès aux dragons qui ne se soumettent pas à la loi : « Renegade dragons were not trusted and were never permitted; they would almost certainly be slain if they tried to enter »[206], et ne laissent entrer les autres espèces (elfes, nains, eldars) ou autres ethnies draconiques (autres variétés de dragons à l'instar des dracs) que sous étroite surveillance.

La disposition des habitations reflète la hiérarchisation de la société. En ce point réside la différence entre les deux cités. À Lavadome, *The Imperial Resort*, les pièces spacieuses sont en haut près du jardin impérial où logent les dragons les plus imposants en taille et en fonction. Le système reptilien fait qu'il grandit toute sa vie. La taille sous-entend l'âge, les connaissances et les responsabilités. Les logements s'étagent sur plusieurs niveaux. Plus on descend dans les étages, plus il fait sombre et plus les pièces sont étroites. De ce fait, les jeunes dragons vivent dans les étages inférieurs, les serviteurs humanoïdes sont en dessous, et le petit groupe de rares humains au niveau du sol, exclu de l'échelle sociale. La disposition de la cité symbolise le trajet que le héros doit parcourir dans la hiérarchie pour faire entendre sa voix, et son combat libérateur du peuple dragon.

Lavadome est une cité du plaisir stérile (grâce à une masse servile humanoïde) où les dragons occupent leur temps en banquets, bains de vapeur, maquillages, spectacles de danse et joutes dans un décor de terrasses ornées de sculptures. Le paraître est d'importance capitale, les dragons passent des heures à se faire maquiller et cirer les écailles. Les entraînements au combat des jeunes ne sont que des occupations sportives ayant pour fonction de les détourner du monde extérieur où ils ne vont jamais. La lumière artificielle ôte l'impression du temps et les lampes brûlent en permanence des parfums exotiques afin de couvrir l'odeur du dragon, d'apaiser le désir sexuel et celui de se battre. Cette cité ne produit rien, elle dépend de ses fermes extérieures qui expédient tout par des tunnels. C'est une société fragile où l'on tombe facilement sous la coupe d'intrigants âpres au gain. C'est d'ailleurs ce qui se passe lorsque le beau-frère du *Tyr* (le roi) fait alliance avec un tueur de dragons qu'il introduit dans la cité, pensant ouvrir une erre d'entente avec les hommes et qu'il se retrouve responsable d'un atroce carnage.

À l'inverse, Windreach s'appuie sur une économie de production (forges, bijouteries, joailleries, artisanat du cuir, sellerie) : « Dragon craftsmen kept workrooms throughout many

---

[204] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 113.
[205] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 113.
[206] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 113.

parts of the city, where they made such things as furnishing for their lairs, weapons and leather harnesses, and other goods that dragons needed and fancied »[207]. La ville n'a cependant pas de sculptures, ni de pavés luxueux comme à Lavadome et rien n'est caché dans de sordides sous-sols non plus. C'est une cité riche et industrieuse qui gère aisément son autarcie en fournissant les peuples extérieurs (elfes, nains, dragons). La hiérchie y est visible, mais elle ne pèse pas sur la population car elle s'inscrit dans une tour merveilleuse toute blanche qui abrite au sommet *The Great One*, leur dieu dragon et Terra, la déesse ancienne (réconfort de la protection divine visible de toute la cité). Dans les étages inférieurs vivent les écclésiastiques qui les servent et peuvent communiquer avec les dieux. La partie basse de la tour abrite le Parlement et les logements des responsables de la cité. Ce bâtiment symbolique du pouvoir spirituel relié à l'exécutif et au matériel possède un cœur magique : le Collier protecteur et unificateur du peuple dragon.

La conception des deux espaces urbains révèlent leur finalité dans la situation finale : le dysfonctionnement de Lavadome qui ferme ses portes sur le sang versé de centaines de dragons, la réussite de Windreach qui ouvre les siennes sur la liesse de la victoire, et la transformation du fils du dragon en dieu.

Le concept des cités draconiques ainsi organisées, et de cette importance, est récent (une quinzaine d'années). En règle générale, les dragons vivent dans des cavernes isolées, les plus inaccessibles possible aux autres espèces et disséminées dans un espace montagneux. Ils observent les allers et venues et tiennent les autres informés de toute approche ou implantation nouvelle. Ils quittent alors leur politique de distanciation usuelle pour avertir le groupe et déterminer l'action à tenir en cas de danger. Car aussi surprenant que cela puisse paraître, ils ne sont plus agressifs comme ceux d'autrefois, ne cherchent pas le combat et ne participent qu'en situation de défense, souvent après que le sang des leurs ait été répandu (E.E. Knight). Ils misent sur leur aspect extérieur comme moyen de dissuasion, sur les traités et la parole donnée pour espérer une cohabitation pacifique. Nous pouvons dès lors parler de politique extérieure.

c) La politique extérieure dans le cycle de *Mystara* de T. Gunnarsson.

« As much as I respect dragons, I admit that they serve only themselves »[208] dit sir George à Thelvyn. Cette phrase est significative de leur repli sur soi, du laisser-faire et du

---

[207] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 113.
[208] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 192. Les autres citations empruntées à ce roman seront signalées « TG », suivies du numéro de page correspondant.

non-interventionnisme dans les affaires des autres qui caractérisent leur politique extérieure. En effet, pendant des siècles ils ont rompu toutes relations publiques avec les autres espèces: « For centuries, even thousands of years, they have gone their own way and had their own concerns, but they have had little contact with the realms of men, elves, and dwarves » (TG : p. 126). Cette politique instaure l'ignorance de leur existence, vise à protéger le peuple draconique, mais ne protège pas leur territoire sans cesse grignoté par les autres peuples et l'homme en particulier, qui le croit vide.

Le cycle *Mystara* révèle l'existence d'un parlement qui veille au respect de l'ordre et à l'obéissance des lois draconiques. Il réunit en fait les pouvoirs législatif, exécutif et judiciaire. Il œuvre également à résoudre les conflits d'intérêts et les dysfonctionnements ponctuels entre les ethnies qui sont représentées par leur leader dont la politique reste néanmoins floue pour la population : « I don't know anything specific about their leaders or what their politics might be », TG : p. 125). Les rares descriptions du parlement que nous ayons dans le cycle nous en offrent une vision transposée (dans la forme seulement) de l'Assemblée Nationale :

> Marthaen stood at the front of his ledge before the assembled parliament, watching the dragons as they argued fiercely among themselves. As First Speaker, he knew he should do something to maintain order, but the parliament was almost beyond control. [...] 'Silence, I say ! I demand that you stop chattering and screaming like frightened wyverns and maintain the dignity and wisdom that benefits this assembly' (TG: p. 386).

Mais les prérogatives du parlement draconique ne se limitent pas qu'aux lois et aux discussions dans l'hémicycle. Les S*peakers* réunissent des troupes et se battent pour leur cause. Le *First Speaker*, élu par les parlementaires parmi les dragons les plus dignes et les plus hauts de l'échelle sociale (les plus grands dragons d'or), est le représentant impartial de la Nation des Dragons, et la voix décisive finale dans tous les problèmes juridiques, administratifs et pénaux. Cette fonction requiert sagesse, intégrité et équité. Sa décision est obéie. Cela sous-entend l'existence d'une hiérarchie sociale acceptée fondée sur la couleur car un dragon rouge, s'il peut être roi d'un clan ou chef de toutes les armées, à l'instar de Jherdar, ne pourrait être *First Speaker*. Ce dernier doit aussi protéger le peuple dragon à l'instar du chevalier d'autrefois, et veiller à sa sécurité, en prenant personnellement part aux combats. En chef militaire, il décide du combat ou du retrait : « Marthaen himself led them away, a single gold dragon, larger than any of the others, flying in the lead […] followed behind in broad column, nearly two hundred young red dragons » (TG: p. 393). Les rôles et pouvoirs ne sont pas séparés, il est aussi chef de la police. Ainsi, lorsque le dragon renégat est aperçu,

Marthaen decide-t-il aussitôt de le poursuivre, mais il ne laisse pas ses gardes-corps œuvrer seuls: « Marthaen arched his back and leapt into the midst of the battle »[209]. Il s'agit d'un système particulier, idéalisé, qui implique physiquement le responsable de la Nation dans son choix politique, et réduit la prise de risque du peuple.

Les jeunes dragons bénéficient de la politique de laisser-faire (principe bien enraciné chez les Anglo-saxons) afin que leur jeunesse et leur impétuosité révèlent de nouveaux meneurs et apportent des changements: « At times the parliament is pleased to allow the younger dragons to act upon policies that their elders would not wish to make official » (TG : p. 128). Mais si le laisser-faire est admis chez les jeunes ou les autres peuples tant que cela ne déborde pas des limites frontalières, aucun auteur n'admet que quelqu'un puisse faire ce qu'il veut, quand il le veut ; c'est le cas du renégat par exemple qui s'arroge une liberté dangereuse pour l'image de son peuple sur lequel rejaillit ses déboires. Les droits et libertés individuelles sous soumises au respect de la culture.

- le parlement, les dragons et la guerre

Le maire Aalsten voit passer un groupe de dragons et cherche à savoir quel en est le problème, pourquoi ils ont quitté leur solitude habituelle pour attaquer en formation. Le fait est des plus inhabituels : « that's not normal behaviour for dragons » (TG : p. 48). En effet, les dragons ne se regroupent qu'en cas de force majeure, lorsque leur sécurité ou leur vie est en danger : « they'll work together only in response to what they perceive as major events, and they'll band together to fight only in response to major threats (TG: p. 48). Dragons simply don't make war without very good reason » (TG: p. 125).

Le parlement fait appel à chacun de ses *Speakers* en cas de décision de guerre, mais il ne peut obliger aucun d'entre eux, ni aucun dragon, à prendre part aux combats. Chacun s'investit selon ses convictions. Les dragons des différents royaumes éparpillés peuvent ou non se rassembler sous la bannière de leur chef. Ainsi, lorsque Thelvyn arrive du monde parallèle pour préparer le combat contre *Overlord*, il apprend que Marthaen a fait appel à tous les dragons et, connaissant leur principe de liberté de choix, il s'enquiert du nombre de participants auquel il peut s'attendre. Cependant, lorsqu'un dragon s'engage, il va jusqu'au bout, selon l'apophtegme de la parole donnée qui vaut loi : « Only a mad dragon knows how to lie. Dragons put a great deal of faith in the spoken word » (TG: p. 390).

Les dragons sont conscients de leur force, de leurs pouvoirs. Ils prônent l'ancienneté de leur race et leur lien divin. Thelvyn peut craindre qu'ils ne répondent pas à son appel par

---

[209] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 51.

orgueil parce qu'ils sous-estiment la force de l'ennemi, n'ayant jamais eu d'opposant de leur force : « they would be overconfident [...] the dragons had never known an ennemy that was a serious threat to them » (TG : p. 164). Ils savent cependant que les faiblesses physiques de l'homme sont compensées par sa volonté destructrice soutenue par des machines et des armes. Aussi, le parlement, qui veille à la sécurité, exige-t-il la démarcation totale. Il craint tellement qu'un conflit avec des dragons renégats puisse dégénérer en guerre entre les dragons et les hommes, qu'il préfère les traquer et les mettre à mort sur accusation de traîtrise, avant l'irrémédiable.

d) L'évolution des rapports avec les humains

Suivant leur loi, les dragons ne s'immiscent pas dans les affaires humaines[210] sauf lorsque leur propre système, leur vie ou la planète court un grave danger. C'est le cas par exemple, lorsque les dragons de gemmes soumis à *Overlord*, ont commencé à envahir Mystara par des portes interdimensensionnelles, dans le but d'asservir ses habitants de toutes les races, pour les contraindre à exploiter pour leur maître, les richesses naturelles et les productions de cette planète.

Leur refus connu d'apporter leur aide à la résolution des problèmes des hommes ou des autres races, incite à la mise en place de stratagèmes comme celui du défi ou de la connaissance du vrai nom pour les contraindre. Le dragon peut aussi, contre toute attente, et selon des motifs très personnels, adhérer à une cause humaine ou se mettre au service d'un autre roi et se battre jusqu'à la mort. Les rapports avec les humains n'ont cependant pas toujours été si distants. Il fut un temps mythique où les deux espèces étaient liées par serment et respectaient un même code, où ils étaient suffisamment proches pour se consulter et s'entraider: « long ago, when man was young and the dragon already old »[211]. Le drame des dragons provient de la pitié pour la race humaine faible, ressentie par le *Wise One*, le plus sage des dragons anciens. Pour aider l'homme, il lui révéla des secrets draconiques. À sa mort, il obligea les dragons à prêter le serment de protéger l'homme : « he gathered together all the dragons, making them vow to watch over man always »[212]. En contrepartie, il leur promettait de devenir des étoiles à leur mort et de retrouver au ciel tous leurs frères dragons, selon l'idée chrétienne du paradis.

---

[210] Politique de non-intervention et désengagement dans les affaires des autres peuples qui n'est pas sans rappeler la position américaine durant l'impasse militaire et la politique désastreuse de la guerre du Vietnam, récusée par l'opinion publique.
[211] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart,* GB, Mandarin Paperbacks, p. 169.
[212] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart,* GB, Mandarin Paperbacks, p. 169.

La parole donnée engageant un dragon jusqu'à la mort, ils se rapprochèrent des hommes pour leur enseigner leur sagesse, les aider et les protéger. Mais ils n'eurent pas, en retour, la déférence et le respect escomptés. La réaction destructive humaine à leur égard est exprimée par une image poétique qui ne fait qu'en renforcer le cynisme cinglant : « Through the years, the Wise One's shimmering soul was joined by others as the dragons kept their pledge to serve man… until the heavens were aglow with stars »[213]. Ils sont effectivement et rapidement devenus des étoiles en respectant leur serment.

Croyance et serment sont encore vivaces puisque Draco aide la reine venue le supplier de sauver son fils. Il offre même à l'héritier du trône une part de son cœur car la reine Aislinn connaissait le serment des dragons et a su le lui rappeler pour le faire accepter. Elle lui a dit que son avait appris l'Ancien Code avec Bowen. Devant le chevalier et les hommes de sa suite interloqués par son attitude, elle prouve son respect en s'agenouillant devant le dragon et en promettant que son fils grandira dans la justice et le bien, l'enseignement du dragon.

Le morceau du cœur du dragon offre au prince l'invincibilité et l'immortalité. Ses blessures se referment aussitôt en une image fantastique du monstre insensible qu'il est devenu, mais l'homme et le dragon sont condamnés à ressentir les coups portés à chacun d'eux et la mort de l'homme est conditionnelle à celle du dragon.

Bowen se transforme progressivement au cours de la narration. Au début du roman un dragon n'avait pour lui qu'une valeur pécunière. Lorsque le dragon lui permet de gagner de l'argent grâce au stratagème de l'épieu, il ne cherche plus à le tuer et apprend à le connaître. Grâce à son respect de l'ancien Code, Draco l'emmène sur le site des chevaliers de la Table Ronde où il voit Arthur Pendragon et entend réciter le Code. De dracoctone, il devient l'ami du dragon et regrette ses crimes dont il exhibait des trophées sur son bouclier. À la mort de Draco il désorienté parce qu'il avait commencé à s'ouvrir aux vraies valeurs et que son guide s'en va. Il se sent abandonné: « Without you, what do we do ? Where do we turn ? [...] To the stars, Bowen. To the stars... »[214]. La réponse du dragon est celle du ciel où l'homme situe les forces supérieures et bienfaisantes, ses dieux et ses rêves.

Nous assistons à la merveilleuse métamorphose de Draco en comète rouge dans un passage bouleversant de beauté, et miraculeux dans la béatitude divine transmise. Le transport des sens se fonde sur la lumière : « a strange glow began to float upward [...] the glittering scarlet radiance rose [...] a ruby comet »[215]. Draco est allé se fixer dans la constellation du

---

[213] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart,* GB, Mandarin Paperbacks, p. 169.
[214] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart,* GB, Mandarin Paperbacks, p. 261.
[215] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart,* GB, Mandarin Paperbacks, p. 261.

Dragon sous la forme d'une nouvelle étoile. Sa valeur physique est occultée par sa perception psychologique : « The new star shone brightly...more vivid, more lustrous than the others, its gleaming rays beaming down upon them [...] as though they were in a pool of shining peace »[216]. Le message symbolique étant que les dragons sont désormais tous morts, mais leur enseignement est toujours dispensé à ceux qui prennent le temps d'observer les étoiles afin qu'un dragon « magique » leur ouvre la voie de la sagesse ancienne.

Ceci nous amène à aborder le dernier paragraphe de ce chapitre par la magie et son rapport avec le merveilleux dans la Dragon Fantasy. Quel lien les dragons entretiennent-ils avec la magie ? Quelle en est la source ? Quelle est la part entre leurs pouvoirs et les préjugés humains ?

4 - Le merveilleux magique et divin

L'homme, qui garde à l'esprit le modèle draconique des légendes anciennes, associe plus volontiers le dragon à la sorcellerie destructrice qu'à la magie, selon des préjugés préjudiciables au rapprochement des deux peuples. Dans un premier point, nous verrons le domaine d'action des capacités magiques préjugées qui reviennent le plus souvent, afin de mettre en lumière le fondement de la peur suscitée chez les hommes. Les dragons peuvent également exprimer spontanément un pouvoir magique à l'instar de Saphira sur la tombe de Brom (Paolini). Comment s'explique ce phénomène ? Ce sera l'objet d'étude de notre deuxième point. Dans le troisième point, l'analyse de deux textes permettra de concevoir le rapport existant entre la magie draconique et les dieux.

a) Préjugés de sorcellerie draconique

Les dragons sont associés à des lieux inaccessibles et délaissés, à l'instar des pics montagneux ou des volcans où leur présence ne perturbe pas l'entendement humain. Ainsi Jadho conseille à la dragonne de séjourner dans l'ancien cratère où sa vue ne gênera pas la population qui y situe ses semblables: « the liking of great wyrms for fire mountains [...], [the population]'ll not panic or such like »[217]. L'association du dragon avec le volcan génère une croyance populaire selon laquelle il serait capable d'influer magiquement la lave. Le discours de Jadho est complété en ce sens, par l'elfe Evandar qui affirme que les dragons peuvent commander aux volcans et tout réduire en cendres : « They dwell in the fire mountains, and

---

[216] Charles E. POGUE, 1996, *Dragon Heart,* GB, Mandarin Paperbacks, p. 262.
[217] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 265.

the mountains listen to them and obey them. [...] They can call forth the molten blood of the earth, should they want to. Fire and ash and devastation come at their beck and call »[218].

La figure du dragon est associée à la mort facile à infliger, non plus grâce à la force physique, mais de façon plus sournoise, s'il peut, sans se dévoiler, envoyer des éléments naturels détruire les cités humaines. D'où la peur solidement ancrée dans l'inconscient et les affirmations nées de l'obscurantisme paysan, comme la croyance qu'il se nourrit de lave pour pouvoir cracher du feu. L'idée n'est pas nouvelle : dans le cycle de McCaffrey, les mâles consomment des pierres à feu avant le combat pour pouvoir produire des flammes.

Par effet d'assimilation, les personnes qui côtoient un dragon sont pourvues de sombres pouvoirs. Nous en avons un exemple dans le roman de K. Kerr, où les femmes, près du puits, voient un dragon s'approcher des remparts de Cer Cawnen et parler à Niffa. Ils la perçoivent aussitôt comme une sorcière. Harl vient questionner la jeune fille pour savoir ce que le dragon lui a dit. Niffa qui n'avait jamais vu de dragon auparavant, lui répond avec colère : « Here ! Think you I ken Dragonish or such like? »[219]. Elle demande cependant conseil à Werda, la rebouteuse, pour laquelle le fait est évident : le dragon s'est approché d'elle pour la vouer à la sorcellerie. Elle n'a plus à chercher sa voie, le dragon, en figure abstruse du destin, l'a marquée: « The dragon did mark you out, did she? [...] The witch lore I ken not. It be your road »[220]. La rebouteuse exprime et authentifie l'opinion populaire qui voit le dragon comme un monstre qui transforme en monstre l'être qu'il touche.

Des idées contradictoires circulent parfois dans un même roman. Ainsi, Thelvyn croit que les dragons peuvent sentir la présence d'or et vouloir s'en emparer, selon l'idée propagée dans son village : « legend held that a dragon could smell gold from miles away »[221]. Lorsque les gnomes demandent à Sir George de mettre leur trésor à l'abri, Thelvyn craint une attaque des dragons, Sir George dément alors sa croyance : « he assured him that, contrary to legend, dragons could not smell gold from miles away »[222]. Cette deuxième phrase fait écho à la première, en utilisant les mêmes termes dans une proposition négative.

Des allégations de ce genre sont souvent démenties dans les romans. Elles ne servent qu'à prouver la crainte des pauvres gens pour leur vie et leurs biens et l'image négative du dragon dans les croyances populaires.

---

[218] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 255.
[219] Katharine KERR, 1999, *The Black Raven*, USA, Bantam Spectra Book, p. 322.
[220] Katharine KERR, 1999, *The Black Raven*, USA, Bantam Spectra Book, p. 323.
[221] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 109.
[222] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 125.

b) Des pouvoirs intrinsèques

Evandar conseille à Dallandra de se méfier d'Arzosah, la dragonne qui les accompagne, plus dangereuse qu'elle ne le laisse paraître, étant donné qu'elle possède comme tous les dragons, une magie intrinsèque, transmise par la mère : « She has dweomer as well. [...] All of Wyrmkind loves dweomer, and they have *workings* that pass from mother to hatchling »[223]. La transmission maternelle ne relève pas d'un enseignement empirique mais de l'apprentissage concret. Nous ne savons pas si Arzosah a observé sa mère pour apprendre à voir dans la brume de sa grotte comme dans une boule de cristal, étant donné qu'elle est le seul dragon du roman et déjà âgée de plusieurs centaines d'années, mais elle sait le faire pour Evendar qui l'y oblige en usant de son vrai nom[224]. Nous savons également qu'elle refuse d'utiliser la magie. Nous pouvons en revanche nous interroger sur l'origine de la magie de Saphira qui est née et vit dans un milieu humain sans avoir jamais vu sa mère.

En effet, lorsque Brom meurt, Eragon le pose sur un lit de pierres au sommet de la montagne et lui façonne une tombe en faisant appel à la magie. Il transforme d'abord le grès en glaise pour pouvoir le modeler autour du corps de Brom, puis il la monte en une haute pointe et la retransforme en pierre (tombale). Avant de partir le lendemain, Saphira et lui font leurs adieux à Brom, c'est alors qu'elle apporte à la pierre de la tombe sa troisième et définitive transformation.

De triste, le passage devient merveilleux sous l'action de la magie spontanée de Saphira qui s'opère par l'effet combiné du contact du bout du museau (« with the tip of her nose »[225]) et du son vibrant qu'elle émet (« a low humming »), en une association de la caresse, du fredonnement maternels et du baiser des contes au pouvoir transformateur. La pierre réagit immédiatement: l'opaque devient transparent, la couleur se mue en reflets de plus en plus clairs. L'endroit touché est le centre du rayonnement, de sa transformation progressive : « The sandstone around her nose shimmered like gilded dew, turning clear with dancing silver highlights » (P). L'adjonction de lumière transforme la pierre, par un procédé de purification alchimique, en diamant scintillant : « Tendrils of white diamond twisted over the tomb's surface in a web of priceless filigree » (P). Lorsque la transparence absolue est atteinte (symbole de la purification, de l'élévation, de valeur inestimable et de l'inscription dans l'éternité), la lumière devient à nouveau perceptible (« sparkling shadows »), puis elle

---

[223] Katharine KERR, 2001, *The Fire Dragon*, USA, Bantam Spectra Book, p. 254.
[224] Voir paragraphe « le vrai nom », p. 355.
[225] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,*USA, Laurel-Leaf, p. 413. Les autres citations de ce paragraphe empruntées à ce roman qui proviennent de la même page 413 seront ici, signalées « P ».

est purifiée en passant par le diamant, magnifiée et scintillante (« reflecting splashes of brilliant colors »), elle est projetée sur l'espace environnant : « cast on the ground » (P) pour exalter la merveilleuse mutation qu'Eragon observe sans un mot : « watched in wonder », « The sculpted sandstone mausoleum of moments before had transformed into a sparkling gemstone vault » (P). La magnificence de la tombe inscrit Brom dans une sphère divine, elle lui offre la place du père qu'Eragon n'a pas connu et du maître dont il regrette déjà l'enseignement inachevé. Quant à Saphira, elle est simplement heureuse d'avoir offert à Brom la paix éternelle.

Cette magie spontanée est la résurgence d'un pouvoir ancestral qu'elle n'utilise ordinairement pas, à l'instar de tous les dragons, mais qui existe cependant en elle et qu'elle peut invoquer à tout moment, sans avoir besoin d'apprentissage, sans réciter de sorts. Les dragons utilisent inconsciemment quotidiennement leur magie latente pour s'orienter dans l'obscurité, pour ajuster leur vision, comme pour comprendre des langues étrangères : « was able to understand some of their words by the means of some latent magic of his own »[226].

Les dragons de jour du cycle *Dragon Orb* de Mark Robson, ont la merveilleuse faculté de guérir. Nous voyons Firestorm produire sa flamme bleue de guérison par trois fois dans le tome 2. La troisième fois, il œuvre sur Pell qui peut offrir au lecteur ce qu'il voit et ressent, puisqu'il est conscient, contrairement aux deux blessés précédents :

> His first instinct was to close his eyes as the great blue nimbus of *flame engulfed* him.[…] The *blue flames* swirled and danced, causing his skin to *prickle* […] The *prickling* was most *intense* around the wound on his hand, but it did *not hurt*. Indeed, he could *feel the fire* penetrating through the skin of his thumb and working its *healing miracle* deeper and deeper into the flesh[227].

Ce passage merveilleux met en valeur l'opposition entre l'intensité des flammes qui pénètrent la chair et l'absence de douleur. Au lieu de la brûlure attendue, nous ne voyons qu'un frisson de la peau, pour parvenir à la merveilleuse guérison (acceptée sans questionnement), qualifiée ici de miraculeuse sans intervention divine.

Selon le cycle de *Mystara*, les dragons délèguent volontiers l'emploi de la magie à des sorciers. Avant un combat, ils couvrent le terrain de mines magiques : « dragon sorcerers raced about the hillside, casting spells of damening to put out a series of fires »[228]. Mais leur

---

[226] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 268.
[227] Mark ROBSON, 2009, *Shadow*, GB, Simon and Schuster, p. 296. C'est moi qui souligne.
[228] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 341.

histoire leur inculque la sagesse de limiter leur champ d'action, parce que dans le passé, un groupe de puissants sorciers a commis l'erreur d'activer leur magie sur eux-mêmes afin de devenir immortels (rêve des alchimistes). Ils furent transformés en dragons de gemmes, banis de Mystara et tenus prisonniers dans le monde parallèle où Thelvyn les a trouvés : « these dragon sorcerers worked great magic upon themselves but their experiment failed. They did not become true Immortals but were instead transformed into the gemstone dragons »[229]. Ce passage apporte une explication à la présence inattendue des dragons dans l'autre univers et annonce la puissance exceptionnelle de leur magie qu'ils vont développer au service de l'ennemi, à l'instar du transport sur Mystara, d'une forteresse entière de l'autre monde sur son socle rocheux : « the entire fortess had been transported from one world to the next »[230].

Nous en retenons qu'en général, les dragons n'ont recours à la magie que dans des circonstances exceptionnelles et qu'à chaque fois qu'elle s'exprime, le passage plonge le lecteur dans le merveilleux. S'ils ne l'utilisent pas, elle existe néanmoins : « Dragons possess a magic that is almost entirely their own, nearly all of them are magic-users »[231], elle affecte leur environnement : « The dragons were magical – they affected everything around them in strange ways »[232], elle est enfin insufflée au dragonnier (voir troisième partie) qui voit la sienne croître considérablement rapidement.

La magie n'est pas toujours innée. Certains auteurs la relient à la présence divine. Elle se manifeste diversement, du simple trouble de la vue à la rencontre du dieu dragon en passant par l'apparition de créatures fabuleuses, à l'instar des trois frères Yak envoyés par Great One pour guider Thelvyn. Car, en Dragon Fantasy, les dieux sont réels, ils s'adressent aux mages et clercs, se manifestent à leur champion en lui offrant la force et les armes magiques nécessaires pour vaincre l'ennemi. Dans les cycles de *DragonLance* et de *Mystara*, la magie est un don de dieu qui ne peut s'expliquer par une capacité naturelle personnelle. Voyons-le par l'étude d'un passage extrait de chacun de ces cycles dans l'ordre cité.

c) L'origine divine de la magie draconique des dragons de métal[233]

Sur Krynn, les dragons n'ont normalement que peu ou pas de magie selon la volonté de Paladine et de la Reine des Ténèbres, les deux dieux antithétiques supérieurs. Mais en

---

[229] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 117.
[230] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 199.
[231] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 121.
[232] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,*USA, Laurel-Leaf, p. 79.
[233] Douglas NILES, 1996, *The Dragons*, USA, TSR/ 2001 Wizards of the Coast. Les citations empruntées à ce roman seront signalées « Niles » suivies du numéro de pages correspondant.

cachette, la Reine des Ténèbres en a doté son champion qui a entrepris un asservissement des autres espèces et un combat meurtrier contre les dragons de métal. Aussi les trois dieux inférieurs, Lunitari, Solinari et Nuitari, acceptent-ils d'aider Dar, le patriarche des dragons d'argent qui a volé jusqu'à leur lune pour leur demander leur soutien. Cet exploit lui a coûté la vie, mais il a réussi à offrir à son frère d'or, une écharde des trois lunes. Aurican avale les trois pierres et s'envole vers la caverne qui abrite leur nid, pour transmettre le message. Il en ressent en lui la puissance fantastique et se dépêche, mais le lecteur reste dans l'expectative d'une explication durant les deux pages qui le montrent en vol. Ce pouvoir nouveau fait pression sur lui (« he felt the pressure rise », « the force was great », « still the pressure expanded within him » (Niles: pp. 129-130). Il refoule ses besoins physiologiques pour se soumettre à son devoir. Il se pose enfin au bord du nid où le décor scénique se met lentement en place pour ce moment extraordinaire dont le lecteur ignore toujours la tenue. Les regards sont braqués sur lui, il prend enfin, une pose théâtrale pour souffler sur les œufs la magie développée en lui grâce aux pierres divines. L'initiateur de ce moment merveilleux est lui-même émerveillé : « his heart swelling with a sense of *profound wonder*. The pressure within him grew stronger, and Aurican clearly understood what would happen next, yet this understanding did nothing to cool *his wonder* » (Niles: p. 131). Il est subjugué par son rôle de transmission : « he carried the legacy of them all » (Niles : p. 131).

La merveille se concrétise par une lumière vivante (apparition sainte ou féerique) qui se propage de coquille en coquille. Elle n'est d'abord qu'une lueur brumeuse flottante qui change de couleur, puis elle exécute un mouvement rotatif rapide pour toucher chaque œuf de ses doigts d'entité immatérielle. Cette créature de lumière vivante entre en contact avec les embryons, leur offre la lumière, la magie et l'impulsion de la vie, à travers leur coquille avant de s'installer durablement sur l'ensemble du nid. Les œufs en prennent le relais. Ils gagnent en intensité pour atteindre, au moment de l'éclosion, la brillance du soleil de midi : « still the eggs glowed, and gradually the brightness increased until the entire grotto was illuminated as under a noonday sun » (Niles : p. 132).

Le temps participe à l'élaboration du merveilleux, car tous les dragons semblent se figer dans l'admiration béate du scintillement des œufs jusqu'à l'éclosion. L'attente vaut la peine puisque leurs petits auront un pouvoir que personne n'a eu depuis des millénaires : « Those eggs had been blessed by the essence of magic. The enchantment contained in the bodies of the three gods was bestowed upon the young dragons in the breath of their golden patriarch » (Niles: p. 132). Nous avons calculé (grâce aux dates indiquées en début de chaque chapitre) qu'ils attendent pas moins de deux cents ans. Il faut être une créature magique pour

accomplir cet exploit. Nous pouvons emprunter cette phrase de T. Gunnarsson : « While dragons are mortal, they are also creatures of magic »[234]. En effet, nous cherchons l'essence de leur magie, leur lien avec la magie et l'explication de leur refus d'en faire, alors qu'ils sont tout simplement magiques.

Comme tout peuple, le dragon a ses croyances, ses ecclésiastiques et des dieux, et en toute logique, un dieu à son image. Gunnarsson (cycle de *Mystara)* nous apporte des informations sur l'accession d'un dragon à l'immortalité.

d) La déification d'un dragon

Dans le cycle de *Mystara*, la sphère divine se partage entre les Immortels de chaque peuple : Terra, la déesse de la nature liée aux premiers peuples, Ilsundal l'Immortel des elfes, Kagyar, celui des nains, Great One, celui des dragons, etc. Thelvyn, un Eldar né chez les humains, se soumet totalement et sans discuter à la volonté de Great One, l'Immortel des dragons, qui en a fait son champion et l'a mené vers le peuple dragon où il est devenu roi. Il se soumet d'autant plus qu'il a appris que Great One était son père. Un rapprochement avec le Christ né sur terre d'un père divin, sa soumission très chrétienne et l'offrande de sa vie afin de sauver les croyants.

Great One lui ordonne de retourner à la Citadelle des Anciens afin de rendre les deux attributs qui font sa force actuelle, le Collier des Dragons, signe de son commandement, et l'armure qui lui a conféré d'extraordinaires pouvoirs au combat. Il éxécute les ordres sans en savoir la raison : « I have come and I have done as you asked » [235]. Il traverse alors des épisodes merveilleux : l'effacement soudain de la Citadelle remplacée par une forêt (retour à l'état naturel), l'apparition d'autres Immortels qui lui accordent l'Immortalité suite à son succès au *Seven Test* qui juge des qualités de chevalier qu'il a démontrées au cours de sa vie, (idée très chrétienne de la résurrection méritée). Thelvyn a la révélation que son destin est entre les mains de Great One depuis sa conception : il a renoncé un moment à son immortalité pour faire son enfant, le prédestinant à son destin (« By that means, you were predisposed to the Hidden Path »[236]). Il approche sa transformation finale : « He knew he had begun his final great journey, leaving behind his mortality to become a creature of magic »[237].

---

[234] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 174.
[235] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 356.
[236] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 357.
[237] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 359.

Le voyage qu'il effectue seul, plonge le lecteur dans un univers impalpable où des images le raccrochent parfois à une certaine réalité connue, à l'instar des forêts entourées de hautes montagnes aux sommets enneigés ou les fantomes des dragons. Mais le voyage en direction des étoiles s'effectue surtout dans des lumières : « a shaft of pure silver light […] climb into the light which became brighter and brighter […] the light had grown steadily to a bliding intensity until Thelvyn could see nothing but the light itself »[238]. Le vent participe en lui donnant sa légèreté puis en lui servant de moyen de transport, « gliding on the wind », en une image qui n'est pas sans rappeler le Surfeur d'Argent (*Les Quatre Fantastiques*, Marvel).

Dans son envol onirique, il ne se raccroche qu'à deux lieux. Il nomme le premier qu'il reconnaît, le pays des rêves, « the place of dreams », qu'il corrige aussitôt en pays d'illusions, « that strange land of illusions »[239], le lieu où Great One s'adresse à ses moines et monesses. Le deuxième lieu, qui lui semble familier bien qu'inconnu, est nommé par Great One le pays de son cœur : « this is the home of your heart, a world of dragons you wish in your heart could exist, where good and noble dragons can live in peace »[240].

Pour son retour vers le palais situé dans la forêt très ancienne où les mages invoquent l'Immortelle Terra, il ne voit plus la lumière, il la vit de l'intérieur : « the shaft of silver light reached down to envelop him, and he moved into the light as it grew in intensity »[241]. Il se retrouve dans le Hall de Great One. Son esprit, encore embrouillé par son voyage, transforme le palais en forêt et les colonnes et tentures, en arbres et branches couvertes de feuilles. Sa perception a changé car il est un être de la magie de la Nature. Mais, nous ne sommes plus dans l'illusion puisqu'il en perçoit la ressemblance.

Great One le reçoit, ému et fier de son fils. Le parcours purificateur qu'il vient d'effectuer lui a permis, en fait, d'extraire parmi tous ses rêves de mortel, celui qui méritait son sacrifice : aider les dragons à retrouver leur rang et la paix de vie. Great Lord lui offre alors sa récompense : « To that end, you are now to become Diamond, the first dragon ruler, the lord of all lawful dragons »[242]. Comme il annonce qu'il a l'intention de créer deux nouveaux dragons (Opale et Perle) pour aider Diamant, nous pensons à ce point du récit qu'il s'agit seulement d'un nouveau nom, mais la transformation est effective. Thelvyn ne s'en était même pas aperçu : « You are ready now. Look at yourself . Only then did Thelvyn realize

---

[238] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 360.
[239] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 359.
[240] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 360.
[241] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 361.
[242] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 363.

how he had changed [...] His appearance now was that of a great dragon […] but with scales that glittered like cut diamonds »[243].

L'étude de ce passage nous permet de voir à quel point les dieux sont présents et efficaces en Dragon Fantasy, et la part qu'ils prennent dans l'apport du merveilleux. Ils peuvent changer à leur gré les données d'un univers. Les phénomènes surnaturels étant d'essence divine, le lecteur les accepte sans se poser de question. Nous passons à un niveau supérieur du contrat de lecture du conte de fées. Nous pouvons affirmer que la Dragon Fantasy est l'héritière moderne du Merveilleux. Elle emprunte le concept tel qu'il apparaît depuis le monde ancien. Car, nous y trouvons le merveilleux d'Aristote où les dieux sont consubstanciels, et les dragons, créatures magiques par essence, sont souvent redevables à des dieux qui leur insufflent leur pouvoir. Nous percevons le merveilleux qui devint un outil à la Renaissance, où les dieux apparaissent comme des illusions, des artifices qui montrent la distanciation sacrée effectuée entre le terrestre et le divin, et la conception divine, ou démoniaque, aux manifestations étranges. Nous retrouvons l'emprunt au conte de fées où le merveilleux repose sur la magie et la présence d'autres personnages (fées, sorciers, mages et dragons) qui œuvrent en quelque sorte comme des déités païennes. Leur survivance s'expliquant par le besoin d'irrationnel qui n'a jamais quitté l'homme, malgré, et à cause de, l'apport du modernisme qui tend à couper l'être moderne de ses racines naturelles indispensables à son équilibre. Et rappelons enfin, qu'en héritière de l'épopée, elle mise également sur l'héroïsme pour instaurer le merveilleux.

Le merveilleux nous permet d'ouvrir notre dernier chapitre qui n'en est pas dénué puisqu'il se fonde sur les relations entre le dragon et son dragonnier.

---

[243] Thorarinn GUNNARSSON, 1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR, p. 363.

III - LE DRAGON ET SON DRAGONNIER[244]

Le dragonnier et le dragon constituent le duo fondamental de la Dragon Fantasy et ses *mobiles* principaux, car le dragonnier intègre le *mobile* du héros dont il devient le prolongement au cours de la narration. Les héros ne deviennent pas systématiquement dragonniers (*dragonrider*), car il faut pour cela qu'ils chevauchent le dragon, ce qui n'est pas le cas dans tous les romans. Un autre problème surgit ici, car certains romans mettent en scène d'autres humains que le héros, qui chevauchent un dragon, d'autres personnages qui sont amenés à communiquer, à vivre avec un dragon, à voler ou à combattre à dos de dragon, sans pour autant prétendre être son dragonnier. Ainsi, le cycle *DragonLance* que nous positionnons en fondateur de notre courant littéraire, n'en a pas car le héros va se battre aux côtés et contre des dragons, sans en chevaucher. Il regorge cependant de chevaucheurs de dragons qui y sont dénommés chevaliers dragon (*dragonknight*) ou seigneurs dragon (*dragon Highlord*).

Dragonnier implique une mise en avant dans le roman, une séduction dramatique, un investissement émotionnel du lecteur pour lequel il devient le héros lui permettant de vivre l'aventure romanesque et un symbole de la lutte triomphante. La faiblesse première du héros peut être transformée par l'intervention de forces supérieures, mais elle l'est surtout grâce au dragon avec lequel, et par lequel, il peut accomplir des tâches surhumaines. Il devient un personnage divin déja par sa position dans le ciel, et par sa domination de la créature qui incarne le monstre le plus puissant que l'homme ait jamais combattu. Est-il un concept nouveau ? Oui et non. Nous nous attacherons, dans cette partie, à expliquer notre point de vue. Nous commencerons par une clarification préalable des divers chevaucheurs de dragons, ce qui nous amènera à effectuer une comparaison avec la figure du chevalier d'autrefois. Nous nous concentrerons ensuite sur les liens qui existent entre l'homme et la créature et les transformations qu'ils opèrent sur l'un comme sur l'autre. Pouvons-nous parler de dragonnisation de l'humain et d'humanisation du dragon ? Enfin, comment intègrent-ils le *mobile littéraire* du héros et quel est le message symbolique transmis ?

[244] Le dragonnier est un terme récent proposé par Bernard Ferrier dans la traduction française de Paolini, 2003, Eragon.

1 - Des chevaucheurs de dragon

a) *Riders* et *Highlord*

L'emploi du terme *rider,* seul, est rare. Il désigne souvent un simple cavalier dans l'écurie de dragon d'un seigneur. Le *rider* n'a pas d'importance réelle dans le roman. En est représentatif le petit groupe de dragons et leurs cavaliers que Sir Dar place sous le commandement de Bardon afin qu'ils montent la garde et transmettent les messages : « five dragons and *their riders*, three men and two women », « The five in service to Sir Dar executed their drill »[245]. Ils n'ont aucun nom qui les différencie, ils sont également appelés « the five » sans distinction. Ils n'apportent à la narration que la valeur symbolique du chiffre cinq[246]. De plus, leurs habits les uniformisent et les rangent dans une classe exécutante : « by their uniforms, Bardon identified them as *dragon riders* »[247]. Les deux termes sont dissociés indiquant qu'il ne s'agit pas de dragonniers (*dragonrider*), mais de simples chevaucheurs de dragons.

Certains auteurs emploient parfois *rider* comme abréviation de *dragonrider*, au cours de la narration, lorsqu'il n'existe pas de confusion possible, le mot dragon étant indiqué dans la phrase, par exemple : « to become a part of the dragonrider community [...] she was now involved in a quest that required the four dragons and their riders to work together »[248], Paolini a cependant choisi de n'utiliser que celui de « Rider » (avec une majuscule) pour parler du dragonnier. Dans le contexte précis d'*Eragon,* les « Dragon Riders » font référence aux anciens Dragonniers chargés de protéger et de garder l'Alagaësia, qui furent décimés par Galbatorix.

La plupart des chevaucheurs du cycle *DragonLance* sont dénommés *Dragon Highlord*. Dans ce contexte, tous les dragons de couleur appartiennent à la Reine des Ténèbres qui en attribue un à celui ou celle qui la sert le mieux, avec le commandement d'une escadre et le titre de *Highlord*. Il possède dès lors son dragon nommé, attitré, qui devient inséparable de son image. Mais ces binômes ne sont présentés qu'en situation guerrière et toujours en « focalisation externe » pour reprendre un terme de G. Genette (*Figures III*) ou « vision du dehors » de Jean Pouillon (1946), car nous percevons la conduite matériellement observable sans savoir ce que l'homme pense. Le dragon se présente seulement comme une

---

[245] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,*USA, Water Brook, p. 212.
[246] Les cinq Eléments que sont l'eau, la terre, le feu, l'air et l'esprit/ les cinq doigts de la main/ le pentagramme Monde où l'homme soutient les pointes, soit l'élévation spirituelle humaine.
[247] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight*, USA, Water Brook, p. 213.
[248] Mark ROBSON, 2009, *Longfang*, GB, Simon and Schuster, p. 30.

monture et un outil de guerre. Si nous n'avons pas les pensées de l'humain, nous avons ironiquement celles du dragon qui révèlent que leurs relations sont celles de maître à serviteur, fondées sur la violence et la peur dans la plupart des cas: « Skie did not fear the Highlord. Unlike many of the dragons in Krynn, who served their masters [...] to light the skies and burn the cities », « Skie served his master out of respect »[249]. Leurs relations se résument au service, la dimension affective, si elle existe, n'est jamais présentée.

Highlord est un titre militaire, et le personnage auquel il renvoie est toujours un adversaire à combattre qui n'entre pas dans le *mobile* du héros dragonnier, car le lecteur, par l'effet de distanciation, n'a aucune complicité avec lui.

Le cycle de *DragonLance* met également en scène des chevaliers de l'armée Solamnique qui combattent à dos de dragons et œuvrent avec eux pour le retour de la paix. Ils ont le titre de chevalier dragon (*dragonknight*).

b) Le chevalier dragon

Le titre de chevalier fait indubitablement écho au Moyen Âge. En effet, la façon de réagir et d'apprécier les choses, les valeurs que le chevalier dragon respecte et ses combats, le positionnent en décalage temporel dans le roman, où il apparaît presque anachronique. Il vit dans le présent du roman tout en ayant un pied dans une époque reculée, un temps révolu de droiture, de respect, de loyauté et de soumission au code d'honneur qui sont les valeurs du chevalier mythique. Il prend rang dans la longue tradition orale et écrite du cycle arthurien qui enflamme encore l'imagination et exalte un modèle humain. La Dragon Fantasy, comme la Fantasy, a, en effet, repris dans sa totalité ce modèle héroïque qui connut son apogée dans le XIIème siècle européen (valeurs et titres). Ainsi, avant de devenir chevalier, l'adolescent puis le jeune homme est écuyer (*squire)*. Tel est le cas de Bardon dans le roman de D. K. Paul qui, en situation initiale, se retire pour prier avant de prononcer ses vœux à Paladin, mais qui doit remettre son projet puisqu'il se retrouve immédiatement dans l'action. Après le combat final, Paladin s'approche de lui pour le féliciter en lui posant la main sur l'épaule : « put a hand on his shoulder. 'Well done, Squire'. Bardon bowed his head in respect before his commander »[250]. Sous le regard de tous, Paladin demande à Bardon s'il réitère son souhait de devenir chevalier sous ses ordres. L'insistance théâtrale de son geste, la main qu'il frappe sur

---

[249] Margaret WEIS & Tracy HICKMAN, 1985, *Dragons of Winter Night,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 21.
[250] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,*USA, Water Brook, p. 388.

l'épaule, rappellent la cérémonie d'adoubement où le bras tendu remplace l'épée cérémonielle.

Le chevalier se soumet physiquement et mentalement à un entraînement long et contraignant, une éthique des plus exigeantes qui le façonnent à vie, il acquiert une force physique et mentale peu commune qui l'aide à surmonter les épreuves et à puiser en lui et en sa foi, pour avancer. Généralement, lorsqu'il apparaît dans le roman, il est déjà chevalier à un degré de stabilité qui permet d'en brosser une image précise et il n'évolue plus.

Le titre de chevalier est réservé à une classe sociale noble. La barre est placée très haut, et le chevalier, héritier d'une longue lignée, est une icône. C'est Bennett, le modèle de perfection qu'Huma veut égaler, un chevalier qui aligne d'illustres titres familiaux après son nom: « son of the Grand Master, nephew of the High Warrior, and the representative of the Order of the Sword »[251]. Les choses sont facilitées pour ceux qui suivent les traces d'un parent, mais ils subissent la comparaison avec leur aîné sur tous les plans, à tous les niveaux, les obligeant à adopter une conduite irréprochable.

Ceux qui ont une tache dans leur arbre généalogique en supportent le poids (carrière et avancement entravés). Leurs supérieurs ne manquent d'ailleurs pas une occasion de le leur faire remarquer afin de les culpabiliser et d'obtenir leur totale soumission. Huma a connu de telles difficultés d'acceptation lorsqu'il était écuyer. Cet opposant est placé sur la route du héros pour l'obliger à se dépasser et atteindre l'excellence. En effet, Huma a redoublé d'efforts : « he stayed, learned, and excelled »[252]. La persévérance, le dépassement de soi, le courage, la vaillance au combat, sont autant de qualités qui jouent en faveur du postulant. Elles lui ont permis d'accéder à l'Ordre de la Rose, ordre restreint à l'élite sociale la plus noble, la royauté, le seul qui produise les commandants.

L'emploi du terme chevalier instaure une transposition vers ceux d'antan et tout concourt à tenter de les faire revivre : l'armure et l'armement, l'idéal chevaleresque, l'entraînement militaire, le respect de l'ordre et la foi. Nous retrouvons même l'hypocrisie de la noblesse qui cherche à protéger ses domaines et ses acquis afin de transformer la chevalerie en caste supérieure nourrie et servie par la population. Cette position ne sied pas à nos modèles chevaleresques du cycle *DragonLance,* en discordance avec leur corps: Sturm Brightblade (M. Weis et T. Hickman) et Huma (Knaak) sur lesquels nous allons appuyer notre

---

[251] Donita K. PAUL, 2006, *Dragonknight,*USA, Water Brook, p. 77.
[252] Richard KNAAK, 1996, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 78.

étude dans ce paragraphe. Comment se positionnent-ils par rapport aux autres, à la chevalerie mythique et au dragon ?

- L'habit, signe distinctif de son rang et de son état d'âme

Les chevaliers ont une armure, symbole d'un code de société qui n'admet pas de dérogation, mais aucun n'en porte une aussi obsolète que celle du Chevalier Solamnique Sturm Brightblade, l'incarnation du chevalier-type. Il déambule, quel que soit le jour ou la saison, en armure d'antan et cotte de mailles, arborant fièrement son symbole de l'Ordre de la Rose: « in these days of peace, it was unusual enough to see a knight in full armor enter the Inn. But it was still more unusual to see a knight in full armor that dated back practically to the Cataclysm! »[253]. Ses manières sont dépassées, à l'image de son uniforme: « he bowed to her in a courtly, old-fashioned manner long dead in the modern world »[254]. Il exprime le paradoxe temporel existant réellement dans la figure chevaleresque réappropriée aujourd'hui.

L'importance de l'être et du paraître s'inscrit dans l'uniforme, reflet de l'ordre duquel il ne saurait se dissocier, de sa rigueur intérieure, de sa soumission à la hiérarchie. À un autre niveau, il exprime l'immuabilité et la persistance dans le temps, la résistance à tout changement extérieur (politique, atmosphérique) ou intérieur (physique, âge). Après de longues années d'absence, Sturm semble identique à lui-même, la moustache raide et l'armure rutilante, même si une observation du personnage révèle des signes du vieillissement normal (des cheveux gris, des pattes d'oie autour des yeux et l'usure du métal).

Lorsque Huma, blessé dans un combat contre des gardes noirs et leurs loups, trouve un ruisseau, il se penche et ne reconnaît pas son reflet: « the reflected knight was unkept, his mustache spreading in a hundred different directions, his armor dented or torn and covered with blood and dirt »[255]. Il ne peut accepter cette image. Le sang et ses blessures sont les marques de sa dégradation physique, la saleté de son habit est sa dégradation morale, aussi se met-il à frotter inconsciemment le symbole de son Ordre sur son armure, tandis que son esprit se fixe avec amertume sur le chevalier Bennett, son modèle et rival qu'il imagine impeccable et qu'il résume ainsi: « Trake's son was, of course, immaculate [...] He was a true knight »[256]. Bennett est mystifié, symboliquement dissocié des salissures. Il est l'ombre tapie dans l'inconscient de Huma qui l'oblige à une permanente correction de lui-même et met sa personnalité en conflit. L'aspect de l'armure portée participe au reflet de l'image interne.

---

[253] M. WEIS & T. HICKMAN, 1984, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 28.
[254] M. WEIS & T. HICKMAN, 1985, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 29.
[255] Richard KNAAK, 1996, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 126.
[256] Richard KNAAK, 1996, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 129.

- l'armement du chevalier

L'armure est inimaginable sans l'épée, fondamentale, comme au Moyen Âge, un objet de fierté qui n'est jamais considéré comme une simple lame. Elle est la marque du chevalier: « He bore the trappings of the Solamnic Knights with unquestioned pride, and he had the sword-arm and the skill to defend that pride »[257]. Chacune d'elles a son histoire et sa vie propre. Sturm revendique la sienne, une antiquité à deux mains, comme héritage légué par son père pour son entrée en chevalerie : « a splendid, if old-fashioned, two-handed sword »[258]. Jean Flori nous renseigne, qu'étant donnée leur poids et leur longueur, « les grandes épées à deux mains étaient utilisées principalement comme armes de joutes et de tournois[259] » aux XIème et XIIème siècles. La correspondance historique établie, Sturm est ainsi plus particulièrement associé au concept du tournoi qui sera de mise à chaque fois qu'il la mettra au clair pour combattre : présence et accord de la dame, chevalier solitaire dans l'arène, prière à dieu, présentation du bouclier, etc.). Caramon admire l'arme de Sturm et nous apprenons qu'il en possède une, lui aussi, qui n'est pas moins illustre : « they don't make them like that these days. My sword broke in a fight with an ogre. Theros Ironfeld put a new blade on it, but it cost me dearly »[260].

- Une foi inébranlable

Tout corps de chevalerie se place sous la protection d'un dieu. Dans l'univers de *DragonLance*, l'ordre des chevaliers Solamniques a été édifié par le dieu Paladin (« Paladine himself had created the knighthood »[261]) en trois branches au service du bien: la Couronne pour veiller à la loyauté, l'Epée pour le juste combat et l'honneur, la Rose pour la sagesse et la justice. Les chevaliers admis dans l'un ou l'autre ordre se placent sous la protection d'un dieu et honore son culte. Ainsi lorsque Huma demande si Taggin est dans ses quartiers, on lui répond : « I think not. Being a Knight of the Rose, he will be at his daily prayers by now »[262]. Un chevalier prie chaque jour et rien ne l'en détourne, aucun problème matériel, physique ou sentimental, il met son dieu entre lui et son inconscient.

- Respect d'un code moyenâgeux du devoir et de l'honneur

Devant les ruines de son château familial, Sturm fait le serment de restaurer l'honneur de la chevalerie et d'y sacrifier sa vie si nécessaire. Il tend tellement vers une idéologie

---

[257] M. WEIS & T. HICKMAN, 1985, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 29.
[258] M. WEIS & T. HICKMAN, 1985, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 31.
[259] Jean FLORI, 1998, *La chevalerie*, Paris, 2004, éditions Jean-Paul Gisserot, p. 51.
[260] M. WEIS & T. HICKMAN, 1985, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 31.
[261] M. WEIS & T. HICKMAN, 1985, *Dragons of Autumn Twilight,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 361.
[262] Richard KNAAK, 1996, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 161.

personnelle de droiture et d'honneur qu'il ne voit pas que les autres chevaliers sont plus laxistes que lui envers le règlement, peu enclins à secourir des blessés et à partager un repas en ces temps de guerre et de difficulté de ravitaillement et, il ne comprend pas pourquoi la population s'écarte des Chevaliers. Il est dans le groupe du héros, mais il ne peut cependant s'empêcher de mettre systématiquement son épée au service d'une dame, obligeant par la même occasion, les autres à le suivre. Il a offert son aide à Goldmoon et le rappelle ainsi à Riverwind: « I am a knight of Solamnia. My word is my honor and my honor is my life. I gave my word that I would protect you and your lady. If you choose to dispute my word, you dispute my honor and therefore you insult me »[263]. Il s'exprime avec une conviction non feinte et un vocabulaire obsolète en accord avec le personnage.

Il voue son existence à la Dame. Par elle, il prend une certaine consistance dans les quelques lignes où Goldmoon lui demande de la soutenir avant son combat contre le dragon. Il se soumet: « 'Do as I command, no matter what happens'. 'I vow, lady, he said reverently. I will obey »[264]. La scène est totalement orientée vers elle, le présentant comme son faire-valoir. Dans le volume 2 des mêmes auteurs, Sturm se plie, de même, aux ordres de Silvara. Une étrange lumière les relie, qui la présente comme une déité, et lui, comme son champion et son protecteur à la fois. Plus tard, il se met aux ordres de Laurana pour son ultime combat lorsque les dragons approchent. Il se met debout seul dans la cour pour les attirer afin qu'elle puisse les combattre. Encore une fois, nous retrouvons le lien lumineux, le soleil renvoyé par son épée vers le bouclier de la dame. Mais dans les trois cas, il est le dévoué serviteur du *mobile princesse*, jamais mis en valeur par rapport au groupe du héros, ni même des soldats dont il peut avoir le commandement. Il apporte au roman le côté tragique et théâtral de l'amour courtois. Huma agit de la même manière que Sturm, en plaçant immédiatement Gwyneth sur un piédestal. C'est à peine si ses convictions sont ébranlées lorsqu'il apprend qu'elle est le dragon qu'il chevauche (voir deuxième partie, chapitre IV, § 3, a).

Dans tous les romans, les auteurs glissent ici et là, quelques mots d'un vocabulaire désuet, pour garder le contact avec le monde chevaleresque moyenâgeux, selon une volonté d'osciller entre les époques et de prouver qu'elles ne sont pas imperméables. Le langage du chevalier éveille des échos de légendes anciennes, il est également un garde-fou d'une façon de réagir surannée, déroutante, parfois affligeante, mais en accord avec son respect du code de la chevalerie qui lui apporte des solutions à toutes les situations quotidiennes : « the code of

---

[263] M. WEIS & T. HICKMAN, 1984, *Dragons of Winter Night,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 62.
[264] M. WEIS & T. HICKMAN, 1984, *Dragons of Winter Night,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 243.

the knights he lived by. 'My honor is my life'. The code defined honor and was more complete and detailed and strict than any on Krynn […] The code had held true for seven hundred years »[265]. Face au danger, le chevalier est armuré physiquement et psychiquement, il répète sans arrêt son code, pour occulter toute perception personnelle des faits. Le personnage est ancré dans un rôle archétypal de soumission.

De même que ces deux chevaliers spécifiques, tous les autres chevaliers du roman sont dotés d'œillères et veillent au respect du code sans tenir compte de la réalité. Ainsi Buoron explique que leur régiment a été envoyé dans ce fort en bordure de forêt, il y a cinq ans environ et que depuis, ils attendent les ordres, sans s'inquiéter des exigences de la guerre qui fait rage plus au nord. Huma comprend le décalage de leur situation, comme leur respect d'un ordre et du devoir: « They had been ordered down here, and they would stay until that order was changed. Duty was something ingrained into every knight »[266].

Les rapports entre le chevalier et le dragon se présentent comme une collaboration libre entre deux espèces, même si c'est le dragon qui choisit son cavalier. En effet, le peuple dragon répond à l'appel des chevaliers en lesquels il reconnaît le respect du code. Les *lancedragons* qui avaient autrefois été élaborées par les dragons de métal contre ceux du Mal, prouvent à nouveau leur efficacité contre les créatures de la Reine des Ténèbres, mais il faut des hommes solidement entraînés au combat, pour les utiliser en vol. C'est la raison pour laquelle ils acceptent des chevaliers sur leur dos.

La chevalerie se résume dans le cycle *DragonLance* à un enfermement individuel dans le carcan immuable de la soumission à la loi, au code, à la hiérarchie, à dieu, une position négative qui met à mal l'idéal chevaleresque médiéval mythique. Le respect d'un code trop strict contrecarre toute possibilité d'évolution du personnage qui, de ce fait, devient prévisible et archétypal. Même s'il chevauche un dragon, Sturm, ou Huma, ne peut intégrer la liste des *mobiles* de la Dragon Fantasy. Il n'est pas porteur de l'action.

Le chevalier n'intègre pas le *mobile* du dragonnier, en revanche, ce dernier possède des points communs avec le chevalier dragon. Quelles en sont les ressemblances et les divergences ?

---

[265] M. WEIS & T. HICKMAN, 1984, *Dragons of Winter Night,* USA, TSR, Wizards of the Coast, p. 68.
[266] Richard KNAAK, 1996, *The Legend of Huma*, USA, TSR, p. 152.

c) Le dragonnier / le chevalier

La différence première entre le chevalier dragon et le dragonnier réside dans leur milieu social de naissance, leur éducation et leur formation spirituelle. Le chevalier, noble de naissance, fait partie de l'élite, il se forme dès son plus jeune âge au combat et à l'éthique qu'il servira toute sa vie durant. Le dragonnier débute démuni (héros orphelin et pauvre), il apprend très tôt à travailler pour vivre, sans aucune formation que celle des champs (Eragon). Le dragonnier se construit physiquement et psychiquement au contact de la matière brute et naturelle qu'il modèle et qui le modèle selon les théories alchimiques de la lente découverte de soi, faites d'essais et d'erreurs, par l'élimination progressive de tout ce qui trouble son équilibre intérieur, afin de parvenir à une personnalité propre.

De leur situation sociale et financière découlent des ouvertures d'esprit différentes. Le chevalier se fige dans un idéal de vie passé où il projette son image perçue à travers son armure et son appartenance. Il est déjà totalement construit dès la situation initiale. Il traverse le roman comme l'armure qu'il porte, immuable, brillante, incitant au respect et dégagé des valeurs terrestres. Le dragonnier quant à lui, apprend de ce qu'il voit et entend, il prend ses repères dans la nature et s'oriente totalement vers le futur.

Le chevalier appartient à un corps militaire, il agit sur ordre et doit répondre de ses actes à ses supérieurs qui gèrent son avancement. Tandis que le dragonnier agit en son âme et conscience, il offre ses services au camp qui correspond à ses convictions et se soumet à son propre code du devoir qu'il n'applique qu'à lui-même, avec de plus en plus de rigueur au cours de la narration néanmoins. Nous pourrions le résumer ainsi : le chevalier se conforme au code tandis que le dragonnier le vit de tout son être.

Dans les deux cas, le dragon choisit son partenaire humain. Dans le roman de Paolini, Les elfes et les Wardens se sont relayés pour protéger les œufs de dragon pendant trois cents ans, et l'œuf a éclos devant Eragon, un humain totalement ignorant de l'existence de son espèce. Saphira revendique son choix : « I chose you from within my egg »[267]. Pour le chevalier, la collaboration s'inscrit dans un temps (le trajet, la durée de la mission ou de la guerre) entre deux adultes. Pour le dragonnier, le choix s'extrait du temps puisque le binôme est lié à vie, et commence même au début de la vie (l'éclosion pour Saphira).

- Armure et armement du dragonnier

À l'inverse du chevalier qui vit dans et par son armure, le dragonnier entreprend son aventure avec ses vêtements ordinaires (à l'image de ses moyens financiers) qui se chargent

[267] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 630.

rapidement de la poussière ou de la boue des routes. Le chevalier voyage de camp en camp où le service d'entretien se charge de ses vêtements, le dragonnier dort à la belle étoile avec le même habit délavé et sale qui le fond dans l'anonymat, durant tout le périple. Tout ce qu'il possède tient dans quelques sacs comme nous l'indique ce passage où un Ra'Zac fouille les affaires d'Eragon à la recherche de ce qu'il peut voler: « he rummaged through Eragon's bags, examining and discarding various items »[268].

Dans tous les romans, tous les personnages, quelle que soit leur position sociale, portent à cheval, des bottes, et une cape qui les protège du froid, de la pluie, et des regards. Eragon et Brom portent des gants pour dissimuler la marque du dragon, *gedwëy ignasia*, mais le fait n'interpelle personne et peut donc être considéré comme usuel.

L'élément qui rapproche le dragonnier du chevalier est l'épée offerte par le mentor, qui l'inscrit dans une éthique et un groupe de combattants formés pour servir une cause, comparable à la chevalerie. L'épée doit servir à la protection des faibles. Elle est tout autant adulée qu'au Moyen Âge, nommée et respectée. Zar'roc est celle d'Eragon, la lame rouge héritée de Brom, dans le tome 1. Lorsqu'il la ceint, son pouvoir se propage en lui et son changement de statut est immédiat : « With a shudder he pulled off his bow and belted on Zar'roc. *From this moment on, I'll live by the sword. Let the whole world see what I am. I have no fear. I am a Rider now, fully and completely* »[269]. Mais avec l'aide de l'elfe Rhunön, il se forge Brisingr, l'épée bleue, dans le tome 3, où nous assistons aux différentes étapes de sa fabrication, vingt deux pages qui mêlent réalité et magie dans l'atmosphère mythique de la forge. Lorsqu'il la tient dans ses mains, l'elfe lui dit: « Well, you finally have a sword of your own. Now you are truly a Dragon Rider ! ». L'assentiment d'Eragon est empreint de la fierté de la réussite: « Yes! Now I am truly a Rider » [270]. L'épée forgée par lui, pour lui même n'a pas le même symbolisme que l'épée offerte, est la condition indispensable pour accomplir la mission la plus périlleuse qui s'annonce déjà : l'affrontement de Galbatorix. Parallèlement à la transformation du métal, c'est l'accomplissement de soi, la force psychique acquise.

L'épée porte souvent des inscriptions runiques dont la finalité ancienne était la protection divine. Flori nous apprend que: « Les lames d'épée que le temps nous a conservées portent souvent des inscriptions ou des invocations qui témoignent de la piété [...] sa demande de protection divine »[271]. Sur celles de la Dragon Fantasy, les runes instaurent un lien

---

[268] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 386.
[269] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 407.
[270] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 680.
[271] Jean FLORI, 1998, *La chevalerie*, Paris, 2004, éditions Jean-Paul Gisserot, p. 60.

magique et positionnent l'arme en talisman. On se place sous une protection surnaturelle qui n'est plus divine, mais reliée à des forces beaucoup plus anciennes. Il est notable, à ce propos, que jamais nous ne voyons Eragon adresser une prière à une quelconque divinité.

À l'approche du combat final à Tronjheim, la corrélation avec le passé révolu est effective à travers les armes et armures visibles (épées, masses d'armes, épieux, flèches et boucliers, casque et cotte de mailles et armure) et dans l'organisation du champ de bataille en ligne (les fantassins avec épieux, la ligne des archers). Eragon est également revêtu d'une lourde armure, aux éléments d'inspiration moyenâgeuse et romaine, qui correspond à une nouvelle transformation psychique et sociale, outre le bouclier orné du signe de l'appartenance clanique :

> Over Eragon's head went a stiff shirt of leather-backed mail that fell to his knees like a skirt. [...] On his head went a leather cap, then a mail coif and finally a gold-and-silver helm. Bracers were strapped to his forearms, and greaves to his lower legs. For his hands there were mail-backed gloves. Last, Orik handed him a broad shield emblazoned with an oak tree[272].

Armures et décor moyenâgeux (profusément propagés par le cinéma) contribuent grandement à l'assimilation du dragonnier au chevalier. Dans l'un comme dans l'autre cas, le rang atteint est le fruit de la persévérance, de l'effort, du courage et du combat. Ils exaltent, tous deux, des idéaux de la chevalerie mythique. Le dragonnier a repris le flambeau de l'idéal chevaleresque en mettant en œuvre la glorification de la prouesse, le sens de l'honneur et de la grandeur d'âme que l'on prêtait à l'ancienne chevalerie. Il s'agit de concepts qui étaient déjà exaltés à la fin du Moyen Âge avec nostalgie en témoignage de l'omniprésence, dans les esprits, de son idéal déjà mythique. Notre époque a, elle aussi, besoin de se raccrocher aux valeurs humaines immuables et idéalisées des héros, comme elle a besoin des mythes pour se rasséréner. Et, « n'est-ce pas le propre des mythes que de traduire des valeurs morales et d'engendrer les idéaux dont toute société a besoin ?[273] ».

Le dragonnier atteint cependant une dimension supplémentaire. Il n'œuvre plus pour un pays, un roi ou un dieu, mais pour l'humanité toute entière, élevant son combat au niveau planétaire et lui-même, au niveau divin, un modèle admiré qu'on ne cherche même pas à copier tant il devient inégalable physiquement et psychiquement. Il représente de ce fait, une

---

[272] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 695.
[273] Jean FLORI, 1998, *La chevalerie*, Paris, 2004, éditions Gisserot, p. 124.

cible visible, un danger et un adversaire à éliminer pour certains, un chef politique pour d'autres. Tout ceci parce qu'un dragon l'a choisi.

2 - Des transformations progressives visibles

Le dragonnier ne cesse de se transformer au cours du roman. Il apprend à maîtriser et à utiliser sa puissance magique, il apprend les secrets de sa naissance et sa véritable identité. L'acquisition de sa personnalité n'est pas seulement psychique, elle s'accompagne d'une lente transformation physique, preuve d'un processus irréversible au cours duquel l'humain acquiert grâce à son dragon, des caractéristiques morphologiques d'une autre espèce très ancienne. Comment se manifeste cette transformation que nous nommons la dragonisation ?

a) La dragonisation de l'humain

Après que le dragon a choisi un humain (condition pour son éclosion), le pas décisif provient du premier contact physique qui le marque de façon indélébile et prouve à tous qu'il a touché un dragon. Lorsque la moufle d'Eragon tombe, Brom reconnaît la marque argentée qu'il a sur la main. Sa soudaine joie s'explique par le fait qu'il connaît toute l'implication qu'elle contient de relève assurée, de résistance et surtout de la présence d'un dragon : « *gedwëy ignasia*, the shining palm [...] you have touched a dragon hatchling » [274].

La destinée du nouveau dragonnier commence par un supplice, une marque apposée au fer sur la peau. Elle n'est pas une simple brûlure mais est le passage forcé en lui, d'un corps étranger, car la douleur se propage à tout le corps et l'être réagit comme si un poison violent lui est administré. Eragon ne peut que subir la souffrance: « A blast of icy energy surged into his hands and raced up his arm, burning in his veins like liquid fire. He fell back with a wild cry. Every part of his body seared with pain. He struggled to move, but was unable to […] the skin itched and burned like a spider bite »[275]. Le choix de l'image de l'araignée établit une correspondance avec *Spider Man* (Marvel, 1980) qui acquiert ses pouvoirs grâce au venin de cette bête après avoir été mordu. La « morsure » du dragon conduit inmanquablement à l'acquisition de pouvoirs et d'une autre personnalité. En effet, peu après, la vie du personnage connaît d'importants bouleversements, il plonge dans l'aventure qui lui fait réaliser des choses qu'il n'aurait jamais imaginées et découvrir qu'il possède d'étranges pouvoirs. Il n'y a pas de période transitoire, ce qu'il était avant est rapidement éliminé (mort du parent adoptif,

---

[274] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 140.
[275] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 56.

incendie de la maison). Il doit emprunter la voie nouvelle qui s'ouvre à lui et se transformer, mais il n'effectue pas encore le lien avec son dragon qu'il protège comme son petit animal.

Les dures conditions du début de l'aventure se chargent de le faire passer de l'enfance à l'adulte. Lorsqu'Eragon se regarde dans le miroir, il est surpris par son image : « His face had changed since he had run out of Carvahall just a short while ago. Any baby fat was gone now, stripped away by traveling, sparring, and training. His cheekbones were more prominent, and the line of his jaw was sharper »[276]. L'opposition entre les rondeurs de l'enfant et les muscles secs de l'adulte indiquent la fermeture du pays des songes, l'entrée de plain-pied dans la réalité et ses problèmes. L'image renvoyée par le miroir est ambigüe, différente selon qu'il se regarde de loin ou de près. Il se reconnaît de loin (distorsion de la perception avec la distance), mais pas de près : « a slight cast to his eyes that gave his face a wild, alien appearance, [his face] did not seem quite his own »[277]. Les yeux sont, ici encore, dénonciateurs de la personnalité profonde. Ce passage est révélateur de l'existence de l'Autre : la nouvelle personnalité de l'humain influencé par le dragon, ou peut-être le dragon lui-même qui s'est installé dans l'humain. Il influe d'abord sur l'inconscient qui change plus rapidement et qui se reflète ensuite sur l'aspect physique avant de le transformer réellement. D'où l'idée perçue d'être étranger à soi-même. Mais l'esprit du dragonnier, martelé par le dragon qui lui insuffle sa différence par rapport aux autres, accepte ce qu'il devient physiquement, car c'est la preuve que le dragon dit la vérité.

Le contact transforme l'homme en un être intellectuellement plus vaste, plus endurant et fort physiquement. Sa magie est affermie et multipliée par le dragon, à des niveaux qui dépassent tout ce que n'importe quel sorcier pourrait atteindre: « a Rider's dragon strengthens his magic beyond what a normal magician might have »[278]. Ses sens se développent également à un degré inimaginable, au point de pouvoir discerner les fourmis sur les troncs sans s'en approcher. Il ressent le langage des éléments de la nature dont il se sent de plus en plus proche. Nous ne sommes pas loin de Siegfried capable de comprendre le langage de la nature et des animaux après avoir goûté au sang du dragon, car, exceptée la spontanéité du fait, le résultat est le même. Le dragonnier est également capable de percevoir les pensées humaines et animales : « He could hear the thoughts of people and animals »[279]. Il devient un hybride, un monstre, à l'instar des super-héros de science-fiction. Mais son évolution le

---

[276] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 289.
[277] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 289.
[278] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 611.
[279] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 496.

positionne dans un retour vers une espèce très ancienne évoluée qui vivait en symbiose avec la nature, une espèce inconnue totalement disparue mais dont la force serait enfouie dans l'inconscient de chacun.

Afin d'accélérer la transformation d'Eragon pour qu'il puisse rapidement affronter Galbatorix, les dragons, Glaedr et Saphira, travaillent de concert afin de lui offrir la mémoire de l'espèce draconique, tandis que les elfes complètent, durant son évanouissement d'une heure, les modifications physiques qu'il a commencées, qui transforment normalement un dragonnier au fil des années. Il a, au réveil, un visage lisse, des pommettes hautes, des oreilles pointues, une peau d'albâtre et, sur son corps, toutes les cicatrices sont effacées. Il ressemble de plus en plus à un elfe et, en dépit de ses traits encore plus rustauds que les leurs, il s'admire : « I've become what I had to be »[280]. Son processus alchimique n'est pas encore achevé. Il explique sa mutation à l'arbre Menoa étonné de ne pas reconnaître ce qu'il est : « I am neither elf nor human. I am something in between. The dragons changed me »[281]. Nous ne savons jusqu'où l'auteur a l'intention de pousser la métamorphose de son héros ; pour l'heure, il tend à l'assimiler aux elfes.

Thelvyn dans le cycle de Mystara, parachève sa métamorphose dans le troisième tome, puisqu'il devient dragon, mais auparavant, il découvre qu'il est un eldar (une résonnance de « elder », les Anciens, les Aînés), une race plus ancienne que celle des elfes, qui s'en distingue par une plus haute stature, des traits plus grossiers et d'épais cheveux noirs.

Dans l'un ou l'autre cas, l'un des atouts merveilleux de la transformation, est l'allongement de la durée de vie que nous retrouvons dans tous les romans, allant jusqu'à l'immortalité, conditionnelle, toutefois, à la malveillance humaine : « They were immortal unless blade or poison took them »[282].

Comme nous pouvons nous en rendre compte, la dragonisation n'est pas une animalisation, mais une surhumanisation de l'humain. Le mythe du héros implique toujours un être puissant qui triomphe du mal, or nous ne sommes pas dans l'Heroic Fantasy où il affirme sa supériorité musclée. Le héros humain n'est pas physiquement fort, aussi doit-il prouver que la force intérieure peut permettre de parvenir à de meilleurs résultats et de vaincre de façon plus stupéfiante, mais qu'il faut d'abord l'extraire de soi et la travailler[283]. Le dragonnier est l'élément qui cadre le plus parfaitement à la définition que nous avons donnée

---

[280] Christopher PAOLINI, 2005, *Eldest,* USA, Laurel-Leaf, p. 568.
[281] Christopher PAOLINI, 2005, *Eldest,* USA, Laurel-Leaf, p. 659.
[282] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 46.
[283] C'est la même notion de la Force des Jedis dans le cycle de *Star Wars,* de Georges Lucas (1977-2003, Twentieth Century Fox).

du *mobile* dont il est le prolongement de celui du héros. Il se transforme au sens figuré et au sens propre, il agit, fait agir, offre au lecteur une compensation de ses rêves et une découverte émotionnelle.

b) L'humanisation du dragon

L'autre élément du binôme héros, le dragon, ne subit pas de transformation physique puisque son rôle repose sur son aspect et ses atouts corporels. Il transporte et protège l'humain, d'où l'importance de ses ailes, de ses écailles-boucliers ou de sa flamme. Ses ailes se transforment souvent en tente: « If I curl up into a circle, you can sleep in the middle under my wing. You should be warm enough. My body will provide sufficient heat »[284]. Notons l'éloignement définitif du reptile car le dragon est chaud. La capacité à produire des flammes est bien pratique pour chauffer des pierres pour le chauffage du camp (« Firestorm heated some rocks with his fiery breath and the two girls recovered quickly »[285]), ou allumer un feu pour cuire des aliments. Les dragonniers n'ont même pas besoin de chercher du bois puisque le dragon peut fendre un tronc et le porter: « he dragged the tree trunk into the centre of the area he had cleared of snow and then he snapped it in two [...] before setting fire to them »[286]. Lorsqu'ils effectuent une mission en groupe, les humains sont assurés de pouvoir dormir à l'abri car leurs amis, assis en cercle l'un à côté de l'autre, constituent une barrière efficace contre tout animal sauvage: « The dragons positioned their bodies to form a protective circle around the riders'shelter »[287]. Une image se superpose ici : celle des chariots bâchés de la conquête de l'Ouest, placés en cercle le soir pour protéger le camp.

Mais dans la Dragon Fantasy, le dragon ne peut se cantonner à un rôle mécanique. Aussi, son aile se double-t-elle également du réconfort qui assimile la femelle à la mère montrant subséquemment, le manque affectif du dragonnier qui l'empêche d'être adulte. Ainsi, à son réveil, Eragon se rend compte qu'il est pelotonné contre la dragonne en position fœtale car durant la nuit, il a fait un cauchemar, et elle, attentionnée, lui a offert la protection maternelle qu'il recherchait inconsciemment : « he found himself lying underneath one of Saphira's vein-webbed wings. She had her tail wrapped around him and her side was warm against his head. He smiled and crawled out from under her wing »[288]. Elle a un rôle important d'effacer les problèmes psychologiques qui peuvent concentrer le roman vers

---

[284] Mark ROBSON, 2009*, Shadow*, GB, Simon and Schuster, p. 75.
[285] Mark ROBSON, 2009, *Longfang,* GB, Simon and Schuster, p. 109.
[286] Mark ROBSON, 2009, *Longfang,* GB, Simon and Schuster, p. 84.
[287] Mark ROBSON, 2009, *Shadow,* GB, Simon and Schuster, p. 25.
[288] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 358.

l'intimité du personnage en obstruant son action messianique. Elle gagne, de plus, l'adhésion du lectorat jeune et/ou féminin. Les réactions anthropomorphisées comblent tous les vides affectifs de l'ami, du mentor, du conseiller et du pédagogue. S'il s'agit d'une dragonne, il faut rajouter la mère « dévorante » qui protège, réchauffe, écoute, conseille, aide, transporte, guide physiquement et spirituellement, sur tous les plans qu'ils soient amoureux, politiques, etc. mais à l'instar de toute mère possessive elle cherche à garder son enfant auprès d'elle le plus longtemps possible, se montrant même, jalouse à l'occasion (problématique que nous aborderons dans le §3,a). L'auteur montre que son héros reste un humain fragile malgré ses exploits.

Le dragon agrandit et façonne l'esprit en enseignant à l'humain la sagesse draconique de prudence, de méfiance, l'appréciation des grands espaces, du vol et la liberté, tout ce qui caractérise la bête sauvage et lui est indispensable non pas dans la nature, mais dans les sphères du pouvoir. Car le dragon transforme l'enfant en adulte en lui offrant de percevoir le monde sous divers angles et de distinguer les discours cachés. Le dragon est bien loin de l'incarnation du Mal à combattre pour intégrer la société civilisée imprégnée de chrétienté, il est aujourd'hui celui qui permet d'accéder aux forces enfouies en soi par la civilisation socialement brimeuse et codifiée. Il permet la révolte de l'inconscient et la réappropriation de son Moi et de sa personnalité, il est libérateur mais anti-intégrateur sociétal à la fois et peut être perçu comme un danger social.

c) La supériorité sociale du dragonnier

Le dragonnier appartient à une caste à part, très ancienne, qui a des devoirs envers la société. Il s'agit à l'origine d'un corps militaire formé dans le but de protéger la population (lien avec la chevalerie d'antan): « The Dragon Riders were formed. To protect and guard was their mission [...] While they kept peace, the land flourished »[289]. Pour ce faire, il bénéficie d'une grande liberté de manœuvre et du soutien des chefs d'État. Une position enviée, mais difficile à assumer.

Sa supériorité notoire est liée à la figure qu'il représente et dont la perception des autres est différente de la sienne. Il est pour tous, le chevalier mythique, le héros qui doit libérer le peuple de la destruction et de la mort, et même l'homme volant, Hermès le messager des dieux. Il doit résoudre tous les problèmes, ramener la paix, et le bonheur. Il ne s'agit pas d'une possibilité pour les autres qui le transforment en idole, mais d'une certitude.

---

[289] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 46.

Lorsqu'Eragon arrive à Tronjheim, l'accueil de la population qui se courbe sur son passage est une révélation de l'être supérieur qu'il est désormais : « He stopped before Eragon, bowed, and said respectfully,'Argetlam' »[290]. On lui demande sa bénédiction (« Bless her with your power, Argetlam. Bless her for luck ! »[291]). Eragon est bien embarrassé et même effrayé par cette idolâtrie dont personne ne lui avait parlé. Le roi Ajihad lui apprend comment le peuple considère le dragonnier, et l'inimaginable étendue des problèmes quotidiens qu'il peut être amené à considérer en faisant toujours preuve de respect des gens et de sagesse:

> the people here have certain expectations of you. They are to bring you their problems, no matter how petty, and demand that you solve them [...] There will be cases where someone's future will rest in your hands […] You *must* be kind and wise with them all, for they put their trust in you. […] your words will have impact far beyond what you intend[292].

Le dragonnier ne parvient à accepter cette situation. Il devient rapidement agoraphobe, son dragon, son seul confident, et la solitude, son échappatoire. Il fuit la foule. Au lieu de prouesses attendues de l'humain qu'il est, il comprend qu'on attend des miracles du binôme dragonnier/dragon, un lien entre le monde des mortels et celui des immortels (divin et magique). S'il peut fuir la foule, il ne peut cependant refuser l'invitation des rois et des chefs de clans qui le considèrent comme une force pouvant faire pencher la balance dans le camp qu'il choisit d'aider. Même s'il reste libre, « an authority independent of any king or leader »[293], et qu'il n'a à se plier à aucun monarque[294], son devoir l'oblige à apporter son aide à celui qui le lui demande: « As a Rider, it was his duty to assist those without strength to resist Galbatorix's oppression »[295]. Il n'est jamais seul face aux dirigeants, le dragon assiste à toutes les entrevues, lui soufflant quoi répondre, le juste mot pour ne déplaire à personne et éviter des conflits d'états, comment agir avec respect et courtoisie quelle que soit la situation et le clan, usant parfois de son apparence féroce pour calmer les débats. Le dragonnier compte aussi sur l'aide des divers membres du groupe qui prouve l'utilité de son hétérogénéité. Ainsi, avant d'entrer dans la cité des nains, Korinn se charge de lui enseigner le protocole et la

---

[290] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 624.
[291] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 627.
[292] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 608.
[293] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 725.
[294] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 646. « Rise, Rider, you need not pay tribute to me », lui dit le roi des nains.
[295] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 494.

déférence qu'il est le mieux placé pour connaitre: « you should know everything, for you will be going with me into the court of my father »[296].

Être reçu à la cour procure des avantages. Le dragonnier n'a pas à se soucier de l'hébergement, de sa nourriture, ni même de ses vêtements. Chaque dirigeant lui offre de plus, un élément reconnaissable (un heaume, une broche, un anneau) servant de sauf-conduit et qui méprend également les autres sur les relations qu'il entretient avec le dragonnier.

Les tractations politiques et les tentatives perfides pour l'obliger à choisir son camp sont courantes. Dans *Eldest* (Paolini), le héros est sans cesse approché par l'un et l'autre clan pourtant alliés, qui sollicite le privilège d'avoir le dragonnier et son dragon aux côtés de son chef. Malgré sa jeunesse, Eragon leur prouve qu'il a la sagesse et l'indispensable neutralité des dragonniers en les rencontrant un par un. Cette lutte incessante du pouvoir et l'obligation de soupeser chaque terme deviennent fastidieuses car personne n'est franc. La plupart des romans parviennent à la même conclusion sur le comportement des dirigeants et de leur cour qui font preuve d'égocentrisme et de manque de respect à l'égard du peuple. De ce fait, l'attitude draconique semble est la meilleure : « the dragons were at least honest »[297].

Qu'il le souhaite ou non, le dragonnier est intégré d'office à la vie politique. Son avis est requis pour gérer les conflits et les relations internationales. Il doit écouter toutes les doléances et aider à démêler les problèmes. Une position difficile, contraire à la liberté onirique offerte au lecteur, qu'il ne peut fuir et qu'il surmonte grâce à l'esprit du dragon en lui que nous analysons dans le chapitre de clôture suivant.

3 - Les liens entre le dragon et le dragonnier

a) Le lien mental, *the bond*

Le lien mental est une sorte de télépathie, qui devient, dans notre contexte, une communication directe entre l'esprit d'un humain et celui d'un dragon. L'idée n'est pas nouvelle, ni limitée à la Dragon Fantasy, puisqu'elle a été largement exploitée par McCaffrey dans le cycle de Pern depuis les années 1970. Il permet d'éviter l'apprentissage d'une langue étrangère à laquelle l'un des deux personnages se soumettrait en se plaçant de ce fait, en position d'infériorité, avec tout ce que cela comporte d'incompréhension, de méfiance, de quiproquos ou de moqueries. Le gain de temps est appréciable.

---

[296] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 273.
[297] Thorarinn GUNNARSSON, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR, p. 288.

Dans la Dragon Fantasy, nous n'avons jamais de situation où la communication est impossible entre les espèces, l'incapacité ou la difficulté de comprendre la langue pour communiquer. En Heroic Fantasy, la compréhension peut s'avérer difficile lorsque le dragon s'exprime comme Heart's Blood, par des couleurs. En effet, la première manifestation de son langage est un arc-en-ciel qui s'agite dans la tête de Jakkin, puis une cascade de couleurs quelque temps plus tard. Le langage devient plus violent et persistant au fur et à mesure que le dragon grandit (« tendrils of color questing into his mind », « the great rising bursts of color that came into his head »[298]), mais il reste muet, sibyllin, et limité aux rapports d'animaux de compagnie heureux de revoir leur maître, ou l'avertissant d'un danger.

Le cycle d'E.E. Knight appartient à la Dragon Fantasy, mais les dragons ne communiquent néanmoins pas par télépathie avec les humains déconsidérés. Les dragons libres refusent l'idée d'être des montures. Ils parlent *Drakine*, une langue étonnamment connue de nombreux étrangers à la race draconique (le chasseur de dragons, l'elfe qui recueille Wistala, le nain marchand ambulant) de sorte qu'une conversation s'établit partout immédiatement, d'abord en *drakine* puis, dans la langue étrangère que le dragon polyglotte, apprend évidemment rapidement, car il établit les liens étymologiques entre elles. Il est un traducteur extraordinaire qui permet à son dragonnier la compréhension immédiate de n'importe quelle langue étrangère. Nous avons même trouvé dans le cycle de Robson, le cas d'une conversation entre étrangers traduite instantanément par le dragon de sorte que chaque interlocuteur reçoit le message de l'autre dans sa propre langue: « Actually I don't speak your language at all. My dragon is translating for us. I say something in my language and your mind hears it in your language. We don't come from your world, so your language is alien to us »[299]. Le procédé est merveilleux, mais il satisfait le principe de la communication immédiate de la Dragon Fantasy

Le lien mental est une récurrence dans les romans qui mettent en scène le chevaucheur de dragon, chevalier ou dragonnier. Il s'agit d'un lien exclusif car leur transmission de pensée n'est normalement pas perceptible des autres (à l'exception de Brekke, seul personnage de McCaffrey, capable de communiquer avec tous les dragons). En revanche, tous les dragons communiquent entre eux de cette façon. Le lien mental s'avère être très pratique en vol où le bruit du vent dans les oreilles ou des battements d'ailes dénaturent le message ou le rendent inaudible. Quelle en est la forme et comment se manifeste-t-il ?

---

[298] Jane YOLEN, 1982, *Dragon's Blood*, USA, Harcourt Books, pp. 163, 177.
[299] Mark ROBSON, 2009, *Longfang,* GB, Simon and Schuster, p. 117.

Il est une faculté merveilleuse pour laquelle il n'est besoin d'aucune explication rationnelle. Les conventions du genre l'intègrent comme un moyen de communication normal avec un dragon. Le cycle *Dragon Orb* de Mark Robson[300] met en scène quatre adolescents choisis pour ramener des orbes draconiques à l'Oracle. La vie avec un dragon leur est nouvelle aussi tentent-ils d'expliciter certains faits et, le lien en particulier. Quelle est sa forme ? « The bound was a curious thing. At time it felt tenuous, like a filament of wispy smoke, nebulous and faint. At other times, it felt strong and solid, like an iron bridge between their minds across which thoughts and feelings flowed back and forth in a constant stream »[301]. Nous en retenons tout d'abord que le lien est permanent, puis qu'il transmet des pensées et des impressions et enfin, qu'il est d'intensité variable. La gradation établie au moyen de comparaisons laisse perplexe, puisqu'elle va du filament brumeux, au pont de fer, de l'impalpable, au solide. Cette explication ne fait que conforter son côté merveilleux.

Le message du dragon pénètre directement dans l'esprit humain qui le perçoit comme s'il était exprimé par une vraie voix (il ne s'agit pas d'images ou des couleurs ou d'idées projetées), avec la gradation de tonalités, allant d'un simple murmure à l'ordre crié. Shadow, la dragonne de Pell possède une voix douce qu'il compare voluptueusement à une caresse soyeuse: « his night dragon whispered in his mind, her silky voice caressing in his mind »[302], à telle enseigne qu'en fermant les yeux, il s'imagine aisément qu'elle appartient à une belle jeune fille mystérieuse. Le lien est faible lorsqu'ils ne conversent pas, il se comporte comme une simple projection de l'esprit afin de vérifier que tout va bien, l'un ressentant le contact rapide de l'autre, sans établir la communication, c'est le cas d'Eragon qui perçoit la dragonne en train de festoyer et n'insiste pas: « Eragon absently touched Saphira's mind and found her busy eating a bloody haunch »[303]. L'un d'eux peut ne pas vouloir manifester sa présence par respect pour les pensées de l'autre ou pour montrer son refus de prendre partie : « Pell could feel Shadow in his mind. He was sure she knew what he was thinking and she was saying nothing. But his gut feeling told him she was not happy »[304].

Le contact mental peut être totalement inaperçu des autres car il ne requiert pas de condition physique, ni de pause particulière, sinon parfois un effort de concentration qui se

---

[300] Le cycle *Dragon Orb* se compose de *Firestorm* (2008), *Shadow* (2009), *Longfang* (2009). *Aurora* est prévu pour 2010, GB, Simon and Schuster.
[301] Mark ROBSON, 2009, *Shadow,* GB, Simon and Schuster, p. 45.
[302] Mark ROBSON, 2009, *Shadow,* GB, Simon and Schuster, p. 2
[303] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 623.
[304] Mark ROBSON, 2009, *Shadow,* GB, Simon and Schuster, p. 183.

traduit par une certaine fixité passagère du regard. C'est ainsi que Jack, l'homme du roman *Longfang*, a pu déduire avec stupéfaction que l'adolescent pouvait discuter avec son dragon.

Le lien laisse passer spontanément toutes les émotions ressenties de part et d'autre, qu'elles soient agréables ou non, le rire, l'amusement, la peine. C'est à la soudaine tristesse du sien que Pell sait qu'un des dragons qui les poursuivaient n'a pas survécu à sa chute.

Chaque partie peut également ressentir les douleurs physiques, la fatigue ou les faiblesses passagères en vol, qui peuvent mettre le couple en danger. Saphira ressent l'évanouissement d'Eragon sans qu'il ait besoin de l'appeler. Lorsqu'elle est blessée par la lance de l'Urgall, sa douleur se répercute immédiatement dans le bras de son ami : « Eragon's arms twinged with sympathetic pain »[305]. Mais cela va plus loin qu'une résonnance par sympathie, car la partie solidaire ressent également l'intensité. Ainsi, lorsque Shadow est blessée dans la course organisée par les griffons, Pell ressent la douleur dans son épaule comme s'il avait reçu lui-même le coup porté par Knifetail : « The explosion of pain in his shoulder took him completely by surprise. He screamed as the agony of the wound took his mind to the brink of unconsciousness and Shadow roared in unison. […] This pain was not his, but Shadow's »[306].

Enfin, le lien offre au dragon l'accès direct à l'esprit de l'humain, incapable comme lui d'en cacher une part ou de se fermer momentanément au discours. Ainsi, Pell considère la façon de réagir des membres du groupe qui s'est formé récemment pour la quête des orbes, il se demande s'il sera un jour, aussi rapide que Nolita. À sa grande surprise, son dragon lui répond. Il en est déconcerté parce qu'il n'avait pas perçu la présence de son dragon dans son esprit et n'avait pas l'intention de partager ce genre de pensée. Celà signifie que le dragonnier ne peut avoir de secret pour son dragon qui finit par le connaître mieux que quiconque. En contrepartie, le lien diffuse peu à peu une sagesse ancestrale dans le cerveau humain, qu'il grandit afin de lui permettre d'accumuler d'autres savoirs.

Le lien mental fait partager la douleur comme la perception des caresses, les sentiments intimes de haine, d'amour et de plaisir. Il permet de ressentir l'autre, de percevoir et de vivre une même réalité à deux. Aussi pouvons-nous en conclure qu'il n'est pas un simple langage, mais bien la symbiose de deux esprits.

---

[305] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 544.
[306] Mark ROBSON, 2009, *Shadow,* GB, Simon and Schuster, p. 313.

b) Une amitié exclusive

Une telle imbrication conduit le lecteur à suivre le tissage d'une amitié hyperbolique qui n'implique pas toujours l'entente, mais des concessions obligatoires. Si le lien mental permanent est un inconvénient à bien des égards, il offre l'avantage d'une connaissance progressive l'un de l'autre, sans le biais des mots modeleurs du message, de sa teneur ou de son intensité émotionnelle. Les auteurs traduisent par cette figure la constatation de la difficulté de compréhension des individus qui s'arrêtent souvent à la perception extérieure. Le souci de l'Autre est corrélatif à l'amour, d'où l'instauration progressive de ce sentiment accompagné du besoin de l'autre. La compréhension devient un élément capital qui n'a pas besoin d'être exprimée: « and she understood him better than anyone else »[307], « an unspoken understanding between them »[308]. La compréhension parfaite se traduit par leur concordance de pensée et de discours. Nous en avons un exemple dans la conversation entre Eragon et Saphira où chacun d'eux commence une partie de la phrase que l'autre continue comme s'il terminait la sienne, ou comme s'ils faisaient « un monologue à deux ». Roran qui n'entend que son frère, lui crie de cesser parce qu'il ne suit pas la conversation. Eragon ne s'en était même pas apercu tant le lien lui est devenu une seconde nature. Cela démontre leur parfaite harmonie de pensée, le degré d'union et d'unicité qu'ils peuvent atteindre. Ils se réalisent dans toute entreprise commune, comme s'ils n'étaient qu'une seule entité, en revanche, ils n'ont plus d'individualité. Ils mettent en situation le rêve nostalgique de l'amitié véritable telle qu'elle est décrite dans le poème de Jean de la Fontaine: « Qu'un ami véritable est une douce chose/ Il cherche vos besoins au fond de votre cœur/ Il vous épargne la pudeur/ De les lui découvrir vous-même. Un songe, un rien, tout lui fait peur/ Quand il s'agit de ce qu'il aime »[309]. Lorsqu'Eragon observe le message holographique que Brom lui a laissé avant de mourir, il n'a pas besoin d'explications pour comprendre le regret de Saphira de n'avoir jamais connu ses propres parents et va la réconforter.

Cette situation qui découle du lien mental les amène à tout partager de sorte que, peu à peu, l'un ne peut plus concevoir d'entreprendre une action sans l'autre.

Le choix d'un partenaire amoureux ou sexuel s'avère extrêmement difficile. Dans le chapitre 9 de *Eldest* (Paolini), Eragon n'est pas insensible aux charmes de Trianna. Saphira ouvre la porte en trombe lorsqu'elle ressent le trop grand trouble de son binôme, elle gronde

---

[307] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 89.
[308] Mark ROBSON, 2009, *Shadow,* GB, Simon and Schuster, p. 77.
[309] Jean de la FONTAINE, 1678, « Les deux amis », *Fable 11* in Jean-PierreCollinet, 1991, *Fables*, Paris, Gallimard, Folio Classique, p. 262.

pour l'avertir de son désaccord et fait fuir la sorcière en lui disant seulement qu'ils sont liés (« we are intimately linked »[310]). Elle explique alors à Eragon en colère, parce qu'encore ignorant de l'ampleur du fait, que leur lien est bien plus intime qu'il ne le croit. Ses relations, ses sentiments à l'égard de quelqu'un d'autre engagent également ceux de sa dragonne. Le choix fait par l'un les implique immédiatement tous deux. McCaffrey a déjà exploité cette idée à l'extrême puisque, dans le cycle de Pern, lorsque la dragonne effectue son vol nuptial et que les mâles la pourchassent, la dame du Weyr ressent son désir sexuel et réagit en harmonie : elle se subordonne aux besoins de sa Reine et s'accouple avec plusieurs chevaliers si la dragonne est couverte par différents dragons. Afin d'accomplir « son devoir » au vu de tout le Weyr, l'auteur préconise la mise à l'écart des couples dragon/humain afin qu'ils puissent vivre selon les standards draconiques sans heurter les mœurs humaines, le mode de vie étant dicté par le dragon, non par l'humain[311]. C'est le seul choix possible étant donné la difficulté d'adapter les différences physiques et comportementales du dragon aux structures humaines, choix dicté par la nécessité d'écarter les monstres de la société.

Dans la Dragon Fantasy, le dragon et son dragonnier ne sont cependant pas exclus de la société humaine, étant donné que leur situation d'union découle de leur rôle héroïque de combattre le Mal et de protéger les peuples. Ils ont le soutien populaire, et on les aide à assumer ce rôle. Ainsi, existe-t-il dans chaque cité, un espace en hauteur (au sommet de la montagne, Tronjheim's peak ou farthen Dûr dans *Eragon*, construction en bois dans *Dragon Avenger*), spécialement aménagé pour eux, *the dragonhold,* où le dragon se pose à son arrivée, où ils sont nourris, où il peuvent dormir et prendre un bain. Ils sont assurés de rentrer et de sortir sans danger, car cet espace qui leur est réservé est protégé et difficile d'accès pour qui ne vole pas. Ils ne vont pas vivre dans la nature sauvage où l'humain abandonne le contact permanent avec ses congénères. Etant donné leur utilité reconnue, on tient à les garder à proximité et le plus longtemps possible, ils ont ainsi l'illusion d'être avec les autres.

Leur situation les oblige à des privations importantes pour, d'une part, s'harmoniser entre eux et, d'autre part, s'harmoniser avec le monde extérieur qui les reçoit. Le dragonnier doit se défaire de sa condition humaine, de ses attaches familiales et de son passé, pour s'adapter au dragon. Ils doivent tous deux respecter les lois des différentes espèces qui les accueillent. Le dragon doit réfréner ses pulsions animales : Saphira s'exclame : « the ways of men are not the ways of dragons. I would tear off his head and feast on his body, but that

---

[310] Christopher PAOLINI, 2005, *Eldest,* USA, Laurel-Leaf, p. 88.
[311] En effet, dans l'univers de Pern, après l' « Impression », le garçon ou la fille quitte sa famille et son fort d'origine pour aller vivre au Weyr avec son dragon.

would be wrong for you, I think »[312]. Ils doivent repousser leur pulsion première pour ne pas vexer l'autre. Seul le vol leur ôte temporairement le poids de la soumission.

Le dragon, conscient du problème d'une vie sociale illusoire, bien avant l'humain, compense le manque affectif qui survient toujours, un jour ou l'autre, avec plus ou moins de gravité. Alors, le terme d'amitié est faible tant l'amour semble être le mobile de leurs gestes : l'amour maternel/l'amour filial/l'amour absolu et platonique. Le cœur d'Eragon est sur le point d'exploser tant il est empli d'un amour sans bornes pour Saphira: « his heart was full of love, he thought it might stop beating »[313]. Ils sont imprégnés l'un de l'autre et se suffisent. Pell repense un jour à sa famille, sa mère, sa sœur et ses frères. Il réalise qu'ils ne lui manquent pas parce que son dragon Shadow les remplace tous: « Now he had her, he felt no need to become close to anyone else. She was everything to him »[314]. L'exclusivité qui semblait dictée par leur mission est également voulue dans le temps.

Ainsi, le dragon devient-il l'ami exclusif, indissociable de l'image du dragonnier. Ils vivent ensemble au quotidien, s'aiment et se protègent contre tout. Eragon est pour Saphira son « partner-of-her-mind-and-heart »[315]. La contrepartie est l'abandon obligatoire de leur propre univers, de leurs normes et de leur personnalité, pour emprunter la voie sans retour de l'Autre et de l'Ailleurs. Ils partagent à part égale le *mobile du héros*.

c) Un lien à la vie, à la mort

À cette situation extraordinaire d'osmose entre deux espèces totalement différentes, s'ajoute l'idée de sacrifice et de dons qu'ils sont prêts à faire pour la conserver. Or, outre l'apparence physique, ils n'ont pas le même rythme de vie, la même force physique, la même longévité, ni les mêmes besoins. D'où la nécessité de fortifier l'élément le plus faible, l'homme, progressivement transformé par la magie draconique pour réduire les différences trop importantes. Le premier est l'allongement du temps de vie de plusieurs centaines d'années grâce au contact permanent entre eux (rêve d'alchimiste) : « The most commun side effect was an extended life »[316]. L'humain et le dragon sont, en quelque sorte, condamnés à vivre ensemble, car ils n'ont pas l'alternative du retour en arrière, et sans le dragon, la métamorphose, quel que soit le degré atteint, n'a aucun sens, sous-entendant qu'elle est avant tout fonctionnelle.

---

[312] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 35.
[313] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 303.
[314] Mark ROBSON, 2009, *Shadow,* GB, Simon and Schuster, p. 46.
[315] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 537.
[316] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 79.

La Dragon Fantasy permet à son couple de héros de parvenir à ce stade de fusion qui occulte les problèmes morphologiques, parce qu'elle a besoin d'eux sous cette forme. Elle adapte leur habitat à la taille du dragon, mais au confort humain, elle les fait voyager et survoler d'immenses espaces sauvages sous prétexte de quêtes et de missions, afin de les rapprocher. Elle offre des possibilités merveilleuses comme celle de percevoir le velouté des ailes, la douceur des écailles, ou encore le murmure féminin de la voix d'un cracheur de feu. Elle les place dans une situation où la société a besoin d'eux, leur évitant des problèmes d'intégration sociétale même s'ils sont en situation marginale. Le genre a mis en place cette figure bicéphale exclusive qui n'a d'autre alternative que de vivre ensemble son exceptionnelle fusion. Le lecteur, pour lequel le binôme est une entité inséparable, investit ses émotions dans l'aboutissement de leur symbiose.

Aussi, expriment-ils sans cesse la démesure de leur unicité. L'instinct maternel de Saphira lui conseille de toujours avoir Eragon sous ses yeux pour pouvoir le protéger en cas de besoin. Lorsque Nasuada envoie Eragon, seul, en mission, elle exprime son anxiété : « whenever Eragon and I part, someone attacks him. It's gotten so it makes my scales itch to let him out of my sight for more than a few hours »[317]. Ils ne peuvent ni lui, ni elle, couper le cordon ombilical. Une longue absence obligée se traduit par une recherche mentale et une effusion de sentiments sitôt le contact établi : « her consciousness rushed into him, even as his rushed into her [...] They envelopped each other within the folds of their thoughts, holding each other with an intimacy no physical embrace could replicate »[318]. Une longue séparation leur est insupportable. Dans le cycle de *Mystara*, Thelvyn parachève sa métamorphose en devenant un dragon pour vivre son amour avec Kharendaen, la prêtresse dragon. La métamorphose totale serait une solution à la différence, mais elle est loin d'être le cas de tous les couples qui transgressent les normes de leur espèce.

Cependant, la condition d'existence du couple héroïque dragonnier/dragon est la guerre qu'ils doivent mener ensemble pour le rétablissement de la justice dans le monde, un combat qui s'inscrit dans la durée (traduite par le nombre de volumes du cycle), qui connaît ses moments de défaitisme. Ils se rappellent alors leur engagement réciproque, comme stimulant : « Remember […] How you reminded me of my duty as dragon [...] It is our destiny to attempt the impossible, to accomplish great deeds regardless of fear. It is our responsibility to the future[319], « a Dragon Rider may never rest while there is injustice in the

---

[317] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 535.
[318] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 548.
[319] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 135.

land »[320]. Or, le combat est indissociable de blessures et de mort. Ils peuvent être abattus ensemble s'ils sont en vol, mais il est des cas où seulement l'un d'eux est tué. Ainsi, Brom qui a vécu cette situation, conseille-t-il à Eragon de protéger Saphira car la perte de son dragon est la plus grande souffrance qu'un dragonnier puisse subir: « Don't let that happen to you. Don't ! Guard Saphira with your life, for without her it's hardly worth living »[321]. Il emploie le présent dans la fin de sa phrase, exprimant sa propre souffrance jamais surmontée après le meurtre de sa dragonne. L'intensité du lien mental et de l'amitié qui unissent le dragon au dragonnier rend impossible la survie de l'un d'eux à la mort de l'autre.

Certains dragonniers sombrent dans la folie. Tel est le cas de Galbatorix dont la dragonne a reçu une flèche en plein cœur durant un combat : « were the seeds of madness planted [...] he wandered without hope, seeking death »[322]. Il a cherché la mort en affrontant des monstres, mais le désespoir ne tue pas, il laisse en la personne aigrie, l'animalité et la rage de la vengeance, il pousse à commettre des atrocités gratuites perçues comme un mode d'existence de la situation de mort-vivant qu'il doit subir.

La mort est inadmissible pour des jeunes partenaires. Mais elle est acceptée comme une loi de la nature lorsque le couple a vécu de longs siècles ensemble, à l'instar d'Oromis et de Glaedr : « if we live long enough, eventually one of us will die. It is not a happy thought, but it is the truth. Such is the way of the world »[323]. La mort de l'un d'entre eux est une éventualité naturelle qu'il faut envisager et se préparer à affronter.

Si l'amour est le socle sur lequel repose leur osmose, c'est néanmoins leur devoir qui prime et qui les aide à surmonter leurs afflictions. Glaedr, le vieux dragon doré dit à Eragon : « I do not wish to be parted from Oromis, but whatever happens, I shall continue to do what I can to topple Galbatorix from his throne. That is our only goal, and not even death shall deter us from pursuing it »[324]. Le sage dragon enseigne que la raison doit l'emporter sur les sentiments afin de s'épargner le déséquilibre émotionnel.

Le couple focalise son énergie, son entraînement et ses liens affectifs sur le combat contre le Mal, contexte révélateur de leur symbiose, qui impose un danger permanent et la précarité de l'existence. Le dragonnier et le dragon constituent un modèle de vie aux valeurs immuables qui supplantent ici, la figure encore adulée du chevalier mythique d'antan. Le

---

[320] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 622.
[321] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 400.
[322] Christopher PAOLINI, 2003, *Eragon,* USA, Laurel-Leaf, p. 47.
[323] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 694.
[324] Christopher PAOLINI, 2008, *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf, p. 694.

couple héroïque transcendé devient épique par la démesure de tout ce qui s'y rattache, sa vie, son amour, son action.

Nous avons déterminé huit *mobiles littéraires* qui évoluent chacun dans la trame narrative de la Dragon Fantasy selon un processus d'ascension et de maturation. Nous affirmons en conclusion de cette partie que le binôme héroïque en est le principal. Il regroupe à un moment du récit les héros humain et dragon et les poursuit en une seule figure. À partir du combat final, ce *mobile* ne se scinde plus en deux, il est une entité double qui agrège l'humain et le dragon, la dualité intérieure de chacun.

De leur rapprochement naît leur ressemblance progressive. L'humain doit s'apparenter à son idéal draconique. S'il ne peut devenir un dragon (cas de Thelvyn ou de Rodhry), nous assistons à son évolution vers une espèce des plus anciennes (elf, eldar) plus proche des temps mythiques du dragon, qui tirait sa force, son existence et sa magie intrinsèque de la Nature originelle. Le dragon, quant à lui, se positionne en mentor de l'humain, à l'instar de Merlin pour Arthur ou de Chiron pour Achille. Il est son ombre omniprésente, la force obscure qui réside en lui par le lien mental et la magie. Pour ce faire, il évolue dans le monde humain en réfrénant ses pulsions primaires. L'humain se dragonise et le dragon s'humanise pour produire notre *mobile* hybride du héros qui efface les anciens préjugés de malveillance et de sorcellerie. La Dragon Fantasy permet la réalisation de la quête alchimiste d'autrefois, le Grand Œuvre, l'élévation spirituelle, la pureté et l'immortalité. Dans les deux cas, le dragon en est la figure symbolique. Le contexte des romans permet ces changements, d'abord, par l'éloignement de leur société d'origine, la rupture avec le passé et ensuite, par l'accession aux sphères du pouvoir et de la vénération qui transforme un homme et son monstre en nouveaux dieux. Leur anormalité cesse de l'être puisqu'elle se fonde sur un besoin psychologique de la figure double des deux êtres réunis pour emmener le lecteur vers les mondes imaginaires.

CONCLUSION

Dans ce qui précède nous avons étudié, selon un ordre historique et chronologique, le dragon mythique de la sphère européenne ancienne, puis son appropriation par les littératures de l'imaginaire et la dernière née d'entre elles, la Fantasy, où le dragon est apparu en force au tournant du XXIème siècle, avant de parvenir à l'objet de notre travail : la démonstration de l'émergence d'un nouveau courant littéraire que nous avons nommé la Dragon Fantasy. Elle s'inspire des riches traditions iconographiques, légendaires et romanesques du monde entier en les confrontant aux résultats des recherches paléontologiques et techniques des scientifiques modernes, pour mettre en scène un dragon plausible, vivant et non une simple caricature. Le dragon se présente comme le fondement du genre.

Dans la première partie nous nous sommes intéressée à la figure ancienne qui a stimulé les esprits dans de nombreux domaines, depuis les premiers écrits, et même les premiers signes de l'homme, jusqu'à la Fantasy, genre littéraire né au milieu du XXème siècle et qui, après maints atermoiements, se voit reconnaitre une place de choix dans les littératures de l'imaginaire.

Dans la deuxième partie, nous avons considéré la mise en scène des dragons dans la Fantasy depuis leur simple rôle d'élément esthétique du décor. Nous avons analysé deux facettes de l'ancienne figure que sont la métamorphose et le gardien de trésor, toujours d'actualité et recevables pour tous les sous-genres de la Fantasy. Nous les avons complétées par la capacité aujourd'hui indispensable, le vol, offrant à l'homme la possibilité de chevaucher la créature, et le symbolisme qui s'y rattache.

À ce stade, nous avons exploré trois grandes orientations fondées sur la réception de l'image du dragon. Dans un premier temps, nous avons considéré l'image littérale, porteuse d'un sens immédiat lorsqu'elle s'offre, en bloc et de façon instantanée, à l'œil qui l'apprécie et la juge. Les iconographies de tout temps et de tous pays ont, en effet, permis de voir et de montrer une créature dénommée « dragon ». Le progrès technologique de notre époque et la modélisation effectuée pour les films lui ont offert le réalisme pour l'imposer non plus comme une créature magique, mais comme un animal ayant peut-être existé.

Il a évolué du serpent aquatique recouvert d'écailles, à la bête à sang chaud, à quatre pattes et aux ailes de chauve-souris d'aujourd'hui. De l'eau au ciel, en passant par la terre, son hybridité morphologique se charge de capacités extraordinaires acquises progressivement : la férocité et la puissance du prédateur carnivore lorsqu'il a été doté de griffes, puis celle de cracheur de feu sous un aspect de dinosaure, celle de se métamorphoser, d'avoir accès à la

magie, et enfin, de voler doté de serres de rapace. Tout récemment, un rapprochement s'est opéré avec le cheval, aussi bien dans la forme du corps que de la tête.

La réception de l'image est tributaire de la subjectivité. Nous l'apprécions telle qu'elle se présente, car elle saisit nos sens, nous bouscule avec plus de force qu'un message entendu ou un texte lu, d'où son utilisation didactique.

Dans le cas du dragon, la connaissance est illusoire. Son image n'est pas une reproduction de la réalité ou d'une expérience visuelle d'artiste, mais une construction qui n'a cessé de se compléter et de se renouveler. À cette construction, s'ajoute une fonction esthétique indéniable, car « les outils plastiques de l'image, étant les outils mêmes des 'arts plastiques' en font un moyen de communication qui sollicite la jouissance esthétique et le type de réception qui s'y rattache »[325]. Elle n'est que l'interprétation de l'état d'esprit conjugué d'individus en proie à la peur, d'artistes, ou d'hommes d'Église.

L'évolution de son image n'est pas gratuite, elle se charge de sens symboliques. Ainsi, le dragon mythique était un gros ver sans forme précise qui se mouvait dans l'univers, une matrice océane qui pouvait donner naissance à un monde. La gueule enflammée et armée de crocs s'est imposée lorsque l'Église a voulu représenter l'horreur de l'Enfer des damnés et inciter les croyants à respecter ses dogmes. L'aspect chevalin sous lequel il est identifiable aujourd'hui permet une transposition affective vers la créature qui peut porter un cavalier.

Dans un second temps, nous nous sommes intéressée à l'image mentale élaborée de manière individuelle au fil des romans et dont la conceptualisation implique, selon Martine Joly, une connaissance préalable de l'objet : « il s'agit d'un modèle perceptif d'objet, d'une structure formelle que nous avons intériorisée et associée à un objet et que quelques traits visuels minimaux suffisent à évoquer »[326]. Les premiers textes à dragons étaient décriptifs car le mastodonte terrestre se cantonnait à un espace restreint où le héros allait le trouver et avait le loisir de l'observer. L'image mentale immatérielle et assez floue, évoquée par quelques mots, insiste moins, aujourd'hui, sur la description que sur l'action et la mise en scène qui traduit une profondeur psychologique.

La créature est désormais supposée bien connue. Son emprunt l'investit dans un rôle symbolique, ce qui explique sa présence au sein du roman de Fantasy où il est, à la fois, créateur d'atmosphère et symbole. En effet, dans la seconde partie où nous examinons le réemploi des capacités anciennes, le dragon n'y apparaît jamais seul. Il est confronté à

---

[325] Martine JOLY, 1993, *Introduction à l'analyse de l'image,* Paris, Nathan, rééd. Armand Colin, 2005, p. 51.
[326] Martine JOLY, 1993, *Introduction à l'analyse de l'image,* Paris, Nathan, rééd. Armand Colin, 2005, p. 14.

l'homme dans le cas du gardien de trésor (convoité ou non) qui lui impose un combat. Il est en plus confronté à l'univers humain, dans le cas de la métamorphose, où il est soumis au regard et aux lois humaines.

Comme dans le cas de l'image matérielle, nous constatons également une nette évolution. En Fantasy, il n'est plus toujours un faire-valoir du héros qui doit vaincre la bête pour obtenir la gloire et la richesse, figure qui était la sienne lorsqu'il était lié au monde souterrain et à l'obscurité. Par le vol, aujourd'hui, il a acquis une dimension onirique lumineuse ; il peut transporter un élu vers le ciel, espace divin.

Dans un troisième temps, nous avons voulu montrer que l'image du dragon ne se contentait pas d'être vue ni de signifier autre chose que ce qu'on voyait. Elle fait référence à un autre domaine, totalement impalpable, intraduisible en mots ou en images précises, sinon en langage mythique, monde de notre inconscient qui, sensible à la créature, nous envoie des signes. « L'opposition du sensible et de l'intelligible nous place d'emblée au niveau des signes »[327]. C'est la capacité de l'archétype, la *méta-image*, de faire vibrer en chacun de nous quelques-uns des fils sensibles qui nous relient aux forces atemporelles des mythes qu'on ne peut expliquer et qui manifestent ainsi qu'elles ne sont qu'endormies. Dans ce cas, notre réception du texte ne dépend pas seulement d'une culture, d'une société ou d'un apprentissage. Chacun réagit selon sa sphère personnelle à l'intérieur de laquelle se répondent le sensible et l'intelligible selon « un art caché dans les profondeurs de l'âme humaine et dont il sera toujours difficile d'arracher le vrai mécanisme »[328]. L'anthropologie, la sociologie, la psychanalyse tentent de le faire.

La figure du dragon est complexe. Les mythes et légendes anciens en ont fait un créateur de monde ou un médiateur des dieux. L'Église catholique a durablement positionné le dragon dans l'image démoniaque de l'*Apocalypse* qui a supplanté les images précédentes et qui l'a connoté durablement dans l'esprit populaire. Dans le même temps, des érudits utilisaient secrètement son image symbolique dans d'obscures arcanes qui n'avaient pas l'agrément de l'Église et de l'État. Ils étaient sporadiquement arrêtés pour sorcellerie et exécutés. Au cours des siècles, tout ceci contribua à sa puissance contradictoire, pour en faire à la fois un objet d'admiration, de vénération, de destruction et de terreur. Le dragon ne peut se débarrasser de tout ce qui alimente sa perception, ni se réduire à un seul courant, étant donné qu'il est traversé par des polarités multiples.

---

[327] Claude LÉVI-STRAUSS, 1964, *Le Cru et le cuit,Paris, Plon,* p. 22.
[328] Emmanuel KANT, 1787, *Critique de la raison pure,* traduction française de A. Tremesaygues et B. Pacaud, Paris, PUF 1971, p. 153.

Trois motifs expliquent sa présence dans la Fantasy :

Le premier tient aux ingrédients constitutifs de ce genre littéraire récent qui emprunte aux littératures de l'imaginaire, en particulier au mythe et au merveilleux dont nous abordons les aspects héroïques, magiques et divins. Mais également aux sciences qui confèrent au genre son assise pseudo-scientifique dictée par ses conventions. Or, le mélange de réel et d'imaginaire est le cadre idéal pour cette créature mythique magique, merveilleuse et mécanique, de plus en plus concrète grâce aux images d'artistes techniquement épaulés, des images rapidement intermédialisées et sans cesse renouvelées, portées à l'écran et qui s'imposent comme une « réalité ».

Le deuxième s'inscrit dans une situation économique et sociale de rupture dans de nombreux domaines, qui fragilise l'homme d'aujourd'hui, comme cela s'est vu par le passé. Car les anciens schèmes se répètent, faisant resurgir de même, les dragons d'antan qui deviennent dès lors symboliques d'un dysfonctionnement sociétal mettant l'individu en danger. La société d'aujourd'hui est perçue de ce fait, non pas comme un système organisé et sécurisant, mais comme un chaos psychologique qui destabilise peu à peu les individus, détruisant leurs racines. Le dragon retrouve ainsi un terreau propice à son grand retour.

L'analyse de Zipes pour le conte vaut pour la Dragon Fantasy lorsqu'il affirme que « seuls le merveilleux et le miraculeux [...] représentent métaphoriquement, les désirs conscients et inconscients [...] de prendre le pouvoir »[329]. Nous ne sommes plus dans le contexte féodal où la paysannerie énonçait ses apirations d'élévation sociale vers l'aristocracie et le pouvoir, à travers les contes où les transformations magiques permettaient symboliquement de changer de milieu. Les moyens imaginaires qu'ils propageaient leur offraient d'espérer de devenir princesse ou chevalier. La classe populaire d'aujourd'hui croit toujours en la possibilité de changement soudain et miraculeux par la baguette magique du Loto ou divine de Lourdes. De ce fait, l'explosion de l'imaginaire prouve que le conte n'est pas oublié, il est repris, transformé, englobé dans le besoin de merveille et l'espoir d'une vie meilleure.

Dans la Dragon Fantasy, nous retrouvons les mêmes personnages (rois, princesse, sorcières, elfes, nains) qui nous laissent d'abord à penser à une réécriture du conte. Mais, l'absence de progrès technique et de confort l'axe vers la quête de soi, la reconquête de ses droits, une certaine liberté de choix de vie qui sont des préoccupations essentielles contemporaines, et non une insertion dans la société hiérarchisée et acceptée du conte.

---

[329] Jack ZIPES, 1983, *Les contes de fées et l'art de la subversion,* Paris, Petite Bibliothèque Payot, p. 22.

Le troisième, découlant du point précédent, provient d'une attente inconsciente du public, signe que le dragon possède une structure universelle inconsciente qui n'a jamais réellement quitté l'imaginaire humain. Il a servi de nombreuses causes au cours des siècles : sociales, anthropologiques, esthétiques, historiques, littéraires et religieuses. La Dragon Fantasy l'emprunte à tous les domaines, transcendant son rôle et le genre lui-même qui ne cesse d'évoluer. Elle nous démontre qu'il faut se garder de tout réductionnisme qui chercherait à l'enfermer dans une logique exclusive, morale, sociale ou simplement esthétique. Le dragon n'est plus l'incarnation de quelque démon ou dieu ou d'une atmosphère, il est tout à la fois. Il incarne une espèce intelligente ayant vécu avant l'homme, un peuple qui se positionne en ancêtre de tous les autres.

Au lieu d'être reléguée au rang d'anachronisme par un XXIème siècle qui se perçoit comme une société scientifique hyper-développée, l'image du dragon connaît un regain de popularité grandissante. On l'arbore aujourd'hui tel un talisman à l'instar des chevaliers d'antan, il accompagne désormais le héros libérateur qui ne lutte plus contre lui, mais avec lui, contre le chaos.

Symbole, mythe ou artefact d'artiste, il n'a jamais été relégué à un âge révolu ; son image ne cesse d'être intermédialisée et d'évoluer en fonction du degré technologique du support médiatique. Le dragon est un phénomène culturel qui accompagne l'homme et le héros porteur de culture ; la Dragon Fantasy l'exprime, au sens propre comme au figuré. Grâce au dragon, le lecteur est propulsé dans un monde originel idéal où la planète possède encore de grands espaces sauvages, des peuples magiques, des lieux inaccessibles et d'immenses forêts. Les hommes y dialoguent avec les dieux, utilisent la magie et puisent leur force dans la mère-nature toute puissante. Nous retournons au temps des mythes, perçu comme étant celui des possibles et du rêve, nécessaires à l'épanouissement de la personnalité.

Nous avons soulevé le problème de l'éclatement de la Fantasy en divers courants, qui ne se semblent pas se fonder pas sur une différence de structure narrative mais sur le thème exploité par l'auteur. D'où une différentiation qui n'engendre qu'une mauvaise appréciation de la Fantasy. En revanche, nous avons identifié trois figures draconiques spécifiques établissant une distinction générique qui ne se fonde plus seulement sur le thème choisi, mais aussi sur l'univers mis en scène, sur la différence de héros, la présence de luttes et d'une certaine violence gratuite :

- celle de l'Heroic Fantasy, la *low Fantasy* bien définie dès l'origine, héritée des peplums avec son héros musclé stéréotypé et son univers sombre ;

- celle des divers sous-genres qui insèrent accessoirement un dragon à leur narration, que nous avons rangés sous le terme de Fantasy en général sans adjonction d'adjectifs, qui intègre la High Fantasy héritée de Tolkien avec ses quêtes et ses univers parallèles ;

- celle de la Dragon Fantasy qui possède d'étroits liens avec la High Fantasy, le merveilleux et le mythe. C'est un courant très récent, né spontanémént il y a vingt-cinq ans avec l'idée de réutiliser la figure draconique dans le roman, mais au lieu d'une ou de deux, comme l'a fait Tolkien, nous en avons des centaines.

Nous avons consacré la troisième partie de notre thèse à l'étude de la morphologie de la Dragon Fantasy, un peu à la manière de Propp pour le conte, ajouté au schéma actanciel de Greimas. Ce travail novateur pose les bases d'une théorie structurale d'un sous-genre qui pourra certainement être affinée et complétée.

Les idées foisonnent au niveau de l'imaginaire et chaque œuvre étudiée est originale dans sa mise en scène. Il s'agit donc bien d'expressions spontanées, et pourtant, à la base de tous ces romans, il existe une structure narrative identifiable.

Les éléments de notre modélisation s'établissent sur quatre niveaux :

- Une assertion que le dragon appartient à un peuple évolué.

Cette idée est dévoilée à un moment donné du récit ou se trouve définie dans un glossaire ou des annexes.

- Au niveau structural, l'existence d'une *trame narrative* en cinq étapes :

1 - la situation initiale de déséquilibre,

2 - la constitution du groupe hétéroclite,

3 - le périple,

4 - le combat pour erradiquer le Mal,

5 - l'ouverture de la situation finale.

- Au niveau de chacune des étapes précédentes, l'existence d'un certain *réseau d'actions* que nous définissons comme les enclencheurs de l'action et du récit :

Étape 1- la peur, l'insécurité, l'apparition de monstres et des premiers dragons du mal,

Etape 2 - l'organisation de la résistance, les rencontres, les discussions et la présentation des éléments du groupe du héros ;

Etape 3 - la quête d'artefacts, la manifestation du merveilleux, la préparation physique du héros et l'apprentissage des armes, les premiers signes de la magie du héros, l'émergence du héros comme meneur du groupe, le combat contre un dragon du Mal, l'aide d'un bon dragon et le soutien d'une puissance séculaire ;

Etape 4 - l'obscurcissement paysager, l'explosion magique, le symbolisme de la lumière, et la transfiguration du héros ;

Etape 5 - la réorganisation de la vie et le devoir de transmission.

- La présence de huit *mobiles littéraires* indispensables à la mise en œuvre de l'action.

Ils s'inscrivent chacun, d'une part, dans un processus individuel de maturation nécessaire à la connaissance de ses forces, d'autre part, en porteur du combat héroïque du Bien contre le Mal. Ils agissent et font agir en impliquant émotionnellement le lecteur.

Nous les avons tous analysés :

1 - la princesse qui syncrétise la dame du Moyen Âge, la fée, la Vierge et qui prend les armes à l'occasion pour se battre comme la guerrière celtique,

2 - le groupe du héros qui contient un représentant de chaque peuple à la fonction précise (érudit, magicien, guerrier, etc.),

3 - le combat du dragon malfaisant, seul apport momentané du fantastique,

4 - le vrai nom qui peut être connu dès le départ, révélé au cours du récit ou peut demeurer ignoré,

5 - la magie qui apparaît brusquement et change l'appréciation du héros de lui-même,

6 - le mentor, aux connaissances indispensables au début de la quête, qui prend en charge l'éducation du héros humain et s'efface pour laisser place au dragon,

7 - le héros humain avant la rencontre du dragon,

8 - le héros dragon vu à travers le binôme héros dragon/dragonnier.

Nous avons terminé notre étude par ce binôme fondateur qui pose la Dragon Fantasy en genre distinctif. La faiblesse de départ du héros humain n'est pas seulement contrebalancée par l'intervention de puissances magiques ou divines, à l'instar de Thésée par Poséïdon ou Persée par Athéna ou encore Achille par le sage centaure Chiron. L'homme et la créature s'imprègnent peu à peu l'un de l'autre, jusqu'à la symbiose mentale qui implique la métamorphose de l'humain et dont la rupture peut aboutir à la folie ou à la mort. Dans la Dragon Fantasy, l'homme ne terrasse pas le monstre. Il apprend à le connaître et à se connaître en une symbolique découverte et dans un processus de réappropriation de son Ombre enfouie au fond de son inconscient, classée monstre par la culture. Les études métaphysiques, psychanalystes et psychologiques de notre siècle démontrent que la connaissance de son Ombre est pourtant nécéssaire au développement équilibré de l'individu. Le dragon et son dragonnier deviennent dès lors l'image symbolique de l'équilibre vital car l'homme sait apprivoiser son dragon, il se dragonise et peut dès lors combattre les dragons du Mal selon leurs propres règles et sur leur propre terrain.

Le dragon, lui, s'humanise, il agit, parle, aime et se bat à l'instar de n'importe quel autre personnage, il se concrétise au fil des pages des épais romans accumulés en cycles.

La Dragon Fantasy qui l'a ramené dans la littérature moderne en une explosion soudaine de romans, va donc plus loin qu'une simple insertion d'un dragon chez les humains, elle permet de comprendre l'homme et son comportement à travers la créature, de le lire par le jeu de la transposition et de l'anthropomorphisation. Le dragon incarne aujourd'hui, outre le sien, la plupart des rôles humains, d'enfants, de femmes, d'hommes, de mères, les combats au quotidien, réels ou intérieurs, les réactions contre l'oppression ou la résignation.

Au terme de notre étude, nous affirmons que le dragon prouve qu'il sait s'adapter aux situations modernes et que la Fantasy sait s'emparer de toutes les clés, dont celle du dragon, pour ouvrir les portes oniriques. « Explosive, exubérante, débordante de toute part, la Fantasy s'impose définitivement comme la figure de proue de l'imaginaire en notre début du XXIème siècle »[330].

Le dragon pourra certainement, encore, renouveler son image étant donné la réponse émotionelle qu'il provoque. Son évolution s'inscrit comme ressource pour notre psychisme imaginant et les diverses voies empruntées par les romans favorisent son appropriation. Le merveilleux permet de le positionner en sage protecteur du monde, en pédagogue des vraies valeurs qui met son immense connaissance ancestrale au service du Bien car l'homme, destabilisé par un monde de plus en plus étroit, a besoin de retrouver des valeurs solides pour s'évader. Le mal-être qui sourd positionne le roman en « laboratoire du récit ». Le dragon y « joue un rôle de dénonciation, d'exploration et d'adaptation[331] ». L'auteur exprime sa négation de la réalité conflictuelle, de la société trop rapidement changeante, et d'un monde qui cherche à globaliser, à niveler et à appliquer partout un même schéma sociétal et existentiel, en éliminant les plus faibles.

La Dragon Fantasy offre la valeur compensatrice et amplifiée des rêves, un voyage extratemporel. Elle dénonce la peur instinctive de la différence par ses foules de dragons, sa nation draconique aux mêmes droits que celle des humains. Le dragon reste, certes, un faire-valoir, mais il ne glorifie plus la valeur d'un héros dracoctone. Il promeut l'homme capable de suivre la voie de la sagesse ancestrale qui dicte la découverte de soi préalable à l'action constructive. Il préconise une nouvelle ère d'entente avec les humains, un troisième mythe du dragon, après ceux de modeleur et de destructeur de monde : celui de son protecteur.

---

[330] André-François RUAUD, « La Fantasy, nouvelle figure de proue de l'imaginaire », in Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis, 2005, *Fantastique, fantasy, science-fiction,* Paris, Autrement, coll. « Mutations », p. 162.
[331] Michel BUTOR, 1969, *Essais sur le roman*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », p. 10.

L'homme a toujours besoin d'obscur et de merveilleux, de créatures monstrueuses et de créatures féériques pour se positionner entre terre et ciel. La société a besoin de mythes pour s'édifier. Tel que le suggère l'illustration ci-dessous, monstres et fées ne se retrouveraient-ils dans cette figure transcendée du dragon ?

Illustration de David Wyatt, miniature insérée dans l'illustration de la couverture du roman d'Ursula LE GUIN, 2001, *The Other Wind*, USA, Harcourt.

Annexes iconographiques

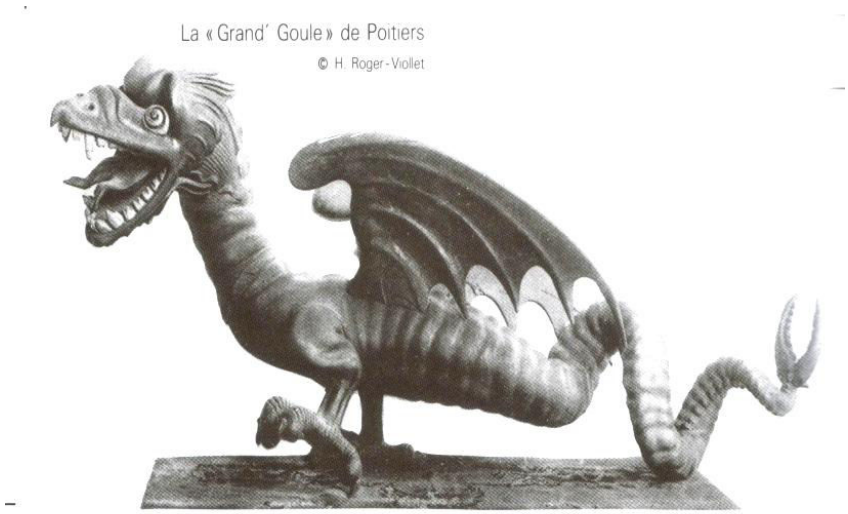
Annexe 1 - Dragons processionnels régionaux associés à une sainte

1 – La Tarasque

Procession de la Tarasque : Tarascon début du XIXe siècle © H. Roger-Viollet

Carte postale de 1905 (édition Cournand). La *Tarasque* provençale (de Tarasco, 1369) est associée à sainte Marthe. Une fillette la promenait symboliquement dans certaines villes du Midi dont Tarascon, le jour de la sainte Marthe et de la Pentecôte.

2 – La Grand'Goule



La Grand'Goule, sculpture en bois 57x175cm de Jean Gargot, dernier quart du XVIIe siècle, conservée au musée Sainte-Croix, elle est associée à sainte Radegonde, protectrice des Poitevins.

Annexe 2 – Représentations de dragons anciens

1 – Vase à libation de Gudéa voué à Ningishzidda. Stéatite de 23cm, Tello (Mésopotamie), époque néo-sumérienne, daté d'environ 2150 av. J.-C., Paris, musée du Louvre. Nous reconnaissons à droite, le dragon dieu à tête de serpent cornu à la tiare, tenant dans ses fortes pattes le bâton de commandement. Ceci est considéré comme étant la plus ancienne représentation du dragon.

2 - Dragon terrassant un cheval, art scythe (IVème – IIIème siècle av. J.-C.), moitié gauche d'une paire de plaques- agrafes symétriques de vêtement, en or. Long. 19,3 cm. Provenant d'un kourgane. Collection sibérienne, Musée de l'Ermitage, URSS.

3 - Dragon de la porte babylonienne d'Ishtar, bâtie entre 604-562 av. J.-C., Institute of Art, Detroit.

Ces trois photos ci-dessus permettre de constater la présence des cornes du dragon primitif, réminiscence du dieu serpent cornu celte et gaulois.

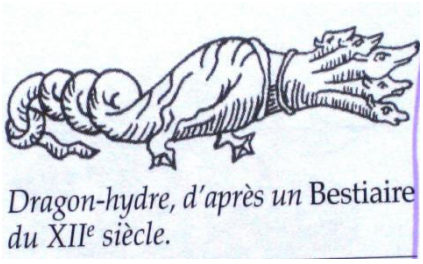
4- Lame de hache (nous voyons le trou pour le manche) décorée d'un démon à double tête d'oiseau repoussant un dragon de sa main droite. Argent doré à la feuille, 15cm, Bactriane, fin du IIIème ou début du IIème millénaire av. J.-C. The Metropolitan Museum of Art, Harris Brisbane Dick Fund, and James N. Spear and Schimmel Foundation Inc., Gifts, 1982.

5 - Léonard de Vinci, dragon (wyvern) combattant un lion, dessin XVème siècle, Galerie des Offices, cabinet des dessins, Florence.

Annexe 3 - L'Hydre de Lerne

a)

b)



c)

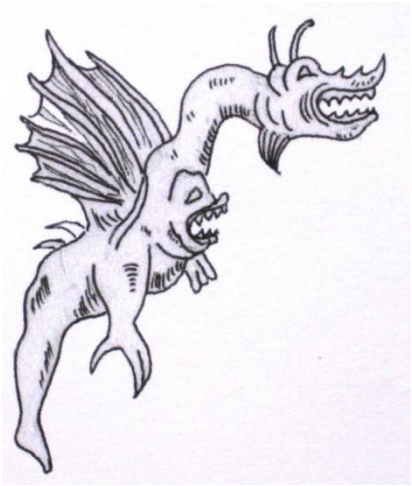
Voici 3 représentations du dragon polycéphale (*hydra*) qui passe du calmar géant au fauve à quatre pattes après avoir été un monstre serpentiforme à deux pattes et quatre têtes. La longue queue est le lien qui le rattache encore au serpent:
a) Hydre de Lerne et Héraclès, bas relief grec antique, musée du Louvres, Paris.
b) Dessin à la plume et encre brune de Guilio Pippi, dit Guilio Romano, 15x15cm, v. 1545, musée Bonnat, Bayonne.
c) Dessin (5,5 x 1,5 cm) exécuté à partir d'un Bestiaire du XIIème siècle, Ronecker, 2004, *Le Dragon*, p.10.

Annexe 4 - Le principe de l'hybridité des dragons anciens

1 –Les dragons du Yunan, « Devisement du Monde » in *Livre des Merveilles*, manuscrit de Marco Polo, 1410-1412, Paris, BnF.

2 – *Tatzelworm,* (dragon à tête de chat) d'Andrea Roduner, gravure in Jakob Scheuchzer, *Itinera per Helvetiae Alpinas regiones*, 1723. Bibliothèque centrale du Muséum national d'Histoire naturelle, Paris.

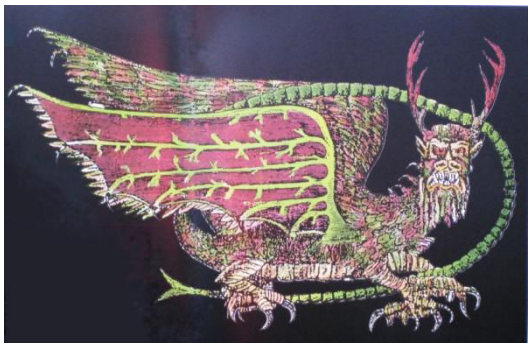
3 -

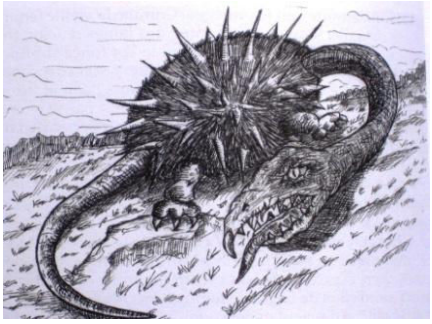
4 - 

3 – Peinture attribuée à César Antonio Paganino, v. 1585, décor mural (détail) d'un salon du château de Torrechiara près de Parme (Italie).
4 – Dessin à partir du dragon sculpté sur le porche de l'église de Crowcombe (Angleterre).

La notion d'animal fabuleux et de dragon est associée à l'hybridité fantastique.

En voici 4 exemples : 5 - la Piasa d'Alton, dragon des amérindiens du Nord, décrit par le missionnaire J. Marquette en 1673. Dessin de 1887.
6 – La velue qui sévissait au Moyen-âge à la Ferte-Bernard, sur les bords de l'Huisne, dessin extrait de Ronecker, *Le Dragon,* p. 32.
7 – Dragon-phénix (symbole de la Chine ancienne) sur bronze Oufangyi, provenant d'Anyang (Henan). Epoque Shang.
8 – Fragment de vitrail 14x14 cm, XVIème siècle, France, Ecouen, musée de la Renaissance.

5- 

6- 

7-

8-

Annexe 5 - La source de l'image du dragon selon David E. Jones

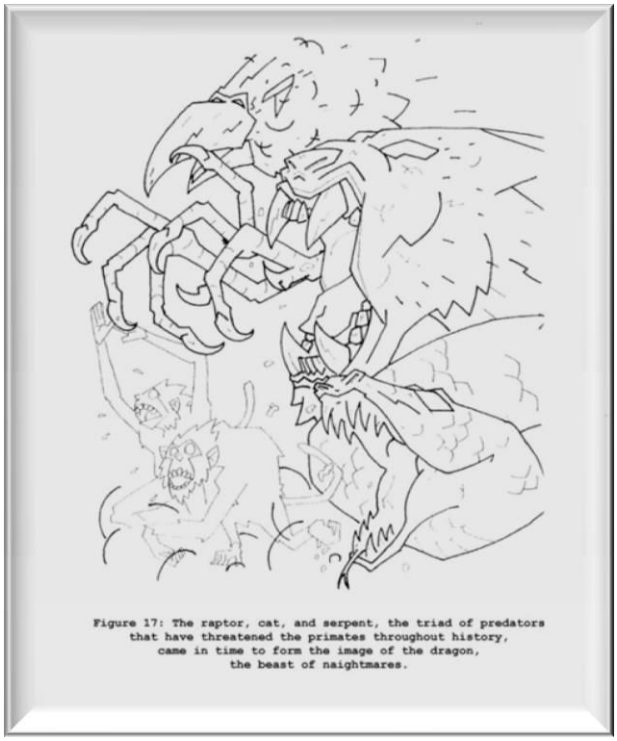
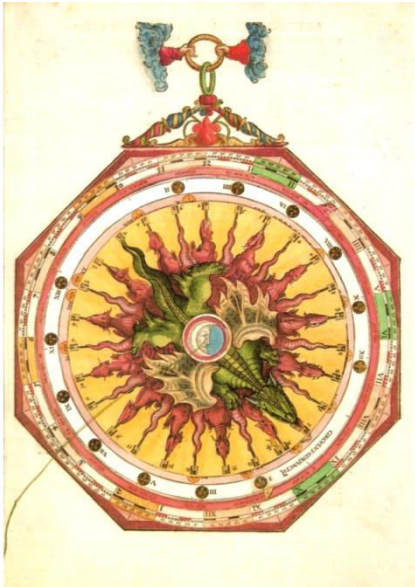


Illustration in David E. Jones, 2000, *An Instinct For Dragons*, N.Y., Routledge, p.40.

L'image effrayante du dragon selon sa théorie serait issue de la triade des prédateurs qui ont menacé la vie des primates durant toute l'histoire : le reptile, le félin et le rapace

Annexe 6 - Le dragon de l'astronome ancien



Petrus Apianus, 1540,
Astronomicum Caesareum,
Ingolstadt (Allemagne)
Livre conservé au Trinity College de Dublin.
Ce livre est un outil de calcul qui permet, à l'aide de disques en carton actionnés par des ficelles, d'établir les positions des constellations. Il comporte plusieurs pages de ce type, de différentes couleurs, richement décorées, avec un dragon en position centrale.

Les disques au dragon servent au calcul des éclipses (selon les anciennes croyances mythiques que le dragon avalait le soleil)

Annexe 7 – Le combat de Tiamat et de Marduk

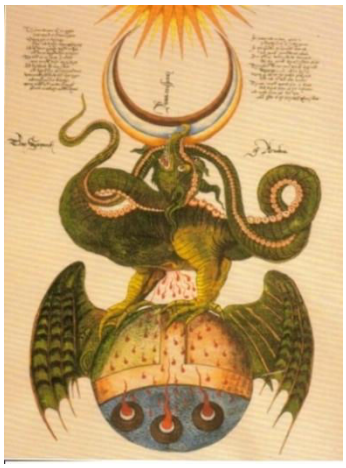
1 - Sceau cylindre déroulé (vers 2300-2200) montrant Marduk est en train de poursuivre Tiamat. Elle a ici sa représentation classique serpentiforme, cornue, à deux pattes. Musée du Louvre, Paris.

Les sceaux des anciens Babyloniens étaient des moyens de diffusion d'un message. Le texte ou le dessin était gravé sur un cylindre en argile cuite. Il s'imprimait ensuite dans la cire sur laquelle on le faisait rouler.

2 - Sur cette gravure inspirée du bas-relief de Nimrud où l'on voit Marduk poursuivre Tiamat, le dragon n'a pas la forme reptilienne classique, mais celle d'un griffon. Marduk est représenté sous les traits de Sargon II, avec les mêmes attributs vestimentaires visibles sur un bas-relief du palais de Khorsabad.

Annexe 8 - Le dragon de l'alchimie

1 -



Cette peinture figurait parmi les manuscrits alchimiques de Sir George Ripley (Angleterre, XVème siècle).

Le dragon représenté ici, est un lindorm (deux pattes et pas d'ailes). C'est le monde chrétien sur lequel il se tient, qui s'est doté des ailes du dragon. Le dragon ensemence le monde et les trois cellules sont fécondées.

Les lindorms fréquentaient essentiellement les cimetières pour quêter les cadavres humains dont ils se nourrissaient, et parfois les églises.

2 -

Le dragon à trois têtes symbolise le matériau duquel on obtient les trois parties de l'Œuvre.

Miniature extraite du *Clavis Artis* de Zoroaster, manuscrit du XVIIème siècle, Rome, Biblioteca dei Lincei, Fonds Verginelli-Rota.

3 -

Dessin d'un manuscrit alchimique intitulé « le dragon ailé, la lune et les quatre fleurs », inscription latine *havd inficit alta,*traduite par : «il imprègne, altère ce qui n'est pas en haut ». Voir commentaire de Carl Gustav Jung, partie I, ch. 3, §d.

4-

En élargissant le terme alchimie au mélange scientifique de composants qui produit un nouvel élément, nous pouvons rajouter ici les artefacts fabriqués afin d'accréditer la thèse de l'existence des dragons, à l'instar de ce soi-disant bébé dragon naturalisé.

Au XVIème siècle, de nombreuses villes européennes ouvrent au public des cabinets d'histoire naturelle où sont visibles ces artefacts fabriqués à partir de poissons comme la raie ou de couleuvres.

« Ce sont là des articles prisés, vendus en nombre, que l'on trouve encore aujourd'hui conservés dans des musées d'histoire naturelle » nous renseignent Absalon et Canard, une profusion d'images qui a contribué au succès du dragon auprès d'un grand nombre de collectionneurs, plus ou moins crédules.

Absalon&Canard, 2006, *Les Dragons, des monstres au pays des hommes*, pp. 70-1.

Annexe 9 - Dragons de l'héraldique

1- L'étrange motif du blason de la famille Visconti, Biscione, Italie : un dragon couronné avale un enfant.
2- Le sceau de la marque de chocolat Lindt & Sprungli

1-

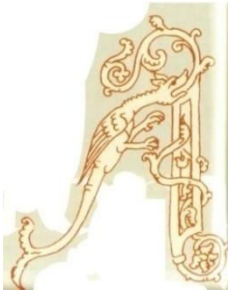
2-

3 -

4 -

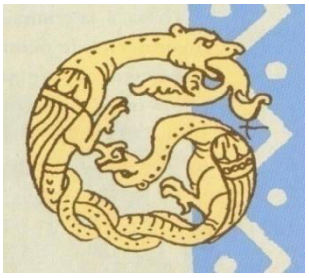
3 - Le dragon rouge du Pays de Galles possède deux aspects. Celui qu'arbore le château de Cardiff est un dragon à quatre pattes, mais c'est une wyvern qui représente la cité.
4 - La wyvern encore, sur le blason de Midland.

Annexe 10 - Dragons de l'enluminure



1

« A » roman, v. 1120, le dragon constitue une part de la lettre historiée.

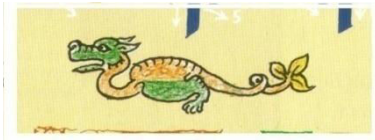


2

Dragon flamand du XIIème siècle, roman plus tardif, le dragon est inséré dans l'œil de l'initiale

3

« Z » anglais gothique du XIIIème siècle, orné de rinceaux de dragons.

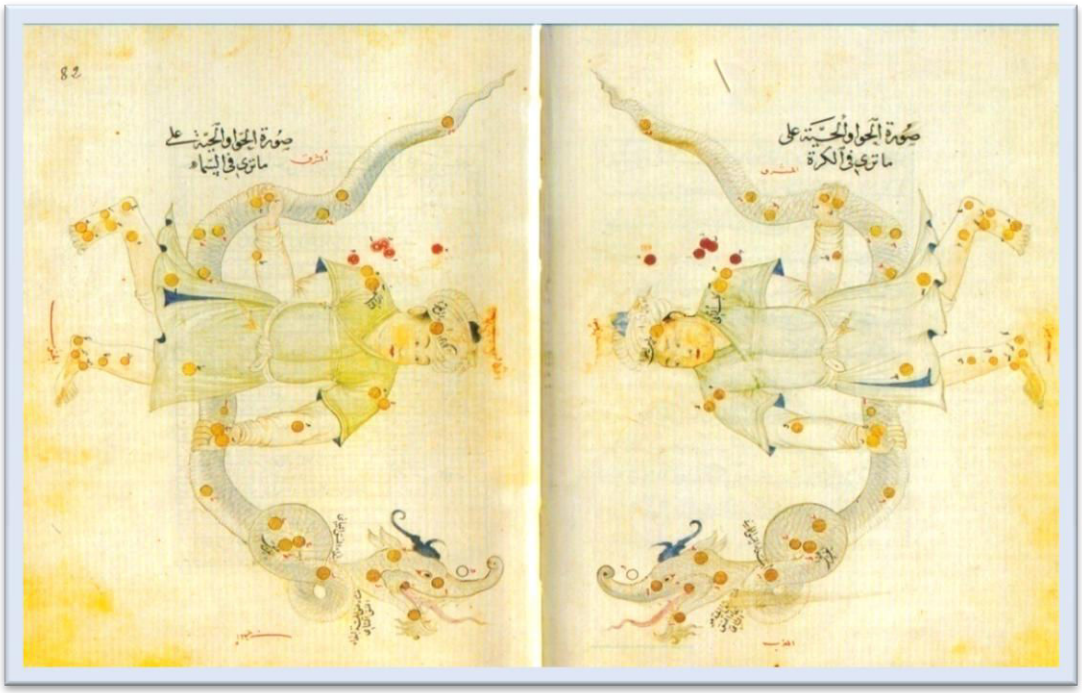


4

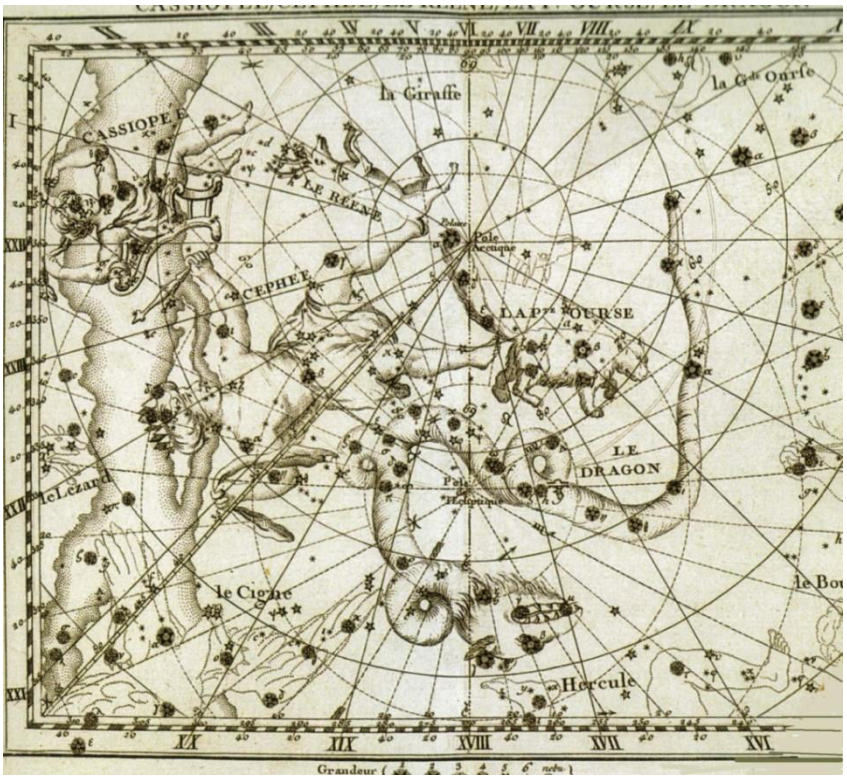
Dragon d'interligne gothique

Les marges des manuscrits gothiques étaient souvent décorées de dragons et de grotesques comparables à ceux-ci.

Annexe 11 - La constellation du dragon

1 - 

Enluminure extraite du traité d'Abd al-Rahman al-Sûfî, *Les Figures des étoiles fixes*, 1430-1440, Paris, BnF.

2 - 

John Flamsteed, *Atlas Céleste*, 1776, Paris, Bibliothèque centrale du Muséum national d'Histoire naturelle

Annexe 12 - Le dragon oriental

1 -

Importance de la perle par sa centralité dans la composition triangulaire. Illustration de Jean-Marie Michaud in *Encyclopédie du Fantastique et de l'Etrange*, 2003, Paris, Casterman, t.1, p.56.

2 -

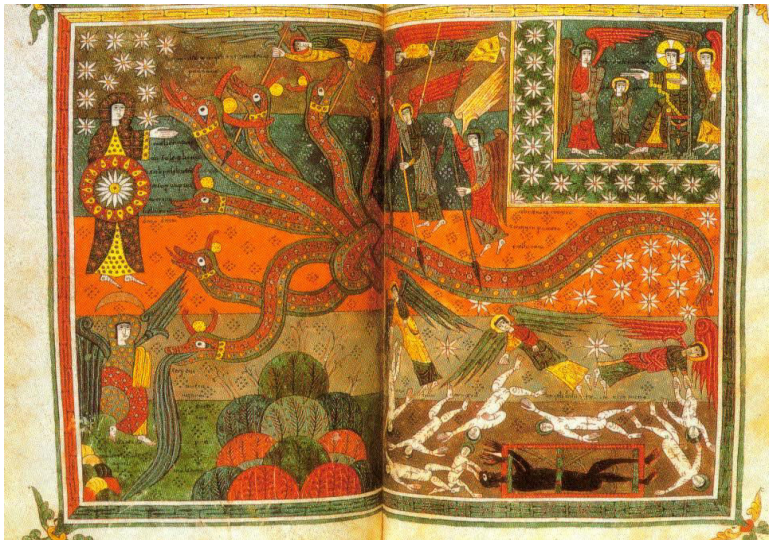
3 -

Le principe de l'hybridité des dragons orientaux anciens, (ci-dessus, chinois, et ci-dessous, thaïlandais) : un emprunt à plusieurs animaux vénérés. Statuettes de cuivre, env. 10cm. Photos D. Jauze, 2007.

4 -

Phya Luang, sculpture de l'ancien royaume de Lanna, datée vers l'an 1000, Thaïlande, (env. 1,20m de long), exposée au *Wat* de Chiang Rai, Thaïlande. Photo D. Jauze, 2008.

Annexe 13 - Le dragon à sept têtes de l'*Apocalypse*



La femme cosmique et le dragon à sept têtes

Manuscrit du premier quart du IXe siècle, illustrant le dragon de l'Apocalypse qui s'apprête à dévorer le nouveau-né, mais l'enfant et la mère furent élevés dans le ciel jusqu'à Dieu.

Extrait du Codex du Monastère de Santo Domingo de Silos, copié par les moines Domingo et Muño et enluminé par le père Pedro, prieur entre 1091 et 1109, 375 x 248mm

Pursuit of the Dragon, *Apocalypse Picture Book*, 1260, Londres, (271 x 195 mm), M.524, fol.9v.

Annexe 14 - L'Ouroboros

1

Ouroboros, miniature extraite du *Synosius,* traité d'alchimie grec de date inconnue, manuscrit copié en 1478 par Theodore Pelecanos, Paris, BnF.

L'*Ouroboros* avale sa queue, se détruit en étant sa propre nourriture et se régénère en se nourrissant. Il réunit les débuts et les fins en une boucle sans fin, l'éternel recommencement du cycle cosmique nécessaire de la vie et de la mort. Il est l'emblème de l'alchimie, le coeur conceptuel de la philosophie hermétique selon laquelle chaque chose est liée au tout, l'esprit et la matière sont semblables et tout corps peut transmuter et recommencer une nouvelle vie en un espace-temps enroulé sur lui-même imprégné de l'Esprit universel.

2 - peinture de P-H Turin, in S. Chausse, *Tendres dragons*, Paris, Belin, 2007, p. 115.

3 - dragon chinois de la dynastie Qing, terre cuite, 20cm, photo. D. Jauze, 2007.

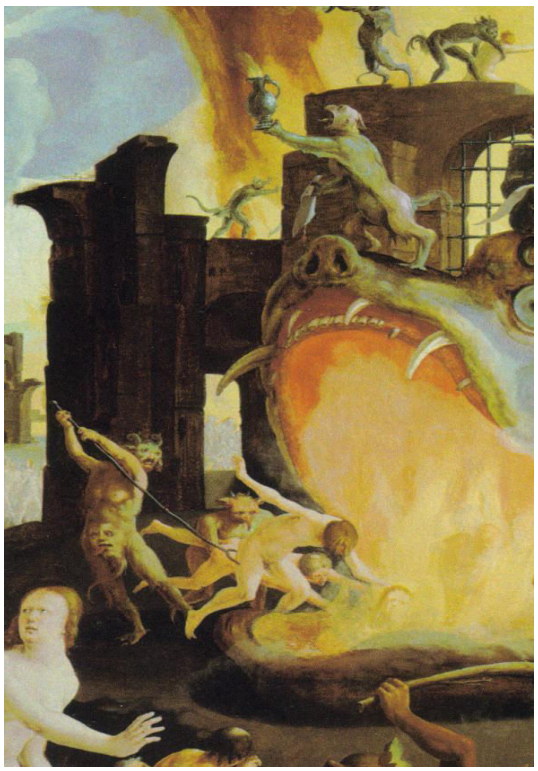
Cette sculpture en terre cuite d'un dragon chinois de la dynastie Qing (3) (1644-1908) photographiée à Hong Kong, ressemble étrangement à *l'Ouroboros* grec. La barbiche, le nez retroussé et les crocs visibles, incitent à croire que cette scultupre a inspiré Philippe-Henri Turin, dont la peinture humoristique (2) reprend les mêmes caractéristiques. L'anneau à la base du cou, qui permet de passer une corde, est l'aile atrophiée sur la sculpture, plus développée sur la peinture. Il s'agit d'un talisman qui se fixe comme porte-bonheur dans les maisons chinoises ou les bateaux, mais il en existe également de la taille d'une pièce de monnaie, à porter en pendentif.

Déclaration des Droits de l'homme et du citoyen
votée le 26 août 1789

4

Les députés de 1789 se sont inspirés des formules lapidaires du droit romain pour écrire leur texte, de la foi des philosophes en la raison humaine pour le contenu. Ils ont agrémenté le texte de la Constitution de symboles forts : sous le regard de l'Etre Suprême, l'allégorie de la Liberté veille sur les Tables, non pas de la loi, mais de la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen. Le bonnet phrygien sur la lance, en position centrale, symbole de la République instituée dans le sang, est surmonté du serpent qui se mord la queue, l'Ouroboros, (voir détail agrandi ci-dessous) le symbole de l'éternel recommencement – se battre toujours pour protéger les droits naturels et inaliénables de l'homme.

Annexe 15 - Le dragon infernal de l'Église



1

Lucas de Leyde, *La bouche de l'Enfer,* volet droit du triptyque du *Jugement dernier,* réalisé en 1526-27, Stedelijk Museum de Lakenhal

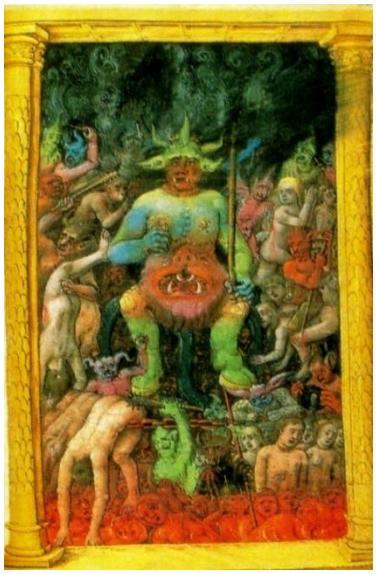
Sur cette peinture, les damnés sont poussés sans pitié par les démons et jetés dans la gueule enflammée du dragon

Dirk Bouts, *La Chute des damnés*, huile sur bois, 115 x 69 cm, vers 1450, Lille, musée des Beaux-Arts (détail)

Le contraste est saisissant entre la blancheur des corps des damnés et leur position de pantins désarticulés contre l'obscurité vivante de l'ensemble du tableau d'où émergent quelques détails précis de monstres, une aile, une tête, des yeux, des pattes griffues, et quelques spécimens diaboliques comme celui visible ici.

2

Annexe 16 - L'image du démon des livres d'Heures

1 - 

2 -

1 – *Satan et les Damnés en Enfer*, enluminure du Livre d'Heures de Claude Molé, v.1500, Paris, 172 x 110 mm. M.356, fol.64. Satan déambule en Enfer, assis sur Béhémot, sa monture draconique, relatée par l'Ancien Testament.
2 – *Bouche de l'Enfer*, enluminure du Livre d'Heures de Catherine de Clèves, v. 1440, Utrecht, Pays Bas, 192 x 130 mm, fol.168v. La bouche de l'enfer est la gueule du dragon, tandis que l'Enfer est représenté par un château obscur dont les tourelles sont des marmites où l'on voit tomber les damnés.

Démon, enluminure du Livre d'Heures de C. de Clèves, v.1440, Utrecht, 192x130mm. M.945, fol. 60v, détail.

Les peintures de l'époque médiévale (enluminures de la Bible, de livres et manuscrits, de livres d'heure, des trésors qu'il est possible de voir à la Pierpont Morgan Library de New York) accordaient la place prépondérante aux rituels religieux, au travail quotidien, aux animaux, au paradis, aux tournois, au couronnement du roi, à la douceur de la Vierge et l'enfant, aux anges, au zodiaque et aux horreurs liées à la mort et au destin de l'âme qui préoccupaient cette époque tout particulièrement. Ils cherchaient des réponses au salut de leur âme dans les livres de prières. Les superbes livres d'heures étaient exécutés pour de nobles dames ainsi qu'on peut le lire dans les titres qui indiquent leur attribution : Yolande de Soissons, Cecilia Gonzague, Catherine de Clèves, Anne de France. Elles avaient en images les horreurs de la mort et la conduite à tenir prônée par l'Eglise.

Annexe 17 - L'exemple des saints

L'Apocalypse, tapisserie de Nicolas Bataille, XIVème siècle.

1-

2 -

Saint Michel contre le dragon,
gravure de Martin Schongauer (v.1445-1491)
Collection Rothschild,
Musée du Louvres, Paris.
Le dragon est ici minuscule par rapport au personnage qui le domine, il est pourvu de tentacules sinueuses terminées par des pinces, qui s'enroulent et tentent de s'agripper à la robe du saint qui lui cloue la tête au sol.

3 -

Cette illustration extraite du *Liber Floridus*, manuscrit flamand datant de 1448, montre saint Michel et ses anges combattant Satan ayant pris la forme d'une wyvern (comme c'est souvent le cas dans la démonologie chrétienne). Il est au bord d'un rempart, symbole de la chute qui l'attend car malgré ses ailes, ce dragon est cloué au sol, en position d'infériorité par rapport à l'envoyé de Dieu, positionné dans le ciel.
Les trois iconographies ci-dessus présentent une mise à mort à l'aide d'un pieu.

Saint Clément conduisant le dragon hors de la cité. Enluminure tirée de la *Légende de saint Clément*, XIVe siècle. Bibliothèque de l'Arsenal, Paris, (détail)
Les processions étaient un moyen d'exhiber la victoire sur le dragon et la supériorité de l'Eglise.

4 -

Annexe 18 - Le dragon, effigie protectrice et effrayante : emblème d'un peuple

1 - Drakkar des Vikings (X-XIèmes siècles).
Réplique du drakkar mis à jour à Gokstad, Norvège, en 1891 et conservé aujourd'hui à Oslo. Cette embarcation reconnaissable à sa proue représentant un dragon, a effrayé toute l'Europe.

2 – Barque décorée d'une tête de dragon qu'on peut rencontrer aujourd'hui lors des fêtes annuelles des Bateaux-Dragons au Japon, photographie B. Gardel, 2004, NF.
En Chine, la traditionnelle fête des « Dragon Boats » se déroule le 31 mai.

Annexe 19 - Mélusine

1

2

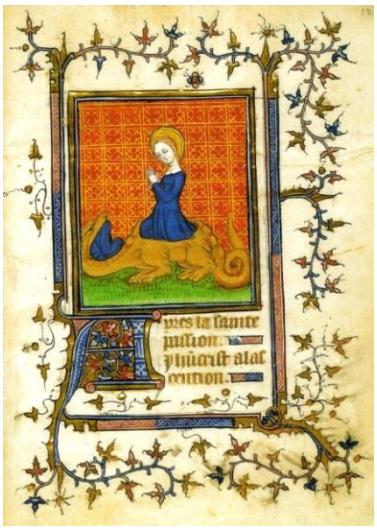
1 - Mélusine revenant allaiter son enfant (Couldrette, ms. Fr. 12575, fol. 89), Paris, BnF.
2 - Gravure sur bois du XVIème siècle, in J.-Paul Ronecker, *Le Dragon*, Puiseaux, Pardès, p. 28.

3

4

3 - Aquarelle extraite de Denis Molinier, *Alchimie de Flamel,* manuscrit de 1772-1773, Paris, BnF.
La pierre occulte est ici le produit de l'art qui possède toutes les natures combinées de l'eau, de l'air, de la terre et du feu.
4 -*Le Roman de Mélusine*, Ms. Harley 4418, fol. 214 v°, The British Library, peinture en vignette sur la couverture de Jean d'Arras, *Mélusine ou la Noble histoire de Lusignan*, éd. 2003, Paris, LGF.

Annexe 20 - Sainte Marguerite et le dragon

1 

2

1 – Miniature ornant un livre d'heures - manuscrit sur vélin exécuté dans la région de Rouen vers 1350, Paris, bibliothèque Mazarine, Ms Faralicq 6, f, 127.
2 – Enluminure d'un livre d'heures – nom en bleu « *margareta* », début XVème .

3

4

3 – Enluminure d'un livre d'Heures, 1375, British Library, Londres.
4 – *Idem*. Cette enluminure diffère par son caractère plus sobre, pas de décor mural, aucune arabesque, pas de tapis, les richesses matérielles devenant inutiles dans un lieu saint (la voûte et les colonnades bleues). Marguerite s'extrait fièrement du dragon, le regard exalté, le visage tourné vers le haut où se voit une figure partielle accueillante qui représente l'aide divine sans laquelle elle n'aurait pas su faire preuve d'une telle force. C'est la seule iconographie où la sainte ne croise pas le regard du dragon. Elle regarde ses mains jointes et s'élève fièrement vers la main qui salue sa renaissance, tandis que la bête rugit et se dresse.

Dans les enluminures 1,2 et 3, le dragon soumis regarde sainte Marguerite qu'il vient d'avaler (Un bout de vêtement pend encore de sa gueule) et qui ressort indemne par son dos. Le regard de Marguerite pour le dragon est rempli de pitié et de pardon. Les deux premiers dragons ont quatre pattes mais pas d'ailes, les deux autres sont des wyvernes (dragon ailé à deux pattes, N° 3 et N°4), et ressemblent davantage au dragon tel qu'on se le représente aujourd'hui.

Dans toutes les enluminures, le bleu qui symbolise sainte Marguerite se répand à l'extérieur de la représentation : dans le décor floral (1), dans la lettre et son nom (2), dans la tapisserie du fond (3) et même dans l'église stylisée qui l'entoure (4).

Annexe 21 - Saint Georges et le dragon

1

1- peinture de l'Espagnol Bernardo Martorell, 142x97cm, 1430, coll. Charles Deering, Art Institute de Chicago.
2- icône melkite attribuée à Ishaq Niqula Al Hirsalimi 2e moitié XIXe, Beyrouth, Liban, coll. George Abou Adal

Dans ces deux peintures, Georges est agrandi. Son cheval trop petit, estompe l'espace jusqu'au dragon. La lance est le lien entre le ciel (dieu), le bras et le dragon.

2

Saint Georges terrassant le dragon, peinture de Paolo Ucello vers 1439-1440, musée André Jacquemart, Paris.

3

Saint Georges et le Dragon, peinture de Paolo Uccelo, entre 1455 et 1460,
National Gallery, Londres.

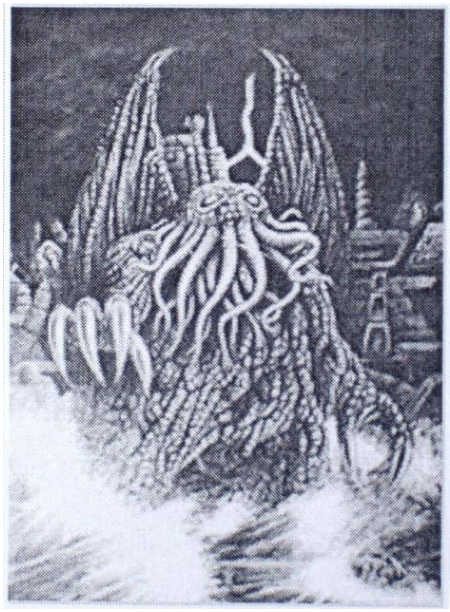
Annexe 22 – Le dragon et l'évêque

1

Crosse avec saint Michel terrassant le dragon, Anonyme, Toul. XIIIe siècle.
Email champlevé. Nancy.
Musée lorrain.
Les volutes des crosses de processions contiennent souvent une représentation de saint Michel face au dragon.

Tudor Banus, (essayiste et artiste, Bucarest/Paris), *L'évêque, la femme et le dragon*, extrait de son article « La belle et le dragon » in J.M. Privat (dir.), 2006, *Dragons entre sciences et fictions,* CNRS, Paris, p. 156.

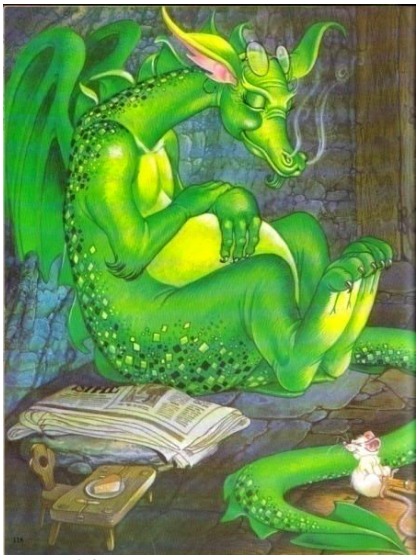
Annexe 23 – Cthulhu



Seule une idole associée à Cthulhu est perçue comme un dragon dans le mythe de Lovecraft, *the Call of Cthulhu,* 1926. En voici une illustration obtenue sur le site Wikipedia – The Call of Cthulhu, titrée *Cthulhu with the city R'lyeh in the background*. L'auteur n'est pas indiqué.

Notons l'effort de correspondance avec la description de l'idole donnée dans la deuxième partie du texte : « une tête de pieuvre dont la face n'était qu'une masse de tentacules, des griffes formidables aux quatre membres, deux longues ailes minces sur le dos » (H.P. Lovecraft, 1926, *L'Appel de Cthulhu*, Denoël, « j'ai lu », p. 15).

Annexe 24 - Le dragon du conte



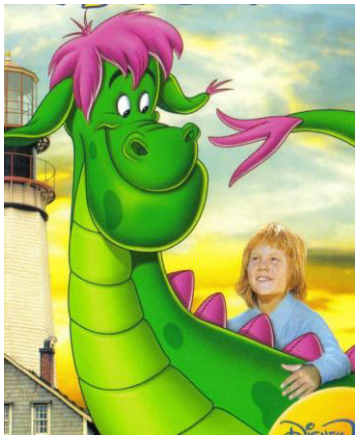
1

EDEN David, *Le Dragon de Wantley* in *Contes du Crépuscule*, 1980, Tourcoing, Artima.

Illustration en page entière de Erik Kincaid, p.118

2

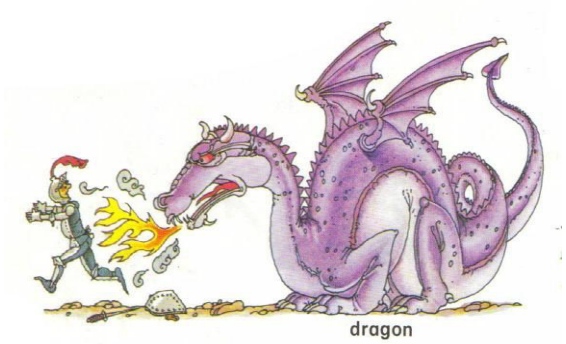
3



4

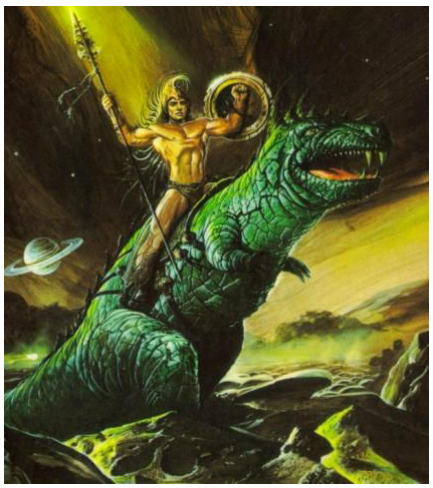
2 - Hiccup et son dragon Toothless, in Cressida COWELL, 2005, *How to Speak Dragonese*, p.31.
3– Régis DELPEUCH, 1995, *Histoires de Dragons*, Toulouse, éditions Sedrap, ill. de couverture de J-.Marc Petitfils.
4 – *Pete's Dragon*, 2003, film de Don Chaffey, fondé sur l'histoire de Seton I. Miller, et S.S.Field, Walt Disney.

Le pictogramme au symbolisme réducteur proposé par l'abécédaire *Les Mille Mots, Les animaux en anglais* Illustration de Nick Price, Paris, éd. du Pélican, 1981 *Story book animals*, p. 38.



5

Annexe 25 - Le dragon de la science-fiction



1

Illustration de W. Siudmak
Couverture du roman de
Jack Vance, 1979,
The dragon Masters,
Pocket.

2

Alien, Queen Chestburster, statue en résine, réplique en 3-D de l'affiche d'*Alien,* édition limitée pour les fans de la quadrilogie, h. 24cm

3 - *Reign of Fire* de Rob Bowman, 2002, film de 2h15, USA, avec Matthew McConaughey, Christian Bale, Isabella Scorupco (ci-dessus, détail de l'affiche).

Annexe 26 – Le dragon utilisé aujourd'hui à des fins décoratives

Outre la vaisselle asiatique ornée de dragons depuis des siècles, toutes sortes d'objets des plus courants aux plus raffinés se parent de ce motif aujourd'hui et même le corps.
(Collection personnelle, photographies D. Jauze)

Pied de verre en bronze représentant un dragon et son dragonnier, les ailes soutiennent la flute à champagne, hauteur totale 24cm, signés Myths&Legends, W.U.L.

1

2

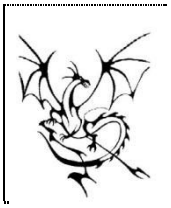
3

Pendentifs
2 : argent et pierre, 2cm
3 : bronze, 8cm

Silhouettes proposées en tatouage
a) dragon tribal, b) dragon traits
c) dragon asiatique, tattoo couleur

4 a)

b)



c)

5

Serre-livres en bois teinté 15x9cm surmontés d'un dragon de résine colorée. Hauteur totale 23cm.

Jouet
Soie thaïlandaise, 26 cm

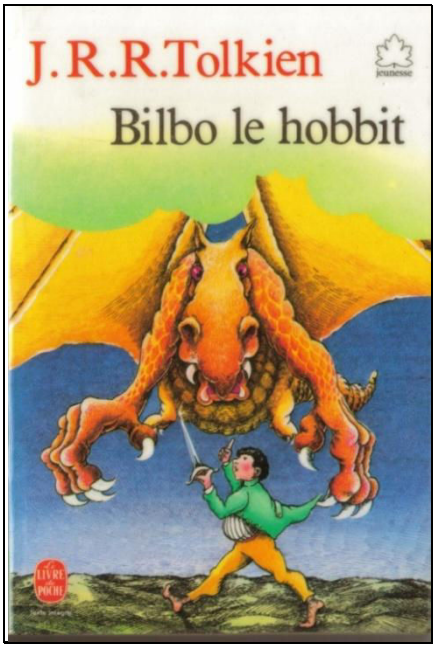
6

7

8

7 – Dragon et magicien, statuette de bronze coulé, 8cm de hauteur.
8 – boite à bijoux en bois décoré 7,5cm surmontée d'un dragon de résine mauve de 8cm.

Annexe 27 - L'image de Smaug, deux artistes, deux époques, deux finalités



1

Illustration de couverture de *Bilbo le hobbit* de Evelyne Drouhin, Paris, Stock, 1969.

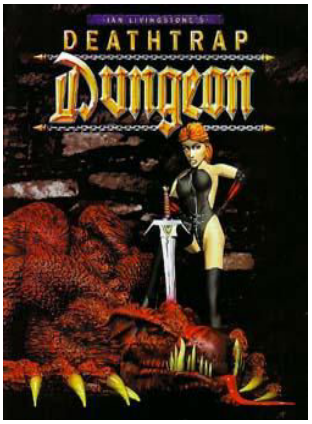
Ce dragon, modèle de l'Heroïc Fantasy d'aujourd'hui, en position d'attaque face à Bilbo et son épée ridicule, possède des serres impressionnantes. Il est énorme comparé au personnage, mais le choix des couleurs et l'aspect général de cette peinture grotesque ne peut contribuer qu'à faire sourire l'enfant qui était le public visé des années 60-70.

2

«The glow of Smaug », peinture de Philippe-Henri Turin,
in Sylvie Chausse, 2007, *Tendres Dragons*, Paris, Belin, p.117.

Cette peinture récente met l'accent sur le rougeoiement fantastique du dragon endormi dont la lueur de l'œil traverse la paupière fermée. Il est visible dans le noir, sur son trésor qui incruste sa peau. Les détails laissent supposer l'ensemble, le choix de faire dépasser du cadre suggère la taille formidable, ainsi que la puissance de ses mâchoires et de ses griffes. La construction et les couleurs propagent l'aspect terrifiant du dragon.

Annexe 28 - Le dragon des jeux vidéo et de l'Heroic Fantasy

1 

2

1 –La femme guerrière remplace le héros des contes en tuant le dragon. Jeu de Livingston Ian, 1998, *Dungeon*, « Deathtrap ».
2 – Ce dragon soumis aide l'armée à exterminer des prêtres pacifiques qui s'opposent à leur avancée. Vignette de Stan Lee, 1987, « Le Dragon de jade », *Division Alpha*, Marvel, p. 10.

3

4

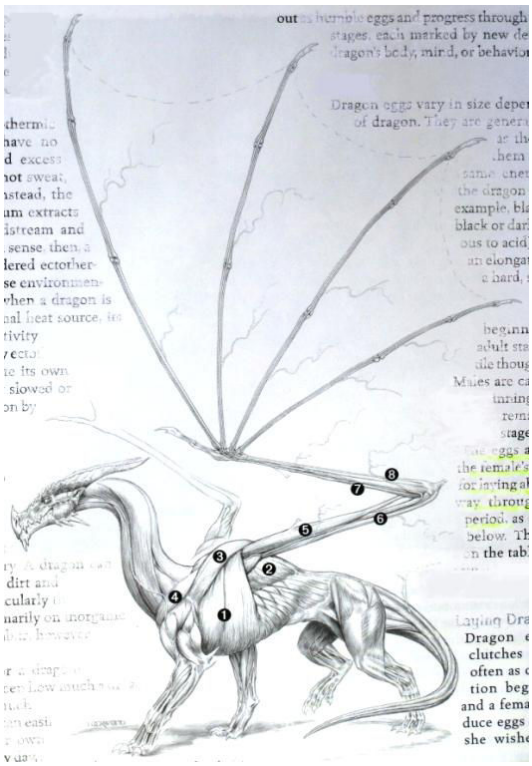
3 - un aperçu du contexte guerrier et barbare. Ce bébé dragon d'or à l'aspect déjà redoutable et armé une guerrière protégée d'acier, « a 13th-level paladin » auxquels le joueur peut faire appel pour le défendre. *Draconomicon,* p. 142.
4 - Primitivisme symbolique de la femme et du monstre. Dragon d'argent, site « Dragonologie ».

Illustration de
Philippe-Henri Turin,
in
Sylvie Chausse
Tendres dragons,
Paris, Belin, 2007
p. 73.

4

Le héros barbare musclé au torse nu, la brute au grand cœur de l'Heroïc Fantasy, vole au secours des faibles, mais normalement pas à dos de dragon. Les ingrédients fantastiques sont là : les couleurs incendiaires, le feu, l'épée brandie sur le ciel, les talons, les alaires, les griffes et les ailes de chauve-souris si longues qu'elles dépassent le cadre. Le crane cornu fait plutôt squelette bovin.

Annexe 29 - Le dragon (pseudo-)scientifiquement étudié



Selon l'étude anatomique récente révélée par le *Draconomicon* (A. Collins, J. Wyatt, S. Williams, 2003, Dungeons & Dragons) il est impossible de relier le dragon au serpent ou de le considérer comme un serpent ailé muni de pattes.

Cet écorché dessiné par Todd Lockwood permet de constater l'emprunt à diverses espèces animales, en particulier au félin pour les pattes et l'arrière-train.

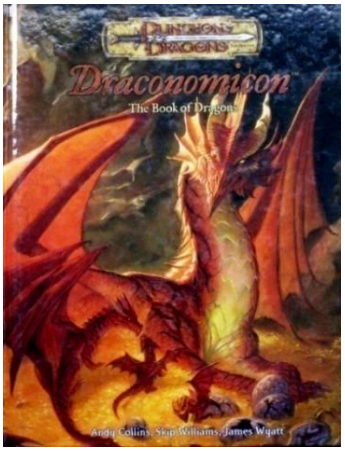
La musculature de la poitrine où s'accrochent les ailes (*scapula draconis*) est extrêmement développée.

Les ailes sont semblables à celles des chauves-souris, dotées d'une alaire terminée par une griffe.

1

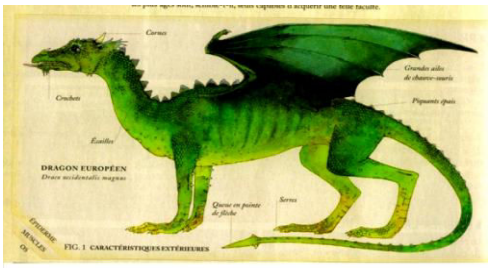
A. Collins, S. Williams, J. Wyatt, 2003, *Draconomicon, The Book of Dragons*, Wizards of the Coast, cycle *Dungeons and Dragons*, 287 pages illustrées.

Ce livre est la référence draconique des jeux de rôle. Plus de cent dragons y sont décrits (pouvoirs, taille, habitat...) et illustrés.
Sur cette couverture nous voyons une dragonne rouge dans son nid au moment de l'éclosion des œufs.



2

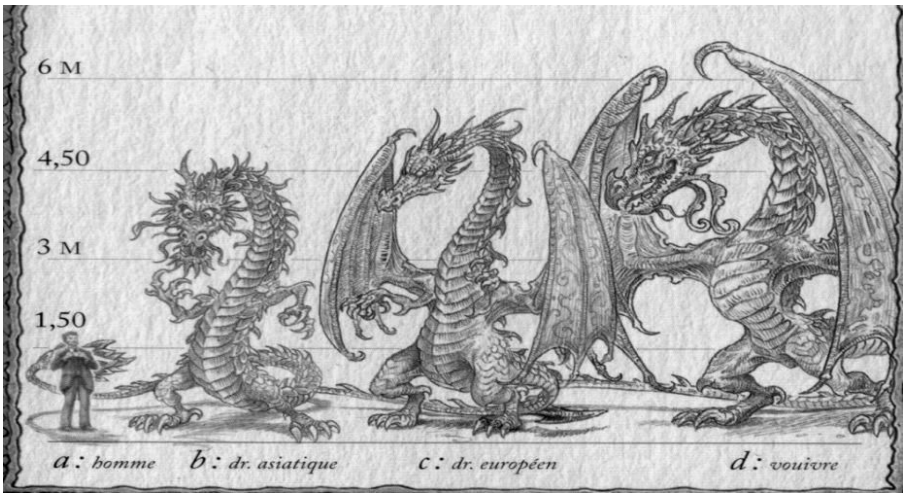
Les deux planches ci-contre proviennent de E. Drake, 2003, *Dragonology*, Dessins de Douglas Carrel. L'effet voulu est le rendu scientifique réussi.
Par contre, les renseignements donnés par le texte se révèlent être des plus invraisemblables.



3

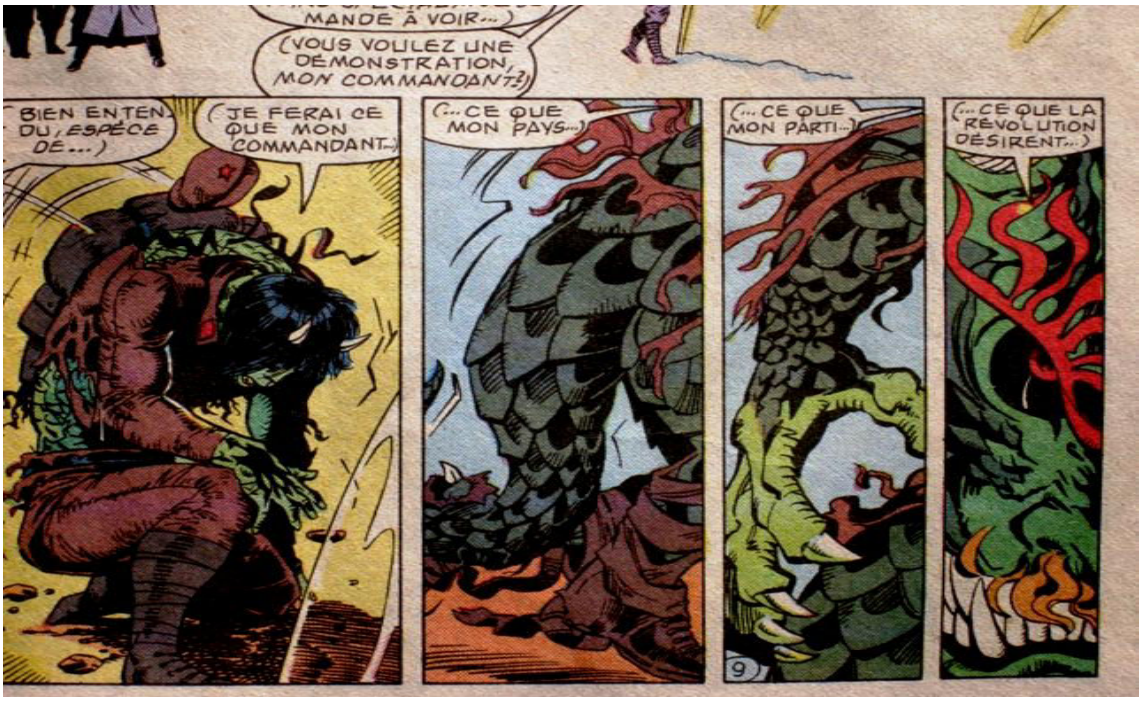
Annexe 30 - Taille du dragon par rapport à l'homme

Planche extraite du A. Collins, S. Williams, J. Wyatt, 2003, *Draconomicon,*Wizards of the Coast, p. 200. A la sortie de l'œuf, le dragonnet mesure une cinquantaine de centimètres (N°1) mais le dragon ne cesse de grandir tout au long de sa vie. Il est jeune adulte vers 50 ans (N°2), adulte mature vers 200 ans avec une dizaine de mètres (N°3), vieux vers 500 ans. Un ancien (800-1000 ans) dépasse largement cette taille (N°4). Au-delà de 1000 ans il est « wyrm ».

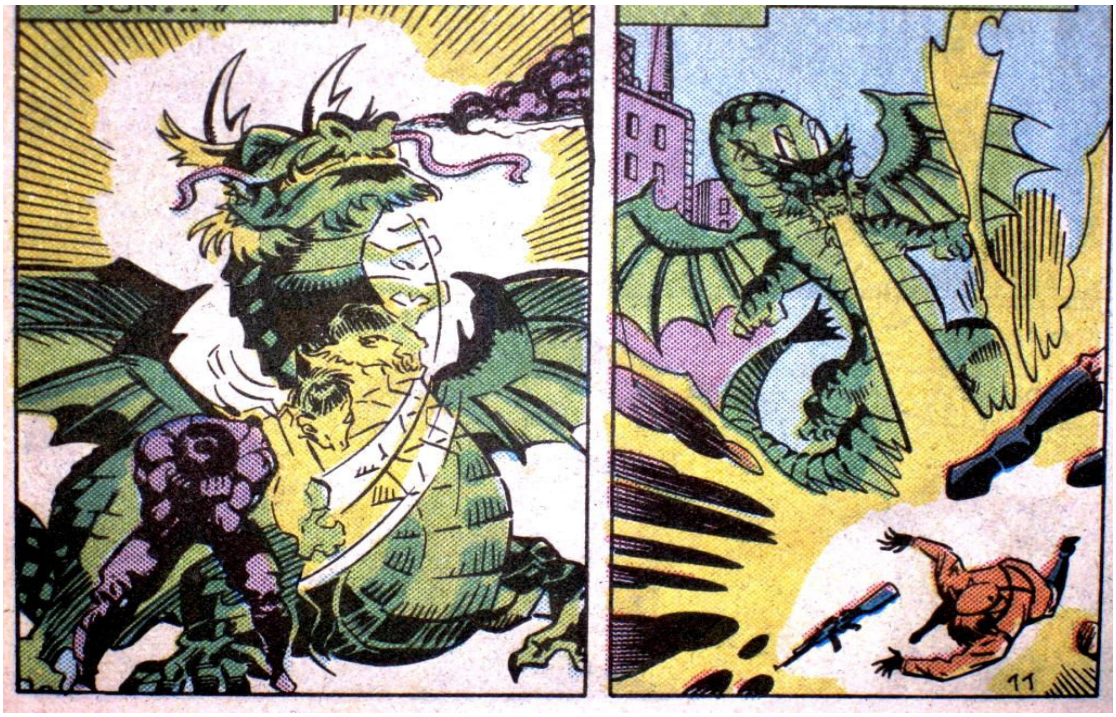


Dessin de Douglas Carrel in E. Drake, 2003, *Dragonology*, ch.III. Sont comparées ici diverses espèces de dragons et leur taille par rapport à l'homme moderne.

Annexe 31 – Représentation iconographique d'une métamorphose en dragon



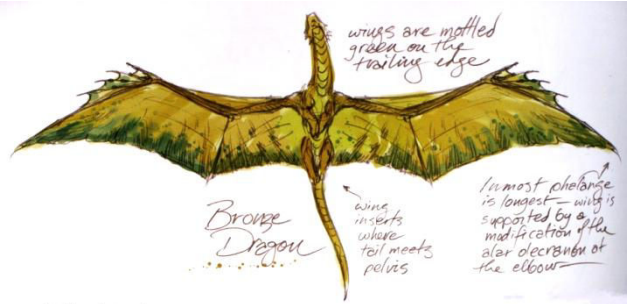
Stan Lee, 1987, « Le dragon de jade » du cycle *La division Alpha*, Marvel Entertainment Group Inc., in *Strange*, *Le Journal de Spider-Man*, Marvel, mensuel N°240 de déc. 89, pp. 9 et 11.



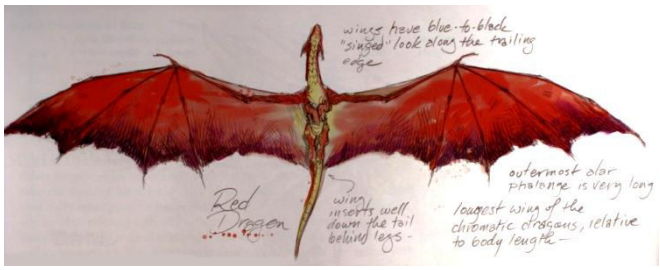
La métamorphose est aisée et volontaire. La première étape (mise en garde) de l'enclenchement du processus est visible dans les vêtements qui se déchirent sous la pression du corps qui grossit, grandit, se couvre d'écailles (l'étape du serpent). L'importance accordée aux griffes et aux crocs et au regard malveillant indique le pouvoir destructeur de la bête (l'étape du prédateur). Les ailes apparaissent toujours en dernier (étape finale en dragon). Il s'agit ici d'un dragon d'Heroïc Fantasy, qui se lance aussitôt dans son rôle d'extermination sur commande.

Annexe 32 – Les ailes de différents dragons

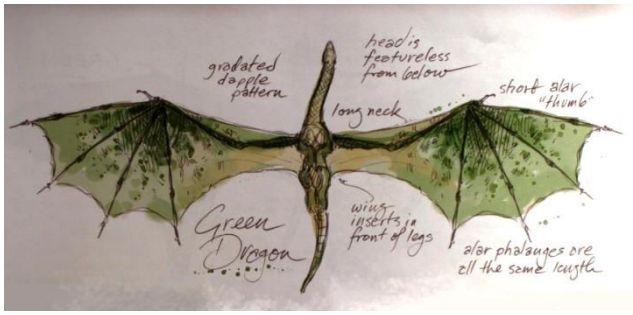
Les aquarelles annotées de Todd Lockwood, extraites du *Draconomicon,* 2003, permettent de distinguer les silhouettes et les formes des ailes des dix espèces draconiques : les dragons de couleur : bleu, noir, vert, rouge et blanc ; et les dragons de métal : laiton, bronze, cuivre, or et argent. Nous présentons ici les plus spécifiques. Les ailes les plus immenses appartiennent au dragon rouge.



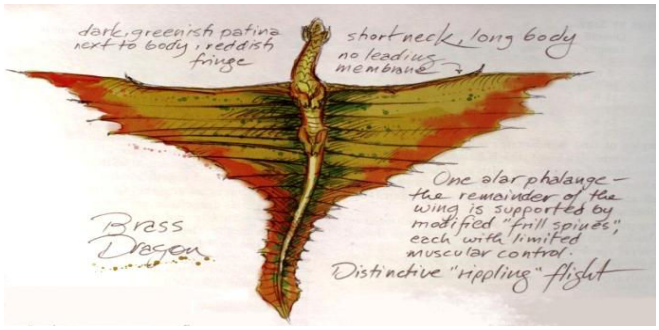
1 – Un dragon de bronze



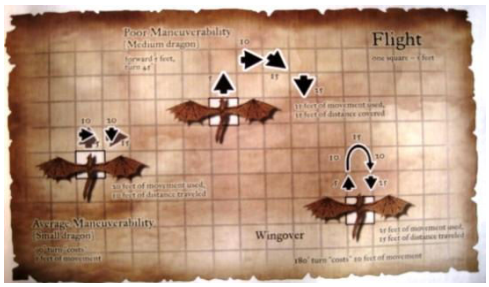
2 – La forme la plus courante : les ailes du dragon rouge



3 – Les ailes de parasol du dragon vert



4 – L'aile de raie du dragon de laiton.



Les ailes et le déplacement font l'objet d'étude poussée. Ainsi, ce schéma indique la distance parcourue par un dragon lorsqu'il tourne, chaque carré représente environ 1,50m. Selon la manœuvre effectuée, un dragon moyen utilise un espace de 6 et 10 mètres pour tourner.

Annexe 33 - L'évolution de l'importance récente accordée aux ailes du dragon

1

« Dragon survolant un paysage », peinture de Wayne Anderson, 2000x1296cm, coll. part., XXème siècle.

2

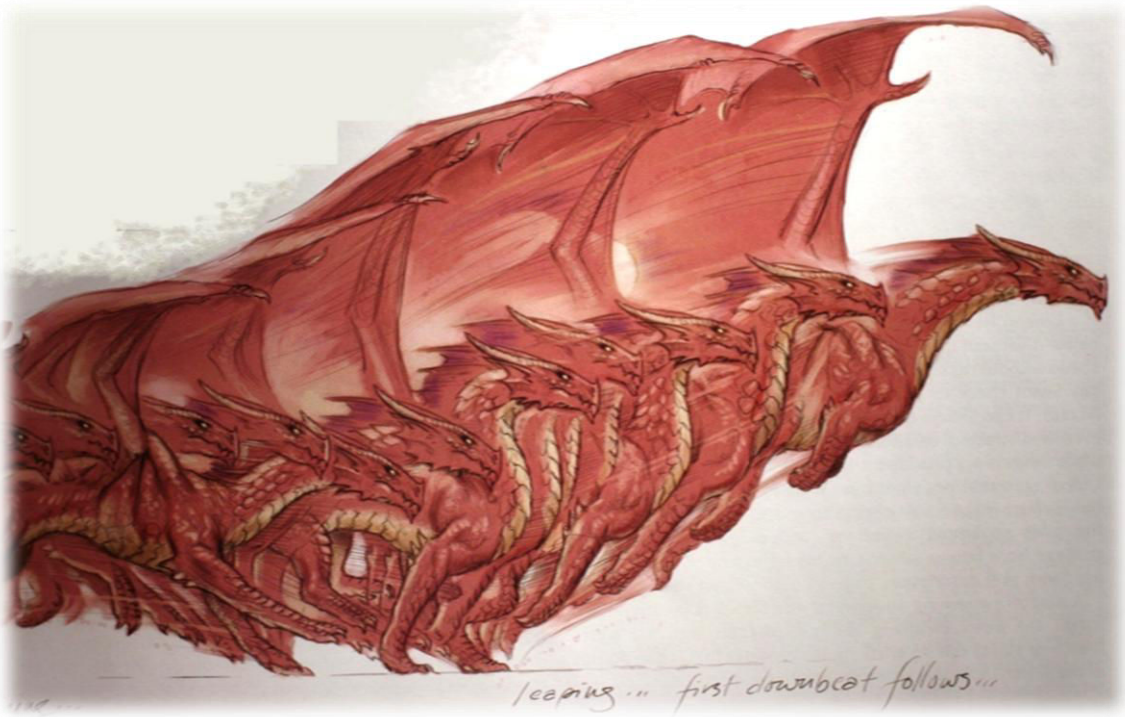
Peinture de Gary Walton, in Malcolm Sanders, 2002, *The Dragon Chronicles*, UK, Meiklejohn Graphics. Les ailes, dans la Dragon Fantasy, sont désormais des éléments esthétiques, à la beauté artistique des voiliers d'antan. Elles symbolisent la plénitude, le calme et la lumière magique qui enclosent le dragon protecteur de l'humanité et plonge le paysage endormi dans une teinte merveilleuse, malgré la figure terrifiante du dragon cracheur de feu.

Annexe 34 – Le vol des dragons

Ces trois illustrations sont extraites du *Draconomicon* de A. Collins, S. Williams, J. Wyatt, 2003, USA, Wizards of the Coast.

Peinture de Ben Spencer : le vol ondulant du dragon d'or.

Peinture de Ben Spencer : le vol classique du dragon rouge.



Notons l'allure léonine du départ de course.
Peinture de Todd Lockwood : décomposition du mouvement de l'envol du dragon.

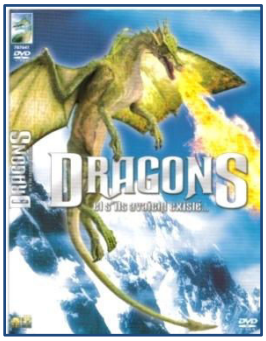
Annexe 35 – Une pluralité d'aspects aujourd'hui

mais une morphologie immédiatement reconnaissable

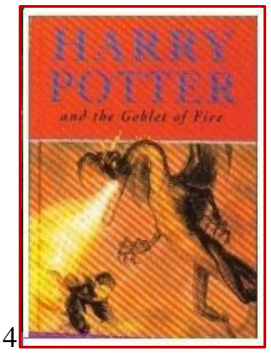
1 -

L'aspect chevalin prévaut dans cette illustration de John Howe. La crinière semble flotter malgré le matériau inhabituel. Notons également la présence de la corne de licorne (la couleur a certainement interpelé l'artiste et déterminé son choix). Il en émane une grande douceur et un aspect merveilleux qui correspond au pouvoir divin attribué à Shayla, la dragonne du récit.

Détail de la couverture du roman *The Glass Dragon*, d'Irène Radford, 1994 (NY, Daw books)

2 

3

4 

Le dragon scientifiquement établi : un corps mince et effilé de lézard recouvert d'écailles, une longue queue, un poitrail extrêmement développé pour œuvrer les ailes membraneuses, une tête armée de cornes en éventail
2 : jaquette du DVD de Charlie Foley, 2004, *Dragons World – A Fantasy Made Real,*
3 : combat aérien peint par Todd Lockwood , 2003, *Draconomicon* (p. 81)
4 : couverture du roman de J.K.Rowling, 2000, *Harry Potter and The Goblet of Fire,* illustré par Giles Greenfield.

5 - Contrairement aux dragons de Dragon Fantasy ou de Fantasy, les dragons de l'Heroic Fantasy ont des aspects de dinosaures. Ils sont effrayants ou armurés pour être utilisés à bon escient sur les champs de bataille (Collins, Wyatt & Williams, 2003, *Draconomicon,* pp. 208/23/257)

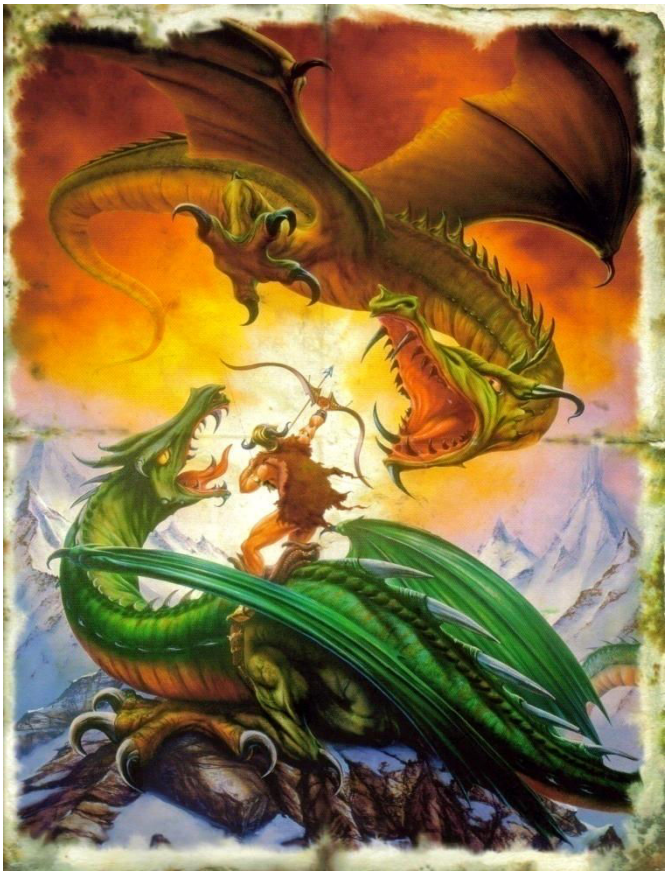
Annexe 36 – Le dragon ancien ou moderne est carnivore

Détail d'une page d'un *Bestiaire* anglais ou du nord-ouest de la France, vers 1285, Paris, BNF, (lat. 3630). Les bestiaires médiévaux étaient en vogue aux XIIème-XIIIème s. Ils désignaient des ouvrages en prose ou en vers, en latin ou en roman, utilisant la description d'animaux légendaires ou réels, dans un sens symbolique, en vue d'un enseignement moral et/ou religieux

Illustration extraite de Keith Moseley & M.P. Robertson, 2006, *Dragons,* UK, Electric Paper (beau livre non paginé).
Ces deux illustrations propagent la même idée du dragon décimateur de troupeaux et par extension destructeur des biens et des lois humaines.

Annexe 37 - Le dragonnier

Le dragonnier de la Fantasy : illustration de Michael Whelan, couverture de la revue *Faeries* (numéro 23, Aix en Provence, éditions Nestveqnen, 2006) consacrée à Anne McCaffrey.



Le dragonnier de la Dragon Fantasy : illustration de Garry Walton, in Malcolm Sanders, 2002, *The dragon Chronicles*, UK, Meiklejohn Graphics, p. 115.

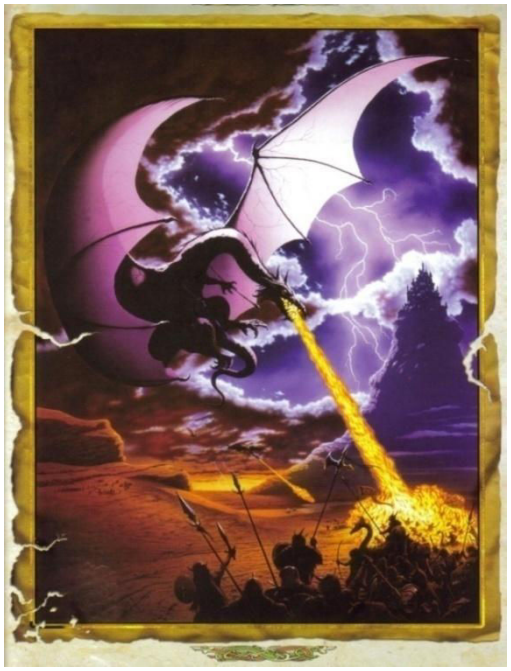
Annexe 38 – Un retour aux temps mythiques de la création du monde : le combat des dragons

Une violence paysagère exprimée par une esthétique de la couleur

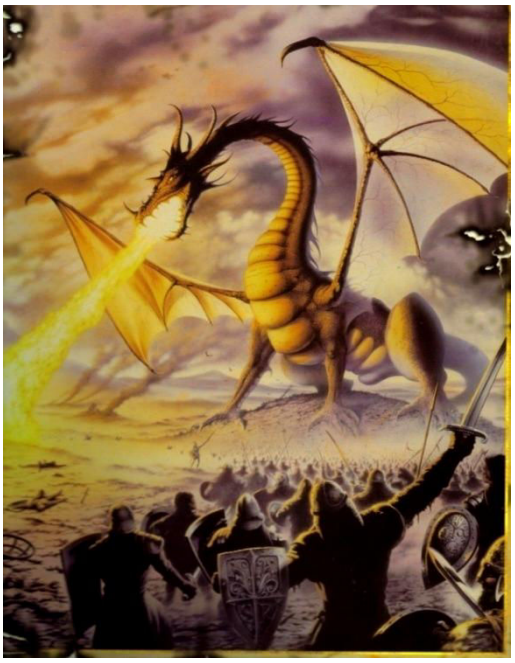
Illustration de Sarry Long, couverture du roman d'Erik Wietzel, 2006, *La Forteresse des Secrets*, t. 2 du cycle Elamia, Paris, Bragelonne (détail)

Peinture de Todd Lockwood extraite de Collins, Williams, Wyatt, 2007, *Le Draconomicon* (rééd.) extension officielle des règles de AD&D.

Annexe 39 - Le combat de la Dragon Fantasy : une atmosphère de fin du monde



1

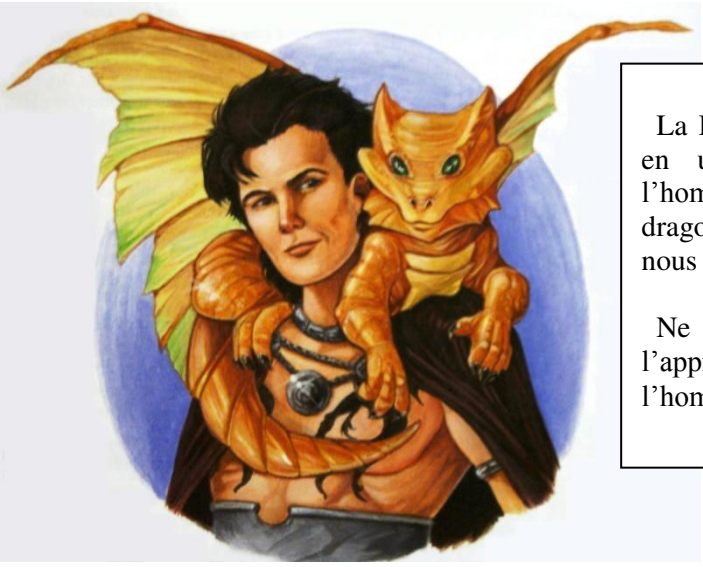


2

Ces deux peintures sont extraites de Malcom Sanders, 2002, *The Dragon Chronicles*, UK, Meiklejohn Graphics, illustrations de Garry Walton.

Nous notons dans les deux peintures le renfermement de la zone de combat (nuages, l'obscurité, le cercle), l'éveil des forces naturelles (éclairs, volcans) qui donnent le côté fantastique, et la formidable impression de fin de monde, de désolation et de désertification qui sont le lot de toutes les guerres contre lesquelles la Fantasy met en garde.

Annexe 40 – Des amis inséparables. Qui protège l'autre ?



La Dragon Fantasy transforme le dragon en une créature amicale, proche de l'homme. Chaque homme n'a pas son dragon, celui qui a été choisi partage avec nous son incroyable aventure.

Ne nous trompons pas de message: l'apprivoisé n'est pas le dragon, mais l'homme qu'il a choisi comme dragonnier.

«Wyrmling copper», ill. de G. Kubic, in Collins, Williams & Wyatt, *Draconomicon,* 2003, p. 141.

BIBLIOGRAPHIE

I - Sources primaires - (DF) signifie que le roman intègre la Dragon Fantasy

ARRAS Jean d', *Mélusine ou la Noble Histoire de Lusignan*, Paris, LGF 2003, « Lettres gothiques »
AUDOUIN-MAMIKONIAN Sophie, 2006, *Le Dragon renégat*, Paris, Flammarion, vol. 4 du cycle *Tara Duncan*.
BANKS Cam, « Chain of Fools » in Weis M. & Hickman T., 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast .
COWELL Cressida, 2005, *How to Speak Dragonese*, GB, Hodder Children's Books.
DEA Stephen, 2009, *The Adamantine Palace*, London, Gollancz.
GOBAR Rachel, « Aurora's Heart », in Weis M. & Hickman T., 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast (DF).
GUNNARSSON Thorarinn, 1994, *Dragonlord of Mystara*, USA, TSR. (DF)
1996, *Dragonmage of Mystara*, USA, TSR. (DF)
HERBERT Mary,« The Eight » in Weis M. & Hickman T., 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast (DF).
KERR Katharine, trilogie *The Dragon Mage* :
1999, vol. 2: *The Black Raven,* USA, Bantam Spectra Book.
2001, vol. 3: *The Fire Dragon* (DF) USA, Bantam Spectra Book.
KNAAK Richard A., 1988, *The Legend of Huma*, USA, TSR vol.1 de *Heroes Trilogy* de la saga *DragonLance* (DF).
KNIGHT E.E., trilogie *The Age of Fire:*
2005, vol. 1 : *Dragon Champion*, USA, ROC (DF)
2006, vol. 2: *Dragon Avenger*, USA, ROC
2007, vol. 3: *Dragon Outcast*, USA, ROC
LE GUIN Ursula, 2001, *Tales of Earthsea*, USA, Harcourt, Inc. (DF)
2001, *The Other Wind*, USA, Harcourt, Inc.
McCAFFREY Anne, 1989, vol. 1: *Dragonsdawn*, *The first Chronicle of Pern*, GB, Corgi Books.
1971, vol. 2: *DragonQuest,* NY, Ballantine Books.
MONMOUTH Geoffroy of, *Historia Regum Britanniae*, *Arthurian Passages from the history of The Kings of Britain,* trad. en anglais de J.A. Giles, 1995, GB, éd. Alan & Barbara Lupack.
NILES Douglas, cycle *The Lost Histories:*1996, vol. 6: *The Dragons*, USA, TSR/Wizards of the Coast, 2001.
PAOLINI Christopher, 2003, vol. 1: *Eragon, Inheritance,* USA, Laurel-Leaf. (DF).
2005, vol. 2: *Eldest*, USA, Laurel-Leaf. (DF).
2008, vol. 3: *Brisingr*, NY, Alfred A. Knopf. (DF).
PAUL Donita K., 2006, *Dragonknight*, USA, Water Brook. (DF)
POGUE Charles Edward, 1996, *Dragon Heart*, GB, Mandarin Paperbacks.
PRATCHETT Terry,1990, *Guards ! Guards !*, vol. 8 du *Discworld*, GB, Corgi Book. (DF)
RABE Jean, « Unforgotten » in Weis M. & Hickman T., 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast.
RADFORD Irène, 1994, *The Glass Dragon,* vol. 1 de trilogie *The Dragon Nimbus*, NY, Daw Books (DF)
ROBSON Mark,cycle *Dragon Orb*:
2008, vol. 1: *Firestorm*, GB, Simon and Schuster.
2009, vol. 2: *Shadow,* GB, Simon and Schuster.
2009, vol. 3: *Longfang*. GB, Simon and Schuster.
ROWLING J. K., 1997, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, GB, Bloombury
2007, *Harry Potter and the Deathly Hollows*, GB, Bloombury

TOLKIEN J.R.R, 1937, *The Hobbit or There and Back Again*, GB, Harper Collins *Publishers*, new reset edition 1995.
THOMPSON Paul B., « Jaws of Defeat » in Weis M. & Hickman T. (éd.), 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast.
2007, *The Tale of the Children of Húrin,* éd. Ch. Tolkien, GB, Harper Collins.
WALTON Jo, 2003, *Tooth and Claw,* NY, Tom Doherty Associates Book.
WEIS Margaret & HICKMAN Tracy, cycle *DragonLance:*
1984, vol. 1: *Dragons of Autumn Twilight*, TSR, 2000, Wizards of the Coast (DF).
1985, vol. 2: *Dragons of Winter Night*, TSR, 2000, W. C. (DF).
1985, vol. 3, *Dragons of Spring Dawning*, USA,TSR, 2000, W. C. (DF).

II - Sources secondaires : anthologies et romans anglo-saxons de Fantasy à dragon (version originale)

BYERS Richard Lee, cycle *Forgotten Realms:*
2006, *The Rite*, *The Year of Rogue Dragon*, USA, Wizards of the Coast.
BRADBURY Ray, 1948, *The Dragon*, nouvelle parue en France in *Un remède à la mélancolie*, Paris, Denoël, « Présence du Futur ».
CARTER Lin, cycle *Thongor* :
1965, vol.1: *Thongor and the Wizard of Lemuria*, USA, Ace.
1970, vol. 2: *The Dragon City,* USA, Ace.
CHERRYH Carolyn Janice, 1983, *Dream Stone,* USA, Daw Books.
2001, *Fortress of Dragons*, USA, Daw Books.
DAVIS Bryan, 2004, *The Candlestone* (*Dragons in Our Midst,* Vol. 2), USA, CLW Communications/AMG.
DUNSANY (Lord), 1912, *The Book of Wonder*, USA, Penguin Books.
2004, *In The Land of Time and Other Tales*, USA, Penguin Books.
EASTWOOD J.G.G., 2004, vol.1: *Dragon*, GB, AuthoHouse UK Ltd.
2006, vol. 2: *The Fantasy continues*, AuthoHouse UK Ltd.
GREENWOOD Ed & DENNING Troy, *Forgotten Realms: Cormyr Saga*:
1996, vol. 1: *Cormy*r, USA, TSR.
1999, vol. 2: *Beyond the High Road*, USA, TSR.
2000, vol. 3: *Death of the Dragon*, USA, Wizards of the Coast.
GUEST Lady Charlotte, 1849, *The Mabinogion*, Ruthin, 1981, Wales, Spead Eagles Publications.
GUNNARSSON Thorarinn, cycle *Dragons*:
1990, vol.1: *Make Way for Dragons*, USA, TSR.
1990, vol. 2: *Human Beware!* USA, TSR.
1992, vol. 3: *Dragons on the Town*, USA, TSR.
1993, vol. 4: *Dragon's Domain,* USA, TSR.
Cycle *Dragonmage*:
1995, vol. 1: *Dragonking of Mystara*, USA, TSR.
1994, vol. 2: D*ragonlord of Mystara*, USA, Wizards of the Coast.
1996, vol. 3: *Dragonmage of Mystara*, USA,TSR.
HAMBLY Barbara, 1985, *Dragonsbane*, USA, Del Rey Book (Ballantine)
2002, *Dragonstar*, USA, Del Rey Book, Random House.
1999, *Dragonshadow*, USA, A Del Rey Book, Ballantine.
2000, *Kgnight of The Demon Queen*, USA, A Del Rey Book, Ballantine.
HAYDON Elizabeth, 2000, *Prophecy:*
1998, vol. 1: *Child of Earth*, USA, Tor Book.
2000, vol. 2: *Symphony of Ages II*, USA, Tor Book.
HOBB Robin, 2003, *Fool's Fate*, cycle *The Tawny Man*, Book III, GB, HarperCollins, «Voyager »
KERR Katharine, cycle *Dragon Mage*:

1998, vol. 1: *The Red Wyvern*, New York, Bantam Spectra Book.
1999, vol. 2: *The Black Raven*, NY, Bantam Spectra Book.
2000, vol. 3: *The Fire Dragon*, NY, Bantam Spectra Book.
KIERNAN R. Caitlin, 2007, *Beowulf*, London, Bantam Books.
KNAAK Richard, 1998, *The Legend of Huma*, « *LanceDragon* », La Trilogie *The Heroes*, USA, TSR
KNIGHT E.E., cycle *Age of Fire*:
2004, vol. 1: *Dragon Champion*, New York, New American Library
2006, vol. 2: *Dragon Avenger*, NY, New American Library.
2007, vol. 3: *Dragon Outcast*, NY, New American Library.
2008, vol. 4: *Dragon Strike*, NY, New American Library. (Penguin)
LAWSON Julie, 1992, *Dragon's Pearl*, Toronto, Oxford University Press.
LE GUIN Ursula, cycle *Earthsea*:
1968, vol. 1: *A Wizard at Earthsea*, GB, Bantam.
1970, vol. 2: *The Tomb of Atuan,* GB, Bantam.
1972, vol. 3: *The Farthest Shore,* GB, Bantam.
2001, *Tales from Earthsea*, USA, Hartcourt, Inc.
2001, *The Other Wind*, USA, Harcourt, Inc.
LOVECRAFT H.P., 1926, «The Call of Cthulhu» in 1928, *Weird Tales.*
1935, « The Shadow Out of Time » in 1936*, Astounding Stories.*
1935, « At the Mountains of Madness » in 1936*, Astounding Stories*
1975, *The Legends of the Cthulhu Mythos*, rassemblées par August Derleth, Paris, Christian Bourgois.
LUMLEY Brian (dir.), 1969, «Abominations of Cthulhu, Cthulhu's Wrath, The Evil of the Wind » in *Tales of the Cthulhu Mythos,* GB, Arkham House.
MASEK S. Carrie & B. William, 2005, *A Dragon's Tail*, USA, Double Dragon Publishing.
McCAFFREY Anne, cycle *The Legends of Pern*, *The First Chronicles*:
1988, vol. 1: *Dragonsdawn,* GB, Corgi Book.
1993, vol. 2: *The Chronicles of Pern: First Fall*, GB, Corgi Book.
1994, vol. 3: *The Dolphins of Pern,* GB, Corgi Book.
1997, vol. 4: *Dragonseye,* GB, Corgi Book.
The Epidemy : 2004, vol. 1: *Moreta : Dragonlady of Pern*, GB, Corgi Book.
1986, vol. 2: *Nerilka's Story & the Coelura,* GB, Corgi Book.
The War : 1968, vol. 1: *Dragonflight,* GB, Corgi Book.
1971, vol. 2: *Dragonquest,* NY, Ballantine Book.
1978, vol. 3: *The White Dragon,* GB, Corgi Book.
1991, vol. 4: *All the Weyrs of Pern,* GB, Corgi Book.
Harpers of Pern : 1976, vol. 1: *Dragonsong,* GB, Corgi Book.
1977, vol. 2: D*ragon Singer: Harper of Pern,* GB, Corgi Book.
1979, vol. 3: *Dragondrums*, GB, Corgi Book.
Chronicles of Pern: 2001, vol. 1: *The Skies of Pern*, GB, Corgi Book.
Other Worlds of Pern: 1989, vol. 1: *The Renegades of Pern*, GB, Corgi Book.
1998, vol. 2: *The Masterharper of Pern,* GB, Corgi Book.
MOORCOCK Michael, cycle *Multivers*: *Elric* (1961-1994)
1977, *Elric of Melniboné*, 6 volumes, GB, Daw Books.
MULLIGAN Glori & PENROSE Amanda (ill.), 2005, *A Dragon's Tail*, USA, Cedar Hill Publishing
NILES Douglas, cycle *DragonLance:* 1996, *The Dragons, The First Peoples, VI,* NY, Wizards of the Coast.
PAOLINI Christopher, 2003, vol. 1: *Eragon*, *Inheritance*, New York, Laurel-Leaf.
2005, vol. 2: *Eldest*, NY, Laurel-Leaf.
2008, vol. 3: *Brisingr*, NY, Laurel-Leaf.
PAUL K. Donita, 2004, vol. 1: *DragonSpell,* Colorado (USA), WaterBrook Press.
2005, vol. 2: *DragonQuest,* Colorado (USA), WaterBrook Press.

2006, vol. 3: *Dragonknight*, Colorado (USA), WaterBrook Press.
2007, vol. 4: *DrafonFire,* Colorado (USA), WaterBrook Press.
2008, vol. 5: *DragonLight,* Colorado (USA), WaterBrook Press.
PRATCHETT Terry, cycle du *Discworld*,
1983, vol. 1: *The Color of Magic,* GB, Corgi Books.
1986, vol. 2: *The Light Fantastic,* GB, Corgi Books.
1988, vol. 5: *Sourcery,* GB, Corgi Books.
1989, vol. 8: *Guards! Guards!* (36 titres jusqu'à *Making Money*, 2006)
POGUE Charles Edward, 1996, *DragonHeart*, GB, Mandarin.
ROBSON Mark, cycle *Dragon Orb*:
2008, vol. 1: *Firestorm*, GB, Simon and Schuster.
2009, vol. 2: *Shadow,* GB, Simon and Schuster.
2009, vol. 3: *Longfang*, GB, Simon and Schuster.
2010, vol. 4 : *Aurora* (à paraître), GB, Simon and Schuster.
ROWLING Joanne Kathleen, cycle *Harry Potter*:
1995, vol. 1: *H.P. and the Philosopher's Stone,* London, Bloomsbury.
2000, vol. 4: *H.P. and the Goblet of Fire*, London, Bloomsbury.
2007, vol. 7: *H.P. and the Deathly Hallows*, London, Bloomsbury.
SAGE Angie & Mark ZUG (ill.), *Septimus Heap*,
2005, vol. 1: *Magyk*, GB, Katherine Tegen Books/ HarperCollins Publishers.
2006, vol. 2: *Flyte*, GB, Katherine Tegen Books/ HarperCollins Publishers.
SANDERS Malcolm, 2002, *The Dragon Chronicles*, UK, TM, Meiklejohn Graphics London.
SHAW A. Keith, 2003, *The Curse of the Dragonslayer*, USA, Publish America.
SWANWICK Michael, 1994, *The Iron Dragon's Daughter,* USA, Avon Books.
TOLKIEN**,** J.R.R., 1937, *The Hobbit: Or There and Back Again,* George Allen & Unwin, GB, London, HarperCollins *Publishers*
8 mars 1939, conférence « On Fairy Stories », première publication 1947, in Christopher Tolkien (éd.), *Les Monstres et les critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgois, 2006, pp. 139-201.
1964, *The Silmarillion*, London, Random House.
THOMPSON, B. Paul et COOK C. Tonya, 2001, *DragonLance* XIII, *The Barbarians*: *Brother of the Dragon* USA, Wizards of the Coast.
WALTON Jo, 2003, *Tooth and Claw*, New York, Tom Doherty Associates, Tor.
WEIS Margaret & HICKMAN Tracy, cycle *DragonLance*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
-I- : *DragonLance Chronicles*:
1984, vol. 1: *Dragons of Autumn Twilight*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
1985, vol. 2: *Dragons of Winter Night*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
1985, vol. 3: *Dragons of Spring Dawning,* USA, TSR/Wizards of the Coast.
1995, vol. 4: *Dragons of Summer Flame*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
–X- *The War of Souls*:
2000, vol. 1: *Dragons of Sun Down,* USA, TSR/Wizards of the Coast.
2001, vol. 2: *Dragons of Lost Star*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
2002, vol. 3: *Dragons of Lost Moon*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
Cycle *The Gates of Death:*
1990, vol. 1: *Dragon Wing*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
1990, vol. 2: *Elven Star,* USA, TSR/Wizards of the Coast.
1992, vol. 3: *Fire Sea*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
1993, vol. 4: *Serpent Mage*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
1993, vol. 5: *The End of the Chaos,* USA, TSR/Wizards of the Coast.
1994, vol. 6: *Into the Labyrinth*, USA, TSR/Wizards of the Coast.
1994, vol. 7: *The Seventh Gate* USA, TSR/Wizards of the Coast.
WEIS Margaret : *Dragonvarld*

2003, vol. 1: *Mistress of Dragons*, USA, Wizards of the Coast.
2004, vol. 2: *Dragon's Son*, USA, Wizards of the Coast.
2005, vol. 3: *Master of Dragons*, USA, and Wizards of the Coast.
Lost Chronicles of Lancedragon :
2006, vol. 1: *Dragons of Dwarven Depth*, USA, Wizards of the Coast.
2007, vol. 2: *Dragons of the Highlord Sky*, USA, Wizards of the Coast.
2008, vol. 3: *Dragons of the Hourglass Mage* (prévu août, la GenCon Indy)
WEIS Margaret & HICKMAN Tracy, éd., 2007, *Dragons of Time*, USA, Wizards of the Coast.
WILLIAMS Adam, 2007, *Dragon's Tail*, USA, Hodder & Stoughton.
WILLIAMS Tad, 2007, vol. 1: *The Dragonbone Chair*,
YOLEN Jane, trilogie*The Pit Dragon*:
1982, vol. 1: *Dragon's Blood*, USA, Delacorte Press (1ère éd.).
1984, vol. 2: *Heart's Blood*, USA, Delacorte Press (1ère éd.).
1985, vol. 3: *A Sending of Dragons*, USA, Delacorte Press (1ère éd.).
1990, *Dragon's Boy,* USA, Harper Collins.

III - Ouvrages de référence .

AKNIN Laurent, 2005, *Analyse de l'image, Cinéma et littérature*, Paris, Pocket.
ALLARD Guy (dir.), 1975, *Aspect de la marginalité au Moyen Âge*, Québec, éd. de l'Aurore.
ANZIEU Didier, 1981, *Le Corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard, essais psychanalytiques sur le travail créateur, « Connaissance de l'inconscient ».
1996, *Créer/Détruire*, Paris, Dunod.
ANZIEU Didier et coll., 1974, *Psychanalyse du génie créateur*, Paris, Dunod.
ARISTOTE, *Parva Naturalia*,/*Petits traités d'histoire naturelle,* trad. et prés. Par Pierre-Marie Morel, 2000, Paris, Flammarion.
AROMATICO Andrea, 1996*, Alchimie, Le grand secret*, Paris, Gallimard, Culture et Société.
AUGÉ Marc et COLLEYN Jean-Paul, 2004, *L'anthologie*, Paris, PUF.
BACHELARD Gaston, 1942, *L'Eau et les rêves*, Paris, J. Corti, Biblio essais.
1943, *L'Air et les songes*, Paris, J. Corti, Biblio essais.
BARBER R. & RICHES A., 1996, *A Dictionary of Fabulous Beasts*, Cambridge, Boydell and Brewer, University of Rochester Press.
BARTHES R., GREIMAS A.J., BREMOND C. et al., 1966, *L'analyse structurale du récit*, Communications 8 de l'Ecole Pratique des Hautes Etudes et du Centre d'Etudes des Communications de masse, Paris, Seuil, éd. 1981.
BAUDOU Jacques, 2009, *Encyclopédie de la Fantasy*, Paris, Fetjaine.
BELLEMIN NOËL Jean, 1996, *Vers l'inconscient du texte*, Paris, PUF, « Quadrige ».
BERGEZ Daniel, BARBERIS Pierre, de BIASI Pierre-Marc, FRAISSE Luc, MARINI Marcelle et VALENCY Gisèle, 2002, *Méthodes critiques pour l'analyse littéraire*, Paris, Nathan Université, « Lettres Sup » (2e éd.).
BESSON Anne, 2007, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck.
BESSON Anne & WHITE-LE GOFF Myriam, 2007, *Fantasy: le merveilleux médiéval aujourd'hui*, actes du colloque du CRELID, Paris, Bragelonne, « Essais ».
BIANCIOTTO Gabriel, 1980, *Bestiaires du Moyen-âge*, Paris, Stock.
BIASI Pierre-Marc de, (éd.), 1999, *Le Papier, une aventure au quotidien*, Paris, Gallimard, « Découvertes ».
BLANCHOT Maurice, 1955, *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard Folio Essais.
BORGES Jorges Luis, 1987, *Le livre des êtres imaginaires*, Paris, Gallimard, coll. « L'imaginaire ».
BORGES J. L. et GUERRERO M., 1965, *Manuel de zoologie fantastique*, Paris, Julliard.
BOTTERO Jean, « L'intelligence et la fonction technique du pouvoir : Enki/Ea », in Y. Bonnefoy (dir.), 1981, *Dictionnaire des mythologies,* Paris, Flammarion.

BOTTERO Jean, 1992, *L'Epopée de Gilgamesh . Le grand homme qui ne voulait pas mourir*, Paris, Gallimard, « l'aube des peuples ».
BOTTERO J & KRAMER S. N., 1989, *Lorsque les dieux faisaient l'homme*, Paris, Gallimard.
BOURNEUF Roland et OUELLET Réal, 1972, *L'univers du roman*, Paris, PUF, « Littératures modernes ».
BOYER Régis, 1992, *L'Edda poétique*, Paris, Fayard.
BRASEY Edouard, 2007, *La petite Encyclopédie du Merveilleux*, Tours, Le Pré aux Clercs, Fantasy
BREMOND Claude, 1973, *Logique du récit*, Paris, Seuil.
BUTOR Michel, 1960, *Essais sur le roman*, Paris, Gallimard, « Tel ».
CAILLOIS Roger, 1966, préface à *l'Anthologie du fantastique*, Paris, Gallimard, *De la Féerie à la Science-fiction* ; repris dans *Images, images*, 1966, Paris, José Corti.
1965, « Au cœur du fantastique » publié in 1976, *Cohérences aventureuses*, Paris, Idées Gallimard N°359.
CALLON Michel (dir.), 1989, *La Science et ses réseaux*, Paris, La Découverte.
CARON M. & HUTIN S., 1959, Les Alchimistes, Paris, Seuil, « Le Temps qui court ».
CASTEX Pierre-Georges, 1951, *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*, Paris, José Corti.
CAZENAVE Michel (dir.), 2006, *Encyclopédie des symboles*, Le Livre de Poche, « La Pochothèque ».
CHAUSSE Sylvie et TURIN Philippe-Henri, 1996 *Les Chevaliers ou les merveilles de Brocéliande*, Paris, Albin Michel.
CHELEBOURG Christian, 2006, *Le surnaturel, Poétique et Ecriture*, Paris, Armand Colin, coll. « U ».
CHELINI Jean, 1982, *l'Eglise au temps des schismes*, 1294-1449, Paris, Armand Colin, « U ».
CHRISTIN Anne-Marie, 1995, *L'image écrite*, Paris, Flammarion, « Idées et Recherches ».
CLAIN Davy, 2003, *L'heroic fantasy dans le manga*, mémoire de maîtrise, Université de la Réunion. Dir. VEYSSIERE Gérard.
CLEBERT Jean-Paul, 1971, *Bestiaire fabuleux*, Paris, Albin Michel.
CLUTE John & GRANT John, 1997, *The Encyclopedia of Fantasy*, London, Orbit.
COMBARIEU Micheline de, 2003, *Perceval ou le Conte du Graal,* Paris, éd. Bréal., vol. 88 de « Connaissance d'une œuvre ».
CONTAT Michel (éd.), 1991, *L'auteur et le manuscrit*, Paris, PUF, coll. « Perspectives ».
CURRY Patrick, 1997, *Defending Middle Earth. Tolkien: Myth and Modernity,* London-N.Y, Harper Collins.
DAU Nathalie, 2008, *Légendes, Créatures fantastiques*, Paris, Auzou.
DELACAMPAGNE Ariane et Christian, 2003, *Animaux étranges et fabuleux. Un bestiaire fantastique dans l'art*, Paris, Citadelles & Mazenod.
DEVAUX S., TOSCO U., 1976, « Astronomie, physique du globe », in *Grande Encyclopédie Alpha des sciences et des techniques*, Grange Batelière, Paris, éd. Atlas.
DOSSE François, *L'empire du sens*, 1997, Paris, La découverte Poche.
DUBY Georges, 1988, *La société chevaleresque*, Paris, Flammarion.
DUBY Georges, 1978, *Les trois ordres ou l'imaginaire du féodalisme,* Paris, Flammarion.
DUCHESNE Annie, 1992, (trad et annotations) *Le Livre des merveilles de Gervais de Tilbury*, Paris, éd. Belles Lettres.
DUPEYRON-LAFAY Françoise (éd.), 2003, *Le livre et l'image dans la littérature fantastique et les œuvres de fiction*, publications de l'Université de Provence, Cahier du CERLI.
DURAND Gilbert, 1969 (1ère éd.), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod.
DURKHEIM Emile D., 1897, *Le Suicide, étude de sociologie*, Paris, PUF.
1912, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, PUF, 5ème édition 1968, « Bibliothèque de philosophie contemporaine ».
1925, *Sociologie et philosophie,* Paris, PUF.
ESCARPIT Denise, 1981, *La Littérature d'enfance et de jeunesse,* Paris, PUF.
FLORI Jean, 1998, *Chevaliers et chevalerie au Moyen Age*, Paris, Hachette, coll. « Vie quotidienne ».

1998, *La chevalerie*, Paris, réédition 2004, éd. Jean-Paul Gisserot.
GENETTE Gérard, 1972, *Figures III*, Paris, Seuil.
1976, *Mimologiques*, Seuil, coll. « Poétique ».
1987, *Seuils*, Paris, Seuil, « Essais ».
GEOFFROY-MENOUX Sophie, 2000, *Introduction à l'étude des textes fantastiques dans la littérature anglo-américaine*, éd. du temps.
GOIMARD Jacques, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, coll. « Angora ».
GOLICK Jeffrey (éd.),1998, *Illuminated Manuscripts*, treasures of the Pierpont Morgan Library, 1998, NY, foreword by Ch. E. Pierce Jr., text by W. M. Voelkle & S. L'Engle, coll. « Tiny folio ».
GOUGAUD Henri, 1973, *Les animaux magiques de notre univers*, Paris, Editions Solar.
GREIMAS Algirdas Julien, 1966, *Sémantique structurale*, Paris, Larousse.
GUEUSQUIN Marie-France, 1981, *Le Mois des dragons, Arts et traditions populaires*, Paris, Berger-Levrault.
GUILLAUD Lauric, 1995, *Atlantides : les îles englouties*, Paris, les Presses de la Cité, « Omnibus ».
2003, *La terreur et le sacré*, Paris, Michel Houdiard, « Horizons américains ».
GUILLAUD Lauric, HAY Louis, 2002, *La littérature des écrivains*, Paris, J. Corti, Essais.
GUINGUAND Maurice, 1982, *L'ésotérisme des contes de fées*, Paris, Laffont, « Portes de l'étrange »
HABER Karen (dir.) & HOWE John (ill.), 2001, *Méditations sur la Terre du Milieu,* Paris, Bragelonne.
HANNIN Valérie (dir.), *L'aventure des chevaliers*, Les collections de l'Histoire N°16, revue trimestrielle, juillet 2002, Paris, Société d'éditions scientifiques.
HAWKES Terence, 1977, *Structuralism and Semiotics*, London, Methuen & Co. Ltd. (rév. 1983).
HAY L., DEBRAY-GENETTE R., QUEMAR C., BELLEMIN-NOEL J., 1979, *Essais de critique génétique*, Paris, Flammarion.
HEERS Jacques, 1973, *Précis d'histoire du Moyen Age*, Paris, PUF (2ème éd. mise à jour)
JAUSS Hans-Robert, 1977, *Pour une esthétique de la réception,* trad. Claude Maillard, Paris, Gallimard, coll. « tel » 1978.
JOLY Martine, 1993, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Nathan, coll. « Images 128 ».
1994, *L'image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe*, Paris, Nathan Université.
JONES Robert A., 1986, *Emile Durkheim: an introduction to four major works, Masters of Social Theory,* vol. 2, London, Sage Publications.
KANT Emmanuel, 1787*, Critique de la raison pure*, Paris, 1951, PUF.
KRIPKE Saul, 1982, *La Logique des noms propres*, Paris, éd. de Minuit.
LANGLET Irène, 2003, *Le recueil littéraire, théories et pratiques*, Presses Universitaires de Rennes.
LARUE Anne, « Le discours moral dans la nouvelle des temps modernes : Décaméron, Heptaméron, Nouvelles exemplaires », *Bulletin de la société de littérature comparée*, novembre 1996.
« La nouvelle des temps modernes, narration contique ou fiction inédite ? » *Littératures*, décembre 1996.
« Pouvoirs de l'image. Le mythe entre récit et poésie » in Véronique Gély-Ghérira (dir.) 1998, *Mythe, récit et poésie*, Cahiers du CRLMC.
« Le texte-et-image en littérature comparée » in Sylvie Puech et Jean-Marc Moura, 1999, *La littérature comparée aujourd'hui,* Presses de l'université de Lille.
LATOUR Bruno, 1991, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, La Découverte.
LAUNAY Caroline de, 1998, *La symbolique des lieux dans l'Heroïc fantasy*, mémoire de DEA Etudes Anglophones, Université de La Réunion, Dir. Sophie Geoffroy Menoux.
LECOUTEUX Claude, 1982, *Les monstres dans la littérature allemande du Moyen Âge*, Göppingen.
1999, *Les monstres dans la pensée médiévale européenne*, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne.
LEMARIGNIER Jean-François, 1970, *La France médiévale, institutions et société*, Paris, A. Colin, « U ».
LEVI Jean, 2006, *Tchouang-Tseu, maître du Taoïsme*, Pygmalion, « Chemins d'éternité »

LOUVEL Liliane & SCEPI Henri (dir.), 2005*, Texte / Image : nouveaux problèmes*, actes du colloque de Cerisy, Presses Universitaires de Rennes.
LOVECRAFT P.H., 1991, *Epouvante et Surnaturel en littérature*, Paris, Robert Laffont.
MABILLE Pierre, 1962, *Le Miroir du merveilleux*, Paris, éd. de Minuit.
MALRIEUX Joël, 1992, *Le Fantastique*, Paris, Hachette Supérieur, « Concours littéraires ».
MANFREDO Stéphane, 2005, *La science-fiction*, Paris, éd. Le Cavalier bleu, « Idées reçues ».
MARTIN Philip (éd.), 2002, *The Writer's Guide to Fantasy Literature : From Dragon's Lair to Hero's Quest*, Canada, Kalmbach.
MARTINEAU François (dir.), 1974, *Nouvelle Encyclopédie*, Genève, IES, éd. des Deux Coqs d'or.
MAURIAC François, 1933, *Le romancier et ses personnages*, Paris, Ed. Buchet Chastel.
MAURY Alfred, 1843, *Essai sur les légendes pieuses du Moyen Âge*, réimprimé en 1899, Paris, Ladgrange.
MAUSS Marcel, 1947, *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, « Bibliothèque scientifique ».
1950, *Sociologie et anthropologie,* recueil de textes, préface de C. Lévi-Strauss, Paris PUF.
1968, *La fonction sociale du sacré,* Paris, Minuit.
MICHA Alexandre (éd.), 1978, *Lancelot. Roman en prose du XIIe s*., Genève, Droz, t.1, XXIII-XXIV.
MICHAEL Alexander (trad.), 1995, *Beowulf and Grendel,* London, Penguin Books.
MOLANUS Jean Vermeulen de Louvain, dit, 1996, *Traité des Saintes images*, trad. et notes de F. Boespflug, O. Christin et B. Tassel, Paris, éd. du Cerf, « Patrimoine-Christianisme ».
MOLNAR Nancy, 2002, « Mélusine, la fée serpent », *Histoire de Fées et Elfes*, Paris, Milan.
MOREAU Alain (éd.), 1992, *L'Initiation* ; t.1. *L'acquisition d'un savoir ou d'un pouvoir. Le lieu initiatique. Parodies et perspectives* ; t.2. *Les rites d'adolescence et les mystères*, Publications de l'université de Montpellier-III.
MORTENSEN-EGNUND Ivar, og Eirik Eggen (trs.), 1961, *Den norrøne litteraturen* (la littérature nordique), vol I: *Edda, Edda-Kvede – Snorre- Edda*, Oslo, Samlaget.
NIGG Joe, 1995, *Wonder Beast : Tales and Lore of the Phoenix, the Griffin, the Unicorn and the Dragon,* Colorado, Englewood, Libraries Unlimited.
ODIN Roger, 1990, *Cinéma et production de sens*, Paris, Armand Colin.
PASTOUREAU Michel, 1996, *Figures de l'héraldique*, Paris, Découvertes Gallimard.
PATILLON Michel, 1974, *Précis d'analyse littéraire*, Paris, Nathan université, coll. « Littérature française » Tome 1, « les structures de la fiction ».
PAVEL Thomas, 1988, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, « Poétique ».
PETIT Paul, 1962, *Précis d'histoire ancienne*, Paris, PUF.
PICHON Jean Charles, 1971, *Histoire des mythes*, Paris, Payot.
POIRION Daniel, 1982, *Le Merveilleux dans la littérature française du Moyen-Âge*, Paris, PUF.
PONNAU Gwenhaël, 1997, *La folie dans la littérature fantastique*, Paris, PUF.
PONGE Francis, 1971, *La Fabrique du pré*, Genève, Skira, « Les Sentiers de la création ».
POUILLON Jean, 1946, *Temps et roman*, Paris, rééd. 1997, Gallimard.
PRIVAT Jean-Marie (dir.), 2006, *Dragons entre sciences et fictions*, Paris, CNRS éditions, actes du colloque international pluridisciplinaire de Metz de sept. 2005.
PROPP Vladimir, 1970, *Morphologie du Conte (Morfologija skazki,* Leningrad, 1969), Paris, Seuil, « Poétique » dirigée par Gérard Genette. Traductions de M. Derrida, T. Todorov et Cl. Kahn.
RAGACHE Claude-Marie et LAVERDET Marcel, 1991, *Les animaux fantastiques*, Paris, Hachette.
RAGACHE Claude-Catherine et PHILLIPPS Francis, 1987, *La chevalerie*, Paris, Hachette Jeunesse
RIFATERRE Michael, 1978, « L'illusion référentielle » in R. Barthes, *Littérature et Réalité*, Paris, Seuil, « Points » (rééd. 1982).
ROTTENSTEINER Franz, 1975, *The Science-fiction Book : An Illustrated History*, GB, Thames & Hudson.
RUAUD André-François, 2001, *Cartographie du merveilleux*, Paris, Denoël, « Folio science-fiction.
2004, *Panorama illustré de la* Fantasy *et du merveilleux,* Lyon, les Moutons Electriques.

SAINTE BIBLE (La), 1961, Paris, Les Editions du Cerf.
SAINTE BIBLE (La), 1967, traduction française de Pirot et Clamer, avec introduction et commentaires de la Société civile d'Etudes et de Publications, édition Saint Rosaire, The Catholic Press Inc., Chicago.
SAINT-GELAIS Richard, 1999, *L'Empire du pseudo, Modernités de la science-fiction,* Quebec, Nota Bene.
SALLMANN J. Michel, (dir.), 2006, *Dictionnaire historique de la magie et des sciences occultes*, Paris, Librairie Générale Française, « La Pochotèque ».
SARTRE Jean Paul, 1948, *Qu'est-ce que la littérature ?* Paris, Idées/Gallimard (Vol. double).
SCHILTZ Véronique, 1994, *Les Scythes et les nomades des steppes*, Paris, Gallimard, « l'Univers des formes ».
SCHNEIDER Marcel, 1964, *La littérature fantastique en France*, Fayard, « Les grandes études littéraires » (première partie : le merveilleux).
SELIGMAN Patricia et NOAD Timothy, 1996, *Guide des lettres enluminées*, Paris, Dessain et Tolra/ 1998, Larousse-Bordas.
SILHOL Léa & VALLS de GOMIS Estelle, 2005, *Fantastique, Fantasy, science-fiction*, éd. Autrement, « Mutations » N°239.
SOURIAU Etienne, 1950, *Les Deux cent mille Situations dramatiques,* Paris, Flammarion.
1962, *Les Grands problèmes de l'esthétique théâtrale*, Paris, CDU.
STEINMETZ J.L., 1990, *La littérature fantastique*, Paris, PUF, « Que sais-je ? ».
TCHOUANG-TSEU, *Œuvre complète*, traduite par Kia-Rway Liou, 1969, Paris, Gallimard/Unesco, coll. « Connaissance de l'Orient ».
TESTAMENT (*Le Nouveau*), 1964, Paris, Société Biblique Française. Révision 1910 de la traduction de Louis Segond.
TODOROV Tzvetan, 1970, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, « Points ».
TOLKIEN J. R. R., 1983, *The Monster and The Critics and other essays*, édité par C. Tolkien, London, George Allen & Unwin, rééd. HarperCollins, 2006.
TYLOR E. B., 1873, *La Civilisation primitive* (trad. P. Brunet et Ed. Barbier), Paris, Hachette.
VANOYE Francis, 1989, *Récit écrit, récit filmique*, Paris, Nathan.
VAX Louis, 1979, *Les Chefs-d'œuvre de la littérature fantastique*, Paris, PUF.
1987, *La séduction de l'étrange*, Paris, Quadrige/PUF (2e édition).
VOELKLE William M & L'ENGLE Susan, 1998, *Illuminated Manuscripts, Treasures of the Pierpont Morgan Library,* NY, Abbeville Press, « A tiny folio ».
VORAGINE (de) Jacques, *La légende dorée*, Paris, Garnier Flammarion, 1967, tomes I et II, introduction par le Révérend Père Hervé Savon.
YOLEN Jane, 1981, *Touch Magic : Fantasy, Faerie and Folklore in the Literature of Childhood,* NY, Putman, revised and reprinted by August House, 2000.
VIERNE Simone, 1987, *Rite, Roman, Initiation*, Grenoble, Presses Universitaires.
WILLIAMS David, 1996, *Deformed Discourse : The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*, Exeter.
ZIPES Jack, 1986, *Les contes de fées et l'art de la subversion, Paris*, Petite Bibliothèque Payot.

V - Mythe, mythologie et symbolisme

BREKILIEN Yann, 1981, *La Mythologie celtique*, Paris, Jean Picollec, « Bibliothèque celtique ».
BONNEFOY Yves (dir.), 1981, *Dictionnaire des mythologies et des religions des sociétés traditionnelles et du monde antique*, Paris, Flammarion.
CAILLOIS Roger, 1938, *Le mythe et l'homme*, Paris, Gallimard, « Folio essais »
1950 *L'Homme et le sacré*, Paris, Gallimard, « Folio essais ».
CARLIER, Ch. & GRITON-ROTTERDAM, N., *Des Mythes aux mythologies*, éd. Marketing ellipses, coll. « Thèmes et études » dirigée par Bernard Valette.

CAUSSE Jean-Daniel & CUVILLIER Elian, 2007, *Mythes grecs, mythes bibliques*, *L'humain face à ses dieux*, Paris, éd. Cerf, coll. « Lire la Bible ».
CHEVALIER Jean et GHEERBRANT Alain, 1982, *Le dictionnaire des symboles*, éditions Robert Laffont Jupiter.
CLERMONT-GANNEAU, Ch., 1980, *L'Imagerie phénicienne et la mythologie iconologique chez les Grecs*. Première partie (seule parue), Paris.
COMMELIN P., 1960, *Mythologie grecque et romaine*, Paris, Garnier frères.
COTTERELL Arthur, 1990, *Encyclopédie illustrée des mythes et légendes du monde*, Paris, Solar.
DAY David, 2003, *The World of Tolkien*, *Mythological Sources of the Lord of The Rings*, GB, Mitchell Beazley.
DETIENNE Marcel, 1987, *L'invention de la mythologie*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines ».
DONTENVILLE Henri, 1973, *Mythologie française*, Paris, Payot.
DUBUISSON Daniel, 2008, *Mythologies du XXe siècle*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion
DUMEZIL Georges, 1978, *Mythe et Epopée*, 3 vol. Paris, Gallimard.
ELIADE Mircea, 1971, *La nostalgie des origines* (*The Quest*, 1969), Paris, Gallimard.
1957, *Mythes, rêves et mystères*, Paris, Gallimard, « Folio essais ».
1963, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, « Folio essais ».
1965, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, « Folio essais ».
1976 (vol.1), 1978 (vol.2) *Histoire des croyances et des idées religieuses*, Paris, Payot.
FAIVRE Antoine, 1992, *L'ésotérisme,* Paris, PUF.
FERRE Jean, 2003, *Dictionnaire des symboles, des mythes et des mythologies*, Paris, éd du Rocher, « Pierre philosophale ».
FLAMEL Nicolas, 1612, « Livre des Figures Hiéroglyphiques de Nicolas Flamel, escripvain, publié en 1682 par Arnaud de la Chevalerie », in William Salmon, 1741, *Bibliothèque des Philosophes Chimiques,* Paris, éd. Cailleau, rééd. 1971, Paris, Denoël.
FREUD Lucien, 1951, *Totem et Tabou*, Paris, (*Totem und Tabu*) traduit de l'allemand par S. Jankélévitch.
FREUD Sigmund, *Essais de psychanalyse*, 1921, « psychologie des foules et analyse du moi », 1923, « le moi et le ça » ; Paris, petite bibliothèque Payot, nouvelle traduction 1981.
FULCANELLI, 1930, *Les Demeures philosophales et le symbolisme hermétique dans ses rapports avec l'Art sacré et l'ésotérisme du Grand Œuvre*, Paris, Jean Schemit, réed. 2002, Société nouvelle des éd. Pauvert.
GAILLARD Aurélia (textes réunis par), 1997, *L'imaginaire du souterrain*, Université de la Réunion, L'Harmattan, cahiers CRLH N°11.
GUERBER Helene A., 1992, *Myths of the Norsemen: From the Eddas and Sagas*, G.B, Dover Publications
GRIMAL Pierre, 1951, *Dictionnaire de la mythologie*, Paris, PUF.
HAMILTON Edith, 1942, *Mythology*, rééd. 1969, Doran Fielding Reid, NY, Little, Brown & Comp., Warner Book.
HOSTIE Raymond,1955, *Du mythe à la religion. La psychologie analytique de C.G. Jung*, Paris, Plon.
JACOB H.P., 1962, *Dictionary of Mythology, Folklore and Symbols*, GB, The Scarecrow Press.
JACOBI Jolande, 1961, *Complexe, Archétype, Symbole,* Neuchâtel et Paris, Delachaux&Niestlé.
JENSEN Adolf E., 1954, *Mythes et cultes chez les peuples primitifs*, Paris (*Mythus und Kult bei Naturvölkern*, Wiesbaden, 1951), traduction française de M. Metzger et J. Goffinet.
JUNG Carl Gustav, 1943, *L'homme à la découverte de son âme*, 6ème éd. 1962, Genève, éd du Mont-Blanc, Genève, et Paris, Buchet/Chastel, 8ème éd. Petit Bibliothèque Payot, Paris 1966.
1953, *Psychologie de l'inconscient*, Genève, Librairie de l'Université, et Paris, Buchet/Chastel.

1953, *Métamorphoses de l'âme et ses symboles*, Genève, Librairie de l'Université, et Paris, Buchet/Chastel, éd. 1967.
1960, *Un mythe moderne*, Paris, Gallimard, 2ème éd. 1963.
1964, *L'homme et ses symboles*, Paris, Laffont.
1970, *Psychologie et alchimie*, Paris, Buchet/Chastel.
2006, *Le divin dans l'homme*, lettres sur les religions choisies par Michel Cazenave, Paris, Albin Michel.
KARSENTI Bruno, 1997, *L'homme Total. Sociologie, anthropologie et philosophie chez Marcel Mauss*, Paris, PUF.
KECK Frédéric, 2005, *Claude Lévi-Strauss, une introduction*, Paris, Pocket La Découverte, « Agora ».
LANG Andrew M., 1889, *Mythe, Rituel et Religion* (*Myth, Ritual and Religion*, Londres, 1887).
1884, *Coutume et Mythe* (*Custom and Myth*, 1884)
LÉVI-STRAUSS Claude, 1958, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon
1962, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, Presses/Pocket.
1962, *Le Totémisme aujourd'hui*, Paris, PUF.
1973, *Anthropologie structurale, II*, Paris, Plon.
1979, *Myth and Meaning*, GB, Shoken Books.
LÉVY-BRUHL Lucien, 1922, *La Mentalité primitive*, Paris, éditions
1931, *Le Surnaturel et la nature dans la mentalité primitive*, Paris
1935, *La Mythologie primitive*, Paris.
OLM-OLSEN Lugvig (tr.), 1985, *Edda-dikt*, seconde éd. révisée., Oslo, Cappelen.
PICHON J.-C., 1965, *L'homme et les dieux*, Paris, Robert Laffont.
1971, *Histoire des mythes*, Paris, Payot.
REINACH Salomon, 1996, *Cultes, mythes et religions*, Paris, Comtesse Z. Fraghy et Robert Laffont, avant-propos de Pierre Brunel, « Bouquins ».
SARTRE Jean-Paul, 1940, *L'imaginaire - Psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard.
SPERBER Dan, 1975, « Pourquoi les animaux parfaits, les hybrides et les monstres sont-ils bons à penser symboliquement ? » in *L'Homme*, tome XV, Paris, N°2, avril-juin.
TAROT Camille, 1999, *De Durkhein à Mauss, l'invention du symbolisme*, Paris, Bibliothèque du Mauss, Mauss/La Découverte, « Recherches ».
2003, *Sociologie et anthropologie de Marcel Mauss*, La Découverte, coll. « Repères ».
WINNICOTT Donald Woods, 1990, *La nature humaine,* Paris, Gallimard.
YAHUDA Abraham Shalom, 1933, *The Language of the Pentateuch in its Relation to Egyptian*, London, Oxford University Press.

VI - Ouvrages relatifs au dragon

ABSALON Patrick & CANARD Fréderic, 2006, *Les Dragons. Des monstres au pays des hommes*, Paris, Gallimard, « Découvertes, Culture et Société ».
ABSALON P., BOUILLE, A-C., ROUSSEL VERSINI, A., 2005, *Dragons, entre science et fiction*, Les éditions du Muséum et Editions de Monza, 2005 (Catalogue de l'exposition 1- au Château de Malbrouck, 2 – Galerie de l'Evolution du Jardin des Plantes, Paris, du 5 avril au 6 novembre 2006)
BLUMBERG Rhoda, 1980, *The Truth about Dragons*, NY, Scholastic.
BOTTET Béatrice, 2003, *Encyclopédie du fantastique et de l'étrange*, t.1 : fées et dragons, Paris, Casterman.
BRASEY Edouard, 2000, *Géants et Dragons. L'univers féerique*, Paris, Pygmalion.
BUSCHINGER D. et SPIEWOK W. (dir.), 1994, *Le Dragon dans la culture médiévale*, Greifswald, Reineke-Verlag.
BUSINE L. (dir.), 2000, *Saint Georges et le Dragon. De la légende au mythe*, Bruxelles, La Lettre volée.

CHAL Daniel, 1997, *Biologie et écologie d'un animal fantastique : le dragon*, thèse de doctorat de médecine vétérinaire, Lyon (sous la direction de Yves Richard).
CLEBERT J-P., 1971, *Bestiaire fabuleux*, Paris, Albin Michel.
DIDI-HUBERMAN Georges, GARBETTA Ricardo et MORGAINE Manuela, 1994, *Saint-Georges et le dragon.* Visions d'une légende, Paris, Adam Biro.
DIENY Jean-Pierre, 1987, *Le Symbolisme du dragon dans la Chine antique*, Paris, Collège de France.
DUMONT Louis, 1987, *La Tarasque. Essai de description d'un fait local d'un point de vue ethnographique*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Sciences humaines », (première édition en 1951)
GALLENKAMP C., 2002, *Dragon Hunter*, NY, Penguin Book.
GAYRARD Pierre Jean, 2001, « Le dragon de Draguignan » in *Un dragon provençal. La légende de saint Hermentaire*, Arles, Actes Sud.
GLOT Claudine et LE BRIS Michel, 2005, *Fées, elfes, dragons et autres créatures des royaumes de féerie*, Paris, Hoëbeke.
GOURARIER Zeev, HOCH Philippe et ABSALON Patrick (dir.), 2005, *Dragons. Au jardin zoologique des mythologies*, Metz, Editions Serpentoise.
HONEGGER Thomas, « A good dragon is hard to find ; or, from *draconitas* to *draco* » (version Rambures 16 May 2008) in Fanfan Chen & Thomas Honegger (ed.), 2009, *Good Dragons Are Rare*, Berlin, Peter Lang.
HYO-AE Kim, 1993*, Le thème du dragon en peinture et sculpture et comparaison entre le dragon d'Occident d'Asie, XIème et XIIème s*, thèse nouveau doctorat, dir. Carol Heitz, Paris X Nanterre.
JACOBSEN Thorkhil, 1968, « the Battle between Marduk and Tiamat », *Journal of the American Oriental Society*, vol. 88, N°1, janv-mars.
JONES E. David, 2000, *An Instinct for Dragons*, NY, Routledge.
JOHNSGARD Paul and Karin, 1982, *A Natural History of Dragons and Unicorns*, New York : St Martin's.
LAUNAY Caroline, de, 1997, *The Dragon's Symbolism in Anne McCaffrey's Dragonflight*, mémoire de maîtrise (Anglais), Université de la Réunion, (sous la direction de Sophie Geoffroy-Menoux).
LE GOFF Jacques, 1977, « Culture ecclésiastique et culture folklorique au Moyen-Âge : saint Marcel de Paris et le dragon » in *Pour un autre Moyen Âge*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des histoires ».
LENOIR A., 1808, « Mythologie celtique : Du Dragon de Metz appelé Graoully », in Eusèbe Salverte *Mémoires de l'Académie celtique*, t. 2 : *Des Sciences Occultes ou essai sur la magie, les prodiges et les miracles*, 1829, Paris, Sedillot, pp. 1-20.
MEURGER M., 2001, *Histoire naturelle des dragons*, Rennes, Terre de Brume.
PERRAIS Pascal, 1997, *Le dragon : mythe ou réalité*, thèse de médecine vétérinaire, (dir.Griess Daniel)
PRIVAT Jean-Marie (dir.), 2000, *Dans la gueule du dragon : histoire, ethnologie, littérature*, Sarreguemines, Pierron.
2006, *L'Hybridité des dragons. Entre sciences et fictions*, Paris, CNRS éditions, actes du colloque international de l'université Paul Verlaine, Metz, 15-16 septembre 2005.
RAGACHE Gilles, 1990, *Les dragon : mythes et légendes*, Paris, Hachette, (édition 2004).
RESWEBER Jean-Paul, « Brider ou hybrider les dragons ? » in J.M. Privat (dir.), 2006, *Dragons entre sciences et fictions*, Paris, CNRS.
RIBEMONT B., VILCOT C., 2004, *Caractères et Métamorphoses de dragon des origines*. Du méchant au gentil, Paris, Honoré Champion.
RINKENBACH Iris et HODAPP Bran O., 2002, *Le Grand livre des dragons*, traduit de l'allemand par Anne Charrière, illustré par Gisela Hodapp, Paris, Editions Vega.
ROSE Carol, 2000, *Giants, Monsters and Dragons : an Encyclopedia of Folklore, Legend and Myth,* NY, W.W. Norton&Company.
RONECKER, J.P., 2004, *Le Dragon*, Puiseaux, Editions Pardès, « Bibliothèque des Symboles ».

SHUKER Karl, 1995, *Dragons – A Natural History*, New York : Simon & Schuster ; foreword by Desmond Morris/ 2006, *Les Dragons, Histoire, mythes et représentations / Draken. Een geillustreerde geschiedenis*, Kerkdriel ; Libero, Pays-Bas, Taschen, Evergreen.
TAX Meredith, « In the Year of Harry Potter, Enter the Dragon » in *The Nation,* Vol. 274, issue 3 du 28 jan 2002, pp. 30 ff.
VAX Louis, 2002, « Le dragon bête nocturne dans la littérature orale », *Le Portique*, N°9 – *La Nuit*
WATKINS C., 1995, *How to kill a Dragon. Aspects of Indo-European Poetics*, Oxford University Press.

VI - Dragons illustrés

ABSALON Patrick (dir.), 2005, (collectif d'illustrateurs), *Les Dessous du dragon*, Tourbillon Editions, Editions du Muséum.
CABRAL Ciruelo, 2005, *Le Livre du Dragon*, Paper Tiger (édition de 1992 augmentée) Dac Editions.
CHAUSSE Sylvie, 2007, *Tendres Dragons*. Ill. Philippe-Henri TURIN, Paris, Belin.
COLLINS Andy, WILLIAMS Skip, WYATT James, *Draconomicon*, 2003, Wizards of the Coast, cycle *Dungeons&Dragons*.
CROSSLEY-HOLLAND Kevin, 1982, *Beowulf*. Ill. Charles Keeping. NY, Oxford Press.
DICKINSON Peter, ANDERSON Wayne, 1979, *A Flight of Dragons*, USA, Pierrot Publishing.
DRAKE Ernest, 2003, *Dragonology, The Complete Book of Dragons,* UK, The Templar Company.
2005, *Dragonology, Bringing up Baby Dragons,* UK, The Templar Company Plc.
GIBBONS Gail, 1999, *Behold...the Dragons*! NY, Morrow.
GRANT John, EGGLETON Bob, 2002, *Dragonhenge*, USA, Paper Tiger.
2005, *The Stardragons*, USA, Paper Tiger.
HAGUE Michael, 1995, *The Book of Dragons,* NY, Harper Collins Publisher.
HILDEBRANDT Greg, 1994, *Greg Hildebrandt's Book of Three-Dimensional Dragons*. Texte de Gail Peterson, montage papier de Keith Moseley. Boston, Little, Brown.
HODGES Margaret, 1984, *Saint George and the Dragon: A Golden Legend Adapted from Edmund Spenser's "Faerie Queene*". Ill. Trina Schart Hyman, Boston, Little, Brown.
McCAFFREY Anne and WOODS Richard, 1997, *A Diversity of Dragons*. Ill. John Howe, NY, HarperPrism.
McCAUGHREAN Geraldine, 1989, *Saint George and the Dragon*. Ill. Nicki Palin, NY, Doubleday.
MOSELEY Keith, Ill. ROBERTSON M.P., 2006, *Dragons*, UK, Electric Paper, Hove. Trad. Judith Sarfati-Nouvion, 2007, Hachette/ Deux Coqs d'Or.
PASSES David, ANDERSON Wayne, 1993, *Dragons: Truth, Myth and Legend*, NY, Golden Books.
RIORDAN James, (éd.), 1994, *A Book of Narnians: The Lion, the Witch and the Others*. Ill. Pauline Baynes, NY, Harper Collins.
SANDERS Malcolm, 2002, *The Dragon Chronicles*, TM, Ill. Garry Walton, Meiklejohn Graphics London.
SERVICE F. Pamela, 1990, *Wizard of Earth and Stone*. Ill. Laura Marshall. NewYork, Atheneum.
STEER Dugad A., *Dragonologie*: 2007, t.1:*A la recherche de l'œil du dragon*, 2009, t.2: *Les mystères du Livre de Feu*, ill. Douglas Carrel, Paris, Milan Jeunesse.
SUCKLING Nigel, EGGLETON Bob, 1998, *The Book of Sea Monsters*, New York., Overlook Press.
SUCKLING Nigel, ANDERSON Wayne, 2000, *A Year of the Dragon (An Ancient Journal of Oriental Wisdom)* Pavilion Books limited.
TOLKIEN J.R.R., 1990, *Bilbo's Last Song*. Ill. Paula Baynes, NewYork, Knopf/Dragonfly.
YANGQUING Cang, 1984, *Dessiner les yeux des dragons...* (Locutions chinoises d'origine historique, tome 1), Beijing, Chine, Editions Zhaohua.
YOLEN Jane, 1995, *Merlin and the Dragons*. Ill. Li Ming. NewYork, Dutton/Cobblehill.

VII - Corpus secondaire.

AYME Marcel, 1943, « *La Vouivre* » in *Œuvres romanesques complètes,* vol. III (ouvrages et articles parus de 1940 à 1967), 2001, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, édition présentée, établie et annotée par Michel Lécureur, pp.529-702
BAKER Carolyn, 2001, *Dragonella*, Paris, Pastel, L'Ecole des loisirs.
BASSIL A., 1987, *La Petite Fille et le Dragon*, Paris, L'école des Loisirs.
BOSTROM Nick, 2005, *The Fable of the Dragon-Tyrant*, USA, *Journal of Medical Ethics*, Vol.31, N°5, pp.273-277.
COWELL Cressida, 2003, *How to Train Your Dragon* (vol.1), 2005, *How to Speak Dragonese*, (vol. 3) « by Hiccup Horrendous Haddock III », GB, Hodder Children's Books.
CRAIPEAU Jean-Louis, 1989, *Le Dragon Déglingué*, Paris, Nathan.
DELPEUCH Régis, 1995, *Histoires de dragons*, Editions Sedrap, Toulouse.
DICKSON Gordon Rupert, 1993, *Le Chevalier Dragon*, Paris, Editions J'ai Lu.
DUVEAU Marc (éd), 2003, *La grande anthologie de la Fantasy*, Paris, Omnibus.
EDEN David, « *Le dragon de Wantley* », in 1980, *Contes du Crépuscule* (recueil illustré qui regroupe les 4 volumes de *Contes d'hier et de demain*), Tourcoing, Artima.
ENDE Michaël, 1979, *Histoire sans fin*, trad. de l'allemand par D. Autrand, Paris, éd. Stock.
GENEST Emile, 1984, *Contes et légendes mythologiques*, Paris, Poche/Nathan.
GUILLAUMOND F. et PERRIN C. 2004, *Le Dragon de Mimi*, Paris, Magnard Jeunesse.
GRAHAME Kenneth, MOORE Inga (illustrateur), 2004, *The Reluctant Dragon*, Candlewick, (première éd US)
HARRIS Thomas, 1982, *The Red Dragon*, Paris, Albin Michel, 2000 (première édition: Paris, Mazarine, coll. «Terreur »).
HERBERT Frank, 1976, *Children of Dune*, USA, Putnam.
HUGO Victor, 1855, « Dieu » in Jacques Seebacher et Gur Rosa (dir.), 1986, *Poésie IV*, Paris, Lafont, « Bouquins ».
KIERNAN Caitlin R., 2007, *Beowulf*, London, Bantam Books.
LEM Stanislas, 1969, « Troisième croisade ou le dragon des probabilités », *La Cybériade*, nouvelles traduites du polonais par D. Sila, Paris, Dénoël, « Présence du futur ».
LOVECRAFT H. P., 1928, *The Call of Cthulhu*, USA, Weird Tales.
LOVECRAFT H. P. & DERLETH A., 1943, *The Trail of Cthulhu*, USA, Weird Tales.
LUMLEY Brian, 1969, *Tales of the Cthulhu Mythos*, USA, Arkham House.
MARTIN George R.R., 2006, *The Ice Dragon*, (ill. Yvonne Gilbert), New York, Tom Doherty Associates (première publication dans le vol. *Dragons of Light*, 1980, Ace Books).
MAYHEW James, GARDINER Lindsey, 2004, *Who Wants A Dragon?,* USA, Orchard.
McKAY Hilary, 2005, *There's a Dragon Downstairs*, (ill. Harvey Amanda), USA, Margaret K. McElderry.
MOLNAR Nancy, « Mélusine » (ill. Eric Héliot), « Les sortilèges de Morgane » (ill. Gwen Kéraval), in 2002, *Histoires de Fées et Elfes*, Paris, éditions Milan, pp. 41-48 et pp. 57-68.
NASH Ogden, MUNSINGER Lynn, 1998, *The Tale of Custard the Dragon*, USA, Little, Brown Young Readers, (reissued).
PAOLA (de) Tomie, 1998, *The Knight and the Dragon*, Putnam Juvenile, reissue ed.
PERCY Thomas, 1767, *Reliques of Ancient Poetry*, collection de ballades et chansons populaires anonymes publiées par Frederick J. Furnivall (éd.) *Bishop Percy's Folio Manuscript*, 1868, London.
PILKEY Dav, 1994, *A Friend For Dragon* (*The Dragon Tales*), USA, Scholastic (1ère éd.)
2003, *Dragon's Merry Christmas* (*The Dragon Tales*), USA, Orchard.
PLATON, IVème si. Av. J.-C., *Phèdre*, trad. Mario Meunier, Paris, Garnier Flammarion.
ROBERTSON M.P., 2004, *The Great Dragon Rescue*, USA, Dial.
2001, *The Egg*, USA, Dial.
RHODES Apollonius de, *Les Argonautiques*, éd. Vian 1974, trad. Delage, Paris, Belles-Lettres.
THAYER Jane, McCUE Lisa (illustrator), 1989, *The Popcorn Dragon*, USA, HarperCollins.

TOUSSENEL Alphonse, 1847, *L'Esprit des Bêtes, Vénerie française et zoologie passionnelle*, paris, Librairie sociétaire.
TROYES Chrétien de, *Lancelot le chevalier à la charrette,* éd. 1970, trad. Jean-Pierre Foucher, Paris, Gallimard.
WREDE P.C., 2004, *Cendorine et les Dragons*, Paris, Bayard Presse, édition adaptée de l'américain.

SITES INTERNET

http://www.mythologie-fantastique.com/pages/les dragons.html
http://www.erwelyn.com/dragons.html
http://www.isidore-of-seville.com/thumbnail/dragons
http://www.rae.org/dragons.html
http://antre.atspace.com/dragons.htm
http://membres.lycos.fr/dragons.html
http://www.ferrum.edu/thanlon/dragons/ref.htm
http://leportique.revues.org
http://fr.wikipedia.org/wiki/Dragon
http://www.onmarkproductions.com/html/dragon.shtml
http://colba.net/
http://www.dragnix.net/legends.french.html
http://sweettrash.bloxode.com
http://web.bham.ac.uk/dmw571/rpg/dragon1.html
http://pictures.linkmesh.com/dragons/tolkien_dragons.php
http://www.cep.unt.edu/-hargrove/dragons.html
http://www.dac-editions.com/dragonj.htm

INDEX NOMINUM

𝒜

ABSALON Patrick & CANARD Frederick: 3, 29, 64, 68, 127
AGRIGENTE Empédocle (d') : 60
ADALBERON: 123
ALDROVANDI Ulisse : 3, 26
AL-KHWÂRIZMI : 68
ALLEAU: 72
AL-SÛFÎ : 67
ANAXIMANDRE de MILET: 376
ANDERSON A. Douglas : 161
ANDERSON Hans Christian : 137
ANDERSON W.S. Paul : 147
ANDERSON Wayne: 289, 507
APIANUS Peter : 68
ARATOS LE GREC : 66
ARISTOTE : 34, 413
AROMATICO André : 61
ARRAS (d') Jean : 104-7
ArthurPendragon : 38, 87, 95 99, 114, 156
AUDOUIN-MAMIKONIAN Sophie : 10, 274-6
AUGÉ Marc & COLLEYN J.-Paul: 15
AULNOY (d') Madame : 137
AVICENNE: 68
AYME Marcel : 25-6
AZRIE Abed : 56

ℬ

BACHELARD Gaston : 15, 19, 155, 172, 278, 282, 302, 309, 316
BAKER Carolyn : 141
BANKS Cam: 306, 382-3, 413
BANUS Tudor: 121
BARRIE James : 139
BARRY Dan : 171
BARTHES Roland : 6
BAUDELAIRE Charles : 281, 287
BEAUDE Pierre-Marie : 57
BELLINI Jacopo : 37
BELMONT Nicole : 127
Beowulf : 87, 91, 101, 111-113, 122, 157, 158, 164
BERTHELOT Anne : 157
BESSON Anne : 4, 157, 161, 181, 185
BIES Rolande : 72
BORGES Jorge Luis : 59
BOTTET Béatrice : 29, 59
BOTERO Pierre : 159, 201
BOTTERO Jean : 20, 51, 54, 56
BOURNEUF Roland & OUELLET Réal : 383
BOWMAN Rob : 148
BREMOND Claude: 6, 3256BRESCP Henri : 77
BRUSSELO Serge: 238
BUFFETAUT Eric : 131
BURCKARDT Georges : 23
BUSCEMA John: 178
BUTOR Michel: 472

𝒞

CABEL James Branch: 159
CAHEN Roland: 30
CAILLOIS Roger : 11, 361, 370, 388, 394
CALLON Michel : 134
CAMERON James : 146
CARLIER Jeannie : 93
CARON M. & HUTIN S. : 63, 72
CARPENTER : 147
CARROL Lewis : 139
CARTER Lin : 153, 159, 178, 196
CAUSELIET: 72
CAUSSE Jean-Daniel: 44-5
CAZOTTE Jacques : 151
CHAPPAZ-WIRTHNER Suzanne : 83
CHARMASSON Thérèse : 65
CHAUSSE Sylvie : 29, 64, 121, 185, 194-5
CHAZAN Mireille : 127, 149
CHELEBOURG Christian : 160
CHELINI Jean : 74-5, 85-6
CHEVALIER Jean & GHERBRANT Alain : 62, 85
Cléotratos : 118-119
CLUTE John & GRANT John: 5, 159, 363
COLLINS Andy & WILLIAMS Skyp & WYATT John : 1, 185, 288, 296-7, 303, 417, 503-4, 508-9
Conan le Barbare: 160, 179-80
CONFUCIUS : 49
COWELL Cressida : 9, 141-4, 321, 498
CRAIPEAU Jean Louis : 140
CRAVEN Wes : 147
CROMWELL Olivier : 114
Cthulhu : 153-5

𝒟

DANTE Alighieri : 101, 108
DANTE Joe : 147
DARWIN Charles: 322
DAU Nathalie: 397
DAY David, 112, 162, 165
DEA Stephen: 9, 184-6, 319, 403
DELACAMPAGNE A. & Ch. : 30, 176
DERLETH August : 153
DETIENNE Marcel : 47
DISNEY Walt : 138, 141, 172, 393, 403, 498
DRAKE Ernest: 64, 130, 304, 503-4
DUBUISSON Daniel: 6
DUMEZIL Georges: 12, 46-7, 51
DUNSANY E. Plunket (Lord) : 152, 156, 161
DURAND Gilbert: 13, 14, 34, 43-4, 70-1, 120, 280
DURKHEIM Emile: 46
DUVEAU Marc: 160

ℰ

EDGEWORTH Richard Lovell : 139
EDEN David : 138, 498
ELDRIDGE Paul: 159
ELIADE Mircea : 12, 44-5, 49, 51-2, 55, 59, 80, 83-4

EMMERICH Roland: 147
EMPEDOCLE d'ENGENTE: 59
ESCARPIT Denise: 137, 140
EUSEBE: 49
F
FANGMEIER Stefen : 134
FEIST E. Raymond: 161
FERRE Jean : 70
FERRIER Bernard : 438
FINCHER David : 148
FLAMEL Nicolas : 61-2, 494
FLEISCHER Richard : 178
FLORI Jean : 369, 440, 443, 447-8
FONTAINE Jean de la : 459
FOSTER Alan Dean : 146
FRAZER James G. : 47
FREUD Lucien : 13
FULCANELLI : 61
G
GAYRARD Pierre Jean : 38
GENETTE Gérard : 5, 6, 191, 290, 439
GERSON Jean : 86
GEOFFROY Sophie, 4, 145-6, 151-2, 158
GESSNER Conrad : 3, 26, 27
GHERBANT Alain : 58, 83
Gilgamesh : 51, 52, 87
GOBAR Rachel : 10, 258-63
GOIMARD Jacques: 5, 6, 145, 159, 177, 210, 214
GREIMAS: 6, 325-6
GREENWOOD Ed : 181
GRIAULE Marcel : 46
GRIMM Jacob et Wilhem : 137
GRUGG Jeff : 181
GUEST (Lady) Charlotte: 98
GUEUSQUIN Marie France: 81
GUILLAUMOND F. : 141
GUNNARSSON Thorarinn: 10, 28, 73, 172, 217, 219, 238, 241-4, 251-5, 274, 281, 284, 286, 288, 299, 301, 304, 307, 319-21, 342, 348-52, 356-8, 360, 362, 374, 377-9, 384, 389-93, 396-9, 405, 407, 415-16, 421-6, 428-30, 432-3, 435-7, 455
GYGAX Gary: 182
H
HABER Karen: 162
HAGGARD H. Rider: 159
HAMILTON Edith: 50
HARDY Justin: 128-9
HARRIS Thomas: 9, 72, 295
HEERS Jacques : 31, 67, 75
HERACLITE : 59
HERBERT Frank : 146
HERBERT Mary H.: 271-3, 405
HESIODE : 49
HILLING Simone : 214
HITCHCOCK E. A.: 72
HODGSON Hope William : 151
HOFFMANN E.T.A. : 151
HOMERE: 50, 360
HONDA Inoshiron: 147
HOOKER Richard: 55
HOWARD E. Robert: 159, 161, 177-9, 185
HOWE John: 217, 509
HUGO, Victor: 295, 316
J
JACOBSEN Thorkild: 52, 54
JACOBSON Edmund: 47
JAKES John: 179, 197
Jason, 33, 87, 88, 90, 93-4
JAUSS Hans Robert : 174
JOLY Martine : 136, 466
JONES David E. : 14, 21, 23-4, 26, 41-4, 73, 112, 115, 123-4, 481
JORDAN Robert: 159, 178
JUNG Carl Gustav: 12, 13, 30, 71-2, 483
K
KANT Emmanuel: 467
KECK Frederic: 376
KERR Katherine: 10, 15, 171, 216, 247-51, 283, 287, 299, 342, 378-80, 365, 405, 429-31
KIERNAN R. Caitlin: 113
KIRCHOFF Mary: 342
KLEIN Gérard: 160
KNAAK Richard: 34, 167, 173, 175, 216, 219, 222-7, 264-9, 311-3, 320, 390, 403, 409, 414, 438-42, 445
KNIGHT E.E.: 182, 215-6, 219-21, 239, 297, 299-300, 304, 321, 342, 379, 396, 401-411, 414, 420-22, 441-3
KOLDEWEY Robert: 56
KRAMER S. N.: 53
KRIPKE Saul: 402-3
L
LANG M. Andrew: 47
LAO-TSEU: 49
LATOUR Bruno: 134
LAWSON Julie: 24
LEE Stan: 178, 261, 505
LE GUIN Ursula: 10, 277, 296, 328, 331-3, 335-8, 341, 357, 364-6, 377, 396-7, 398, 415, 473
LEIBER Fritz: 159
LEM Stanislas : 131
LEMARIGNIER Jean-François : 123-4
L'ENGLE Susan, 69, 86
LÉVY-BRUHL Lucien : 46
LÉVI-STRAUSS Claude : 6, 11, 12, 16, 17, 45-6, 376, 467
LEWIS C.S. : 156, 161
LEWIS G. Matthew: 151
LIVELY Gerry: 182-3
LOCKWOOD Todd: 297, 506, 508-9, 512
LONG Sarry: 512
LOVECRAFT H. Philipp: 152-4, 159, 497
LUCAS Georges: 451
LUMLEY Brian: 153, 155
M
McCAFFREY Anne, 9, 28, 147, 172-4, 176, 185, 202, 209-15, 218-20, 222, 277, 283, 286, 300, 307-14, 415-6, 455-6, 460
Mardouk/Marduk: 51-56, 123
MARINIELLO Silvestra: 134

MARTIN R.R. George: 15, 38, 141, 158
MARTIN Philip : 363
MARTINEAU François: 215, 294
MAUPASSANT (de) Guy: 151
MAURY Alfred: 87
MAUSS Marcel : 46
MECHOULAN Eric : 133
Médée, 95-7, 102
Mélusine, 87, 101, 104-7
MERIMEE Prosper : 151
MERITT Abraham Grace: 160
Merlin, 90, 95-8, 156
MICHAEL Alexander : 112
MILLIUS John : 178
MOLANUS Jean: 118
MONTESQUIEU: 194
MOLNAR Nancy: 107
MONMOUTH (of) Geoffrey: 95-98, 100
MOORCOCK Michael: 179
MORRIS William : 156, 161, 217
MOSELEY Keith & ROBERTSON M.P: 510
MOSER Walter: 133
MÜLLER Max: 47
MURGER Michel: 127
N
NAHON Chris : 9
NENNIUS : 95
NEROMAN Don : 69
NIGG Joe : 39
NILES Douglas : 10, 172-3, 175, 181, 187-92, 198, 220, 295, 301-2, 306, 403, 433-4
NODIER Charles: 151
NOVAK Kate : 181
NYE Jody Lynn : 212
O
OWEN Richard : 127
P
PAOLINI Christopher, 9, 10, 93, 134, 172, 179, 217-8, 238, 278, 281-2, 285, 296, 298-305, 307, 314-6, 319-20, 341, 342, 348-9, 358-65, 375, 385-7, 399-400, 406, 409, 414-5, 426, 431, 433, 437, 346-63
PARACELSE Théophraste: 61
PARE Ambroise : 3
PASTOUREAU Michel : 39
PAUL Donita K.: 10, 218, 285, 299, 303, 313, 320, 329, 334-8, 342, 349-50, 353-5, 368, 376, 389, 393, 397-8, 400, 412, 439-41
PAVEL Thomas: 191
PEAKE Mervyn: 156
PENNINGTON, Tracey: 205
PERCY Thomas : 137
PERRAULT Charles : 137
PERRIN C.: 142
Persée : 122
PETIT Paul, 55, 567
PLATON : 12, 317
PLINE L´ANCIEN : 34
POGUE Charles E. : 10, 380-1, 420, 427-9
POLANSKY Mark : 240
POLO Marco : 35, 479
PONNAU Gwenaël : 370
POUILLON Jean : 11, 290, 439
PRATCHETT Terry : 10, 171, 175, 202, 206-209, 250, 279, 282-4, 287, 289-92, 294, 299, 304, 306, 375-6, 399, 417
PRICE M. Robert : 153
PRIVAT Jean-Marie : 127-8
PROPERTIUS : 115
PROPP Vladimir : 6, 114-5, 108, 321, 324-6, 465
PTOLEMEE Claude : 68
R
RABE Jean: 10, 256-59
RABELAIS: 81
RABOY Mac: 171-2
RADCLIFF Daniel: 132
RADCLIFFE Ann: 151
RADFORD Irène: 10, 217, 298-9, 342, 346, 360, 413, 509
RAGACHE Gilles: 88, 92, 115, 119
RAPHAËL : 118
RAYMOND Alex : 171
REGNIER Rita: 118
REINACH Salomon: 49, 59
RESWEBER Jean-Paul : 11, 102, 127, 280
RHODES Apollonius de : 93
RICŒUR Paul : 217
RIFATTERRE Michael : 199
ROBSON Mark: 10, 342, 432, 439, 452, 456-9, 461
RONECKER Jean-Paul, 23, 45, 51, 54, 99, 105, 176, 193-4
ROUSSEL VERSINI A.: 35
ROWLING J. K.: 4, 10, 38, 94, 156, 159, 161, 175, 201-6, 223, 235-38, 277, 296, 299, 348, 377, 406
ROY Bruno, 35-6
RUAUD A. François : 4, 5, 18, 159, 472
RUSSEL Jat : 375
S
Saint George : 120, 122-3
SAINT-GELAIS Richard : 157
SAKAGUCHI Hironobu: 180
SALLMANN Jean-Michel: 168
SALVATORE R.A. : 180-1
SANDERS Michael : 184, 342, 353, 369, 385, 507
Saphira: 135, 217, 285, 300-2, 304-6, 315, 320, 379, 406, 409, 414-5, 429, 431-2, 446, 451-2, 457-63
SARTRE Jean Paul : 174
SAUSSURE : 47
SCHILTZ Véronique : 31-2
SCHWARZENEGGER Arnold : 178
SCOTT Ridley: 147
SCOTT Walter : 156, 370
SHELLEY Mary : 144
SHELLEY Percy B.: 280
SHUKER Karl: 26-7, 100, 119-20
SHYAMALAN M. Night : 149
Siegfried (Sigurd): 87, 89-93, 122, 158, 164, 168
SILHOL Léa: 343
SIUDMAK: 148

Smaug: 18, 162, 164-5, 223-4, 295
SMITH Bary: 178
SMITH Clark Ashton: 153
SOULBAN Lucien : 24
SOURIAU Etienne : 325
SPIELBERG Steven: 148
SPRAGUE DE CAMP Lyon: 159, 177
STAROBINSKI Jean : 45
STEVENSON Robert Louis: 156
STOKER Bram: 151
STRAUSE Colin & Greg: 148
STURLUSON Snori : 48, 50, 88
T
TAQUET Philippe : 127
TCHOUANG-TSEU, 48
*Tiamat,*52-54, 65, 482
TILBURY (de) Gervais:102-4
THALÈS : 59
THOMAS Roy : 178
THOMPSON Paul B. : 244-6, 376
TODOROV Tzvetan : 6, 157, 246, 370, 385
TOLKIEN J.R.R. : 3, 4, 7, 9, 18, 64, 103, 111-2, 126, 146, 156, 161-8, 170, 176, 178, 180, 200, 223, 225, 235, 295, 385, 501
TOURS (de) Grégoire : 121
TOUSSENEL Alphonse : 295
TROYES Chrétien (de) : 95
TURIN Philippe-Henri : 185
TURTLEDOVE Harry : 161
U
UCELLO Paolo: 118, 120
V
VALENTIN Basile : 62
VANCE Jack : 147, 499
VARRON : 64
VERNES Jules : 127
VEUILLE Michel : 323
VIERECK George Sylvestre : 159
VIGNAY Jean: 74
VINCENSINI Jean-Jacques: 105
VINCY Léonard de : 26, 130
VOELKLE M. William & L'ENGLE Susan: 68, 86
VORAGINE Jacques (de), 74, 75-8, 80-1, 83, 117-9, 164, 156
W
WACE Robert: 95
WAGNER Karl Edward: 179
WAGNER Richard: 92
WALPOLE Horace: 151
WALTON Gary: 507, 511, 513
WALTON Jo : 10, 175, 193-200, 239, 321, 413-4
WEIS Margaret & HICKMAN Tracy: 9, 12, 95, 175, 180-1, 223, 228-30, 236-8, 269-70, 283, 306, 319, 326, 328-32, 336, 362, 367-8, 371-2, 389, 392, 403, 409, 438, 440, 442-5
WEIS Lizz: 149-50
WELLS Herbert George : 144-5, 156
WHELAN Michael: 511
WILLIAMS Michael & Teri: 342
WILLIAMS Skyp: 200
WILSON Colin: 153
WINNICOTT Donald Woods: 350
WYATT James: 200, 473
Y
YAHUDA Abaham: 52
YGE Claude d' : 72
YOLEN Jane : 456
Z
ZIPES Jack: 468
ZOSIME: 62

INDEX RERUM

𝒜

Ailes, 13, 21-2, 33-7, 39, 52, 57, 60, 65, 71, 74, 77, 79, 84, 120-3, 129, 132, 141, 148, 153-4, 163, 369-72, 399, 410, 448, 447, 459, 465

Alchimie/-ique, 14, 28, 47, 58-63, 71, 106, 246, 260, 273, 429, 443, 448

Anthropologue, 41, 45, 127, 134, 157, 383

Apocalypse, 35, 74, 75-7, 83-4, 102, 464

Archétype, 18-8, 29, 43, 71-3, 119, 155, 173, 178, 191, 232, 280, 373

Astrologie, 69

Astronomie, 63-6

𝒞

Chaos, 21, 46, 49-53, 56, 63, 78, 82, 85, 152, 230, 250, 280, 332, 338, 386, 389, 395, 464-5

Chevalerie/-lier, 16 37, 87, 91, 94, 97-8, 110-1, 114-19, 123, 323, 327, 332-5, 342, 348-51, 356, 360, 365-6, 379, 407, 413, 423-5, 433, 435-44, 453, 457, 460, 465

Christianisme, 45, 73, 76-7, 85, 95, 107, 117, 120-2

Combat final, 331, 338-40, 344, 352, 357, 364, 385-9, 391-3, 437, 445

Constellation du Dragon, 65-8

Conte, 9-14, 16, 34, 58, 74, 74, 100, 110, 112, 114-6, 125-7, 136-46, 148, 152-3, 156-59, 161, 163, 166, 173, 286, 390, 398, 419, 425, 455

Couleurs, 15, 33, 75, 97, 107, 140-4, 143, 163, 174, 204, 207, 211, 256, 276, 282, 292, 297, 271, 292, 297, 353-4, 364, 380, 400-2, 408-12, 423, 429, 436

Création du monde, 47, 49, 81-3, 152, 395, 490

𝒟

Démon, 25, 33, 35, 49, 76, 77, 79, 84, 96, 113-4, 118-21, 149, 161, 335, 359, 435, 463-4

Dieux, 25, 35, 47, 49, 43-5, 55, 66, 74-6, 96, 100, 103, 105, 113-25, 118, 150, 154-16, 175, 180, 189-92, 211, 222, 225-6, 270, 284, 292, 295, 317, 328, 336, 366, 387, 395, 396, 407-8, 413, 421, 426-8, 434, 440, 442, 451-3, 461, 464

Dinosaure, 17, 21, 41, 127-9, 132, 147, 179, 183, 272, 277, 287

Drac (drake), 27, 395, 404, 417, 420

Dracoctone, 119, 122, 138, 212, 380, 394, 414, 426, 466

Draconarius, 37

Draconite, 63

Dragonne, 27-8, 112-4, 116, 128, 140-2, 185, 194-5, 216, 218, 227-30, 232-5, 239, 242, 245-6, 248-9, 264, 269, 278-9, 281, 322, 332, 351, 357, 363, 365, 374, 379, 381, 401-13, 416, 421, 425, 431, 452, 457, 460, 463

Dragonelle, 405

Dragonnet, 173, 175, 190, 197, 202, 205, 213, 239, 300

Dragon Fantasy, 11, 65, 69, 73, 79, 87, 92, 94, 113, 134, 169-71, 196-7, 234, 236, 238, 272-5, 279, 290, 295, 303, 309, 311, 313-4, 320-2, 325, 327, 334, 340-6, 349-51, 355, 358, 360, 365-68, 371-2, 376, 380-3, 386-87, 392-3, 401, 404-5, 409, 412, 426, 431, 434-6, 437, 443, 452, 457, 459, 461-6

Dragonicité, 355

Dragonnier, 28, 88, 211, 280, 322, 327, 343, 346, 357-8, 360-1, 380, 384, 407, 435-47, 450-2, 457-60, 463

Dragonologie/-gue, 25-6, 130, 503

Drakine, 453

ℰ

Enfer, 31, 71, 75, 82-4, 89, 95-6, 98, 111, 118, 135, 147, 211, 258, 275

Église, 30, 79-81, 85-6, 107-10, 120-2, 124-5, 136, 340, 464

Élémentaires, *Éléments,* 59, 98, 328, 333, 338, 352, 363, 369, 381, 387-8, 398, 415, 427, 447

Eltanin (el tinnîn), 67

Épée, 27, 81, 91, 110, 115, 124, 129, 138, 164, 220, 228, 237, 352, 359-62, 384, 390, 438, 440-1

Épopée, 32, 49, 52, 94, 121, 156, 166, 264, 432, 444-5

Esotérisme, 63

Ethnologue, ethnographie, *ethnologique*, 45, 128, 321, 329, 418

ℱ

Fantastique, 31, 35, 56, 84-5, 119, 125, 139, 146-48, 150-4, 158, 175, 181, 214, 260, 280, 328, 357, 338, 367-8, 370, 376, 381-2, 388, 417, 425, 431, 463

Fantasy, 27, 28, 33, 37, 51, 56, 59, 66-8, 83, 86, 87, 91, 96, 106-7, 121, 125-7, 131-2, 140, 142, 147, 152-4, 163-8, 170-1, 182, 187, 195-9, 204, 210, 222-4, 225, 233-38, 258, 311, 334, 346, 361, 400, 404, 407, 437, 462

Fée/ féérique, 59, 73, 80, 99, 101, 103-5, 136, 139-41, 153-4, 157, 257, 260, 287, 341, 361, 365, 395, 399-402, 422, 434-5

Figure, 23-4, 30, 38-40, 42, 46, 50, 57, 66, 68, 73, 81, 87, 103, 106, 109, 114, 122, 124, 137-9, 145, 161, 163-4, 167-8, 319, 322, 344, 367, 394, 404, 408-9, 427, 429, 439, 456, 458-60

Fin du monde, 83-4, 169, 338, 374, 388-90

Folkloristes, 321

𝒢

Géomancie, 65

ℋ

Hagiographie, 32, 76, 78-1, 84, 121

Héraldique, 37-9, 96-8, 198

Heroic Fantasy, 69, 108, 130, 150, 157, 163-4, 169-70, 172-4, 179-82, 188, 196, 230, 235, 290, 311, 319, 349, 321, 404, 453, 462, 502

Héros, , 49, 53-8, 71-3, 80, 87-8, 92, 94, 110-2, 115-6, 120-1, 138, 140, 143-5, 157-61, 165, 167, 309-12, 319-23, 328, 332, 338-40, 341-3, 349-50, 352-4, 364, 381-3, 387, 389-91, 401, 403, 408-9, 420, 435-8, 441, 445, 448-51, 458-60, 461, 463-5

High Fantasy, , 162, 176, 319, 451
Hybride /-dité, 26, 35, 37, 39, 51, 54, 56, 108, 153-4,, 364, 438

I

Idéal chevaleresque, 123, 267
Image, , 26, 30, 43, 47, 51, 58-62, 67-8, 70-2, 73, 81-3, 97, 107, 111, 115, 117, 125-7, 132-3, 140, 147-8, 151, 156, 171-3, 174, 176, 178, 180, 182, 196, 198-9, 202, 213-5, 217, 222-4, 231-2, 235, 238, 240, 244, 249-51, 254, 262-3, 266-7, 275, 278-9, 290, 292-3, 300-2, 305, 307-8, 317, 330, 333, 346, 349, 356, 359, 365-6, 384, 386, 389, 392-3, 396, 404, 407, 413, 417-9, 425, 428, 433, 437, 439-41, 443, 47, 449, 458, 463
Immortalité, 48, 63, 89, 91, 338, 424, 431-2, 448
Inconscient, 29, 34, 40, 51, 59, 69-71, 82-3, 126, 131, 229, 257, 260, 267, 271, 274-5, 334, 352, 370, 427, 441, 447-8, 463-64
Intermédialité, 132-9
Intermédialisation/- lisé, 125, 132, 134-6, 454
Internet, 52, 131-2, 405, 414

J

*Jeux (vidéo, de rôle),*132, 134, 136, 161, 180-1, 185, 275, 277, 282-3, 292, 397, 407, 466

L

Légendes, 24, 26, 28, 32-3, 43, 48, 51, 74, 78, 80, 88-90, 94, 102, 103,106, 107, 111, 114-6, 118, 120-3, 136, 140, 143-4, 152, 155, 157, 162, 164, 166, 215, 223, 240, 285, 371-2, 387, 393, 398, 408, 418, 426, 442, 464
Léviathan, 69, 129, 172, 286
Littératures de l'imaginaire, 126, 155-58, 462, 464
Livre d'Heures, 68, 73

M

Magie, 52, 59, 76, 81, 86, 93, 99, 101, 105, 110, 147, 154, 157-8, 160, 167, 169, 180, 184, 189-91, 197, 202, 203, 205, 210, 222, 226, 228, 234, 237-9, 247, 249, 262, 271, 277, 298, 303, 310, 326, 329-30, 337, 343, 348, 352, 355-9, 362-9, 367, 375, 384, 387, 394, 396-7, 413, 426, 435, 444, 447, 458, 461, 463, 466
Matière de Bretagne, 95
Mémoire, 42, 96, 143, 149, 285
Mémoire ancestrale, 83
*Mento*r, 264, 339, 345-9, 355, 359-4, 447, 453, 464, 471
Merveilleux, 73, 79, 92, 113, 107, 117, 131, 136, 140, 144, 156, 148, 158-63, 167, 172-3, 205, 209-14, 217, 223, 230-2, 238, 246-8, 265, 279-80, 293, 309-10, 319, 321, 323, 327, 332, 341, 353, 359, 367-8, 372, 380-2, 393, 411-2, 418, 426, 429-30, 448, 463-4, 466
Métamorphose, 21, 71, 87-8, 90, 98-9, 104, 107, 110, 147, 151, 175, 184, 205, 240-58, 262-3, 267-9, 271-2, 334, 375, 426, 448, 458-60, 462-3
Mobile, 113, 156, 158, 166, 246, 256, 307, 310, 317, 326-7, 336, 342-3, 357-8, 360, 362, 364-5, 367-8, 371, 435-6, 441, 449, 458, 461
Monstre, 23, 35, 39, 47, 48, 50-3, 68-74, 75, 79-81, 85-7, 91, 101, 108, 112-3, 118-20, 139, 147-8, 155, 157, 176, 180, 183, 191, 200, 210, 221, 229, 268, 320, 326, 333-4, 337, 342, 351, 356, 364, 370-1, 375, 379, 391, 394, 398, 403, 426-71, 434, 448, 457, 460-1, 465-6
Morphologie (étude), 327, 462
Mort, 28, 31, 41, 43, 53, 59, 68-71, 75, 78, 85, 89, 96, 101, 112, 143, 163-4, 330-1, 333, 350, 353, 458, 370, 375-6, 388, 390, 402, 405, 407-8, 411, 424-8, 447, 451, 458, 460, 463
Moyen Âge/moyenageux, 31-2, 34, 36, 59-61, 67, 72, 85-6, 89, 97, 110, 122, 125, 173, 250, 269, 351, 415, 437, 440, 444
Mythe, 21, 33, 41, 44-50, 52, 54, 65-6, 69-71, 72-3, 81-87, 93, 97, 104, 112, 118, 123, 126-7, 136, 141-2, 144, 146, 153-5, 157, 159, 163, 168, 175, 187-8, 208, 211, 240, 251, 262-3, 295, 311, 336, 351, 364, 373, 376, 391, 393, 400-2, 448, 451, 467, 459, 470, 473
Mythique, 173, 176, 187-8, 192, 218, 254, 278
Mythologie, 28, 35, 41, 45, 398

N

Nation draconique, 322, 337, 395, 472

O

Ombre, 19, 464, 471
Ouroboros, 47-48, 61, 73, 108, 372

P

Paléontologie, 126, 127
Périple, 93, 278, 329, 333-5, 338-45, 347, 342, 352, 358-60, 362, 367, 371-3, 381-2, 393, 417, 440, 462
Peuple dragon/draconique, 242, 269, 301, 321, 323, 332, 334-6, 344, 358, 360, 393-4, 396, 420-1, 423, 442
Prédateur, 41, 102, 147, 417
Princesse, 88, 111, 114, 138, 157, 227, 247, 315, 318, 323, 325, 329, 340, 345, 362, 365-67, 441, 463

Q

Quête du Graal, 106, 110

R

Ragnarok, 48, 75, 85
Réseau d'actions, 327-8, 365-6, 373-4, 364-5, 385, 470

S

Sauroctone, 51, 88, 117
Science-fiction, 84, 143, 150, 155, 157, 159, 161, 174, 176, 178, 210, 214, 261, 342, 400, 448
Serpent/serpent ailé, 21, 23, 32, 47, 49, 56-8, 59-60, 66, 74-5, 77, 81, 83, 87, 90, 94, 96, 100-2, 1045, 122, 124, 127-8, 132, 154, 164, 173, 189, 202, 207, 217, 276
Serpent cornu, 50-2
Sorcier/-ière, 30, 95, 107, 109, 113, 153, 161, 165, 178-9, 198, 201, 247, 271, 314, 332-3, 335-6, 344-5, 347-8, 352-3, 355, 359, 362, 430, 435, 449
Superstition, 63, 80, 142, 166
Structuraliste, 321-2
Symbole/-lisme, 29, 32-3, 34, 38-9, 46, 49-50, 54, 57, 69, 75, 80-2, 89-90, 92-3, 96, 106-8, 116, 120, 125, 171, 180, 189, 190, 196, 197, 213, 224, 226, 231, 236, 249-51, 254, 259, 265, 271, 278-80, 283,

287, 293, 295, 309, 311, 348, 354, 369, 374, 378, 390, 401, 412, 422, 447

T

Toison d'or, 31, 89, 93
Trame, 325-9, 335, 337, 339, 364, 367, 383, 388, 403, 470
Trésor, 48, 63-4, 70, 87-8, 100, 102, 108, 112-3, 165-6, 175, 179, 203, 222-3, 225-8, 231, 235, 237-45, 246, 253, 275, 277-8, 291, 307, 322, 326, 335, 392, 402, 428, 462, 465

V

Vol/voler, , 30-1, 35, 56, 70, 87, 123-5, 127-30, 132, 141, 176, 196, 207, 211, 219-21, 237, 279-89, 292-7, 301-3, 310-27, 333, 379, 400, 415, 419, 431, 433, 435, 442, 440, 450, 454-5, 457, 460
Volcan, 58, 64, 187, 188, 192, 237, 248, 271, 415, 419-22, 427
Vouivre, 24
Vrai nom, 231, 289, 322-3, 345-8, 363-6, 420, 428, 463

TABLE DES ILLUSTRATIONS INSÉRÉES DANS LE TEXTE

p. 1 - Grant-West L. in A. Collins, S. Williams, J. Wyatt, 2003, *Draconomicon,* D&D, Wizards of the Coast, p. 5.

p. 26 - « *De dracone* », page de dragons extraite de Conrad Gesner, *Le Livre des serpents*, 1589 (Bibliothèque centrale du Muséum d'Histoire naturelle, Paris)

p. 33 - *Jason dans la gueule du dragon.* Coupe attique de Douris à figures rouges. Vers 480-470 av. JC, Rome, cité du Vatican, Musei Vaticani, Museo Gregoriano Etrusco. Photo Hirmer.

p. 37 - Bellini Jacopo, *Le guerrier et le dragon,* Italie, XVe siècle, Explorer/Archives

p. 40 - Statue de dragon aux portes de la cité de Londres, Angleterre (photo. auteur)
Statue de dragon à l'entrée du château d'Hampton Court, Angleterre (photo. auteur)

p. 63 - Draconite conservée au musée d'Histoire naturelle de Lucerne, Suisse.

p. 67 - Carte de la constellation du Dragon, I.G.D.A., Encyclopédie Alpha des sciences et des techniques, 1976, Paris, éd. Atlas, vol. XI, p. 15.

p. 79 - *St George's Victory over Evil*. Vitrail du Convent of the Holy Name, Malvern Link (Angleterre)

p. 92 - Siegfried tuant le dragon, lithographie de Stassen illustrant l'opéra de Wagner, 1915, *Crépuscule des Dieux*,.

p. 108- *L'enfer* de Dante, manuscrit enluminé du XIVe siècle, extrait 1 : F°163 r°, *Vanni Fucci et le centaure Cacus* (8e cercle, 7e bolge) - détail

p. 109- *L'enfer* de Dante, manuscrit enluminé du XIVe siècle extrait 2 : F°169 v°, *Cianfa, métamorphosé en serpent, assaille Agnolo Brunelleschi* (8e cercle, 7e bolge)

p. 110- *L'enfer* de Dante, manuscrit enluminé du XIVe siècle, extrait 3 : F°170r°, *Buoso et Francesco dei Cavalcanti* - 8e cercle, 7e bolge, 103-105)

p. 178- 1-*Conan the barbarian*, Savage *sword of Conan* 84-87 – Conan properties inc. Marvel.
2- Dessin de Val Mayerick, 1988*, Noir démon de Raba Than*, Marvel, p.11.

p. 183- 1- Affiche *Donjons et Donjons, la Puissance suprême*, film de Gerry Lively, 2006.
2- Pochette du jeu vidéo *Dark Alliance, Baldur's Gate* ; Snowblind Studios, playstation2, 2001.

p. 202- J.K. Rowling, cycle *Harry Potter*. Blason qui se situe à la première page de chaque tome.

p. 283- 1- Couverture du roman de K. Kerr, 1997, *The Red Wyvern,* USA, Spectra Book.
2- Couverture du roman de M. Weis & T. Hickman, 1995, *Dragons of Summer Flame,* USA, TSR/ Wizards of the Coast 2001.
3- Couverture du roman d'A. McCaffrey, 1989, *Dragonsdawn*, USA, Corgi.

p. 297- T. Lockwood, squelette du dragon, in Collins, Williams, Wyatt *Draconomicon*, p. 8.

p. 304- Envol du dragon, in E. Drake, 2003, *Dragonology*, *the Complete Book of Dragons*, GB, Templar cy.

p. 315- Photographie extraite du film *Eragon* de S. Fangmeier, Twentieth Century Fox, 2006.

p. 386- Carte présentée au début de chaque roman du cycle *Eragon* de C. Paolini.

p. 473- Peinture de David Wyatt insérée au centre de l'illustration de couverture du roman d'Ursula Le Guin, 2001, *The Other Wind*, USA, Harcourt.

TABLE DES ANNEXES ICONOGRAPHIQUES

Annexe 1 - Dragons processionnels régionaux associés à une sainte....p.475
Annexe 2 - Représentations de dragons anciens....p.476
Annexe 3 - L'Hydre de Lerne....p.478
Annexe 4 - Le principe de l'hybridité des dragons anciens....p.479
Annexe 5 - La source de l'image du dragon selon David E. Jones....p.481
Annexe 6 - Le dragon de l'astronome ancien....p.481
Annexe 7 - Combat entre Tiamat et Marduk....p.482
Annexe 8 - Le dragon de l'alchimie....p.483
Annexe 9 - Dragons de l'héraldique....p.484
Annexe 10 - Dragons de l'enluminure....p.484
Annexe 11 - La constellation du dragon....p.485
Annexe 12 - Le dragon oriental....p.486
Annexe 13 - Le dragon à sept têtes de l'*Apocalypse*....p.487
Annexe 14 - L'Ouroboros....p.488
Annexe 15 - Le dragon infernal de l'Église....p.490
Annexe 16 - L'image du démon des livres d'Heures....p.491
Annexe 17 - L'exemple des saints....p.492
Annexe 18 - Le dragon, effigie protectrice et effrayante : emblème d'un peuple....p.493
Annexe 19 - Mélusine....p.494
Annexe 20 - Sainte Marguerite et le dragon....p.495
Annexe 21 - Saint Georges et le dragon....p.496
Annexe 22 - Le dragon et l'évêque....p.497
Annexe 23 - Cthulhu....p.497
Annexe 24 - Le dragon du conte....p.498
Annexe 25 - Le dragon de la science-fiction....p.499
Annexe 26 - Le dragon utilisé aujourd'hui à des fins décoratives....p.500
Annexe 27 - L'image de Smaug, deux artistes, deux époques, deux finalités....p.501
Annexe 28 - Le dragon des jeux vidéo et de l'Heroic Fantasy....p.502
Annexe 29 - Le dragon (pseudo-)scientifiquement étudié....p.503
Annexe 30 - Taille du dragon par rapport à l'homme....p.504
Annexe 31 – Représentation iconographique d'une métamorphose en dragon....p.505
Annexe 32 - Les ailes de différents dragons....p.506
Annexe 33 - L'évolution de l'importance récente accordée aux ailes du dragon....p.507
Annexe 34 - Le vol des dragons....p.508
Annexe 35 - Une pluralité d'aspects aujourd'hui, mais une morphologie immédiatement reconnaissable....p.509
Annexe 36 - Le dragon ancien ou moderne est carnivore....p.510
Annexe 37 - Le dragonnier....p.511
Annexe 38 - Un retour aux temps mythiques de la création du monde : violence paysagère et comportementale dans une esthétique de la couleur....p.512
Annexe 39 - Le combat de la Dragon Fantasy : une atmosphère de fin du monde....p.513
Annexe 40 – Des amis inséparables. Qui protège l'autre ?....p.513

TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS.....p.1
SOMMAIRE.....p.2
INTRODUCTION.....p.3

PREMIERE PARTIE : DU DRAGON ORIGINEL A LA FANTASY CONTEMPORAINE p.21
I – Le dragon, une création aussi ancienne que l'Homme p.23
1 - Du serpent au dragon p.23
a) Une figure universelle sous une multitude de noms p.29
b) La lente évolution d'une forme universelle.....p.37
c) La silhouette de l'héraldique p.41
d) L'image composite du prédateur de David E. Jones p.44
2 - Le mythe des origines, le premier mythe du dragon p.49
a) Le dragon antérieur à l'homme.....p.49
b) *Tiamat* ou l'hybridité du chaos originel p.52
c) L'hybridité fédératrice du dragon oriental.....p.57
3 - La maîtrise des quatre éléments, l'alchimie du dragon p.59
a) Le dragon de l'alchimie p.60
b) Un symbole des force telluriques p.64
c) Le dragon de la voûte céleste..... p.66
d) Les dragons de l'inconscient p.70
4 - Les dragons de l'Eglise ou le deuxième mythe du dragon.....p.74
a) Les références bibliques multiples.....p.75
b) Saint Michel contre le démon de l'*Apocalypse*, le combat à imiter.....p.76
c) La Bible et les moyens de combattre le dragon p.80
d) Un mythe du Mal imposé par l'image p.82

II – Le dragon, figure littéraire ancienne.....p.88
1 - Le gardien de trésor.....p.89
a) Le vrai trésor convoité par Siegfried p.90
b) Le trésor symbolique de Jason p.93
c) Les dragons du cycle arthurien p.95
2 - La métamorphose, un pouvoir privilégié p.100
a) Le dragon du Beaucaire, la cécité pour mieux voir p.102
b) Mélusine p.104
c) Les dragons de *L'enfer* de Dante, la *Divina Comedia*, XIVème siècle.....p.108
3 - La valse des dragons faire-valoir face aux héros solaires.....p.111
a) Un dragon en échange de gloire et de pouvoir pour Beowulf p.111
b) L'indispensable princesse.....p.114
c) La sainteté pour Georges p.118
d) Le contexte de la réapparition cyclique du dragon.....p.122

III – Les images du dragon au moment de la naissance de la Fantasy.....p.125
1 - Le dragon du XXème siècle, une créature technologique p.126
a) Paléontologie, informatique et les NTIC p.127
b) L'intermédialité et l'intermédialisation du dragon ancien p.132
2 - Le dragon moderne, un ensemble de figures selon le genre littéraire.....p.136
a) Le dragon puéril du conte, son évolution récente.....p.136
b) Le dragon de la science-fiction.....p.144

c) Le fantastique écarte le dragon p.151
3 - La Fantasy, ses ingrédients et les dragons p.156
a) Un mélange des littératures de l'imaginaire p.156
b) La contribution de Tolkien à la Fantasy p.161
c) Deux dragons de Tolkien, Glaurung et Smaug p.16

DEUXIEME PARTIE : LA MISE EN SCENE DES DRAGONS DANS LA FANTASY, HERITAGE ET RENOUVEAU p.171

I – Des dragons d'univers extrêmes p.176
1 - Le dragon semble indissociable de l'Heroic Fantasy p.176
a) L'Heroic Fantasy se distingue de la Fantasy p.177
b) Le dragon et l'Heroic Fantasy, un amalgame né des jeux p.180
c) Le dragon dévastateur de l'Heroic Fantasy p.183
2 - Analyse de deux univers draconiques p.187
a) Le monde primitif de D. Niles p.187
b) Le dragon référence de l'univers de Jo Walton p.193

II - Le dragon en toile de fond p.201
1 - Des bêtes indomptables dans l'univers d'*Harry* Potter p.202
2 - Les « swamp dragons » du *Discworld* de Terry Pratchett, un apport humoristique p.206
3 - Les « dragonets » de Pern, des animaux de compagnie p.209
4 - Le dragon, une transposition du cheval du *cowboy* p.215

III - L'image renouvelée du gardien de trésor p.222
1 - Wyrmfather, le gardien transcendé de R. Knaak p.223
2 - Kisanth/Goldmoon, un duel à mort arbitré par la déesse p.227
3 - Matafleur, le trésor particulier d'un dragon particulier p.231
4 - Le dragon de Gringotts de J.K.Rowling p.235

IV – La métamorphose, une aptitude fréquente mais secrète p.240
1 - Un pouvoir exercé à l'encontre d'un tiers p.244
a) La métamorphose punition de Paul B. Thompson p.244
b) La métamorphose salvatrice de Katharine Kerr p.247
2 - Un secret bien gardé p.251
a) La transformation : un moyen de défense inopiné p.251
b) La métamorphose : secret fatal p.255
3 - Métamorphose du dragon en humain par amour p.263
a) Révélation de la vraie identité p.264
b) L'identité réelle est connue des deux parties p.271
4 - Métamorphose d'un dragon en dragon p.274

V - Le vol, une capacité exigée des dragons de la Fantasy p.278
1 - Le dragon passeur vers le monde onirique p.279
a) La primauté de l'élément air p.281
b) Les autres caractéristiques de la mobilité p.284
c) Errol : un dragon de Fantasy peut-il ne pas pouvoir voler ? p.289
2 - L'aérodynamique du dragon p.294
a) Les éléments indispensables au vol : les ailes p.295
b) Le déplacement dans l'air p.303
c) L'extraordinaire sauvetage d'un dragon aux ailes brisées p.307
3 - L'apprentissage du vol du cavalier p.310
a) Le plaisir du premier vol p.311
b) L'apprentissage douloureux d'Eragon p.314

TROISIEME PARTIE : LA DRAGON FANTASY p.319

I - Les récurrences narratives de la Dragon Fantasy p.322
1 - Mise en évidence de la trame par l'étude de romans p.329
a) *Dragons of Autumn Twilight* (première partie)
M. Weis & T. Hickman, 1985, USA, TSR/ Wizards of the Coast p.329
b) «Dragonfly», *Tales of Earthsea,* U. Le Guin, 2001, USA,
Harcourt p.331
c) *Dragonknight*, D. K. Paul, 2006, USA, Waterbrook p.334
d) Tableau récapitulatif de la trame p.339
e) La Dragon Fantasy se distingue du conte p.342
2 - Les *mobiles littéraires* de la Dragon Fantasy p.344
a) Un héros en situation de décalage p.348
b) Un groupe hétéroclite multi-espèce p.352
c) Le héros au sein du groupe, un meneur involontaire p.354
d) La magie du héros p.357
e) Le mentor p.360
f) Le vrai nom, *the true name* p.363
g) Goldmoon, le modèle de la princesse de la Dragon Fantasy
(Weis & Hickman, 1984, *Dragons of Autumn Twilight*, USA,
TSR p.367
h) La première rencontre du dragon malfaisant p.370
3 – Analyse des *réseaux d'actions* spécifiques la Dragon Fantasy p.373
a) Cohabitation de points de vue divergents en situation
initiale p.374
b) Le périple de l'étape 3, un trajet à suivre sur une carte p.383
c) Le combat final de l'étape 4 et son symbolisme p.388

II - Le peuple dragon de la Dragon Fantasy p.396
1 - Un peuple aux origines mystérieuses p.398
a) Le dragon, créature originelle ou extraterrestre? p.398
b) Une créature divine pour E.E. Knight p.401
2 **-** L'individualisation p.402
a) Le nom et son choix p.402
b) L'image de la dragonne p.406
c) Une couleur pour chaque dragon p.411
3 - Etude ethnologique de la société draconique p.418
a) Territoire et populations draconiques p.418
b) L'habitat draconique p.419
c) La politique extérieure dans le cycle de Mystara de Gunnarsson p.424
d) L'évolution des rapports avec les humains p.427
4 - Le merveilleux magique et divin p.429
a) Préjugés de sorcellerie draconique p.429
b) Des pouvoirs magiques intrinsèques p.431
c) L'origine divine de la magie draconique des dragons de métal p.433
d) La déification d'un dragon p.435
III - Le dragon et son dragonnier p.438
1 - Des chevaucheurs de dragons p.439
a) *Riders* et *Highlord* p.439
b) Le chevalier dragon p.440
c) Le dragonnier/Le chevalier p.446
2 - Des transformations progressives visibles p.449
a) La dragonisation de l'humain p.449
b) L'humanisation du dragon p.451
c) La supériorité sociale du dragonnier p.453

3 - Les liens entre le dragon et le dragonnier.....p.455
a) Le lien mental, *the bond* … p.455
b) Une amitié exclusive p.459
c) Un lien à la vie, à la mort.....p.461

CONCLUSION.....p.465

ANNEXES ICONOGRAPHIQUES p.474

BIBLIOGRAPHIE.....p.514
SITES INTERNET.....p.528

INDEX NOMINUM p.529
INDEX RERUM.....p.533

TABLE DES ILLUSTRATIONS INSEREES DANS LE TEXTE p.536
TABLE DES ANNEXES ICONOGRAPHIQUES.....p.537