

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

LA SUBVERSION DU MANICHÉISME DANS LA SÉRIE *AMOS DARAGON*
DE BRYAN PERRO
SUIVI DE
LES MYSTÈRES DU GRAND CIRQUE TRIFLUVIEN

MÉMOIRE PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA
MAÎTRISE EN LETTRES

PAR
FRANCIS LEBLANC

JANVIER 2022

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

REMERCIEMENTS

Il est important pour moi de remercier ma directrice de maîtrise, Hélène Marcotte. Sans sa rigueur, sa patience et sa compassion, je ne serais jamais parvenu à terminer ce mémoire. Ses nombreux encouragements ont finalement eu raison du syndrome de l'imposteur qui m'accompagnait depuis le début de mes études.

Merci également au professeur Jacques Paquin, qui a influencé les balbutiements de ma partie création, ainsi qu'à l'enseignante Johanne Prud'homme, qui m'a accompagné au début de mon projet de recherche.

Un remerciement particulier à mes enseignants de l'UQAM, où j'ai complété la majorité de ma scolarité de maîtrise avant de changer d'établissement scolaire. Je n'oublierai pas les excellents cours de géocritique de Rachel Bouvet ni les conseils de mon ancien directeur, Sylvain Brehm.

Enfin, un grand merci à mes amis et à ma famille, qui ont toujours cru en moi. À Jacob, dont les idées et l'imagination ont alimenté ma création littéraire. À Caro, qui n'a cessé de m'encourager. Sans toi, ce mémoire ne serait pas le même.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
TABLE DES MATIÈRES.....	iii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I : L'INSTALLATION DES CODES DUALISTES.....	11
1.1 Les codes du bien.....	12
1.2 Les codes du mal.....	19
CHAPITRE II : L'INVERSION DES CODES DUALISTES.....	29
2.1 La manipulation, première étape du programme narratif.....	29
2.2 L'analogie des échecs.....	32
2.3 Les nouveaux personnages du bien et du mal.....	34
2.4 Le manichéisme de Barthélémy.....	41
CHAPITRE III : LE DÉPASSEMENT DES CODES DUALISTES.....	43
3.1 Les quatre éléments.....	44
3.2 Les valeurs de l'équilibre.....	49
PARTIE CRÉATION : <i>Les Mystères du Grand Cirque trifluvien</i>.....	55

CONCLUSION.....	131
ANNEXE 1.....	139
BIBLIOGRAPHIE.....	141

INTRODUCTION

La fantasy est aujourd'hui un genre hautement populaire, qui compose une importante part du marché de la littérature de masse. Depuis son émergence, notamment avec la publication du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien, en 1954, certaines caractéristiques, certains motifs se sont cristallisés au sein du genre. L'un de ces motifs est la représentation d'un combat entre les forces du bien et du mal, que l'on retrouve particulièrement dans la fantasy épique¹. Il ne faut pas chercher loin dans le corpus pour remarquer les oppositions manichéennes entre la lumière et les ténèbres : il suffit de

¹ Voir Jacques Baudou, *La fantasy*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2005, p. 45-46.

penser à Frodon contre Sauron (Le Seigneur des Anneaux), ou encore à Harry Potter contre Voldemort (Harry Potter). Et, plus près de nous, dans la série *Amos Daragon* de l'auteur québécois Bryan Perro, à « l'éternel combat entre le bien et le mal, entre le jour et la nuit, entre les dieux des mondes positifs et des mondes négatifs² ».

L'auteur de cette suite narrative, Bryan Perro, a déjà publié trois romans pour adultes³ lorsque son éditeur lui commande la série *Amos Daragon*. Passionné de théâtre et détenteur d'un baccalauréat en enseignement du théâtre de l'Université du Québec à Montréal (1992), il a également quelques pièces à son actif⁴. Fasciné par les mythologies et les légendes, et particulièrement par celles concernant le loup-garou québécois, il publiera plus tard, soit de 2008 à 2014, quatre tomes de sa série *Wariwulf*, qui porte, comme l'aspect phonétique et graphique du titre le laisse entendre, sur le thème du loup-garou.

Mais c'est avec la publication de la série *Amos Daragon* que Bryan Perro acquiert sa popularité. En seulement un an, Perro parvient à écrire les cinq premiers tomes de la série (respectivement *Porteur de masques*, *La clé de Braha*, *Le crépuscule des dieux*, *La malédiction de Freyja* et *La tour d'El-Bab*), qui paraissent en 2003. Il publie ensuite *La colère d'Enki* et *Voyage aux enfers* en 2004, puis *La cité de Pégase*, *La toison d'or* et *La*

² Bryan Perro, *Amos Daragon, L'intégrale 1 : tome 1 : Porteur de masques, tome 2 : La clé de Braha, tome 3 : Le crépuscule des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur, 2012, p. 10.

³ Bryan Perro, *Marmotte*, Shawinigan, Éditions Glanures, 1998, 164 p.; Bryan Perro, *Mon frère de la planète des fruits*, Québec, Les intouchables, 2001, 123 p. et Bryan Perro, *Pourquoi j'ai tué mon père*, Québec, Les intouchables, 2002, 134 p.

⁴ Bryan Perro, *Horresco Referens : Légendes théâtrales en démons majeurs pour acteurs-conteurs, sopranos de la rumeur : théâtre*, Shawinigan, Éditions Glanures, 1996, 94 p.; Bryan Perro, *Contes cornus, légendes fourchues : Légendes théâtrales en démons majeurs pour acteurs-conteurs, sopranos de la rumeur, théâtre*, Shawinigan, Éditions Glanures, 1997, 122 p.

grande croisade en 2005. Enfin, c'est en 2006 que la série de douze tomes se termine, avec l'arrivée du *Masque de l'éther* et de *La fin des dieux*. L'univers d'*Amos Daragon* s'étend avec la publication de *Al-Qatrum : les territoires de l'ombre*, en 2004, ouvrage qui se veut un bestiaire présentant les différentes créatures mythologiques peuplant le monde du personnage éponyme. Enfin, de 2011 à 2012, la trilogie *Le sanctuaire des braves* présente la suite des aventures d'Amos Daragon. La série originale, en plus d'avoir été traduite dans plus d'une vingtaine de langues, a également été transformée en mangas, et deux pièces de théâtre ont été inspirées par cette dernière : *Amos Daragon, la première aventure* (jouée à la Cité de l'énergie de Shawinigan de 2011 à 2014) ainsi que *Dragao, une aventure d'Amos Daragon* (jouée au même endroit, de 2015 à 2017). Enfin, une série télévisée animée par *Iceworks Animation* et diffusée sur la chaîne Ici Télé a débuté en 2021. Celle-ci présente la suite des aventures d'Amos, tout juste après les événements du *Sanctuaire des braves*.

Les douze tomes de la série *Amos Daragon* s'articulent autour du personnage principal qui donne le titre à la série. Amos est un jeune garçon de 12 ans menant une vie tranquille et modeste avec sa famille, jusqu'à ce qu'il apprenne qu'il a été choisi par la Dame blanche, la déesse de l'équilibre, pour devenir un porteur de masques. Ses principales tâches seront de récupérer les quatre masques élémentaires ainsi que les seize pierres de pouvoir (quatre pierres par masque) afin d'accroître son contrôle sur les éléments, en plus de rétablir l'équilibre entre les forces du bien et les forces du mal. Chaque tome présente en fait une situation concrète où il y a un déséquilibre entre les deux forces et où le protagoniste se voit obligé d'intervenir. La quête des masques de

pouvoir assure une certaine continuité au sein de la suite narrative, alors que les missions de protection de l'équilibre permettent à chaque roman d'être complet et de posséder une autonomie en soi. Le cycle se veut ainsi le récit d'explorations et d'affrontements successifs de la lumière et des ténèbres, au cours duquel le lecteur assiste à la transformation d'Amos, alors qu'il se distancie progressivement de l'idéologie dominante de sa société : le manichéisme.

Sur la série *Amos Daragon*, il existe très peu de recherches, hormis quelques courts articles qui s'intéressent davantage à l'auteur qu'à l'œuvre. Citons, en exemple, un article de Monique Noël-Gaudreault qui donne des informations contextuelles sur Bryan Perro et sur sa maison d'édition, *Les intouchables*⁵, ainsi qu'un article de Martine Brunet qui suggère des pistes d'exploration pédagogique auprès des enseignants du secondaire⁶. À ce jour, l'analyse la plus approfondie qui a été faite sur la série est le mémoire de maîtrise de Laurie Plourde, intitulé *La figure paradoxale des adolescents dans Amos Daragon de Bryan Perro : entre humanité et divinité*⁷. L'auteure s'intéresse particulièrement à l'étude des personnages de l'œuvre et emprunte une perspective sémiotique, s'appuyant notamment sur les travaux de Vincent Jouve quant à l'analyse des valeurs. Plourde porte davantage attention à ce qui relève de la littérature jeunesse dans le corpus qu'à ce qui concerne la fantasy, et cherche à démontrer comment les adolescents sont représentés tels des êtres contradictoires et paradoxaux. Elle explique que les quatre personnages

⁵ Monique Noël-Gaudreault, « Bryan Perro et la série *Amos Daragon* », *Québec français*, n° 139, automne 2005, p. 109-110.

⁶ Martine Brunet, « *Porteur de masques* de Bryan Perro », *Québec français*, n° 139, automne 2005, p. 111-112.

⁷ Laurie Plourde, *La figure paradoxale des adolescents dans Amos Daragon de Bryan Perro : entre humanité et divinité*, mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2017, 84 p.

principaux possèdent tant des caractéristiques humaines que divines, ce qui n'est pas banal puisque le conflit principal de la série oppose les humains aux dieux. Pour Plourde, l'hybridation entre l'humain et le divin chez les adolescents manifeste la valeur d'équilibre centrale au corpus. Un autre des objectifs de recherche de l'auteure est de démontrer « comment la diversité peut mener à l'unité⁸ », ce qu'elle fait en interprétant la scène finale de la série, où le conflit entre les dieux et les humains se termine et où l'équilibre est rétabli. Pour procéder à son analyse, Plourde compare les personnages humains aux personnages des dieux, tant sur le plan physique que sur le plan moral. C'est ainsi que les paradoxes inhérents à la condition adolescente peuvent être dégagés. Par exemple, l'auteure démontre que les personnages principaux possèdent des caractéristiques divines, telle que leur apparence physique qui suscite la crainte chez les hommes. C'est le cas notamment de Lolya, dont la peau noire effraie les mortels, ainsi que de Médousa, une gorgone à la peau verdâtre et aux cheveux serpentins⁹. Cette ambiguïté entre la nature mortelle et la nature divine des personnages, dans le contexte d'une guerre opposant les humains aux dieux, est une contradiction significative aux yeux de l'auteure. Dans sa conclusion, celle-ci « espère avoir montré que si la *fantasy* tend vers l'écriture formulaire et la réitération des schémas traditionnels, le cycle de Bryan Perro offre l'occasion à son jeune public de faire face aux paradoxes et aux contradictions de la vie sociale et personnelle¹⁰ ».

Pour notre part, nous nous intéresserons au dualisme entre le bien et le mal dans la série de Bryan Perro. Plus spécifiquement, nous chercherons à démontrer comment le

⁸ *Ibid.*, p. 17.

⁹ *Ibid.*, p. 27.

¹⁰ *Ibid.*, p. 80.

manichéisme, *topos* fréquent de la fantasy épique, est subverti par l'auteur en trois étapes bien définies : l'installation des codes dualistes, le renversement des codes dualistes et le dépassement des codes dualistes. Nous entendons par « code » un « système conventionnel, rigoureusement structuré, de symboles et de règles combinatoires¹¹ », ce qui renvoie ici à toutes les associations classiques de symboles du bien et du mal, de même qu'aux oppositions entre ceux-ci. Par exemple, le bien est souvent associé à la beauté tandis que le mal est associé à la laideur. Trois tomes de la série originale seront étudiés en profondeur : le premier, *Porteur de masques*, le dixième, *La grande croisade* ainsi que le douzième et dernier, *La fin des dieux*. Nous nous permettrons toutefois, au besoin, d'apporter certaines précisions issues des autres tomes du cycle. Nous insistons sur ces trois tomes d'abord parce que le premier tome correspond à la mise en place des codes dualistes (Amos est du côté du bien et il affronte les incarnations du mal), ensuite parce que c'est le dixième tome qui représente le plus explicitement l'inversion de ces codes (Amos est du côté du « mal » et il affronte les incarnations du « bien ») et, enfin, parce que le dernier tome présente la conclusion du cycle et le dépassement du manichéisme (Amos refuse les catégories du bien et du mal, et il choisit de les détruire pour les remplacer par une seule catégorie, c'est-à-dire l'équilibre).

Pour démontrer le processus de subversion mis en place par l'auteur, nous nous appuierons sur certains travaux de Philippe Hamon et de Vincent Jouve. Nous nous inspirerons ainsi des axes sémantiques de Philippe Hamon afin de regrouper certains personnages dans la même catégorie. L'auteur affirme que la signification d'un

¹¹ *Dictionnaire Larousse*, « Code », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/code/16882> (page consultée le 16 octobre 2020).

personnage est notamment déterminée par opposition avec les autres personnages : « Le signifié du personnage, ou sa "valeur", pour reprendre le terme saussurien, ne se constitue pas seulement par répétition [...] ou par accumulation et transformation [...], mais aussi par opposition, par relation vis-à-vis des autres personnages de l'énoncé¹² ». Pour mieux analyser ces relations, Hamon affirme, citant Todorov, qu'« il vaudrait mieux décomposer chaque image¹³ en traits distinctifs, et mettre ceux-ci en rapport d'opposition ou d'identité avec les traits distinctifs des autres personnages du même récit. On obtiendrait ainsi un nombre réduit d'axes d'opposition dont les diverses combinaisons regrouperaient ces traits en faisceaux représentatifs des personnages¹⁴ ».

Ces axes d'opposition, qu'Hamon nomme « axes sémantiques », sont des caractéristiques partagées par certains personnages, dont la mention est récurrente, et qui permettent de comparer les actants d'un récit selon les enjeux pertinents du texte. Les exemples les plus communs sont l'âge, le sexe et la classe sociale. Ainsi, dans un roman qui traiterait d'un conflit générationnel, il serait utile de classer les personnages selon l'axe sémantique de l'âge, et donc de porter une attention particulière à l'opposition jeunesse/vieillesse. En nous inspirant de ce concept, nous regrouperons certains personnages selon les axes sémantiques pertinents à l'analyse du manichéisme¹⁵. Par exemple, l'axe sémantique de l'apparence physique sera important puisque les personnages appartenant aux forces du bien se distinguent par leur beauté alors que ceux

¹² Philippe Hamon, « Pour un statut sémiologique du personnage », dans Roland Barthes, Wolfgang Kayser, Wayne Booth et Philippe Hamon, *Poétique du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2017, p. 128.

¹³ Le terme « image » est ici synonyme de « personnage ».

¹⁴ Tzvetan Todorov, *Poétique de la prose*, Paris, Éditions du Seuil, 1971, p. 15, cité par Philippe Hamon, « Pour un statut sémiologique du personnage », *op. cit.*, p. 129.

¹⁵ Contrairement à Philippe Hamon, nous sélectionnerons nos axes sémantiques uniquement en fonction du conflit entre le bien et le mal.

qui combattent pour le mal s'avèrent laids, voire repoussants. Nous étudierons conjointement les descriptions et les actions des personnages puisque, comme le souligne justement Hamon : « Toute analyse du récit est obligée, à un moment ou à un autre, de distinguer entre l'être et le faire du personnage, entre qualification et fonction¹⁶ ». Cette façon de faire nous permettra de donner un portrait plus complet des personnages retenus, dont nous étudierons aussi les valeurs.

Dans *Poétique des valeurs*, Vincent Jouve propose certains outils pour étudier les valeurs « paradoxales » ou « provocatrices » défendues par les personnages. Nous y reviendrons, particulièrement dans notre deuxième chapitre où est fait l'éloge du mal. Jouve explique que le désir d'un sujet pour un objet tend à valoriser positivement cet objet : « Cherchant à obtenir un objet, le personnage en fait un lieu d'investissement, valorisant ainsi ce qui, avant la lecture, pourrait apparaître soit comme indifférent, soit comme dévalué. [...] Le texte peut ainsi faire accepter, le temps d'une lecture, des valeurs non établies, voire déstabilisantes¹⁷ ». Par conséquent, la quête d'Amos, qui est ici de défendre les forces du mal, pousse le lecteur sinon à valoriser le « mal », du moins à accepter son droit d'exister.

Enfin, nous utiliserons, dans une certaine mesure, le programme narratif tel que décrit par Jouve. Le programme narratif consiste en une séquence de quatre phases comprenant la manipulation, la compétence, la performance et la sanction, qui correspondent aux moments-clés de l'intrigue d'un récit. Lors de la manipulation, le

¹⁶ Philippe Hamon, « Pour un statut sémiologique du personnage », *op. cit.*, p. 134.

¹⁷ Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, Paris, PUF, 2001, p. 33.

destinateur présente la quête au sujet, ce qui nous permet d'observer les enjeux qui influencent le héros à accepter celle-ci. Ensuite, la compétence correspond aux épreuves par lesquelles le héros acquiert les capacités requises pour la réussite de sa quête. Puis, lors de la performance, le héros utilise les aptitudes qu'il a obtenues lors de la phase précédente pour progresser dans sa mission et vaincre les obstacles qui se trouvent sur son chemin. Enfin, la sanction correspond à la réussite de la mission du héros. Il s'agit généralement de la conclusion du récit, et c'est à ce moment que l'ensemble de l'intrigue sera évalué et interprété. Dans notre mémoire, considérant l'espace alloué à la partie analytique et le fait que nous étudions plus en profondeur le premier et le dernier tomes de la série, nous nous intéresserons principalement à la manipulation et à la sanction.

Dans notre premier chapitre, nous analyserons la mise en place des codes traditionnels du manichéisme, en montrant comment le dualisme se manifeste esthétiquement, symboliquement et axiologiquement dans certains personnages significatifs du premier tome. Nous comparerons ainsi trois personnages du bien à trois personnages du mal. Au chapitre deux, nous verrons comment le dualisme est inversé dans le tome 10 de la série, en étudiant, en plus de certains personnages, la manipulation de la suite narrative et la métaphore du jeu d'échecs. Enfin, lors du troisième chapitre, nous montrerons de quelle façon le dualisme est dépassé dans la conclusion du cycle et est remplacé par la valeur de l'équilibre. Nous verrons quelles sont les deux principales stratégies contre le manichéisme utilisées par les auteurs de fantasy, soit la réhabilitation des « méchants » et l'éloge de l'équilibre, puis nous ciblerons ainsi certaines valeurs

morales associées à l'équilibre, comme l'ouverture à l'Autre et la tolérance, en plus d'analyser la dernière phase du programme narratif de l'œuvre, soit la sanction.

Dans la seconde partie de notre mémoire, consacrée à la création littéraire, nous présenterons un texte de notre cru, intitulé *Les Mystères du Grand Cirque trifluvien*. Cette œuvre présentera la ville de Trois-Rivières transformée en fête foraine diabolique. Depuis ce que le narrateur appelle « l'Apocalypse clownesque », clowns et forains dominent le monde et asservissent les humains, sur lesquels ils écrivent des romans-feuilletons afin de se divertir. Le narrateur est un clown aux pouvoirs divins du nom de Ducharme, qui transcrit les péripéties d'un petit groupe de survivants. Puisqu'il aura tous les pouvoirs et qu'il souhaitera obtenir un bon spectacle, Ducharme mettra plusieurs obstacles sur le chemin des survivants qui tenteront désespérément de rester en vie. La forme du récit correspond à la version la plus littérale d'un « narrateur-dieu », qui sait très bien qu'il écrit une histoire et qui utilise de nombreuses métalepses.

La narration est homodiégétique, mais à focalisation externe. Certains ressorts du roman-feuilleton seront employés, tels que l'écriture à tiroirs. L'illusion référentielle sera souvent brisée, si bien que le lecteur sera interpellé et que certains personnages seront parfois emprisonnés dans les notes de bas de pages du texte. Dans le Grand Cirque trifluvien, les êtres vivants se divisent en deux camps : celui de la loi et celui du chaos. Ducharme est une incarnation du chaos tandis qu'Astra, un ange aux grands pouvoirs, incarne les forces de la lumière et de la loi. Une grande guerre se prépare entre les deux forces pour posséder la Trifluvie et les personnages principaux, qui sont du côté du chaos,

chercheront à vaincre Astra tout en se libérant de Ducharme. L'œuvre relève donc de la fantasy en raison du conflit manichéen, d'un monde imaginaire (le Grand Cirque) et de la présence d'un surnaturel naturalisé (magie, dragons-clowns, etc.). C'est par la présence, l'analyse et l'exploitation du manichéisme que la partie analytique de ce mémoire est reliée à la partie création.

CHAPITRE I

L'INSTALLATION DES CODES DUALISTES

Comme l'indique Anne Besson dans son *Dictionnaire de la fantasy* : « L'opposition manichéenne entre le bien et le mal, la lumière et les ténèbres, domine la fantasy depuis ses tout débuts¹⁸ ». Cependant, dans un autre de ses ouvrages, l'auteure précise que plusieurs écrivains du genre préfèrent éviter ou subvertir un tel *topos* : « Mais même le sens affaibli de "manichéisme", pris comme désignant l'opposition morale stricte entre un Bien et un Mal clairement identifiés, correspond rarement à la réalité des œuvres, tout simplement parce qu'il s'agit d'un reproche souvent formulé à l'égard de la *fantasy*, que celle-ci a le plus souvent à cœur, non seulement d'éviter, mais encore de

¹⁸ Anne Besson, « Loi et chaos », *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 230.

prendre à revers¹⁹ ». Bryan Perro, avec son cycle *Amos Daragon*, fait partie de ces auteurs qui subvertissent le manichéisme. Mais pour subvertir un concept, il faut d'abord montrer que l'on en connaît les mécanismes. C'est ainsi que Perro entame sa série en installant un manichéisme qui respecte les codes traditionnels du bien et du mal²⁰. Le présent chapitre de ce mémoire aura pour objectif de démontrer comment le premier tome du cycle *Amos Daragon*, intitulé *Porteur de masques*, est représentatif des codes habituels du manichéisme. Pour ce faire, nous comparerons certains personnages représentant les forces du bien à d'autres personnages représentant les forces du mal, en nous attardant aux principaux éléments les rattachant à l'un ou à l'autre de ces deux camps. Trois personnages de la lumière nous intéressent, soit Crivannia, Barthélémy et Jaune-le-purificateur, de même que trois personnages des ténèbres : Karmakas, Seth et Médousa.

1.1 Les codes du bien

Crivannia, princesse des eaux, est une sirène²¹ qu'Amos rencontre alors qu'il collecte des fruits de mer sur une plage. Celle-ci perd la vie peu après sa rencontre avec le garçon, mais elle n'en est pas moins importante, puisqu'elle est la destinatrice du premier tome. C'est en effet la femme-poisson qui donne à Amos sa première mission, celle

¹⁹ Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 173-174.

²⁰ Ces codes sont bien résumés dans *Le mythe du héros* de Philippe Sellier. Son tableau sur la solarité du héros regroupe toutes les associations traditionnelles du bien et du mal que nous pouvons retrouver dans l'œuvre de Perro : bien-lumière-beauté et mal-ténèbres-laidier-serpent. Voir l'annexe 1.

²¹ Il peut sembler étonnant que les sirènes dans *Amos Daragon* soient associées au bien, puisque dans la mythologie grecque, « Elles étaient aussi malfaisantes et redoutables que les Harpies et les Érinyes » (Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, « Sirènes », *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1969, p. 888). La première réaction d'Amos devant Crivannia en est une d'inquiétude, mais la princesse des eaux lui explique aussitôt que les légendes au sujet des sirènes sont fausses et que ce sont plutôt leurs ennemis, les merriens, qui charment les marins avant de les noyer (Bryan Perro, *Amos Daragon, L'intégrale I : tome 1 : Porteur de masques, tome 2 : La clé de Braha, tome 3 : Le crépuscule des dieux*, Shawinigan, Perro éditeur 2012, p. 21-22).

d'aller porter une pierre blanche à Gwenfadrille, la reine des fées. Amos quitte dès lors sa chaumière afin d'entreprendre son dangereux périple. La mort de Crivannia aux mains des merriens est interprétée comme une attaque des créatures de la nuit (merriens) contre celles du jour (sirènes) : « Mais voici que, depuis peu, les êtres de la nuit ont repris le combat. L'attaque des merriens contre les sirènes en est le meilleur exemple²² », affirme Gwenfadrille. Dans cette perspective, Crivannia appartient aux forces de la lumière et son décès est le premier indice de la guerre entre le bien et le mal.

Le second personnage d'importance est le chevalier Barthélémy. Celui-ci fait partie de l'Ordre des chevaliers de la lumière, dont il deviendra le dirigeant à la fin du premier tome. La mission des chevaliers de la lumière est de combattre les forces du mal; ainsi, l'allégeance de ce personnage est explicite. Il s'agit d'un adjuvant d'Amos, ainsi que l'un de ses bons amis²³.

Enfin, le troisième personnage pertinent est Yaune-le-Purificateur, chef des chevaliers de la lumière et maître de la ville de Bratel-la-Grande. Lorsqu'Amos le rencontre pour la première fois, Yaune est un homme dogmatique qui mène une guerre acharnée contre les créatures du mal et qui organise quotidiennement des bûchers afin de brûler tous ceux qu'il croit être des sorciers ou des sorcières. Son rôle actantiel au premier tome est celui d'un opposant, car lorsqu'Amos le rencontre, il tente d'accuser

²² Bryan Perro, *Amos Daragon, L'intégrale I : tome 1 : Porteur de masques, tome 2 : La clé de Braha, tome 3 : Le crépuscule des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur 2012, p. 132. Désormais, les références à cet ouvrage, selon le tome cité, seront indiquées par le sigle PM, le sigle CB ou le sigle CD, suivi de la page, et placées entre parenthèses dans le corps du texte.

²³ Si nous l'avons sélectionné pour l'analyse, c'est parce qu'il prendra une grande importance dans le deuxième chapitre de notre mémoire, consacré au tome 10 de la série.

faussetement son ami Béorlf de sorcellerie. Notons au passage que Yaune apporte une première nuance dans le manichéisme de la série puisque, malgré son allégeance au camp du bien, il se révèle hypocrite, menteur et assoiffé de pouvoir. Il changera d'ailleurs de camp au cours du récit : s'il est un fervent défenseur de la lumière au début, il deviendra par la suite l'allié du dieu obscur Seth et combattra pour les forces du mal²⁴.

Nous sommes maintenant en mesure de dégager les traits et les symboles récurrents qui caractérisent les incarnations du bien. La première caractéristique que nous dégagerons de nos personnages n'est pas un symbole, mais plutôt un axe sémantique : celui de l'apparence physique. Ainsi, la silhouette de Crivannia est qualifiée d'« impressionnante », et le bestiaire en annexe du roman souligne que les sirènes sont « généralement de très belles femmes » (PM, p. 650). Crivannia précise que la beauté est la seule chose qui différencie physiquement son peuple de leurs maléfiques ennemis, les merriens (PM, p. 21). Une première opposition se dessine déjà entre les forces du bien et celles du mal : les créatures du bien sont agréables à regarder tandis que celles du mal sont laides et mesquines. Quant à Barthélémy, il est complimenté par Amos lors de leur première rencontre : « Un seul chevalier de votre stature aurait tôt fait de s'emparer de toutes les terres d'Omain [...] » (PM, p. 41). On devine par cet extrait que Barthélémy a une stature impressionnante. Celui-ci, d'ailleurs, juge qu'Amos et sa famille ne sont pas des sorciers, car les sorciers « n'ont ni leur allure ni leur élégance », ce qui, encore une fois, établit un parallèle entre une apparence physique favorable et le camp du bien. Le personnage de Yaune, enfin, est décrit par le narrateur comme « imposant, solide et dont

²⁴ À l'instar de Barthélémy, il prendra une importance cruciale dans le tome 10 et sera analysé de nouveau dans notre deuxième chapitre.

l'expression solennelle impose le respect » (PM, p. 68). Mais ce personnage est particulier pour l'analyse du manichéisme, car il est un traître. Sa chute coïncide avec sa transformation physique et symbolique, qui est soulignée par Junos :

Yaune, cet ancien chevalier de la lumière, avait eu naguère une beauté virile et sauvage. Son pouvoir de séduction était grand et les gens lui faisaient facilement confiance. L'homme qui se trouvait devant Junos n'avait plus aucun de ces attributs. Avec son œil de reptile, sa cicatrice au visage et son tatouage sur le front, il était devenu un monstre transpirant la haine et le mépris, la convoitise et le désir de vengeance. (CB, p. 349-350)

Ce passage démontre comment la beauté du personnage est tributaire de son allégeance au bien, puisque sa trahison s'accompagne de son enlaidissement.

Une seconde caractéristique du bien, venant rehausser la beauté et le rayonnement des personnages, n'est autre que la lumière. Dès la rencontre entre Amos et la sirène Crivannia, l'image de la lumière est évoquée : « Tout à coup, une douce lumière bleue enveloppa le sol et les petites parois rugueuses des murs mal taillés. De petites flaques d'eau brillaient. C'était magnifique. Chacune des gouttes avait sa propre teinte de bleu. Cette lumière envahissait l'intérieur de la grotte » (PM, p. 20). La sirène explique que son peuple possède le pouvoir de faire jaillir la lumière de l'eau, puis le personnage est ensuite présenté : « Ses longs cheveux avaient la couleur pâle du reflet d'un coucher de soleil sur l'océan » (PM, p. 21). En seulement deux paragraphes, le champ lexical de la lumière se fait omniprésent et cette dernière comparaison, qui vient associer la blondeur de la sirène aux rayons du soleil, ne fait qu'accentuer le symbole. Les personnages de Barthélémy et de Yaune ont également un lien avec la lumière, car ils sont tous deux des

« chevaliers de la lumière », un ordre de soldats dont la devise est « Que la lumière vous porte ! » (PM, p. 41). Barthélémy est toujours vêtu de l'uniforme de son ordre, c'est-à-dire « Une large épée, un bouclier arborant l'image d'un soleil rayonnant et une armure qui étincelait à la lumière du jour comme un miroir » (PM, p. 40). Quant à Yaune, il est vêtu d'une armure qui a la couleur de l'or et d'un casque orné de deux ailes blanches (PM, p. 68). À priori, ces dernières images ne paraissent pas liées à la lumière, mais Gilbert Durand explique que : « Les images ornithologiques renvoient toutes au désir dynamique d'élévation, de sublimation. [...] Bachelard esquisse une "ptéropsychologie" où convergent l'aile, l'élévation, la flèche, la pureté et la lumière²⁵ ». L'image de l'aile et celle de la lumière relèvent donc d'un même symbolisme pour l'imagination. Les ailes qui ornent le casque de Yaune prennent alors tout leur sens. Quant à son armure d'or, Durand ajoute : « que l'or en tant que reflet [...] constelle avec la lumière et la hauteur et [...] surdétermine le symbole solaire²⁶ ». Qui plus est, selon Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, « Dans la tradition grecque, l'or évoque le soleil et toutes ses symboliques [...] »²⁷. Par conséquent, les symboles ouraniens du soleil, de la lumière, du reflet et de l'or foisonnent dans l'apparence de nos trois personnages, au point qu'ils en sont éblouissants. Ainsi, nous pouvons apercevoir une association entre le bien et le symbole de la lumière.

Deux valeurs du bien peuvent être dégagées des discours et des actes des personnages : la bonté et l'honneur. Notons que selon Vincent Jouve, « il n'y a, pour un personnage, que trois façons de manifester des valeurs : sa vision du monde passe par ce

²⁵ Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Malakoff, Dunod, 1984, p. 145.

²⁶ *Ibid.*, p. 166.

²⁷ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, « Or », *Dictionnaire des symboles*, *op. cit.*, p. 707.

qu'il pense, ce qu'il dit et ce qu'il fait²⁸ ». Ainsi, lorsque Amos rencontre Crivannia, blessée mortellement, et qu'il lui propose de la soigner, celle-ci « sourit tendrement » et répond : « tu es gentil, jeune homme » (PM, p. 22). La sirène insiste également sur le fait « qu'elle n'est pas l'ennemie des humains », « qu'elle ne fera pas de mal à Amos » et « qu'elle ne fait pas de mal aux hommes » (PM, p. 20). Elle reproche aux merriens « d'envoûter les hommes avec leur chant pour ensuite les noyer et les dévorer » (PM, p. 21), ce qui nous fait comprendre qu'elle n'apprécie pas la cruauté²⁹. Quant à Barthélémy, il intercède auprès de son seigneur, Yaune, lorsque celui-ci cherche à punir Amos d'un affront. Le chevalier s'agenouille devant son maître et l'implore de pardonner à Amos, dont il se porte garant, car celui-ci est un enfant. Le père d'Amos intervient alors : « Barthélémy est un homme bon et je comprends qu'il désire protéger des voyageurs avec lesquels il s'est lié d'amitié. La famille Daragon le remercie de tout cœur » (PM, p. 70). En plus d'être bon, Barthélémy est un homme honorable, qui respecte son code de chevalerie de même que les lois de son royaume. Ainsi, lorsque les chevaliers de la lumière sont sauvés par Junos, Barthélémy juge qu'ils ont une dette envers cet homme :

Yaune, ne devrions-nous pas écouter ce que cet homme a à nous proposer ? Nous lui devons la vie, et, sans son courage, cette cité serait encore aux mains de nos ennemis. Par respect pour les exploits de ses hommes et par reconnaissance envers eux, je suis prêt à leur prêter allégeance. [...] Lorsqu'un seigneur est juste et bon, un chevalier doit se soumettre et reconnaître la valeur de celui qui demande une alliance. (PM, p. 207)

Qui plus est, comme le mentionne Yaune, un « chevalier ne peut ni mentir, ni tricher » (PM, p. 72), ce qui laisse entendre que les chevaliers de la lumière valorisent l'honnêteté.

²⁸ Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, op. cit., p. 35.

²⁹ Comme Crivannia meurt dans les toutes premières pages du roman, il est difficile d'analyser ses actions, valeurs et motivations. C'est la raison pour laquelle nous ne pouvons la rattacher à la valeur de l'honneur.

C'est d'ailleurs en apprenant que Yaune lui a menti que Barthélémy décide de se rebeller contre lui, alors que sa loyauté lui était jadis acquise.

Le personnage de Yaune est plus complexe, car il s'agit d'un hypocrite : les valeurs manifestées par ses paroles s'opposent aux valeurs manifestées par ses actions. Même si Yaune affirme qu'il ne ment ni ne triche jamais, cela se révélera faux. Yaune a menti à Barthélémy en lui faisant croire que son père était mort au combat contre les gorgones, alors qu'en vérité, Yaune l'a assassiné pour s'emparer d'un trésor. Pour juger les sorcières, Yaune a instauré un procès, appelé le « jeu de la vérité », qui demande à un accusé de piger un papier pour déterminer s'il est coupable ou innocent. S'il pige le papier sur lequel il est inscrit « innocent », « la lumière » l'aura acquitté, mais s'il pige le papier « coupable », « la lumière » l'aura condamné. Or, ce qu'Amos découvre, c'est que Yaune triche en inscrivant « coupable » sur les deux papiers, de façon à ce que tous les accusés soient jugés coupables et ensuite brûlés. Il ne s'agit pas d'une conduite honorable. Cela nous indique également que Yaune manque de bienveillance, car il tue des centaines d'innocents au nom de la lumière et de la vérité, sans compter qu'il a assassiné le père de Barthélémy par cupidité. À la fin du roman, il s'associera à Seth, un dieu du mal, dans le seul but d'obtenir sa vengeance sur Amos et sur Barthélémy. Pourtant, en paroles, Yaune assure que ses actions sont honorables : « La vérité et la lumière sont nos guides et, jusqu'à présent, nos intuitions furent justes et nos actions, héroïques » (PM, p. 68-69).

Nous allons à présent comparer nos trois personnages afin de dégager les images et les valeurs associées aux forces du bien. Tout d'abord, leur apparence physique est valorisée positivement par les autres personnages, ce qui semble déjà contraster avec les créatures associées au mal. Ensuite, les trois personnages sont associés à la lumière, que ce soit par leur corps, leur habit, l'organisation à laquelle ils appartiennent ou encore par leurs pouvoirs. Deux d'entre eux manifestent les valeurs de la bonté et de l'honneur par leurs actions et leurs paroles; le troisième, Yaune ne les exprime que par ce qu'il dit, ses actions étant influencées par la cruauté et la perfidie.

Sur le plan des rôles actantiels, nous remarquons que les personnages du bien sont des alliés d'Amos, le personnage principal de la série : en tant que destinatrice, Crivannia est celle qui confie sa quête à Amos et en tant qu'adjuvant, Barthélémy aide Amos à réussir sa quête. Cela prouve que nous sommes dans une situation manichéenne, car le personnage principal combat aux côtés des forces de la lumière contre le mal. Une irrégularité peut toutefois être identifiée par l'analyse de Yaune, qui est plutôt un opposant puisqu'il cherche à tuer Béorlf au nom de ce qu'il considère « le bien ». Cet épisode permet d'ailleurs d'apporter une première nuance au manichéisme : les personnages du bien ne sont pas tous bons, ce qui pourrait sembler paradoxal. Toutefois, le passage de Yaune vers les forces du mal corrige la situation. C'est ce qui explique qu'en changeant de camp, Yaune perd les attributs physiques qui sont associés à la beauté et à la lumière. Mais avant de pouvoir affirmer que des codes dualistes sont installés par Perro, ce qui est, rappelons-nous, l'objectif de ce chapitre, il faut se pencher sur les personnages associés au mal.

1.2 Les codes du mal

Trois personnages sont associés aux forces du mal, soit Karmakas, Seth et Médousa. Certaines de leurs caractéristiques sont en opposition avec celles des personnages du bien.

Karmakas est l'opposant principal du tome 1 de la série *Amos Daragon*. Fervent serviteur du dieu maléfique Seth, il possède une armée de gorgones et souhaite anéantir les chevaliers de la lumière afin de récupérer l'œuf de basilic que Yaune, le chef des chevaliers, lui a volé. Il compte ensuite utiliser le basilic pour conquérir le reste du monde. Son ambition est de devenir un demi-dieu du mal et, obéissant à Seth, « d'étendre le pouvoir des ténèbres sur la Terre » (PM, p. 173). Il fait partie de la race des nagas, c'est-à-dire des hommes-serpents, et il possède le pouvoir de contrôler « tout ce qui rampe, qui mord et qui [...] possède du venin » (PM, p. 109). Seth, pour sa part, est le dieu de la jalousie et de la trahison. Il fait partie du panthéon du mal et c'est lui qui a ordonné à son serviteur, Karmakas, de conquérir le monde en son nom. Il ne prend pas activement part au combat, mais c'est lui qui tire les ficelles et qui est à l'origine de l'attaque des créatures du mal contre les créatures du bien. Enfin, Médousa est une gorgone adolescente qui combat dans l'armée de Karmakas. Elle considère celui-ci comme un père. Elle sera envoyée pour séduire Béorff, le meilleur ami d'Amos, et lui dérober le pendentif contenant le basilic³⁰.

³⁰ Nous l'avons sélectionnée, d'une part, parce qu'elle fera partie des personnages principaux de la série et, d'autre part, parce qu'à l'instar de Yaune, elle change d'allégeance au cours du roman.

La laideur est le premier trait partagé par deux des personnages du mal. Karmakas, en plus d'avoir des ongles « affreusement » longs, est qualifié « d'être monstrueux » (PM, p. 108) par Béorf. Une appréciation du physique de Seth est donnée par le narrateur, lorsqu'il est affirmé qu'« il était effrayant à voir » (CB, p. 307), et Seth lui-même, dans le tome 10, juge sa propre apparence monstrueuse. En effet, lorsque Barthélémy demande à Seth pourquoi il l'a contacté par l'entremise de la belle déesse Zaria-Zarenitsa et non en personne, le dieu lui répond : « Parce qu'une belle femme gagne beaucoup plus vite la confiance d'un preux chevalier qu'un monstre comme moi par exemple, avec une jolie tête de serpent... tu comprends ?³¹ ». Dans son mémoire, Laurie Plourde analyse la description de Seth afin de démontrer que le physique des dieux est impressionnant et conclut en soulignant que l'apparence de Seth est propre à effrayer ceux qui le voient : « Nous n'avons qu'à prendre pour exemple le dieu Seth : "Au centre de la chapelle, un homme à tête de serpent était assis sur un trône en or. Sa peau était rouge clair et ses mains ressemblaient à de puissantes pattes d'aigle". L'apparence de cette entité suprême n'est pas rassurante³² ». Quant à Médousa, elle fait figure d'exception puisqu'elle est décrite comme « d'une grande beauté » par Béorf : « son capuchon, bien calé sur le haut de son nez, laissait entrevoir un joli visage et une belle bouche. Ses lèvres étaient brunes et pulpeuses. Quelques jolies têtes de serpents, dorées et sans aucune malice, sortaient de sa capuche en faisant bouger lentement le tissu. Sa peau était d'un joli vert pâle. » (PM, p. 137). Cependant, cette beauté est temporaire. Comme l'explique Médousa à Béorf, les

³¹ Bryan Perro, *Amos Daragon L'intégrale 4 : tome 10 : La grande croisade, tome 11 : Le masque de l'éther, tome 12 : La fin des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur, 2013, p. 102. Désormais, les références à cet ouvrage, selon le tome cité, seront indiquées par le sigle GC, le sigle ME ou le sigle FD, suivi de la page, et placées entre parenthèses dans le corps du texte.

³² Laurie Plourde, *La figure paradoxale des adolescents dans Amos Daragon de Bryan Perro : entre humanité et divinité*, mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2017, p. 23.

gorgones se transforment dès qu'elles atteignent l'âge de dix-neuf ans et demi et, à ce moment, elles deviennent extrêmement laides (PM, p. 143). Médousa semble donc destinée à devenir repoussante lorsqu'elle atteindra l'âge adulte³³. Qui plus est, malgré le jugement subjectif de Béorff, qui est particulièrement ouvert d'esprit, Médousa devra se dissimuler avec une cape et un large capuchon dans les tomes suivants, car les humains réagissent fort négativement à son physique :

Ce terme [maléfique] est également utilisé pour désigner Médousa la gorgone. Cette dernière a un physique extraordinaire avec sa peau verte, ses ailes, ses pieds palmés et ses cheveux-serpents. Son physique déconcertant suscite souvent la peur, ce qui n'est pas étranger au fait qu'elle soit considérée comme étant une « créature démoniaque ». Afin de ne pas attirer l'attention inutilement, il arrive que Médousa reste en retrait : « Encore une fois, vu son apparence singulière, il était préférable que la gorgone ne se montre pas³⁴ ».

Mais la laideur des personnages s'accompagne également d'un autre trait qui vient rehausser leur apparence monstrueuse : chacun est associé, d'une façon ou d'une autre, au serpent. Ils s'y identifient notamment par leur apparence physique. Comme nous l'avons mentionné, Karmakas appartient à l'espèce des nagas, créatures hybrides mi-hommes, mi-serpents. La première description qui en est faite introduit aussitôt la thématique ophidienne :

Ses yeux lumineux étaient jaune clair, avec des pupilles allongées qui se dilataient et se contractaient sans arrêt. Des écailles recouvraient ses mains, ses bras et son cou, montant jusque derrière sa tête [...]. Il avait les ongles affreusement longs et laissait sortir de sa bouche, remplie de dents de serpent, une langue fourchue [...]. Dépourvu de jambes,

³³ Néanmoins, Médousa conservera sa beauté lorsqu'elle atteindra dix-neuf ans et demi, car, nous le découvrirons plus tard, elle appartient à une différente sous-race de gorgone. Notons qu'elle aura quitté le camp du mal à ce moment-là, ce qui pourrait expliquer pourquoi la laideur ne la caractérisera jamais.

³⁴ *Ibid.*, p. 22.

son corps se terminait par une très longue queue de serpent grise, parsemée de quelques taches noires. (PM, p. 108)

Qui plus est, ce sorcier est capable de contrôler les reptiles, de faire apparaître un nuage toxique (qui n'est pas sans rappeler l'empoisonnement et le venin), de se transformer en serpent gigantesque et de provoquer une pluie de vipères. Il possède sous ses ordres une armée de vipères et de gorgones, de même qu'un basilic, dont le corps : « rappelait celui d'un serpent » (PM, p. 190-191).

Seth, pour sa part, est toujours décrit de la même façon : un dieu à la tête de serpent. Enfin, Médousa, en sa qualité de gorgone, a la peau verte et écailleuse et, surtout, des cheveux serpentins. Cette association entre le mal et les serpents dans l'imaginaire judéo-chrétien est mise en évidence par Lauren Berman, qui explique que, dans la Genèse, Lucifer en personne est symbolisé par un reptile (parfois dragon, parfois serpent³⁵). Berman ajoute que : « the serpent is sometimes portrayed with the icon of a woman's head to symbolise lust and temptation³⁶ ». Ces concepts de luxure et de tentation font notamment référence à Ève qui, séduite par un serpent, vole la pomme du jardin d'Éden, ce qui serait, selon la Bible, à l'origine du mal chez l'être humain³⁷. Ce mythe se retrouve en filigrane dans un épisode du premier tome d'Amos Daragon : Amos

³⁵ Il serait cependant faux d'affirmer que le serpent est toujours considéré comme maléfique. Selon *l'Encyclopédie des symboles*, « il est lui-même, à son essence, un couple d'opposés aux dimensions cosmiques qui réunit les valeurs du jour et de la nuit, du bien et du mal, de la vie et de la mort, du masculin et du féminin » (Michel Cazenave, « Serpent », *Encyclopédie des symboles*, Paris, Livre de poche, 1996, p. 623). Cependant, comme *Amos Daragon* est un livre québécois, nous retenons surtout l'interprétation judéo-chrétienne du serpent.

³⁶ Lauren Berman, « Dragons and serpents in J.K. Rowling's *Harry Potter* series: are they evil ? », *Mythlore: A journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoetic Literature*, vol. 27, n° 1 (2008), p. 46.

³⁷ Notons que la pomme du jardin d'Éden, qui représente le fruit défendu, provient justement de l'arbre de la connaissance du bien et du mal.

confie un pendentif magique à son meilleur ami Béorf et lui demande de le protéger à tout prix des gorgones. Médousa, la jolie gorgone aux cheveux serpentins, séduit toutefois Béorf et obtient le pendentif, ce qui conduit à la pétrification de l'hommanimal. Des échos de la Genèse se retrouvent donc dans le récit de séduction de Béorf par une femme-serpent. Mentionnons que le personnage de Yaune, lorsqu'il passe dans le camp du mal, reçoit l'œil de Seth, ce qui l'associe dès lors aux serpents.

Le symbole de l'obscurité est également présent chez Karmakas et chez Médousa, car l'armée de gorgones, qui est dirigée par Karmakas et dont Médousa fait partie, ne frappe que la nuit. En fait, ces personnages adoptent un mode de vie nocturne plutôt que diurne. Cependant, c'est surtout sous forme de métaphore, par le regard des autres, qu'ils seront associés aux ténèbres. Ainsi, les chevaliers de la lumière qualifient l'armée de gorgones « d'ennemi invisible, toujours caché dans les profondeurs des ténèbres », de « guerriers de la nuit » ainsi que de « mal obscur » (PM, p. 54). Selon l'*Encyclopédie des symboles*, « l'obscurité est le symbole à la fois complémentaire et opposé de la lumière. [...] Les ténèbres sont avant tout l'image de l'éloignement de Dieu, celle du monde souterrain et obscur de l'Au-delà et des ennemis de la clarté et de l'illumination³⁸ ». Dans les extraits précédents, c'est l'opposition, bien plus que la complémentarité, qui marque la relation de la lumière aux ténèbres. Notons que ce sont les chevaliers de la lumière qui qualifient ainsi l'armée de Karmakas. C'est donc sous l'angle de la peur et de l'altérité que la nuit est d'abord considérée. Les chevaliers ferment les portes de leur ville dès que le soleil se couche et ils refusent de les rouvrir, se contentant d'écouter avec terreur les horribles cris des gorgones par-delà leurs murailles. Le jour est associé à la sécurité et la

³⁸ Michel Cazenave (dir.), « Obscurité », *Encyclopédie des symboles*, op. cit., p. 462.

nuit au danger, car c'est à ce moment que Karmakas et les gorgones font progresser leur conquête du royaume des chevaliers. Pour ce qui est de Seth, sa relation avec l'obscurité existe essentiellement sous forme de métaphore : son objectif principal, qu'il confie à Karmakas, est « d'étendre le pouvoir des ténèbres sur la Terre » (PM, p. 173). Le mot « ténèbres » désigne ici la domination des dieux du mal et non l'absence littérale du soleil, mais il n'en demeure pas moins qu'un lien direct est établi entre le mal, Seth et la forme figurative du terme « obscurité ». Enfin, dans le lexique mythologique en annexe de tous les tomes de la série, dans lequel Bryan Perro répertorie ses emprunts aux mythologies du monde, Seth est présenté comme « le dieu de l'Obscurité et du Mal » (PM, p. 644) dans la mythologie égyptienne.

Nous allons maintenant observer leurs valeurs, en l'occurrence la cruauté et la perfidie. Tout d'abord, la méchanceté de Karmakas se manifeste dans la plupart de ses actions : celui-ci, dans sa quête pour retrouver l'objet magique que Yaune lui a dérobé, n'hésite pas à éliminer autant d'innocents que possible. En effet, il demande à son armée de gorgones de pétrifier tous les habitants des villages qu'il croise sur sa route, sans faire preuve de la moindre pitié. Son désir de vengeance est tel qu'il fera pétrifier les chevaliers de la lumière. Amos Daragon, dont les jugements sont rarement invalidés par les événements, juge d'après les actes de Karmakas que « l'ennemi de Bratel-la-Grande [Karmakas] [...] devait être malicieux, perfide et très dangereux » (PM, p. 103). Le nagas va également torturer Béorf afin d'obtenir des informations à propos de son pendentif. Il s'adonne donc aux massacres et à la torture afin d'obtenir ce qu'il désire.

Enfin, pour se venger d'une trahison de son peuple, il extermine même les habitants de sa propre ville.

Cette action lui a attiré la sympathie de Seth : « Devant cet acte cruel, Seth, le puissant dieu à tête de serpent, s'était manifesté et lui avait offert un œuf de coq pour le récompenser de sa perfidie et de sa méchanceté » (PM, p. 171). Seth et lui s'avèrent donc immoraux, c'est-à-dire qu'ils valorisent positivement les actions qui sont contraires à la morale. Tel que mentionné dans l'extrait précédent, Karmakas se montre perfide en plus d'être cruel. Ainsi, avant de torturer Béorf, il tentera de le manipuler en lui faisant croire qu'il est son ami. Il demandera également à sa propre fille, Médousa, de séduire Béorf afin d'obtenir des informations, ce qui n'est pas une stratégie honorable.

Médousa est sans doute le personnage qui, dans le premier tome, évolue le plus en termes de personnalité et de valeurs. Au départ, lorsqu'elle combat pour le mal, elle manipule Béorf et se moque par la suite de lui : « Je ne t'aime pas, je te déteste. Si tu te servais plus souvent de ton cerveau que de ton estomac, tu aurais rapidement compris que je jouais la comédie. C'était tellement facile de te faire croire que j'étais ton amie ! Je n'ai aucun mérite, mon cher Béorf. Tu es si stupide ! » (PM, p. 164). Ce laïus nous apprend que Médousa ne se contente pas d'obéir aux ordres : elle éprouve manifestement du plaisir à manipuler et à blesser Béorf. Elle est donc à la fois cruelle et perfide, dans ses actes comme dans ses paroles. Toutefois, après avoir pétrifié Béorf, elle ressent une émotion nouvelle : la culpabilité. C'est cet épisode qui l'incite à se remettre en question et à changer. Lorsqu'elle rencontre Amos, elle se montre gentille, sincère et empathique.

L'apprentissage de Médousa nuance à son tour le manichéisme du premier tome, révélant au lecteur que les créatures de l'ombre peuvent également avoir une part de bien en elles.

Les personnages du mal respectent donc des traits communs. L'un d'entre eux est la laideur. Il est vrai, cependant, que Médousa ne le partage pas tout à fait. Cela pourrait s'expliquer par le fait qu'elle trahira le camp du mal. Les descriptions de plusieurs acteurs du mal nous permettent néanmoins de maintenir notre hypothèse : les merriens sont « d'une laideur repoussante » (PM, p. 21), les gorgones ont, à l'exception seule de Médousa, « un corps monstrueux » (PM, p. 76), le méchant seigneur Édonf est « gros comme une baleine, avec des yeux exorbités, une grande bouche et une peau pleine de boutons et toujours huileuse » (PM, p. 12) et Yaune, « naguère d'une beauté virile et sauvage » (CB, p. 349-350), s'enlaidit après sa trahison vers le camp du mal. Rappelons-nous à présent que tous nos personnages du bien étaient agréables à regarder. Il y a donc une première opposition, celle de la beauté et de la laideur, qui distingue les personnages du bien des personnages du mal. Ensuite, le plus important symbole des forces du mal est celui du serpent, car la plupart des êtres maléfiques du premier tome sont reliés aux ophidiens. Cette association sera un peu moins frappante dans les tomes suivants, mais elle demeurera néanmoins fréquente. On remarque également que l'obscurité est un symbole marquant chez les trois personnages, ce qui établit une relation d'opposition avec les personnages du bien, qui sont, nous l'avons vu, fortement associés à la lumière. Dans son *Dictionnaire de la fantasy*, Anne Besson évoque cette opposition : « La lumière est généralement associée au bien, tandis que le mal est associé aux ténèbres et à la nuit. Cette opposition manichéenne plonge ses racines dans les mythologies gréco-romaines

ainsi que dans le récit biblique, mais aussi dans le temps long de la culture, la nuit et la couleur noire étant, en Occident, associées à la mort depuis plusieurs siècles³⁹ ». Ainsi, un tel symbolisme contribue à installer des codes dualistes dans l'esprit du lecteur.

Enfin, nous pouvons observer que les personnages du mal tiennent tous le même rôle actantiel, celui d'opposants. La seule exception est Médousa, qui devient une adjuvante à la fin du récit. Mais ce faisant, elle cesse également d'être un personnage du mal. Ainsi, la plupart des personnages du bien sont des alliés du héros tandis que la plupart des personnages du mal sont ses ennemis et ses opposants. Le récit présente donc une opposition traditionnelle entre le bien et le mal, le protagoniste se positionnant du côté du bien pour affronter les forces du mal. Après avoir analysé de quelle manière les codes dualistes ont été installés par Bryan Perro dans le premier tome de la série *Amos Daragon*, nous verrons maintenant, dans notre prochain chapitre, comment ces codes seront inversés.

³⁹ Anne Besson, *Dictionnaire de la fantasy*, op. cit., p. 234.

CHAPITRE 2

L'INVERSION DES CODES DUALISTES

Dans ce chapitre, nous allons nous pencher sur l'inversion des codes dualistes. Nous nous intéresserons plus particulièrement au tome 10 de la série *Amos Daragon*, car dans ce récit, qui présente la dernière bataille entre le bien et le mal, Amos, représentant de l'équilibre, devra cette fois s'allier au mal. Nous commencerons en exposant la première étape du programme narratif de la série entière, la manipulation, ce qui nous permettra de mieux comprendre la quête d'Amos et d'éclaircir la notion d'équilibre.

Ensuite, nous étudierons l'analogie des échecs exposée par le narrateur, qui vient directement critiquer le manichéisme. Nous poursuivrons en présentant de nouveau les personnages de Barthélémy et de Yaune, le premier en tant qu'acteur des forces du bien et le second comme acteur des forces du mal. Enfin, nous porterons une attention particulière au discours manichéen de Barthélémy.

2.1 La manipulation, première étape du programme narratif

Après avoir étudié certains personnages du bien et du mal, il est possible de se demander où pourrait se situer Amos Daragon, le protagoniste de la série. L'associer au bien, à l'instar de la plupart des héros de fantasy jeunesse, pourrait sembler aller de soi. Mais est-ce vraiment le cas ? Pour répondre à cette question, nous devons nous intéresser à la quête d'Amos ainsi qu'à son rôle de porteur de masques, en nous attardant d'abord à la manipulation, qui est le moment où le jeune Daragon se fait expliquer sa mission pour la première fois. Cette manipulation de l'intrigue continue⁴⁰ s'amorce à la moitié du premier tome et se termine à la fin du douzième tome⁴¹. Lors de cet épisode, Amos rencontre la reine des fées, Gwenfadrille, qui officialise son titre de porteur de masques. Elle lui explique que, par le passé, les forces du bien et du mal se livraient des guerres incessantes et que la mission des porteurs de masques était de faire cesser ces

⁴⁰ À noter que nous distinguons le programme narratif du cycle des programmes narratifs de chaque tome. Dans son ouvrage sur les cycles et les séries, Anne Besson définit le cycle comme « l'ensemble romanesque qui cherche à atteindre l'équilibre le plus efficace entre une indépendance relative des volumes et une totalisation par transcendance de l'ensemble, comme une structure ouverte dont les épisodes dessinent une intrigue globale plus ou moins cohésive » (Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNR éditions, 2004, p. 57). Elle ajoute ensuite que « La présence simultanée de deux intrigues, l'une limitée à l'épisode (ou intrigue interne) et la seconde garantissant la cohésion de l'ensemble (ou intrigue continue), distingue fortement le cycle des autres ensembles » (*Ibid.*, p. 64).

⁴¹ Il ne s'agit donc pas du même programme narratif que nous évoquions dans le premier chapitre de ce mémoire. La rencontre d'Amos et de Crivannia correspond à la manipulation selon l'intrigue interne du tome 1, car la quête qui est alors confiée au protagoniste se termine dans ce même tome.

conflits : « Tous ensemble, ils [les rois du bien et les rois du mal] sélectionnèrent des êtres exceptionnels en qui cohabitaient le bien et le mal et créèrent l'ordre sacré des porteurs de masques. Leur tâche, simple en apparence, consistait à travailler avec le bien et le mal, avec le jour et la nuit afin de rétablir un équilibre dans le monde » (PM, p. 131). Gwenfadrille précise que les créatures du mal ont repris le combat contre les êtres du jour et que c'est la raison pour laquelle elle désire faire renaître l'Ordre des porteurs de masques.

Afin de remplir sa mission, qui est de rétablir l'équilibre, Amos doit trouver quatre masques élémentaires ainsi que seize pierres de pouvoir alimentant la magie des masques. Cependant, la façon dont les masques aideront à rétablir l'équilibre n'est pas explicitée et Amos doit découvrir lui-même la réponse à cette question. Le discours de Gwenfadrille nous en dit beaucoup sur les valeurs qui sous-tendent la mission du protagoniste. D'abord, elle nous apprend que le critère de sélection des porteurs de masques est la cohabitation du bien et du mal à l'intérieur d'un individu, ce qui détonne avec le manichéisme présent dans le reste du roman. Ensuite, il y a valorisation du concept d'équilibre, qui est l'objectif à atteindre pour les porteurs de masques. Cet équilibre implique des valeurs de paix et de tolérance, car il est défini par la complémentarité et non par la confrontation des forces du bien et des forces du mal. Il y a donc un refus du manichéisme, qui semble pourtant à la base du fonctionnement de l'univers de Perro. La lumière et les ténèbres sont perçues comme égales, méritant toutes deux d'exister. C'est pour cette raison que nous n'avons pas intégré Amos dans notre chapitre précédent, car celui-ci refuse les catégories retenues.

Un autre critère de sélection des porteurs de masques est l'intelligence, car avant d'accéder à la forêt de Gwenfadrille, Amos est mis à l'épreuve par le druide Mastagane afin de déterminer s'il est digne de son titre. L'épreuve prend la forme d'une multitude d'énigmes, permettant d'évaluer la vivacité d'esprit du protagoniste. Amos doit posséder une grande intelligence, car son rôle exige qu'il remette en question l'idéologie dominante de son monde et qu'il soit capable de voir au-delà des apparences. Chaque tome du cycle décrit une situation où il y a un déséquilibre entre le bien et le mal et où Amos doit rétablir cet équilibre. Les quatre premiers tomes s'inscrivent dans un manichéisme plus traditionnel, car ils s'articulent autour de situations où les forces du mal menacent l'équilibre et où Amos doit s'allier aux forces du bien pour le rétablir. Cependant, les tomes suivants présentent le scénario inverse (les forces du bien menaçant l'équilibre, Amos doit s'allier aux forces du mal), qui culminera, dans le tome 10, en « l'affrontement définitif entre les représentants du jour et ceux de la nuit⁴² ». C'est à cette bataille que nous nous intéressons dans ce chapitre afin de mettre en lumière l'inversion des codes dualistes.

2.2 L'analogie des échecs

Dès l'incipit du tome 10, le combat entre le bien et le mal est présenté sous la forme d'une analogie, celle du jeu d'échecs. La fonction principale de ce prologue est d'apporter au lecteur une précieuse clé interprétative de l'œuvre :

⁴² Bryan Perro, *Amos Daragon L'intégrale 3 : tome 7 : Voyage aux enfers, tome 8 : La cité de Pégase, tome 9 : La toison d'or*, Shawinigan, Perro Éditeur, 2013, p. 182. Désormais, les références à cet ouvrage, selon le tome cité, seront indiquées par le sigle VE, le sigle CP ou le sigle TO, suivi de la page, et placées entre parenthèses dans le corps du texte.

Le plateau du jeu se compose de soixante-quatre cases alternant entre le blanc et le noir : deux opposés rappelant le jour et la nuit, le bien et le mal ou encore la vie et la mort. Plusieurs légendes affirment que les dieux agissent comme des joueurs d'échecs avec leurs créations et qu'ils s'amusent, sur le grand échiquier du monde, à s'affronter les uns les autres par l'entremise des humains et des humanoïdes. (GC, p. 10)

Cette métaphore est fondamentale à la compréhension de l'œuvre. La structure narrative du roman est particulière : il n'y a que huit chapitres et la séparation du texte est assurée par l'apparition de nombreux sous-titres. Pour illustrer ceci, prenons le premier chapitre, intitulé « Les noirs et les blancs ». Chacun des sous-titres, qui occupent d'ailleurs une simple fonction descriptive, correspond à l'apparition d'un personnage. Le premier, « Le roi noir », relate le réveil d'Amos et se termine dès qu'il y a un changement du point de vue de la narration. Le second sous-titre, « Le roi blanc », introduit l'opposant principal, Barthélémy; le troisième, « Deux reines pour les noirs », présente deux adjuvantes, Lolya et Médousa... et ainsi de suite jusqu'à la fin du chapitre. Nous pouvons donc déduire que ce premier chapitre fait référence au positionnement des pions sur l'échiquier et délimite la partie introductive du récit.

Rappelons-nous que dans le prologue, les pions noirs des échecs avaient été rattachés au mal et les pions blancs au bien. Or, les sous-titres désignent Amos et ses adjuvants en tant que pions noirs et Barthélémy, opposant principal, de même que tous ses alliés, en tant que pions blancs, Barthélémy étant le roi blanc. Amos est donc

considéré comme étant du côté du « mal » et doit affronter les forces du bien⁴³. Il s'agit d'une inversion des codes dualistes tels que présentés dans le premier tome. L'intérêt d'une telle métaphore est qu'elle propose un contraste entre l'aspect ludique d'un jeu de société et les souffrances réelles vécues par les personnages. Elle a été évoquée pour la première fois dans le tome 2, lorsqu'un ancien porteur de masques précise la mission d'Amos :

Pour eux [les dieux], la Terre est un immense jeu d'échecs où ils jouent une partie sans merci. Ils créent les règles au fil de la partie et chacun désire en sortir vainqueur. D'un côté, il y a le bien, de l'autre, le mal, et entre les deux, sur l'échiquier, il y a nous. [...] Ta mission en tant que porteur de masques ne consiste pas à faire gagner l'un ou l'autre; ta mission, c'est d'arrêter la partie pour que tout le monde vive en paix ! (CB, p. 373-374).

Il y a donc une forme d'ironie dans cette métaphore des échecs, une critique du manichéisme qui cause beaucoup de souffrances et qui n'est, au fond, qu'un simple passe-temps pour les divinités. L'aspect arbitraire des catégories du bien et du mal est également relevé par l'analogie, car elles ne sont rien de plus que des fictions créées par les dieux afin de différencier leurs équipes. L'apparence seule distingue les pions noirs des pions blancs. Cela dit, dans notre premier chapitre, nous avons pu remarquer que les traits du bien et du mal se manifestaient autant dans les corps et les habits des personnages que dans leurs valeurs et dans leurs actions. Le bien et le mal sont souvent stériles dans l'univers d'Amos Daragon; ils ne visent qu'à exterminer leur contraire. Nous verrons à présent, par l'analyse des personnages de Yaune et de Barthélémy,

⁴³ Cependant, Amos est fondamentalement du côté de l'équilibre. Cette fois, il s'allie au mal parce que le bien menace l'équilibre, ce qui explique pourquoi la narration le désigne comme un pion noir, mais il n'appartient pas réellement aux forces des ténèbres.

comment le roman amène le lecteur à réfléchir sur le manichéisme traditionnel et à regarder au-delà des apparences.

2.3 Les nouveaux personnages du bien et du mal

Le principal personnage associé au bien, dans le tome 10, est Barthélémy, qui a jadis été l'ami d'Amos Daragon et qui est devenu le seigneur de Bratel-la-Grande à la fin du premier tome. Nous avons vu qu'en plus d'avoir une apparence se rattachant à la solarité, il adoptait certaines valeurs du bien telles que la bonté et l'honneur. Cependant, les choses ont changé. Après avoir été torturé par des créatures du mal et manipulé par une déesse du bien, Barthélémy est devenu un homme différent. Dans le dixième tome de la série, il est désormais l'antagoniste principal d'Amos et son objectif est d'utiliser son armée de chevaliers pour conquérir le monde et exterminer le mal sous toutes ses formes. Cette cible, qui peut paraître vaste et imprécise, désigne tous les êtres qui ne sont pas humains ainsi que tous les humains qui refusent de se soumettre à son autorité. Il s'agit en réalité d'un génocide. Dans le tome précédent, il s'est emparé d'un artefact magique, nommé « toison d'or », qui le rend immortel et qui lui confère de très grands pouvoirs. Son armée est composée des chevaliers de l'aurore et il débute sa croisade en assiégeant Berrion, la capitale des chevaliers de l'équilibre, où résident Amos Daragon et ses alliés. Par le nom des chevaliers, l'aurore et l'équilibre sont directement opposés, ce qui fait écho à la mission du porteur de masques. Comme dans le tome 1, Barthélémy est associé au symbole de la lumière, car il est le dirigeant des chevaliers de l'aurore, dont les armoiries représentent un soleil levant, et il sert la déesse Zaria-Zarenitsa, qui est une déesse du jour. De plus, ses habits sont caractérisés par l'omniprésence de l'or : « son

armure ambrée était finement ciselée de motifs rappelant des feuilles de chêne alors que sur ses épaules reposait une longue cape de poils dorés » (GC, p. 16-17). Nous avons vu dans notre premier chapitre que l'or est un symbole solaire, fortement associé à la lumière. Soulignons, en outre, que cette cape, qui est la toison d'or de la mythologie grecque, réunit, comme son homologue, « deux symboles, celui de l'innocence, figuré par la toison du bélier, et celui de la gloire, représenté par l'or [...] la gloire qu'il [Jason] recherche est celle qui procède à la conquête de vérité (or) et de la pureté spirituelle (toison)⁴⁴ ». La quête de Barthélémy est justement de « purifier » le monde de ce qu'il juge être le mal, c'est-à-dire tous les humanoïdes, et il recherche fortement la gloire. Il sera d'ailleurs vaincu par sa cupidité lorsqu'Amos le piégera avec un trésor maudit qui le plongera dans la plus abominable des souffrances.

Le second trait associé au bien, la beauté, se retrouve également chez Barthélémy : « D'une inquiétante beauté, l'ancien chevalier de Bratel-la-Grande paraissait avoir gagné une tête en hauteur et une bonne dizaine de kilos de muscles » (GC, p. 16). L'adjectif « inquiétante » fait référence à la façon dont Barthélémy utilise la beauté et le charisme que lui procure la toison afin de manipuler ses interlocuteurs. La beauté n'est donc plus associée à la bonté, mais plutôt à l'illusion et au mensonge. Seuls les personnages qui disposent d'un fort esprit critique, comme Amos Daragon et ses alliés, sont capables de résister à l'enchantement de la toison d'or et de voir Barthélémy au-delà des apparences. Peu de descriptions supplémentaires de Barthélémy sont fournies par le texte et, à l'exception de Zaria-Zarenitsa⁴⁵, aucun autre acteur des forces positives n'est décrit.

⁴⁴ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, « Toison d'or », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p. 952.

⁴⁵ Celle-ci n'apparaît toutefois que très brièvement.

Nous constatons que les symboles physiques associés au bien (lumière et beauté) sont beaucoup moins prononcés dans le tome 10 que dans le tome 1, sans doute parce que le personnage d'Amos, ayant mûri, se laisse moins influencer par les apparences qu'au début de sa quête. Néanmoins, nous avons davantage d'informations à propos des paroles et des actions de Barthélémy, ce qui nous permet d'étudier ses valeurs. C'est sans doute sur ce plan que le chevalier a le plus changé.

À la différence du premier tome, Barthélémy n'est ni bon ni honorable. À plusieurs reprises, il se montre cruel et colérique. Lorsqu'il propose au seigneur Junos de se joindre à son armée, celui-ci répond : « Non... car votre but n'est pas de combattre le mal et vous le savez très bien ! Vous désirez éliminer de ce monde les êtres qui sont différents de vous et toutes les créatures que vous n'arrivez pas à assujettir ! Vous voulez dicter votre propre loi et imposer vos valeurs à tous ! » (GC, p. 19). Le portrait qui nous est présenté est celui d'un homme intolérant, raciste et prompt au meurtre. Lorsqu'il est contrarié par l'échec de l'un de ses hommes, il lui tranche immédiatement la tête. Lorsqu'une fée lui demande audience afin de lui transmettre un message de la part de sa reine, il réagit violemment : « Barthélémy lança le pot par terre et le fit exploser en mille miettes. Il saisit ensuite avec sa grosse main la toute petite fée étourdie par le choc, et lui brisa tous les os du corps en refermant son poing sur elle. On entendit un léger craquement, comme une branche sèche qui se casse sous la caresse du vent » (GC, p. 62). Le contraste entre la « grosse main » et « la toute petite fée étourdie » sert à rehausser la cruauté de l'acte. Qui plus est, après avoir envoyé un ultimatum au seigneur Junos et lui avoir proposé de se rendre en échange de sa vie, il confie à ses hommes : « Que Junos réponde favorablement

ou non à l'ultimatum que le seigneur Myon lui a envoyé, j'ai quand même très envie de raser la ville de Berrion et de mettre le feu au bois de Tarkasis. Demain, au lever du soleil, nous procéderons... » (GC, p. 62-63). Barthélémy est ainsi prêt à tuer même lorsque cela n'est pas nécessaire, seulement parce « qu'il en a envie ». Enfin, lorsqu'il est en colère, Barthélémy se défoule gratuitement sur ses alliés : « Barthélémy s'élança sur elle [Zaria-Zarenitsa] et la frappa au visage. [...] Le roi lui envoya alors un crochet qui la fit s'envoler dans les airs avant qu'elle ne se fracasse la tête contre le sol. Elle eut beaucoup de mal à se remettre sur ses pieds. Une fois debout, Barthélémy la saisit par les cheveux et l'envoya valser contre son trône » (GC, p. 100-101). Pourtant, la femme qu'il tabasse est une déesse du bien et elle n'a rien fait pour le mettre en colère. Visiblement, Barthélémy n'est plus un homme bon. Il se considère au service du bien, mais il fait preuve d'une méchanceté digne des forces du mal, comparable à celle de Karmakas dans le premier tome.

Comme on peut le constater, le système axiologique de Barthélémy a changé et il ne valorise plus la loyauté et la vérité. Il se montre plutôt manipulateur et menteur, ce qui ressort notamment de l'un de ses discours, où il cherche à convaincre son peuple de l'appuyer dans sa croisade contre le mal : « En ces temps obscurs où les humains sont de plus en plus menacés par le nombre grandissant d'humanoïdes et de races impures qui, lentement et sournoisement, entourent nos frontières, nous devons, maintenant plus que jamais, unir nos forces afin de frapper les premiers ! Il en va de l'avenir de nos enfants ! » (GC, p. 25). Son discours se veut alarmiste et est marqué par l'usage excessif du pathos, ce qui est souligné par le commentaire du narrateur : « Les mots que Barthélémy

prononçait exacerbaient leurs [aux habitants] émotions sans jamais atteindre leur raison » (GC, p. 25). Au fur et à mesure que son discours se poursuit, l'usage du pathos se fait plus fréquent. Barthélémy rappelle à ses sujets le traumatisme qu'ils ont vécu aux mains des gorgones et poursuit : « Maintenant, croyez-en mon expérience, il y a PIRE ENCORE QUE LES GORGONES ! ET TOUS CES ÊTRES INFÂMES SONT À NOS PORTES ! » (GC, p. 25-26). L'utilisation des majuscules montre comment Barthélémy fait davantage appel aux passions qu'à la raison. Le commentaire du narrateur, qui interprète ce discours, nous donne un portrait très sombre de Barthélémy :

Avec ce mensonge, Barthélémy venait d'installer la crainte dans le cœur des habitants de Bratel-la-Grande. Comme une graine que l'on met en terre afin qu'elle croisse et donne des fruits, le roi avait préparé le terrain afin d'y semer le germe de la peur. Grâce à ce sentiment, le roi pouvait justifier les pires horreurs, les pires accusations et les plus terribles infamies. (GC, p. 26)

Barthélémy est donc devenu manipulateur et perfide, d'autant plus qu'il se vante par la suite « avec orgueil » de « tenir son peuple dans le creux de sa main » (GC, p. 26). La perfidie est pourtant une valeur associée aux forces du mal et opposée au bien. Nous pouvons donc en conclure que, si Barthélémy reste associé aux symboles du bien en apparence, il n'en partage plus les comportements et les valeurs. Ses valeurs semblent en fait avoir été remplacées par celles des forces du mal. Il n'en demeure pas moins que les sous-titres du roman le désignent comme « le roi blanc », ce qui, paradoxalement, en fait un acteur des forces du bien. Il justifie d'ailleurs ses atrocités par la nécessité de combattre le mal et de faire triompher le bien.

Nous allons à présent comparer Barthélémy avec l'un des principaux personnages du mal, Yaune. Rappelons-nous que celui-ci est devenu le serviteur du dieu maléfique Seth à la fin du premier tome. Il est cependant mort après avoir échoué dans sa mission et a été envoyé dans les enfers, où il est devenu un démon. Dans le tome 10, il est le général des armées infernales et il est désormais l'un des adjuvants d'Amos. En effet, à la demande du porteur de masques, il dirige son armée de démons contre les chevaliers de Barthélémy, qu'il combattrait en personne. Du point de vue de l'apparence physique, il n'exhibe qu'un seul des traits associés au mal, c'est-à-dire la laideur : « Il avait la moitié de la figure arrachée, la bouche édentée et deux filets de sang coulaient de ses yeux » (GC, p. 147). Il n'est aucunement associé à l'obscurité ou aux reptiles. Cependant, il appartient officiellement aux forces du mal, car il est le gardien de la porte des enfers et il s'agit d'un démon. De plus, il est au service d'Amos, qui est qualifié de « roi noir ». En ce qui concerne ses valeurs, il a énormément changé depuis le premier tome. À l'époque, Yaune était un homme dogmatique qui voulait éliminer le mal à tout prix et qui rejetait la différence. À présent, des valeurs inverses ressortent de son discours. Dans le septième tome, c'est lui qui avertit Amos du combat qu'il devra mener contre Barthélémy. Le porteur de masques réagit avec surprise en entendant qu'il devra « diriger le mal contre le bien », mais Yaune répond : « Il ne s'agit pas de bien ou de mal, mais d'empêcher le meurtre gratuit de milliers d'humanoïdes qui désirent vivre. Ils ne méritent pas de mourir sous prétexte qu'ils sont différents... » (VE, p. 182). Il ajoute ensuite : « Bien sûr, ces créatures incomprises sont considérées comme maléfiques par les humains parce qu'elles sont différentes » (VE, p. 182). Nous pouvons ainsi constater que Yaune éprouve de l'empathie envers ces créatures et qu'il s'oppose directement à l'idéologie manichéenne

de Barthélémy, qu'il partageait pourtant de son vivant. Il est désormais motivé par une idéologie basée sur la tolérance et le respect de la différence. Il faut souligner que ces valeurs n'appartiennent ni aux forces du bien ni aux forces du mal, puisque les membres des deux camps sont encouragés à anéantir leur contraire. Cela vient rejoindre la notion d'équilibre, qui est essentielle à la réussite de la mission du porteur de masques. D'ailleurs, l'aide inespérée de Yaune invite Amos à la réflexion : « Le bien et le mal sont des forces interdépendantes et ne peuvent exister l'une sans l'autre, car elles se complètent mutuellement. Ces forces opposées ne sont qu'un seul et même aspect d'une seule et même réalité. [...] Le bien et le mal ne sont qu'une question de point de vue, c'est tout ! » VE, p. 181). Quant à la valeur de la cruauté, Yaune ne semble pas l'adopter, pas plus que celle de la bonté. Il valorise cependant l'honneur, qui est pourtant une valeur associée au bien :

Nous avons tous été condamnés pour nos actions passées et nous payons présentement le prix de nos fautes, lui répondit Yaune. Nous avons décidé de nous battre aux côtés d'Amos non pas pour nous racheter, car nous n'avons plus rien à espérer, mais plutôt pour notre honneur. Nous voulons disparaître la tête haute en servant une cause juste et un maître loyal, c'est tout ! (GC, p. 148-149).

Yaune est donc beaucoup moins caractérisé par les symboles physiques associés au mal (obscurité, laideur et serpents) que les personnages du mal l'étaient dans le premier tome. Ses valeurs ne sont d'ailleurs plus celles du mal : il n'est pas cruel et il valorise l'honneur, qui est pourtant une valeur du bien. En réalité, à l'instar d'Amos, Yaune rejette le manichéisme. Malgré le fait qu'il soit un démon, il valorise plutôt l'équilibre ainsi que le respect de la différence et la tolérance. En ce sens, il illustre bien la subversion des codes dualistes qui s'opère.

3. Le manichéisme de Barthélémy

Notre comparaison de Barthélémy et de Yaune nous permet de constater que les personnages du bien et du mal sont beaucoup moins marqués par les symboles physiques associés à ces forces que dans le premier tome, surtout dans le cas de Yaune. Cela pourrait s'expliquer par le développement de la pensée d'Amos Daragon et par sa remise en question du manichéisme. En effet, dans le premier tome, Perro installe des codes manichéens et traditionnels, et campe un personnage principal inexpérimenté, qui comprend peu sa mission. Ainsi, Amos n'ose pas encore émettre de jugements sur la doxa de son univers. Sans y adhérer complètement, il ne la remet pas en question. Mais au fil de ses aventures, il développe sa sagesse et commence à s'interroger sur le monde. Dans le tome 10, il est plus mature, plus assuré et il se montre très critique en ce qui a trait au conflit entre le bien et le mal. Il voit au-delà des apparences et comprend que « le bien et le mal ne sont finalement qu'un point de vue » (VE, p. 181). C'est pourquoi le manichéisme présenté est beaucoup moins conditionné par les apparences et par les traits physiques et symboliques. C'est plutôt l'aspect idéologique du conflit qui ressort, car les pensées du porteur de masques bénéficient désormais d'une plus grande justesse et d'une plus grande complexité. L'analogie des échecs, qui témoigne d'une certaine ironie, critique la catégorisation arbitraire des individus en deux camps. Le lecteur peut également constater que certains personnages du bien, comme Barthélémy, adoptent des valeurs associées au mal, telles que la cruauté et la perfidie, tout comme les personnages du mal, tels Yaune, peuvent adopter des comportements positivement valorisés. La leçon apportée par le personnage de Barthélémy est que le bien et le mal, dans leur univers, ne

diffèrent aucunement, et que l'un comme l'autre peuvent être problématiques lorsqu'ils servent à justifier des atrocités.

L'inversion des codes manichéens, qui se manifeste par l'affrontement des forces de la lumière et par le renversement des valeurs du bien et du mal, remet en question le modèle présenté dans le tome 1 et invite le lecteur à la réflexion. La guerre entre Amos et Barthélémy n'est pas une guerre entre le bien et le mal, mais plutôt une guerre entre l'équilibre (non-manichéisme) et le manichéisme. L'inversion des codes dualistes convie à la destruction de ces mêmes codes, puisqu'ils paraissent irrationnels, stériles et inutiles. C'est à partir de cette destruction que pourra se bâtir la phase finale de la subversion, c'est-à-dire le dépassement des codes dualistes.

CHAPITRE 3

LE DÉPASSEMENT DES CODES DUALISTES

Anne Besson s'intéresse aux stratégies mises en place par les auteurs du genre pour dépasser le manichéisme : « Deux tendances fortes se dégagent plus généralement quant aux stratégies antimanichéennes que mettent en place nos textes : l'éloge de l'équilibre et la réhabilitation des méchants⁴⁶ ». Dans les chapitres précédents, nous avons donné deux exemples de réhabilitation des « méchants » : ainsi, dans le tome I, Médousa est devenue l'alliée d'Amos et de Béorff après avoir ressenti de l'amitié pour la première fois de sa vie, alors que, dans le tome 10, Yaune partage désormais les valeurs du porteur de masques. Dans ce dernier chapitre, nous nous intéresserons surtout à l'éloge de l'équilibre, puisque c'est ce concept qui est au cœur de la mission d'Amos et qui remplacera le dualisme de son univers. Le dépassement du manichéisme par l'équilibre se fera surtout suivant deux dimensions : la première esthétique et la seconde, idéologique. Nous verrons donc comment, dans un premier temps, le concept d'équilibre se manifeste par la figure des quatre éléments. Cette image viendra remplacer, et donc dépasser, celles du manichéisme (lumière et beauté pour le bien, laideur, serpent et obscurité pour le mal). Les personnages de l'équilibre sont ainsi fortement caractérisés

⁴⁶ Anne Besson, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 174.

par la thématique élémentaire, tandis que les personnages manichéens ne sont presque plus décrits. Après avoir examiné cette substitution, nous étudierons, dans un deuxième temps, quelles valeurs sont associées à l'équilibre. Nous noterons la façon dont celles-ci s'opposent aux valeurs dualistes, qu'elles viendront également surpasser. Enfin, pour mieux comprendre les enjeux de la quête d'Amos et la destruction du manichéisme, nous analyserons la sanction de la série *Amos Daragon*.

3.1. Les quatre éléments

Le prologue du douzième tome précise la façon de rétablir l'équilibre dans l'univers de Perro : « Quatre armes, quatre continents, quatre porteurs de masques, mais une seule mission : rétablir l'équilibre du monde en renversant le pouvoir des dieux. [...] C'est de la fusion des quatre éléments que naîtra une entité nouvelle capable de remplacer les dieux afin d'établir un nouveau règne sur le monde » (FD, p. 368). Notons que la mission d'éliminer les dieux est motivée par le rejet du manichéisme, puisque tout au long de l'aventure, les divinités sont responsables du combat entre le bien et le mal :

Il y avait dans ce monde tant de souffrance et tant de haine. Et tous ces tourments étaient provoqués par eux, les dieux ! Des divinités sans âme, imposant aux êtres vivants leurs commandements et leur morale, dictant par la bouche des prêtres, des brahmanes, des chamans, des corybantes, des druides, des féciaux, des eubages, des pontifes, des hiérophantes, des mystagogues, des ovates, des flamines, des quindécemvirs, des sacrificateurs et des victimaires de toutes les religions leurs paroles de guerre. Le bien contre le mal et le mal contre le bien, toujours et encore, comme un cercle vicieux pour l'éternité !⁴⁷

Il faut d'ailleurs préciser que dans le dixième tome, les dieux du mal ont conclu une alliance inusitée avec les dieux du bien afin de vaincre leurs ennemis communs, c'est-à-

⁴⁷ Bryan Perro, *Amos Daragon tome 5 : La tour d'El-Bab*, Montréal, Les intouchables, 2003, p. 211-212.

dire les porteurs de masques. À l'affrontement entre le bien et le mal a donc été substitué un affrontement entre les hommes et les dieux. Désormais, il n'y a presque plus aucune mention du bien ou du mal. Les associations avec la beauté, la lumière, la laideur, les serpents et l'obscurité se sont entièrement effacées. À l'inverse, le camp de l'équilibre obtient une forte charge symbolique manifestée par les quatre éléments; il y a donc un remplacement figuratif des codes, car le manichéisme perd ses images tandis que l'équilibre acquiert les siennes. Pour appuyer cette affirmation, nous allons observer le lien entre les personnages de l'équilibre et les quatre éléments.

Rappelons-nous d'abord que les porteurs de masques possèdent des pouvoirs sur les éléments. De plus, il existe quatre continents, représentant chacun un élément, et il y a un porteur de masques par continent. Amos Daragon est le porteur de masques du continent de la terre, Éoraki est celui du continent volcanique, Fana du continent aquatique et Tserle, du continent aérien. Les trois nouveaux porteurs de masques sont fortement rattachés à leur élément. Le clan d'Éoraki, « À l'image de ce continent de volcans, de reptiles et de feu [...] avait un caractère bouillant » (FD, p. 433) et le jeune homme partage ce trait. Il a déjà été aperçu « en train de s'amuser dans la lave comme s'il avait été dans l'eau fraîche d'une rivière » (FD, p. 433-434). Fana, pour sa part, « était vêtue d'une robe longue tissée d'algues multicolores que le vent du large faisait s'agiter sans relâche et les nombreux colliers de coquillages qu'elle portait à son cou rehaussaient l'aspect délicat de son crâne chauve » (FD, p. 475). Elle se nourrit presque exclusivement de poissons et de fruits de mer et possède, comme les autres habitants de son continent, le pouvoir de communiquer mentalement avec les animaux marins. Le continent dont elle

provient est « majoritairement constitué d'îles, de marais, de glace et de vapeur » (FD, p. 479). Peu d'informations sont disponibles à propos de Tserle, car celle-ci est prisonnière d'une haute montagne pendant presque tout le récit, mais nous savons qu'elle possède un pégase⁴⁸ comme toutes les guerrières de son continent. Les descriptions de sa société sont connotées par l'altitude :

Après deux bonnes heures de vol, Amos aperçut enfin une structure s'élevant de l'océan. En s'approchant un peu plus, il distingua nettement une gigantesque tour de pierre qui séparait l'horizon en deux et dont les fondations étaient sous l'eau. Parfaitement cylindrique, elle était parsemée de grandes portes d'arches munies de hermes donnant sur de gigantesques balcons. À son sommet, une hélice de moulin à vent tournait à plein régime. (FD, p. 492-493)

Amos Daragon, quant à lui, est surtout lié à la terre par le continent dont il provient, où se sont déroulés les tomes précédents. Lorsqu'elle visite le continent terrestre, Fana propose certaines interprétations intéressantes quant à ce territoire. Par exemple, habituée au troc, elle s'étonne de pouvoir marchander avec de l'or et des pierres précieuses : « Je suis bien sur le continent de la terre, estima Fana en regardant l'aubergiste s'extasier devant les pierres. Ici, on doit accorder beaucoup de valeur aux minéraux comme l'or, le charbon, le bronze et les diamants. Plus une pierre est remarquable, plus elle a de la valeur... Mmm... Intéressant... » (FD, p. 528). Elle est tout aussi surprise de remarquer les armures de fer des chevaliers : « Des hommes de métal !, s'étonna intérieurement Fana en observant furtivement leur plastron. L'esprit du phoque m'a déjà parlé de ces peuples qui taillent la pierre pour en faire des armes tranchantes » (FD, p. 482). Des caractéristiques qui étaient *a priori* considérées comme anodines dans les tomes précédents sont ainsi

⁴⁸ Le mot « pégase » est utilisé dans le tome 12 pour nommer une race de chevaux ailés. Il ne s'agit pas du personnage issu de la mythologie grecque, même si l'influence est notable.

spécifiquement reliées à l'élément terrestre par le regard d'étrangère de la porteuse de masques.

Bien que chaque porteur de masques soit associé à un élément particulier, il a également une relation privilégiée avec les trois autres. Amos en vient à cette conclusion vers la fin de l'œuvre : « Pour ma part, je représente la terre, mais mon arme [trident] est aquatique. Mon premier masque a été celui de l'air, mais j'ai les pouvoirs du Phénix qui est une créature de feu » (FD, p. 616). Amos songe ensuite à ses amis, les trois adjuvants principaux qui l'ont suivi tout au long de la série :

Et si je réfléchis bien, mes trois meilleurs amis doivent représenter, chacun à leur façon, les éléments. Béorff est fort comme le roc, Médousa est une gorgone de mer, Lolya noire comme le charbon est consumée par le feu de l'amour et moi, comme l'air, je me faufile à travers les difficultés. Si je pousse ma réflexion encore plus loin, Crivannia [destinatrice tome 1] était une sirène du monde aquatique, Gwenfadrille [destinatrice de la série entière], une fée aérienne, Sartigan [mentor] est aussi vieux que les montagnes et Maelström [dragon] est un cracheur de feu. (FD, p. 616-617)

Ainsi, les guerriers de l'équilibre sont également des guerriers des éléments. Mais pourquoi une telle association ? Bachelard propose une piste de réponse : « L'imagination des quatre éléments, même si elle favorise un élément, aime jouer avec les images de leurs combinaisons. Elle veut que son élément favori imprègne tout, elle veut qu'il soit la substance de tout un monde. Mais, malgré cette unité fondamentale, l'imagination matérielle veut garder la variété de l'univers. La notion de combinaison sert à cette fin⁴⁹ ». Cette notion se retrouve dans Amos Daragon, si bien que l'ultime défaite des dieux sera provoquée par la rencontre des quatre porteurs de masques et la

⁴⁹ Gaston Bachelard, *L'eau et les rêves*, Paris, José Corti, 1942, p. 114.

conjonction de leurs pouvoirs. Amos l'explique ainsi à ses confrères porteurs de masques : « Nous créerons une tempête de vent, d'eau, de feu et de terre pour générer une gigantesque boule de magma composée de ces quatre éléments. Ce sera le cœur d'un nouveau monde. [...] Si nous survivons à cette épreuve, notre tâche sera dorénavant, non plus de rétablir l'équilibre du monde, mais de le maintenir jusqu'à ce que l'influence des dieux soit annihilée à tout jamais » (FD, p. 628).

La relation entre les éléments en est donc une d'union et de complémentarité. À l'inverse, la dynamique de la lumière et des ténèbres est basée sur la division, l'opposition et l'affrontement. Le conflit entre l'équilibre et le manichéisme symbolise donc un conflit entre la complémentarité et l'antagonisme. Plourde mentionne également le lien entre l'union et l'équilibre : « Finalement, ces personnages [Amos, Béorff, Médousa et Lolya] incarnent le nouvel équilibre mondial. Ils sont l'exemple même qu'opposition est parfois synonyme d'unification, ou encore de complétude. Ainsi, si l'univers d'Amos Daragon est en apparence segmenté, nous croyons que c'est pour mieux détruire les catégories⁵⁰ ». C'est une excellente analyse des enjeux du récit. En effet, le monde de Perro est fondamentalement divisé et les différents peuples qui y résident ne se mêlent presque jamais, sauf pour s'anéantir. Amos se démarque souvent des autres personnages en cherchant à comprendre la culture d'autrui et en traversant, voire en abolissant les innombrables frontières de sa société. Sa lutte contre le manichéisme –schisme originel de son univers– témoigne justement de son rejet des frontières.

⁵⁰ Laurie Plourde, *La figure paradoxale des adolescents dans Amos Daragon*, op. cit., p. 8.

3.2. Les valeurs de l'équilibre

La première valeur de l'équilibre que nous étudierons sera l'unité. S'opposant à l'aspect dichotomique du manichéisme, les porteurs de masques ont pour rôle d'unir les humains et les humanoïdes malgré leurs différences. Dans le douzième tome, le but de la quête d'Amos est de se joindre aux autres porteurs de masques afin de détruire les dieux. Lorsqu'il lui confie cette tâche, à la fin du tome précédent, Mékus insiste sur l'importance de leur collaboration : « Et pour mener à bien la mission que la Dame blanche vous a confiée, à tous les quatre, vous devrez vous rencontrer et unir vos forces pour accomplir un exploit surhumain qu'aucun mortel n'a encore réussi⁵¹ ». Le garçon apprend à ce moment que les continents ont été séparés par les dieux parce que ceux-ci voulaient éviter que les habitants aient des contacts entre eux. Les porteurs de masques devront traverser ces frontières interdites afin d'atteindre le portail qui leur est destiné et se réunir au cœur même de la planète. C'est là qu'ils combineront leurs pouvoirs sur les éléments et créeront un noyau terrestre qui remplacera les dieux. C'est par l'union et la complémentarité que les porteurs de masques rétabliront l'équilibre. Ces valeurs sont explicitées par Tserle, la porteuse de masques de l'air, lorsqu'elle arrive à la fin de son voyage initiatique et qu'elle obtient son dernier masque, celui de l'éther : « Les humains sont dépendants les uns des autres. C'est notre force, car unis dans un même projet nous pouvons faire des miracles, mais c'est aussi notre faiblesse, car désunis, nous sommes vulnérables et faibles » (FD, p. 589).

⁵¹ Bryan Perro, *Amos Daragon L'intégrale 4 : tome 10 : La grande croisade, tome 11 : Le masque de l'éther, tome 12 : La fin des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur, 2013, p.368.

Une seconde valeur chère aux porteurs de masques est la paix. Dans le premier tome, Gwenfadrille raconte comment l'ordre des porteurs de masques a été créé pour la première fois :

Pendant des siècles, les créatures des deux camps se livrèrent des combats mortels pour assurer la domination, sur la Terre, soit du jour, soit de la nuit. Las de poursuivre un combat stérile et sans fin, plusieurs grands rois et reines des deux camps décidèrent de se rencontrer afin de trouver une solution. Il fallait trouver un terrain d'entente afin de gagner la paix comme chacun le souhaitait. (PM, p. 131)

L'équilibre est ainsi défini comme l'absence de violences, notamment entre les forces de la lumière et celles des ténèbres. Qui plus est, les objectifs de la quête d'Amos sont reformulés dans le deuxième tome et mettent en relief, une fois de plus, l'importance de la paix : « Ta mission en tant que porteur de masques ne consiste pas à faire gagner l'un ou l'autre [bien ou mal]; ta mission, c'est d'arrêter la partie pour que tout le monde vive en paix ! » (CB, p. 373-374). Enfin, chaque porteur de masques tente de demeurer pacifique, à l'exception d'Éoraki⁵². Au cours de son voyage, Amos se trouve confronté à des cyclopes et il préfère la fuite à la violence : « Bien sûr, il aurait eu les moyens de combattre ces monstres, mais Sartigan lui avait appris que les vrais héros ne livrent pas de combats inutilement, mais tentent plutôt de les éviter. Le porteur de masques savait également qu'il n'aurait rien à gagner en affrontant les cyclopes et qu'il devait respecter tous les êtres vivants du monde, même ceux qui dévoraient les humains » (FD, p. 467). Fana, la porteuse de l'eau, vit un épisode semblable lorsque son chemin est bloqué par

⁵² Toutefois, son clan demeure plus pacifique que les autres nations du continent du feu : « Jamais ils n'attaquaient ceux qui voulaient vivre en paix. Cependant, dès qu'un clan déclenchait les hostilités, les porcs-épics ripostaient avec vigueur » (FD, p. 433). Le code de valeurs d'Éoraki exige donc qu'il ne soit jamais le premier à attaquer, mais qu'il dispose toujours du droit de répliquer.

l'Homme gris : « Avec ses pouvoirs sur les éléments, Fana aurait facilement pu forcer un passage à travers l'Homme gris, mais son code d'éthique lui dictait de n'employer la maîtrise de ses masques qu'en ultime recours » (FD, p. 479). Quant à Tserle, elle provient d'une société d'amazones qui oblige les hommes à vivre à l'intérieur des terres, où ils sont menacés par les géants, les cyclopes et les ogres. Les mâles sont également tués à la naissance lorsqu'ils sont trop nombreux. Tserle s'oppose à ces inégalités et considère que les hommes ont le droit de vivre sans être menacés de mort, car « l'équilibre du monde commence par l'équilibre entre les mâles et les femelles » (FD, p. 512). Certes, cette opinion concerne surtout l'égalité, mais aussi la paix, car les mâles sont condamnés à combattre sans cesse pour assurer leur survie.

Enfin, la troisième valeur associée à l'équilibre est la liberté, et plus précisément la liberté face aux dieux. Pour l'analyser, nous étudierons la sanction du dernier tome et de la série tout entière. Cette sanction a pour particularité de ne faire participer aucun destinataire ou destinataire. En fait, grâce à son intelligence, Amos interprète les indices, déduit le but de sa quête et procède lui-même à l'évaluation de la mission de porteur de masques, qu'il expose à ses acolytes. La Dame blanche confirmera par la suite leur réussite, mais brièvement. Cette particularité peut sans doute s'expliquer par le fait que tous les humains sont les destinataires de la mission et que l'enjeu de celle-ci est, justement, leur autonomie face à toute puissance supérieure. Un autre élément qu'il serait utile de souligner : contrairement aux autres tomes, il n'y a pas eu d'affrontement final contre les dieux. La quête se termine lorsque les porteurs de masques se réunissent au centre de la terre et unissent leurs pouvoirs pour rendre le monde indépendant des dieux.

En réalité, la façon pour les porteurs de masques de rétablir l'équilibre est de créer, à l'aide de leur magie, une boule de magma composée des quatre éléments, qui servira de noyau terrestre et qui permettra au monde de s'autogérer sans l'aide des dieux. Il faut comprendre qu'antérieurement, la nature était entièrement contrôlée par la volonté des dieux, qui avaient donc le pouvoir de faire pousser les récoltes, convoquer la pluie ou encore réchauffer la planète. Grâce à ce noyau terrestre, les divinités ne seront plus nécessaires et perdront graduellement leur magie et leur influence, car les humains n'auront plus besoin d'elles et cesseront de leur vouer un culte. Laurie Plourde convient que cette finale inusitée est cohérente avec les valeurs d'Amos Daragon :

En fait, l'idée de faire progressivement perdre leurs pouvoirs aux divinités paraît être une meilleure façon de ramener la paix. D'une part, cette solution correspond davantage aux valeurs prônées par Amos et ses amis, puisque c'est un moyen pacifique de répondre à la violence de leurs ennemis. Ce choix témoigne encore une fois de l'évolution du héros de Bryan Perro, qui trouve finalement une autre solution que guerrière et brutale. Cela le distingue par le fait même des entités supérieures⁵³.

Plourde met en relief à quel point la paix est au cœur des valeurs de l'équilibre. Pour ce qui est de la liberté, l'analyse de la sanction nous permet de l'observer lorsque les porteurs de masques imaginent les conséquences de leur succès :

Plus de dieux des mers pour commander à l'eau, car les océans se gouverneront eux-mêmes ! Plus de déesses de l'agriculture, car les semences n'auront plus à être dépendantes de sa volonté ! Plus de divinités pour commander aux humains leurs actions et leurs pensées, car ils n'auront plus qu'à observer la nature pour vivre en harmonie avec elle ! (FD, p. 627)

⁵³ Laurie Plourde, *La figure paradoxale des adolescents dans Amos Daragon de Bryan Perro : entre humanité et divinité*, op. cit., p. 66.

L'un des enjeux principaux de la quête des porteurs de masques, et donc de la quête d'équilibre, est une véritable révolution. Après tout, Amos veut libérer les humains et les humanoïdes des commandements des dieux.

Conclusion

Nous pouvons ainsi conclure que les codes dualistes sont dépassés dans le douzième tome de la série et qu'ils s'effacent au profit d'une nouvelle force, l'équilibre, qui vient les remplacer. Les images associées au bien (lumière et beauté) et au mal (obscurité, serpent et laideur) ont disparu et l'équilibre est désormais incarné par l'union des quatre éléments. Les valeurs du bien (bonté, honneur) et du mal (cruauté, perfidie) ne sont également plus associées à leur camp. L'équilibre, cependant, est désormais investi de nouvelles valeurs, que les porteurs de masques incarnent lors de leur ultime réunion, où ils récapitulent comment le déséquilibre mondial a pris naissance :

Et dès que leur maîtresse disparaît, les dieux en viennent à se diviser et se forment alors deux clans !, continua Tserle. - Parce qu'ils veulent pour eux seuls la maîtrise du monde !, s'exclama Fana. Mais comme ils sont immortels, ils créent les humanoïdes dont ils se servent pour se faire la guerre entre eux ! [...] Et depuis le jour où les guerres ont pris naissance, la Dame blanche ne peut plus dormir en paix, expliqua Amos. Et constatant que son monde ne lui appartient plus, elle désire plus que tout corriger son erreur, c'est-à-dire se débarrasser des dieux. (FD, p. 626)

Cette évaluation de la situation contient trois problématiques distinctes : d'abord, les dieux « se divisent et se forment en deux clans » (origine du bien et du mal), ensuite, ils « veulent pour eux seuls la maîtrise du monde » (domination et contrôle) et enfin, ils se servent des humanoïdes « pour se faire la guerre entre eux » (conflits). C'est ainsi que le manichéisme, dans l'univers de Perro, s'est formé. Les trois valeurs de l'équilibre

viennent directement en opposition avec celles de ce dualisme : union (par opposition à la catégorisation et à la division en deux camps arbitraires), liberté (face à l'autorité divine, qui exige le manichéisme) et paix (s'opposant à la guerre, qui est la raison même de l'existence du bien et du mal). Si la guerre entre le bien et le mal est une partie d'échecs menée par les dieux, comme la série le suggère, parfois, la mission des porteurs de masques est d'arrêter la partie et de permettre aux pions de se libérer de leurs maîtres. C'est ainsi qu'après avoir été installés dans le premier tome, puis inversés dans le dixième, les codes dualistes sont dépassés dans la finale de la série *Amos Daragon*.

Les mystères du Grand Cirque trifluvien

Numéro 1234, édition du 21 mars 2022, 8h-12h

HAHAHAHA ! C'EST LE CARNAVAL, TOUT LE MONDE !

Ce matin-là, le temps était clair et les rayons turquoise du soleil transperçaient les cieux violacés. Une poignée de nuages roses déversaient leurs petits flocons de barbe à papa sur le Grand Cirque trifluvien. L'odeur sucrée des friandises se mélangeait à celle, huileuse et grasse, des frites de mauvaise qualité. Les rires hystériques des clowns, les hymnes endiablés des carrousels et les cris d'enfants invisibles à bord des montagnes russes rompaient le silence ennuyeux de Trois-Rivières. Félix rampait prudemment dans un sentier sinueux et herbacé entre la tente émeraude de la voyante et le kiosque écarlate du vendeur de hot-dogs. Du sang lui coulait sur le front, résultat du vilain coup de bâton de baseball que lui avait asséné l'acrobate quelques minutes auparavant, et notre ami luttait pour ne pas perdre conscience. Allait-il parvenir à rejoindre son quartier général, où ses camarades veillaient sur la trousse de premiers soins, avant de mourir de ses blessures ? Ou pire, avant d'être rattrapé par l'acrobate⁵⁴?

Comment osez-vous me critiquer, M. le directeur litté-rire ? Vous n'êtes qu'un personnage, alors que moi, Ducharme LeClown, je suis l'auteur de ce texte. Avez-vous ce pouvoir parce que vous êtes dans les notes de bas de page ?⁵⁵

SILENCE !

⁵⁴Note du directeur littéraire : Phrase étrange. Pourquoi est-ce pire d'être rattrapé par l'acrobate que de mourir ? Vous êtes un bien piètre écrivain, M. LeClown.

⁵⁵ Oui, mais... vous ne devriez pas briser l'illusion référentielle.

J'AI TOUS LES DROITS ET TOUS LES POUVOIRS ! Pouf ! À présent, vous faites partie du texte comme tout le monde ! Terminée, votre carrière de directeur littéraire !⁵⁶

Donc, comme je l'écrivais, Félix rampait pour échapper à l'acrobate. Malheureusement pour lui, l'équilibriste l'attendait à la sortie du sentier, s'amusant à avancer et à reculer sur son monocycle rouge vif. Il était vêtu d'une combinaison moulante rose, qui luisait au soleil comme les écailles d'un poisson, et son visage était aussi fardé que le mien, avec un sourire clownesque barbouillé de rouge à lèvres. J'aime que les créatures de mon cirque me ressemblent un peu. L'acrobate leva son bâton de baseball et Félix ferma les yeux, anticipant la douleur qui précéderait la mort.

Tout à coup, un choc sourd résonna et Félix constata en rouvrant les paupières que l'acrobate perdait l'équilibre et s'effondrait sur la pelouse. Dès que sa peau entra en contact avec le sol, il explosa en une centaine de confettis multicolores qui aspergèrent sa proie. Telle était la plus grande faiblesse des acrobates : ils ne pouvaient supporter de mettre le pied à terre pendant plus de quelques secondes. Derrière l'endroit où le monstre s'était tenu, un trentenaire barbu serrait dans les mains une boule de cristal recouverte de confettis. En constatant la mésaventure de Félix, il s'était élancé dans la tente de la voyante afin d'y trouver une arme et en était ressorti avec la sphère translucide, qu'il avait cognée contre le crâne de l'acrobate.

56 ...

— Merci... murmura Félix en se relevant et en s'époussetant les genoux. Si tu n'aurais pas été là...

— On dit « si tu n'avais », corrigea l'inconnu. Mais c'est sans importance puisque je ne suis plus directeur littéraire. Je m'appelle Charles-Antoine et je viens tout juste d'arriver dans le Grand Cirque trifluvien. Tu es Félix, n'est-ce pas ?

— Tu connais mon nom ? s'étonna le jeune homme.

— Oui. C'est un peu difficile à expliquer, mais je sais tout de toi et des autres. Quand il y a eu l'apocalypse clownesque et que la ville a été transformée en cirque, je n'y ai pas été envoyé comme vous. Puisque j'étais directeur littéraire dans l'ancien monde, Ducharme, l'entité qui s'amuse de vos tourments, a préféré me garder dans les notes de bas de page. Je devais veiller sur son style, mais je crois l'avoir impatienté.

— Ducharme ? Les notes de bas de page ?

Oups ! Maintenant que j'y réfléchis, je n'aurais peut-être pas dû mettre mon directeur litté-rire en contact avec mes personnages ! Il est en train de tout révéler ! Je sais que mon intervention sera de mauvais goût et qu'elle nuira à la qualité de la scène, mais je dois le faire taire au plus vite.

Charles-Antoine s'interrompit brusquement, posa les mains sur son ventre et eut un puissant haut-le-cœur. Ses yeux s'écarquillèrent et un rictus de souffrance tordit son visage. Félix fronça les sourcils et fit un pas vers son sauveur. Charles-Antoine se pencha et vomit une laine filamenteuse rouge sang, *rouge de son sang*. Une odeur de bile et de sucre se répandit autour de lui. Félix devina avec horreur qu'il

s'agissait de la substance projetée par les dragons-clowns, ces reptiles aux écailles fardées, au nez rouge et au faciès maquillé. Celle-ci, composée de barbe à papa gorgée d'acide sulfurique et de lames de rasoirs, était bien douloureuse pour ceux qui en étaient victimes, comme Charles-Antoine dont l'intérieur se déchirait. Ce dernier n'étant malheureusement pas un dragon-clown, et n'ayant pas la gorge équipée pour résister à de telles brûlures, fut pris de convulsions et mourut. Félix s'agenouilla pour prendre son pouls, haussa les épaules, puis continua sa route vers son campement. Après un an de survie dans le grand cirque, il s'était désensibilisé à la mort et au danger. *Il ne s'étonnait guère de mon deus ex machina (Ducharme ex machina ?)*. Il avait vécu trop de tourments et de souffrances pour s'offrir le luxe d'être surpris.

Ah ! Qu'il est dur, ce Nouveau Monde ! J'en ai presque des regrets... mais avions-nous le choix ? Nous, les clowns, nous n'avons aucune imagination, aucune créativité. Nous sommes des parasites qui se nourrissent des imaginaires des espèces étrangères et qui, à défaut de pouvoir créer des personnages, doivent les dérober au réel. Nous avons donc été obligés de provoquer cette apocalypse clownesque, d'asservir ces humains, de transformer leur réalité et faire de leurs vies nos romans-feuilletons ! Après la mort de la religion, puis du positivisme scientifique, l'Homo Sapiens était en perte de sens. Il souffrait, mais nous l'avons guéri en faisant de lui notre Fou ! Désormais il a un sens, un rôle fondamental à jouer : nous divertir, nous amuser, servir de personnage dans nos sagas et nos épopées !

C'EST LE CARNAVAL, HAHAAAAH !

Le jeune homme se dirigea vers la *Zone Halloween* du cirque, dont il était séparé par quelques mètres. La *Zone Foraine*, dans laquelle il se trouvait présentement, était de loin la plus dangereuse, car il y neigeait de la barbe à papa, et tout le monde savait que les créatures du Cirque étaient attirées par le parfum du sucre. Félix ne s'y rendait qu'en cas d'extrême nécessité, lorsque sa bande était à court de fruits. Malgré la nourriture gratuite offerte par les divers casse-croûtes de la fête foraine — hamburgers, hot-dogs, frites, pizzas, saucisses sur bâtonnets, poutines, maïs soufflé, barbe à papa et friandises variées — notre ami devait rassembler d'autres vivres. C'est que l'humain est un mammifère à la constitution fragile et à l'estomac capricieux : en l'absence de végétaux dans son alimentation, un mal douloureux le guette, qu'il nomme « scorbut ». Et malheureusement pour notre ami, les rares piments qui garnissaient la pizza « deluxe » n'étaient pas suffisants pour l'en préserver, pas plus que les arômes artificiels de fruits dans l'orangeade ou dans la *slush* à la framboise bleue. La plupart du temps, Félix parvenait à récolter suffisamment de tomates (destinées aux hamburgers) dans les kiosques de restauration rapide, mais il arrivait, comme ce matin-là, que d'autres survivants aient déjà vidé les réfrigérateurs des casse-croûtes. Et lorsqu'un réfrigérateur avait été pillé, il pouvait s'écouler jusqu'à vingt-quatre heures avant que j'utilise mes pouvoirs et le remplisse de nouveau. Il avait donc fallu que Félix s'aventure dans les dangereuses contrées du cirque, au Sud de Trois-Rivières, afin d'y visiter les rares mais précieuses crémeries. Les congélateurs de celles-ci abondaient toujours

de baies et de bananes pour les yogourts glacés. Cependant, les crémeries étaient jalousement gardées par les monstres, tel que l'acrobate qui avait failli massacrer Félix. Le jeune homme s'était pourtant entraîné à combattre au cours des derniers mois et il s'était cru assez habile pour vaincre un simple équilibriste...

Ah ! Quelle naïveté, cher Félix ! Croire que les guerriers sont les mieux adaptés pour survivre dans le Grand Cirque ! Non, ta survie est assurée par ta chance. Et ta chance, c'est moi qui la détermine. Plus vous serez des personnages intéressants, plus je serai enclin à vous sauver. Continuez à amuser mes lecteurs et même une armée ne parviendra pas à vous vaincre !

Félix atteignit enfin la frontière de la *Zone Halloween*, aisément reconnaissable par sa configuration de parc d'attractions décoré à l'image de la fête des morts. *La citrouille*, cette grande roue orangée dont le centre représentait la courge éponyme, tournait lentement à la droite du jeune homme. Ses nacelles représentaient des araignées, des fantômes et des chauves-souris. Comme toujours, elles étaient entièrement vides, à l'instar de l'allée réservée à la file d'attente. Une force surnaturelle alimentait le manège et, par conséquent, aucun employé ne veillait sur lui. Il n'y avait jamais eu un seul travailleur dans le Grand Cirque trifluvien. À la gauche de Félix, un magasin de souvenirs offrait divers costumes de momies, de squelettes et de zombies. Une voix de bateleur invitait les clients par le magnétophone du commerce. Ici, le mois d'octobre était perpétuel, quoique dans la chaleur de juillet.

Félix marcha pendant près d'une demi-heure dans le parc halloweenesque, sans se soucier des occasionnels morts-vivants qui déambulaient. Il arriva au quartier général qu'il avait établi avec sa bande dans la maison hantée, où le Café Morgane du Boulevard des Forges (succursale près du centre commercial « Les Rivières ») était anciennement situé. Il parcourut les couloirs sinistres et sombres de la maison jusque dans la pièce centrale, où un feu de foyer avait été allumé. Jadis, à l'époque qui précédait la révolution carnavalesque, le lieu était plein. Aujourd'hui, Félix n'entendait que les craquements dans les murs vieux et pourrissants, les ricanements préenregistrés des attractions de la maison hantée et les aboiements féroces des chiens qui, laissés à eux-mêmes, étaient devenus sauvages, charognards, parfois même anthropophages.

Les machines à café étaient maintenant poussiéreuses et les jarres étaient pleines de monnaie malgré les rapt des pillards, l'argent n'ayant désormais aucune valeur. Enfin, les arbres s'étaient desséchés après la disparition des employés chargés de les entretenir. L'odeur du café avait été remplacée par celle du sang, des cadavres et du maïs soufflé.

Vanessa triait les graines de tomates qu'elle souhaitait planter dans son potager, tandis qu'Amélie suturait une plaie sanguinolente au bras de Benjamin. Celui-ci avait accompagné Félix lors de son expédition pour trouver des fruits dans le cirque, mais ils avaient été séparés en échappant à une femme à barbe. Faisant

bourdonner sa tronçonneuse, celle-ci avait longtemps traqué Benjamin, à qui elle avait infligé une plaie béante. Le jeune homme était parvenu à tuer son adversaire en lui ouvrant la gorge avec une bouteille de pepsi cassée, puis il s'était trainé en chancelant jusqu'au quartier général.

Si vous me suivez depuis quelques semaines, vous connaissez déjà ces personnages, mais pour les lecteurs qui viennent de se joindre à nous (et aussi parce que je suis payé à la ligne), je vais reproduire la présentation que j'en ai faite dans le feuilleton numéro 120.

Félix, 25 ans, a abandonné ses études pour devenir D.J. dans les raves et dans les festivals de musique électronique. Sa spécialité est la *psytrance*, un style répétitif et rythmé dont le nom provient des termes *psychedelic trance* (transe psychédélique). Comme le nom l'indique, cette musique a été inventée dans le but avoué de plaire aux utilisateurs de drogues psychédéliques, dont Félix a été un averse consommateur. Après des années d'abus, celui-ci a maintenant une santé fragile et de persistants problèmes de mémoire et de concentration. Il a jadis rêvé de devenir écrivain et a produit quelques manuscrits dans son adolescence, mais après de nombreuses soirées à consommer trop d'ecstasy et à inhaler trop de kétamine, il peine à rédiger plus de quelques paragraphes. Il lui arrive souvent de perdre ses mots.

Comme moi, Amélie a déjà été payée à la ligne. En effet, elle a « travaillé » comme vendeuse de drogues. C'est d'ailleurs ainsi qu'elle a rencontré Félix pour la première fois. Punk assumée, ses cheveux vert éclatant tombent jusqu'à son cou sur le côté gauche de sa tête, mais sont rasés sur le côté droit. Son visage est parsemé de piercings et son corps, de tatouages divers. Fait amusant : elle s'est imposé une éthique professionnelle très stricte. Sa meilleure amie Nadia est morte d'une surdose de fentanyl et, contre toute attente, cette tragédie l'a motivée à vendre des drogues illégales. Elle s'est résolue à offrir un produit de très haute qualité, qu'elle a toujours testé et purifié elle-même, afin que plus aucun consommateur trifluvien ne meure d'une surdose. Elle n'a rien vendu qu'elle n'aurait pas elle-même utilisé et elle a toujours fait preuve de la plus grande prudence.

Benjamin, pour sa part, est un hippie au sourire éclatant et aux longs cheveux châtain coiffés en *dreadlocks*. Il s'est toujours considéré communiste, même s'il n'a jamais lu un seul texte de Karl Marx : il s'est contenté d'en scander quelques citations en lançant des briques dans les vitrines des magasins. Il se considère surtout comme un anarchiste qui libère sa colère contre la société à grand renfort de graffitis, de vandalisme et de manifestations, qu'il tente inlassablement de faire dégénérer. Il a déjà essayé de se joindre à des groupes socialistes organisés, mais il a été refusé « parce qu'il ne comprend pas bien l'idéologie ».

Son style vestimentaire est particulièrement à mon goût, car il porte souvent les vêtements promotionnels du Grand Cirque trifluvien, qu'il a pillés dans les

magasins de souvenirs. Ces chandails représentent la plupart du temps des manèges de la Zone Halloween, ainsi que mon portrait (jusqu'à maintenant, Benjamin ignore toujours l'identité du clown sur son coton ouaté).

Je ne vous fournirai pas ma propre description, car je suis paresseux et vous n'avez qu'à regarder à l'arrière de votre feuilleton pour voir ma photo d'auteur. Pour ceux qui utilisent une liseuse et qui souhaiteraient imaginer la figure sur le chandail de Benjamin, voilà :



(À noter que contrairement à l'expression populaire, mon logiciel de traitement de texte ne compte pas mon image comme mille mots.)

Enfin, Vanessa, de son nom d'artiste *Vanilla Lust*, a gagné sa vie grâce au travail du sexe, notamment en jouant dans des films pornographiques, en offrant des spectacles par webcam et en proposant ses services d'escorte. Loin du stéréotype de la victime véhiculé par la société (et qui est rarement avéré d'après son expérience), elle a travaillé à son propre compte et a toujours été passionnée par son occupation qui lui a permis d'allier ses amours pour le cinéma, la photographie, la sexualité et même, un peu, pour la relation d'aide. Elle a en effet passé des heures à écouter ses clients lui confier leurs tourments. Certains l'ont même parfois payée pour le simple plaisir de discuter avec elle. Elle a rapidement compris que plusieurs hommes peinent à exprimer leurs émotions et leur vulnérabilité, sauf dans un contexte de sexualité.

Amis lecteurs, frères de cirque, n'êtes-vous pas fascinés par ces personnages? Je les ai choisis, ainsi que les autres survivants, à partir des habitants de Trois-Rivières qui me semblaient les plus chaotiques ! Nous, les clowns, sommes des entités des Ténèbres et du Chaos. Nous célébrons la marge, l'insolite, l'interdit ! Il faut avouer que la vie est bien plus drôle lorsqu'elle ne s'encombre d'aucune règle. Juste pour vous, j'ai passé des mois à examiner chaque Trifluvien, à découvrir son passé, sa personnalité, ses aspirations. Ceux qui m'ennuyaient ont été donnés à d'autres feuilletonnistes ou ont été rejetés dans le néant cosmique; les conformistes, les autoritaires et les routiniers. Il n'y a jamais eu de place dans mon terrain de jeu pour les personnages de la Loi et de la Lumière ! Certains, qui me

faisaient hésiter, ont été conservés dans mes tiroirs au cas où j'aurais besoin de faire apparaître de nouveaux personnages. C'était notamment le cas de mon directeur litté-rire, ce cher Charles-Antoine !

Félix, Amélie, Benjamin et Vanessa ont tout de suite capté mon intérêt parce qu'ils représentaient tout ce que la société humaine méprisait : un toxicomane, une vendeuse de drogues, un anarchiste et une prostituée. Quatre colocataires qui ne cessaient de vivre des aventures palpitantes, comme la fois où ils avaient pleuré en faisant du parachutisme en ressentant les effets de pâtisseries au cannabis. Ils avaient aussi organisé une orgie de vingt personnes alors que leur monde était en pleine pandémie. Ils étaient tout simplement irrésistibles ! Des êtres parfaits pour alimenter le Chaos de mon parc d'attractions ! Mais bon, ça suffit pour le laïus. Retournons à notre histoire.

Félix salua ses amis et posa une serviette humide sur la plaie de son front avant d'ouvrir son sac-à-dos pour sortir les fruits qu'il avait collectés. Vanessa s'approcha afin d'en extraire les graines et de poursuivre son potager. Ils discutèrent de Charles-Antoine et de sa mort subite.

Ah, lecteur, pour tout t'avouer, cet avant-midi ne fut pas bien intéressant et je manque d'inspiration pour te le raconter. Pourquoi ne pas explorer une autre scène ? Tiens, par exemple, cette histoire de femme à barbe qui a tronçonné le bras de Benjamin ! Ça s'annonce plutôt amusant, tu ne trouves pas ?

Ainsi je claque des doigts; pouf ! Les rouages du temps s'actionnent à l'envers !

Deux heures trente-deux minutes plus tôt, Benjamin vient d'être séparé de Félix en échappant à la femme à barbe. Il s'enfuit en direction du palais des miroirs, autrefois l'ancienne prison de Trois-Rivières, où il espère perdre sa poursuivante. Paniqué, il saute par-dessus le tourniquet adjacent à la billetterie déserte, puis entre à toute vitesse dans le bâtiment. Il est accueilli par trois de ses reflets : le premier mince et allongé, le second petit et dodu et le troisième, sinistrement immobile. Il entend la tronçonneuse se rapprocher et s'engage dans le labyrinthe pour ne pas être découvert. Une musique de carrousel résonne des haut-parleurs de l'attraction. Bien sûr, nous savons tous comment cette situation s'est résolue...

Malheureusement, mes frères de cirque, c'est tout pour l'épisode de ce matin !

L'affrontement entre la femme à barbe et Benjamin sera présenté la prochaine fois, alors n'oubliez pas de vous procurer la prochaine édition des Mystères du Grand Cirque trifluvien !

On se retrouve dans quelques heures !

Dans les prochains épisodes : Amélie trouve un oeuf de dragon-clown et le dissimule à ses compagnons. Devrait-elle le détruire ou tenter de dresser la créature afin d'en faire une alliée ? La blessure de Benjamin s'infecte. Parviendra-t-il à trouver un médecin avant de devoir s'amputer ? Vanessa tombe amoureuse d'un mime.

C'EST LE CARNAVAL, HAHAAAAH !

Ducharme LeClown

Les mystères du Grand Cirque trifluvien

Numéro 1235, édition du 21 mars 2022, 14h-18h

HAHAHAHA ! C'EST LE CARNAVAL, TOUT LE MONDE !

Avant ma pause dîner, nous nous sommes laissés sur l'aventure de Benjamin et sa poursuite par la femme à barbe. J'avais l'intention d'y consacrer l'épisode de cet après-midi tandis que nos amis participent à l'ennuyante réunion des bandes qui a lieu une fois par mois. Habituellement, il ne s'y passe rien, juste d'interminables discussions qui ne débouchent sur aucune décision parce que tout le monde s'en fout. Cependant, vous êtes nombreux à avoir demandé sur mon blog de couvrir l'évènement :

Clownstella666 *Il y a 12 minutes*

Svp rédige la réunion des bande !!! 😊 😊 😊

Papabarb_8 *Il y a 30 minutes*

On s'en fou de Benjamin, fais le suicider et regarde le réunion des bendes à la plasse !

Whackamole Guacamole *Il y a 53 minutes*

Je pensse que tu va être conten si tu va a la rèunion. Et aussi peu tu metre moins de sènes violentes, je li tes textes avec ma mère ?

Comme vous le savez, je ne suis pas au-dessus du clientélisme et j'accepte donc de vous accorder cette requête. J'accélère ainsi les rouages du temps : Benjamin est blessé, mais tue la femme à barbe. Il se traîne jusqu'à la maison hantée et se fait

soigner par Amélie. Félix revient de son expédition, s'occupe de la plaie à son front et partage ses fruits avec ses amis. Les quatre membres de la bande discutent de Charles-Antoine et font des hypothèses à propos de moi (ils se trompent beaucoup). Les compagnons cuisinent un repas de hot-dogs dans le casse-croûte à l'extérieur du quartier général. Ils s'emparent de quelques armes (couteaux, pieds-de-biche et planches de bois hérissées de clous) et se dirigent vers l'est de la Zone Halloween, où se tiendra la réunion.

Et fin de l'accélération !

La réunion des bandes se tenait toujours dans le petit stationnement à l'entrée du parc, à l'intersection du boulevard Saint-Maurice et du boulevard des Chenaux. La frontière Est du cirque se situait juste devant le pont Duplessis, qui reliait Trois-Rivières à Cap-de-la-Madeleine. La révolution carnavalesque avait effacé la fusion des deux villes en 2002 : une gigantesque muraille de cristal séparait les trifluviens de leurs voisins. Cette muraille entourait d'ailleurs la municipalité tout entière, longeant les Forges du Saint-Maurice au Nord, le fleuve Saint-Laurent au Sud (juste après le centre-ville) et l'autoroute de l'énergie à l'Ouest. Les survivants étaient emprisonnés depuis plus d'un an déjà. À maintes reprises, ils avaient essayé d'escalader ou de détruire le mur. Sans succès. Comme toujours, le stationnement de béton n'accueillait aucun véhicule et la billetterie du parc était déserte. De là, on pouvait apercevoir la première montagne russe du parc, juste derrière l'entrée. Le *Psychopathe*, d'une vitesse de 240 km/h, atteignant à son sommet une hauteur de 139 mètres, était majestueux. Je l'avais fabriqué en combinant les records de hauteur et de vitesse de l'ancien monde (appartenant respectivement à la *Kingda Ka*

du New-Jersey et à la *Formula Rossa*, des Émirats Arabes Unis). Pour respecter la thématique halloweenesque de son nom, ses rails métalliques imitaient l'apparence d'une très longue lame de tronçonneuse, avec des pointes tranchantes sur les côtés. Le mouvement des wagons simulait d'ailleurs le bourdonnement strident d'une scie mécanique. Malgré l'absence de visiteurs et d'employés, *Le Psychopathe* démarrait à chaque dizaine de minutes, offrant des tours à une clientèle invisible dans ses sièges poussiéreux.

Félix jeta un regard intéressé à la montagne russe avant de quitter le parc par le tourniquet et de descendre les escaliers en direction du stationnement. Lors de ses moments d'ennui, il lui arrivait d'être tenté par les attractions. Cependant, il savait bien que l'entité mystérieuse qui dirigeait le parc, celui que Charles-Antoine avait nommé « Ducharme », aurait été tenté de provoquer un bris mécanique. (*Et bien sûr, il avait parfaitement raison. J'attends impatiemment que quelqu'un découvre comment la barre de sécurité se désactive juste avant la première descente*). Félix, Benjamin, Vanessa et Amélie s'amusaient souvent avec les carrousels, les arcades et les autos tamponneuses, mais ils tâchaient d'éviter les gros manèges.

Si les choses étaient à refaire, je leur ferais commencer le cirque dans une attraction défectueuse, juste pour transcrire leur réaction. J'avais été un peu trop doux avec eux dans les heures qui avaient suivi la grande psychose. Pour ceux qui ne me lisaient pas à mes débuts, « la Grande psychose » était le nom que mes survivants avaient donné à l'état d'ivresse qui s'était emparé d'eux au début de l'apocalypse. Un instant, ils s'occupaient de leurs affaires quotidiennes, l'instant d'après, ils étaient prisonniers de mon sort et déambulaient dans les rues dans

l'inconscience la plus totale. J'en avais profité pour transformer la ville en cirque, puis, mon travail terminé, j'avais claqué des doigts et tout le monde avait retrouvé sa lucidité. Je sais que certains auteurs préfèrent une entrée dans le cirque plus progressive de la part de leurs personnages, mais moi, j'ai toujours préféré ce commencement brutal, dominé par la stupeur et la confusion.

Les quatre amis furent accueillis dans le stationnement par quelques regards en coin de la part des survivants. En tout, il demeurait soixante-neuf habitants du cirque, mais comme d'habitude, seulement une vingtaine d'entre eux avaient daigné venir à la réunion. Après la Grande psychose, trois cents personnes avaient foulé le Grand Cirque trifluvien, mais beaucoup avait péri aux mains des monstres, par la maladie, par la faim ou même sous les armes de leurs congénères. *Mes personnages étaient chanceux depuis un bout de temps, car j'avais décidé d'intervenir fréquemment pour leur sauver la vie. Ce n'était pas tant par attachement pour eux que parce que leur nombre, soixante-neuf, m'arrachait toujours un sourire grivois.* Tous étaient reliés au Chaos d'une façon ou d'une autre : ils formaient un groupe hétéroclite de criminels, d'itinérants, de toxicomanes, de travailleurs du sexe, de polyamoureux, de libertins, d'anarchistes, de hippies, de vagabonds, de schizophrènes et parfois aussi, d'artistes. L'âge moyen se situait dans la mi-vingtaine.

— On dirait qu'à chaque fois, on est de moins en moins nombreux à venir à la réunion, déplora Vanessa en se croisant les bras. Pas étonnant qu'on soit aussi désorganisés !

— T'es encore *frue* qu'ils aient refusé de participer à ton initiative de jardinage? s'étonna Félix.

— Tellement ! Si on s'était tous mis ensemble, on aurait plus de tomates et de baies qu'on en a besoin et le scorbut ne serait plus qu'un mauvais rêve. On n'aurait plus besoin de se voler constamment de la bouffe et de se mettre en danger en allant au cirque.

Félix haussa nonchalamment les épaules. Il savait que son amie avait raison, mais il n'avait pas grand espoir d'organiser quoi que ce soit avec les autres, à moins qu'il s'agisse d'une orgie. Les habitants du cirque étaient trop instables et individualistes. La bande de Félix continuait de venir aux réunions mensuelles par devoir, bien que celles-ci devenaient de plus en plus obsolètes. Tout le monde parlait en même temps et proposait des idées vides. On pouvait discuter longuement d'un projet, sans toutefois en définir les détails et on finissait toujours par l'abandonner par lassitude. Rien ne s'accomplissait jamais dans le Grand Cirque trifluvien. On tentait d'établir des règles pour vivre en communauté, mais cependant nul ne les respectait. La réunion débuta et Éric, le chef d'une bande de motards, aborda la question des pommes dans le caramel qui devraient être consacrées à prévenir le scorbut plutôt qu'à fabriquer du cidre pour les fêtes nocturnes.

Bon sang que je m'ennuie ! Vous souhaitez vraiment entendre des gens discuter pendant des heures ? Je ne vous comprends pas !

Mais... qu'est-ce qui se passe ?

Je viens de recevoir une dizaine de commentaires sur mon blogue, d'un seul coup !

Ça ne m'était jamais arrivé auparavant. Je partage avec vous les plus récents :

Clownstella666 *Il y a 30 secondes*

Ça devrais commensser bientôt...j'ai hate de lire ta réaction ! 😊

Papabarb_8 *Il y a une minute*

Jaimerais pas être Ducharme en ce moment lol. Go go Team Astra !

Whackamole Guacamole *Il y a une minute*

Qui d'autre es ici a cose des misteres du gran sirque moricien ?

J'imagine que vous parlez des Mystères du Grand Cirque Mauricien et de la feuilletonniste Astra ? Je ne peux pas dire que je lis ses textes, même si elle est ma voisine de cirque. Je sais qu'elle possède le Cap-de-la-Madeleine. quelques villages à l'est, ainsi que la ville de Bécancour. Nous nous sommes échangé bon nombre de personnages au début de la révolution carnavalesque, car elle a autant horreur du Chaos que j'ai horreur de la Loi. Je lui ai donné les habitants de Trois-Rivières que je trouvais trop disciplinés et ennuyants; elle m'a confié ses délinquants. Pour être honnête, je la méprise profondément. Nous avons étudié ensemble à l'école littéraire et elle a toujours détesté nos valeurs et nos traditions. Elle disait que notre société était anarchique et désordonnée et rejetait la forme d'écriture prônée par l'institution, c'est-à-dire une plume irrévérencieuse, libre, créative et spontanée. Selon elle, un auteur devait toujours rédiger un plan avant d'écrire et respecter ce plan à la lettre, comme s'il s'agissait d'un document légal.

Elle prônait aussi la censure de toute scène sexuelle, violente ou accentuant les passions. De plus, elle répétait inlassablement que la créativité était une excuse pour ne pas fournir d'efforts et que le vrai talent d'un écrivain se jugeait par sa capacité à imiter les œuvres classiques. Ses « classiques » n'incluaient jamais les œuvres des clowns, seulement celles des anges, cette espèce cosmique que nous avons éradiquée il y a quelques décennies. Astra a toujours été le mouton noir (blanc ?) des clowns, préférant la Lumière aux Ténèbres, la Loi au Chaos, l'organisation à la spontanéité. Je suis un peu insulté que vous mentionniez son nom sur mon blog, mes frères de cirque. Mais peu importe ! Retournons à notre histoire.

Oh ? J'avais cessé de porter attention au cirque pendant que je rédigeais mon pamphlet et on dirait qu'il s'est passé quelque chose durant mon absence...

Tous s'étaient interrompus et fixaient le ciel avec curiosité. Un maëlstrom de lumière blanche tournoyait, aveuglant. Soudain, un pilier de lumière jaillit du centre du typhon et frappa brutalement le sol.

Quoi ? Mais... ce n'est pas moi qui ai provoqué ce phénomène !

Le pilier se dissipa en une centaine de petites lueurs, révélant une femme nimbée d'une aura lumineuse.

Ce n'est même pas une de mes personnages ! Attendez, c'est... je la connais !

C'est Astra !

Félix était subjugué par la beauté d'Astra. Sa peau était blanche comme la page d'un auteur sans inspiration et son maquillage était brillant et doré.

Elle a gardé son fard de clown, mais a retiré le reste de son maquillage habituel.

Sa longue chevelure semblait fabriquée de fibre optique luminescente, qui changeait doucement de teinte après quelques secondes. Ses cheveux suivaient la gamme chromatique de l'arc-en-ciel, et leur fluorescence rappelait les diodes électroluminescentes décorant la plupart des manèges du parc d'attractions. Félix se laissa absorber par ses pupilles en forme d'étoiles, qui avaient la couleur de l'or. Malgré la chaleur ambiante, Astra ne semblait pas indisposée dans son armure de chevalier blanche.

Wouah ! Mais quelle transformation ! Si nous étions humains, je te croirais en crise d'adolescence !

— Chut, Ducharme !, tonna Astra en fixant le ciel. Je dois parler avec tes personnages.

Félix sourcilla en entendant la chevalière prononcer le même nom que Charles-Antoine. Instinctivement, il suivit son regard, mais ne vit rien, mis à part le soleil turquoise et les nuages roses. À qui s'adressait-elle ? Amélie voulut l'interroger, mais la feuilletonniste la coupa en la dévisageant :

— Je n'ai pas beaucoup de temps à vous consacrer, alors écoutez-moi bien. Je m'appelle Astra et je suis ce que vous pourriez appeler une déesse. Je suis une divinité de la Lumière et de la Loi. Le cosmos est formé de deux forces

diamétralement opposées : le Chaos et la Loi. L'entité qui vous retient dans ce parc est un clown, une race démoniaque profondément associée au Chaos et aux Ténèbres.

Comment oses-tu dévoiler mon identité à mes personnages ? Je ne te laisserai pas...

— SILENCE !, s'exclama Astra d'une voix d'outre-tombe.

Cette fois, tous les survivants sursautèrent. Une puissante énergie lumineuse émana de la déesse, aveuglant tout le monde. Les couleurs devinrent plus claires et plus vives, dignes d'un dessin animé. Puis, Astra redevint normale⁵⁷.

Chers lecteurs, je m'excuse de ce désagrément. J'emprunte la narration de votre texte pour quelques instants seulement, je vous en fais la promesse. Puisque je suis une déesse de la Loi, je m'engage à respecter le pacte de lecture que vous avez passé avec Ducharme en débutant ce feuilleton. Je m'efforcerai donc d'imiter son style d'écriture, bien que je le trouve de mauvais goût⁵⁸.

— C'est donc ce clown qui a détruit notre monde ? s'enquit Benjamin en se grattant la tête. Mais pourquoi a-t-il fait une chose pareille?⁵⁹

— Il aime vous voir souffrir et pleurer, répondis-je. Les clowns sont incapables de supporter l'ennui. C'est difficile à comprendre pour un humain, mais la distraction

⁵⁷ *Quoi... ? Où suis-je ? Est-ce que ce sont... les notes de bas de page ? Tu m'as emprisonné dans mes propres notes de bas de page ?*

⁵⁸ *Non ! C'est mon monde ici ! Comment peux-tu être plus puissante que moi ?*

⁵⁹ *Parce que c'est VRAIMENT DRÔLE de vous voir souffrir et pleurer !*

est pour eux un besoin aussi essentiel que le sommeil l'est pour vous. De plus, ils n'ont presque aucune imagination, alors ils ne peuvent créer d'histoire. Pour cette raison, ils observent la vie des autres espèces et consomment leurs fictions. Mais il arrive toujours un moment où ils ont lu tellement de textes, vu tellement de films, étudié tellement de vies personnelles, qu'ils ne parviennent plus à s'étonner. L'originalité finit toujours par atteindre ses limites. C'est inévitable. Lorsque cela se produit, ils créent le cirque. Ils s'emparent d'un monde, le transforment à leur guise, choisissent des individus chaotiques pour en faire des personnages et ils s'amuse avec eux. Ils les observent, interviennent lorsque le récit devient lassant, transcrivent leurs histoires et les partagent avec leurs congénères. Voilà exactement ce qui vous est arrivé.

— Où est ce Ducharme? s'exclama Amélie avec colère. J'exige de discuter avec lui!

— C'est compliqué. Les clowns n'interagissent pas avec les autres espèces à l'aide de leur corps physique. Ils se manifestent sous forme de texte, dont ils narrent le moindre évènement. Ils sont essentiellement composés de mots, de phrases et de paragraphes. Leurs pouvoirs sont déterminés par leur style d'écriture : plus ils sont talentueux, plus ils sont puissants. Toutefois, en pénétrant dans leur dimension, qu'ils nomment « narration », il est possible de transformer leur texte et de les affronter. Malheureusement pour vous, les humains n'ont pas cette capacité, à moins qu'un clown les invite dans leur plan d'existence.

Les survivants étaient ébranlés par mes révélations. Leurs yeux étaient écarquillés et leurs mouvements étaient nerveux. Vanessa et Amélie s'échangeaient des regards consternés tandis que Benjamin fixait obstinément le sol. Félix paraissait distrait, l'éclat d'intelligence dans sa pupille ayant disparu. Un mécanisme de défense l'aidait sans doute à se détacher de la douloureuse réalité⁶⁰. Peut-être était-ce aussi une autre confusion due à son esprit brisé, empoisonné par des années d'abus chimiques. Ses parents auraient-ils été fiers de lui, s'ils avaient su qu'il consacrait autant de temps et d'argent à se souiller et s'abrutir ?

— Mais toi, tu peux-tu affronter les clowns ? me demanda Benjamin, le visage illuminé d'espoir. Es-tu venue nous secourir ?

Je fis la grimace.

— Hum. Pas tout à fait. Je suis ici pour vous déclarer la guerre. Mon intention est de tuer Ducharme et de reconstruire votre monde d'avant. Je déteste les clowns et j'exècre leur cirque. Cependant, votre société était également pourrie et corrompue. Tellement de souffrances, tellement de désordre ! Seuls les élus que j'aurai sélectionnés pourront s'épanouir dans ce monde : des hommes et des femmes disciplinés et moraux. Malheureusement, cela signifie que je dois purger l'humanité de sa gangrène. Je parle précisément de vous, personnages du Chaos !

⁶⁰ *Félix a souvent ce tic, parce qu'il a pris beaucoup de drogues dans son passé et il lui arrive d'être distrait à des moments inopportuns. Je ne pense pas que ça ait un lien avec la gestion de ses émotions.*

— *What the f*ck !*, s'exclama Amélie. C'est injuste ! Okay, c'est vrai qu'on est *sketch*, mais on mérite pas de f*king mourir ! ⁶¹

— C'est pourtant ce qu'il y a de mieux pour le bien commun. Avant le cirque, votre société était à la frontière de la déchéance en raison du chaos et de l'individualisme. La preuve, c'est que même en pandémie, vous étiez incapables de rester chez vous et de respecter les lois pour protéger les plus vulnérables d'entre vous. Votre amour pour la liberté, au détriment de l'efficacité et de la sécurité, est une tare qui doit être effacée à jamais de votre société. Ducharme m'a facilité la tâche en vous rassemblant, vous qui rejetez les normes et les conventions.

— C'est pas notre faute si notre société avait des règles stupides, protesta Vanessa en me fixant avec fureur. Nos gouvernements n'ont jamais eu confiance en notre esprit critique, en notre capacité à prendre des décisions responsables. On était peut-être un peu délinquants, mais on sait faire la différence entre le bien et le mal ! Tu connais pas nos vies, alors t'as pas le droit de nous juger !

Je souris et matérialisai, dans un rayon de lumière, l'édition précédente des Mystères du Grand Cirque trifluvien. Je lançai le feuilleton devant moi, sous leurs regards curieux.

— Pourtant, j'ai lu vos aventures et je vous connais comme si j'étais votre meilleure amie. Ducharme a rédigé toutes vos histoires, toutes vos pensées, et ce, même avant le cirque. Je sais donc que tu as offert tes services d'escorte même pendant le confinement, mettant en péril ta propre santé ainsi que celle de tes

⁶¹ *Vraiment? Tu censure les jurons? Quel ennui !*

clients. Et parfois celle de leur famille aussi, car, si je ne m'abuse, beaucoup d'entre eux trompaient leur femme et tu étais bien au courant.

— Écoute, c'est pas comme si les p*tes avaient été éligibles à la PCU ! Si le gouvernement avait reconnu et légalisé le travail du sexe, j'aurais pas eu ce problème !

J'ignorai sa réponse et je poursuivis :

— Enfin, pour en revenir au sujet, je vous déclare officiellement la guerre. Comme il serait déshonorable que je vous extermine avec mes pouvoirs, j'ai ordonné aux personnages de mon cirque de vous anéantir à ma place. Ceux-ci ont été sélectionnés parmi les habitants de Trois-Rivières et des environs qui se démarquaient par leur sens de l'éthique et par leur respect de l'ordre et de la Loi.

— S'ils sont aussi éthiques que tu le prétends, ils ne chercheraient pas à nous tuer !, *me coupa Amélie.*

— Je leur ai promis de ramener la Mauricie à la normale s'ils accomplissaient cette tâche, précisais-je. Je ressusciterai également tous ceux qui ne risquent pas de conduire le monde vers sa destruction. Mes personnages ne souhaitent pas votre mort, mais ils comprennent qu'ils n'ont pas le choix, au nom du bien commun. En vous sacrifiant, vous qui êtes moins d'une centaine, ils peuvent sauver des milliers de vies.

Je générâi une boule de lumière dorée dans ma paume, puis projetai celle-ci sur la muraille de cristal qui empêchait les personnages du Chaos de quitter leur cirque.

Une fissure lumineuse, semblable à un éclair, apparut au centre de la façade et s'étendit partout sur la surface. Les zébrures se multiplièrent, traçant de brillantes arandèles. Puis, dans un fracas assourdissant, le cristal se brisa, libérant l'accès au pont reliant Trois-Rivières et le Cap-de-la-Madeleine. Fantasyland, mon propre parc d'attractions, était désormais connecté à celui de Ducharme. De l'autre côté du pont, là où le Cap-de-la-Madeleine avait jadis existé, les survivants pouvaient voir une arche élevée avec l'inscription « Bienvenue à Fantasyland ! » en néons bleus et, plus à l'arrière, mes hautes montagnes russes de bois et ma grande roue⁶².

Je ne crains pas le Conseil des Clowns. Le sacrifice de vos principes en l'honneur de l'amusement est une tare bien trop ancrée dans votre biologie. Le Conseil ne punira jamais ma rébellion si celle-ci le divertit. Et qu'y a-t-il de plus original et rocambolesque que la première guerre inter-foraine de votre histoire ? Un feuilletonniste mourra à l'issue de cette bataille, qu'il s'agisse de toi ou de moi. Et si je triomphe, je continuerai de conquérir parc d'attractions après parc d'attractions, jusqu'à ce que j'obtienne la mainmise sur le monde des humains dans son entièreté. J'éradiquerai les clowns, et vous vous laisserez faire, car vous serez égayés par mon récit, prisonniers de ses nombreux rebondissements. Un clown est prêt à se laisser mourir s'il trouve son trépas suffisamment amusant. Ensuite, je rebâtirai le monde des hommes, mais sur des bases d'autorité, d'ordre et de loi, afin d'en faire l'utopie dont je rêve

⁶² *Ce que tu fais est interdit ! Le Conseil des Clowns a toujours prohibé la fusion des cirques !*

depuis l'enfance. Je me vengerai enfin de ce que vous avez fait à mon peuple !⁶³

— Voici *Fantasyland*, mon propre parc d'attractions, révélai-je à mon auditoire. Mes personnages s'y entraînent en ce moment pour la guerre entre le Chaos et la Loi. Ils ont l'ordre de vous laisser quarante-huit heures pour vous préparer, puis de lancer l'assaut. Ce décompte commence dans trois...deux...un... regardez l'horloge.

Je pointai la grande horloge à l'entrée de leur parc, dont les aiguilles venaient tout juste de marquer 18h00.

— Mes soldats sont trois cents, le même nombre que vous étiez au début de votre cirque. Votre infériorité numérique n'est pas une injustice, car elle est entièrement votre faute : si vous vous étiez mieux organisés dès le départ, vous auriez pu sauver de nombreuses vies. Par équité, je vais tout de même vous faire la même promesse que j'ai faite à mes hommes : si vous gagnez la bataille, je tuerai Ducharme, je reconstruirai votre monde d'antan et je vous laisserai vous y épanouir. Mais je sais que vous perdrez, car la Loi gagne toujours contre le Chaos. À présent, je vous laisse discuter de stratégie entre vous, car votre temps est compté. Bonne chance !⁶⁴

Je claquai des doigts et un halo de lumière m'aval...

...Astra se dématérialisa —enfin— dans un portail de lumière et je fus libéré des notes de bas de page. Les couleurs s'assombrirent dans le stationnement du parc,

⁶³ Ton peuple ? Mais de quoi est-ce que tu parles, bon sang ?

⁶⁴ Tu penses que ce sera aussi facile de te débarrasser de moi ? Enfin... qui vivra verra, et qui mourra rira !

reprenant leurs teintes habituelles. Il ne demeura du passage de la feuilletonniste que le numéro 1234 des Mystères du Grand Cirque trifluvien, traînant sur le béton. Je pensai à le faire disparaître afin que mes personnages ne puissent y avoir accès, mais je changeai d'avis. Ma rivale leur avait déjà tout révélé, de toute façon. Qu'ils lisent !

Fidèle lecteur, frère de cirque, je me sens un peu humilié. Comment Astra a-t-elle réussi à m'emprisonner dans mon propre récit ? Ses pouvoirs sont beaucoup plus grands que je l'imaginais.

Notre épisode s'achève sur un drôle de rebondissement, qui m'inquiète autant qu'il m'exalte. Je ne suis pas certain de pouvoir narrer le prochain feuilleton, car je dois consulter le Conseil des Clowns au cours de la soirée afin de le convaincre de punir Astra. Mais ne craignez rien, si je ne suis pas de retour après ma pause, je trouverai un remplaçant pour que vous puissiez suivre les prochaines aventures de Félix. Pour être honnête, je n'ai pas confiance en l'opinion du Conseil. Vous savez bien que ses représentants sont élus en fonction de leurs prouesses littéraires et de la popularité de leurs feuilletons, et non grâce à leur jugement et à leurs compétences de meneurs. Ce sont les critiques culturels qui décident de notre gouvernement et leurs décisions ne sont pas toujours les plus avisées. Mais trêve de bavardage !

Dans les prochains épisodes : ??? (Je ne sais vraiment pas. Je ne suis plus du tout en contrôle de mon histoire. À quoi bon prétendre le contraire ?)

C'EST LE CARNAVAL, HAHAAAA ?

Ducharme LeClown

Les mystères du Grand Cirque trifluvien

Numéro 1236, édition du 21 mars 2022, 19h-24h

HAHAHAHA ! C'EST LE CARNAVAL, TOUT LE MONDE !

Cet étrange leitmotiv résonne dans mes pensées, comme s'il y avait été gravé au fer rouge⁶⁵. Je ne sais pas pourquoi ces deux phrases des *Mystères du Grand Cirque trifluvien* m'obsèdent autant. Mes doigts tremblent toujours autour du feuillet froissé dans ma paume. Ils tremblent d'angoisse, mais surtout de rage. Je n'arrive pas à croire ce que je viens de lire. À mes côtés, Ben, Amé et Vanessa se mordent les lèvres et affichent des airs consternés. Ils sont tout aussi furieux que moi d'être les marionnettes de ce salopard de Ducharme, qui doit nous observer en ce moment même. Vanessa fait un doigt d'honneur au ciel, hors d'elle. J'ai envie de me recroqueviller en position fœtale et de ne plus jamais bouger, jusqu'à ce que les

⁶⁵ Note de Ducharme : comme je dois finalement m'absenter, j'ai décidé de vous laisser la narration de Félix à la première personne. C'est un peu le « pilote automatique » de mon écriture.

troupes d'Astra viennent m'exécuter, mais je prends une grande respiration afin de me ressaisir. Ce n'est pas le moment de perdre le contrôle.

Les autres survivants du parc sont en pleine débandade. Depuis une bonne demi-heure, ils essaient de discuter de stratégie pour la bataille à venir, mais ils en sont incapables. Plusieurs bandes, comme celle des itinérants et celle des punks, se sont même tout simplement retirées pour « organiser une fête de fin du monde », car elles n'ont aucun espoir de gagner. J'aurais tendance à leur donner raison : ceux qui restent se hurlent des insultes et semblent prêts d'en venir aux poings. Je soupire en sentant mes épaules s'affaïsser :

— Astra a peut-être raison. Nous sommes sans doute trop individualistes pour vivre en société. Au premier signe de danger, nous devenons désorganisés et vulnérables.

— Nous avons bien tenu jusqu'à maintenant, tente de me rassurer Vanessa.

— On a survécu parce qu'on faisait rire Ducharme. Comme qualification militaire, disons qu'il y a mieux.

Un silence lourd s'installe dans notre bande et je regrette aussitôt mes paroles. Je ne voulais pas décourager mes amis. J'ai juste une boule d'anxiété dans la gorge et je voudrais qu'ils m'en débarrassent. Visiblement, ce n'est pas l'intention d'Amélie :

— N'empêche. Une partie de moi se demande si ce serait pas mieux pour tout le monde qu'on perde. Je veux pas crever, mais si on gagne, on aura la responsabilité de reconstruire l'humanité. On est même pas capables de se coordonner pour fabriquer un jardin, et on est juste une soixantaine. Ça va être le tabarnak de Far-

West. Okay, j'aime pas l'autorité, mais une société sans aucune règle, ça va faire câlissement peur.

— Voyons tabarnak !, s'écrie Vanessa en posant les mains sur ses hanches. Tu penses que ça va ressembler à quoi avec l'autre groupe ? Je connais pas les soldats d'Astra, mais si je me fie à sa personnalité, ce monde-là va être pas mal autoritariste !

Son argument fait mouche et chasse la dernière de mes hésitations. Si elle ne se trompe pas, il *faut* gagner. Pas juste pour notre propre survie, mais également pour le futur de l'humanité. Idéalement, j'aurais aimé que les *personnages* du *Chaos* et les *personnages* de la *Loi* puissent travailler ensemble pour créer une société équilibrée, ni trop anarchique ni trop autoritaire. Tiens ? Voilà que je pense comme Ducharme, qualifiant les gens de personnages. Ce feuilleton m'est bien trop entré dans la tête.

Ben, qui était resté silencieux jusque-là, hausse les épaules et commente d'un ton défait :

— Ça empêche pas qu'on n'a aucune chance de gagner. Qu'est-ce que vous voulez qu'on fasse ? Moi, je dis qu'on profite de nos dernières quarante-huit heures pour faire la fête et nous amuser.

Comme d'habitude, Vanessa rétorque avec colère :

— Pas question ! On doit se battre ! Astra nous a peut-être menti à propos du nombre de ses soldats, pour nous intimider. Ils ne sont peut-être même pas plus

organisés que nous. Avant de jeter l'éponge, on devrait au moins vérifier si son armée est aussi forte qu'elle le prétend !

Les yeux de Ben s'écarquillent.

— Tu veux visiter son parc d'attractions ? C'est bien trop dangereux !

C'est ce moment que je choisis pour intervenir :

— Ce n'est pas plus dangereux qu'une mort certaine. Et puis, Ducharme ne pourra pas s'empêcher de nous accompagner. Ses lecteurs seront trop intrigués par notre aventure dans *Fantasyland*. Ça veut dire qu'on peut s'attendre à quelques interventions pour nous garder en vie, sans quoi il perdrait sa seule fenêtre dans le cirque d'Astra.

— En plus, selon le feuilleton, on est ses personnages préférés, ajoute Vanessa en esquissant un sourire rusé.

Ben lève les yeux au ciel, peu intéressé par nos arguments. Je suis un peu déçu, mais pas surpris. Astra ne s'était pas trompée dans son évaluation de mon ami : bien qu'il soit celui qui parle le plus de « changer le monde », il refuse toujours de faire le moindre effort et abandonne sans cesse ses projets. Je le connais suffisamment pour savoir qu'il ne veut pas nous suivre à *Fantasyland*. De toute façon j'ai une autre mission à lui confier :

— C'est correct, Ben. Il ne faut pas être trop nombreux si on veut éviter de se faire repérer. Pourrais-tu informer ceux qui n'ont pas assisté à la réunion des bandes des récents développements ? Vanessa, Amé et moi allons explorer l'autre parc.

Mon ami opine, nous fait un câlin, puis s'éloigne du stationnement. Je note que le soleil s'est couché pendant notre discussion. Parfait. Les personnages de la Loi sont certainement moins habitués à la nuit que nous. Au loin, les manèges de notre parc d'attractions se sont illuminés de diodes électroluminescentes rouges, orangées ou violettes. Les rails du *Psychopathe* sont ornés, aux extrémités de leurs planches, de lueurs clignotantes et écarlates. Son bourdonnement de scie mécanique s'intensifie dans l'obscurité, comme un prédateur nocturne qui s'éveillerait à l'odeur du sang. Je m'empare du pied-de-biche attaché à mon sac à dos et je frappe le béton pour tester sa solidité. Le choc résonne dans ma paume et engourdit momentanément mes doigts. Satisfait, je range l'outil tandis qu'Amélie m'indique qu'elle est également armée. Elle porte à la ceinture une longue épée incurvée, qu'elle a acquise après un éprouvant combat contre un avaleur de sabres. Vanessa, pour sa part, transporte une planche de bois cloutée, qu'elle a retirée des rails d'une montagne russe lors d'une expédition précédente. Mais ce n'est pas tout. Elle ouvre son sac à dos pour nous dévoiler une dizaine de cocktails Molotov qu'elle a préparés à l'aide de bouteilles de soda, de morceaux de vêtements déchirés et de kérosène qu'elle a subtilisé dans la zone foraine, dans le chapiteau des cracheurs de feu. Elle traîne ces grenades de fortune partout où elle va. Nous informons les autres bandes de notre expédition (les survivants continuent de hurler les uns contre les autres, mais quelques brefs regards m'indiquent que j'ai été compris), puis nous nous dirigeons vers le pont Duplessis.

Au bout de quelques minutes de marche, nous arrivons à un autre stationnement désert, semblable à celui de notre parc. Nous sommes accueillis par l'inscription

« *Welcome to Fantasyland !* » en néons bleus. Ah ? Étrange comme cette couleur semble gravée dans mon esprit. On dirait que je m'efforce de l'imaginer pour qu'un interlocuteur fictif sache exactement de quelle teinte je parle. Un peu comme si je donnais mon esprit en spectacle à un télépathe.

Le stationnement est bordé par un nombre impressionnant d'arbres et je peux voir, à l'autre bout, des escaliers qui mènent vers la billetterie ainsi que les tourniquets. Devant ceux-ci, la lueur des néons me permet d'apercevoir cinq silhouettes, qui gardent sans doute l'entrée. Nous nous élançons derrière un bac à ordures à proximité, mais je doute que nous ayons été détectés puisque le stationnement est peu illuminé. L'obscurité complique l'observation de notre environnement. Outre l'entrée, la seule autre source de clarté est une montagne russe dont les rails s'étendent jusqu'à l'extérieur du parc et viennent former une courbe au milieu du stationnement avant de revenir à l'intérieur. Contrairement aux manèges de notre cirque, qui sont éclairés par des diodes électroluminescentes (DEL), celui-ci dispose d'un système plus rustique : des flambeaux forment une haie d'honneur autour de ses rails, baignant les planches de leur éclat orangé. Des cubes de verre encadrent sans doute ces torches, du moins je l'espère, car le manège est entièrement conçu de bois. Il ressemble à s'y méprendre au *Monstre*, cette vieille attraction de *La Ronde* à Montréal. Des lampadaires à la base de la montagne russe me permettent de constater que celle-ci est soutenue par un réseau complexe de poutres et de planches de bois, formant une multitude de carrés du sol jusqu'au sommet du manège. C'est l'architecture des vieilles montagnes russes. Maintenant que j'y pense, Astra portait une armure de chevalier et elle a nommé son parc

Fantasyland... Son monde serait-il à thématique médiévale ? Ça expliquerait les torches et le bois. Un wagon vide quitte le parc à une vitesse fulgurante, monte et descend au gré des ondulations de l'attraction, puis retourne à l'intérieur.

À ce moment, je remarque que Vanessa et Amélie me fixent en fronçant les sourcils. Je comprends que je me suis perdu dans mes pensées et que je n'ai pas entendu ce qu'elles viennent de dire.

— Vanessa se demande comment nous pourrions entrer sans nous faire repérer, répète Amélie, habituée à mes absences.

Elle poursuit :

— J'ai peut-être une idée. Okay, c'est *sketch* en tabarnak, mais si Ducharme veut décrire le parc à ses lecteurs, il va sûrement s'arranger pour qu'on s'infilte sans problèmes. Sinon, j'aurais jamais proposé ça. Bref, — je pense qu'on pourrait entrer par *là*.

J'écarquille les yeux en suivant son doigt du regard. Voyons ! Est-elle rendue complètement folle ? Je murmure :

— Tu veux qu'on escalade une montagne russe en activité ? Sérieux ?

Amélie sourit. Je sens l'angoisse se répandre dans mon ventre, se diffuser jusqu'à ma gorge. Comme je n'ai pas de meilleure idée à proposer, j'approuve son plan en avalant de travers. Nous courons alors vers la montagne russe, accroupis afin de garder un profil bas. Nous grimpons sans trop de problèmes la clôture limitant l'accès au terrain du manège et nous avançons sur la pelouse jusqu'à la base de

celui-ci. Maintenant que je suis plus près de la structure de bois, celle-ci me paraît colossale. Je sens mon courage me quitter. Quelle hauteur peut-elle bien faire ?

Clownstella666 *Il y a 1 seconde*

Si Félix savais ! J'ai fais mes recherches et ce manège s'appelle « L'Excalibur ». Ses une montagne de 20 mètre de hauteur.

20 mètres ! C'est bien trop pour moi ! Je ne pourrai jamais réussir !

Un instant... Mais qu'est-ce qui vient de se passer ? J'ai l'impression que quelqu'un a écrit directement dans mes pensées ! Suis-je en train de devenir schizophrène ?

Clownstella666 *Il y a 1 seconde*

Ohhhh ! Félix m'a entendu ! Sûrement parse que Ducharme lui a confiez la naration.

Je me ressaisis. Ce n'est pas le moment d'écouter les voix qui parlent dans ma tête. Vanessa et Amélie viennent de débiter leur ascension et je me hisse à une poutre de bois pour les imiter. Ce premier effort exige toute la force de mes muscles et mon visage se crispe de douleur, mais après quelques tentatives maladroites, je parviens à m'élever suffisamment pour poser le haut de mon corps sur le bois. Je place ensuite mes pieds sur la poutre et je me lève, agrippant la planche au-dessus de moi pour conserver mon équilibre. Essentiellement, toute l'escalade consistera à la répétition de ces mouvements, sauf qu'au fur et à mesure que je prendrai de

l'altitude, mes bras faibliront, mes doigts se recouvreront de sueur glissante et mon vertige s'intensifiera. J'entends un craquement sous mes espadrilles, mais je m'efforce de regarder vers le haut. Je tente de me rassurer :

Je ne peux pas mourir puisque je m'occupe de la narration.

Encore une réflexion incongrue ! Depuis un moment, j'appelle les gens des « personnages » et mes pensées une « narration ». Décidément, la lecture *Des mystères du Grand Cirque trifluvien* m'a troublé. Je continue mon escalade, néanmoins rasséréné par mes idées étranges.

Mon vertige reprend de plus belle et j'avance, une planche après l'autre, vers l'entrée du parc d'attractions. Heureusement, le second circuit du manège ne semble pas être utilisé, de sorte que nous pouvons marcher sur la droite sans craindre d'être percutés par le wagon lors de son prochain cycle. Nous pénétrons enfin dans *Fantasyland* et nous décidons de suivre le trajet de la montagne russe jusqu'à la fin de son circuit. Nous remarquons une très haute grande roue de bois à l'horizon.

— Nous devrions y aller, suggère Vanessa. L'altitude nous permettra d'observer les environs.

Pour l'instant, je n'observe pas beaucoup le parc, trop anxieux à l'idée de trébucher et de mourir. Ce n'est qu'à mon arrivée à la gare d'embarquement que je pousse un long soupir de soulagement.

— Wow, okay, murmure Amélie en essuyant quelques larmes au coin de son œil.
Je pensais pas que ça marcherait pour vrai.

Les mains toujours un peu tremblantes, je m'engage dans les escaliers pour descendre de l'attraction. Mes paumes moites glissent sur les rampes de métal. Nous descendons la dernière marche et nous pouvons enfin observer *Fantasyland* avec attention. Comme je l'avais deviné, ce cirque obéit à une thématique *fantasy*, ou « médiévale fantastique » comme disent certaines maisons d'édition populaires. La plupart des manèges sont fabriqués en bois et illuminés par des flambeaux, bien que certains soient éclairés par des diodes électroluminescentes comme un parc d'attractions plus classique. C'est le cas notamment de *La forêt féérique*, à ma gauche, qui semble consister en un monorail explorant une forêt enchantée. Des lumières de Noël entourent chacun des arbres du boisé et d'énormes champignons phosphorescents accueillent les visiteurs à l'entrée. Je remarque avec étonnement le nom de la montagne russe que nous avons escaladée : *L'Excalibur*. C'est exactement le mot que j'ai imaginé plus tôt ! Comment pouvais-je le savoir ? Décidément, il se passe quelque chose avec moi depuis quelques heures. Je perçois le monde différemment. *C'est difficile à expliquer, mais...*

Mais à qui est-ce que j'essaie de l'expliquer ? À Ducharme ? Est-ce toi, auditoire insaisissable qui se cache dans un recoin de ma tête ? Je ressens le besoin incontrôlable de m'adresser à... toi, qui que tu sois. Comme s'il me fallait narrer chacune de mes expériences. C'est vraiment étrange. Je perds même l'envie d'utiliser le présent, car ce n'est pas le temps de verbe que je choisirais pour rédiger un feuilleton.

Vanessa posa sa main sur mon épaule, me ramenant pour une énième fois à la réalité. Nous marchâmes dans le parc pendant quelques minutes sans croiser de personnage de la Loi, en direction de la grande roue que nous avions aperçue plus tôt. Nous arrivâmes à destination et j'entrai dans l'une des nacelles aux côtés de mes amies. La roue entreprit son lent mouvement, nous permettant d'observer *Fantasyland* en toute tranquillité.

— Regardez !, s'exclama Vanessa lorsque nous fûmes au sommet. Là-bas, c'est leur campement !

En effet, à près de deux kilomètres de notre manège, la foire alimentaire du parc avait visiblement été réaménagée en camp d'entraînement. Quelques centaines de personnages, vêtus d'armures de chevaliers, patrouillaient dans le quartier général. Plusieurs s'entraînaient à l'escrime sous l'œil expert de leurs supérieurs hiérarchiques, d'autres se pratiquaient avec...

— Oh, fuck !, jura Vanessa. On n'a pas d'armes à distance, nous !

Des archers tiraient leurs flèches sur des cibles éloignées et, plus loin, des guerriers calibraient d'authentiques catapultes.

— Ils ont des catapultes, soufflai-je d'un ton empreint de désespoir.

Comment étions-nous censés affronter *ça* ? Ces hommes étaient trois fois plus nombreux que nous, ils étaient mieux équipés et mieux entraînés. Surtout, ils étaient infiniment plus organisés. Nous n'avions pas la moindre chance !

Un mouvement attira mon regard dans le ciel, au-dessus des troupes. Un ange aux ailes magnifiques survolait les chevaliers. La créature divine était trop éloignée pour que je puisse identifier les traits de son visage, mais je pouvais la reconnaître à ses cheveux luminescents, qui changeaient doucement de couleur. En véritable commandante, Astra supervisait ses champions. Et où était Ducharme, pendant ce temps ?

Oui, c'est à toi que je parle, clown chaotique ! Une guerre se prépare, mais tu ne daignes même pas te présenter à nous ! Si nous sommes vraiment tes personnages préférés, comme tu l'écris dans ton feuilleton, alors aide-nous ! Ton histoire adorée est en péril !

Je n'obtins bien sûr aucune réponse. Pour être honnête, je n'étais même plus certain que Ducharme nous observait. De toute évidence, ce n'était plus lui le narrateur de ce récit, puisque c'était moi qui avais hérité de ce rôle.

J'ai raison, n'est-ce-pas ? C'est à vous que je m'adresse depuis quelque temps... chers lecteurs ? C'est vous, cette voix dans ma tête qui me pousse à décrire mon environnement, à expliciter mes émotions, à fictionnaliser mes actes ? Allez, répondez ! Clownstella666 est bien parvenue à communiquer avec moi lorsqu'elle m'a appris le nom de L'Excalibur !

Clownstella666 *Il y a 1 seconde*

Je suis impressionnée, ses vraiment inattendu comme rebondissement.

Je savais ! Je savais ! Je n'ai peut-être pas de plume à la main, mais par une quelconque magie, je suis présentement en train d'écrire le prochain feuilleton !

Bon, dans ce cas...

HAHAHAHA! C'EST LE CARNAVAL, TOUT LE MONDE !

Notre nacelle redescendit à la hauteur du sol et nous en sortîmes prestement. Les informations que nous avions recueillies à propos de nos ennemis n'étaient guère rassurantes et mes amies étaient découragées. Pour ma part, j'étais exalté par ma découverte à propos de la narration, mais je n'osais trop la partager avec mes compagnes, de peur qu'elles me croient psychotique. Notre mission était terminée et nous devions retourner dans le Grand Cirque trifluvien. J'avançai à pas rapides, suivi de mes acolytes, et quelques minutes plus tard, j'aperçus la haute silhouette de *L'Excalibur*. Je n'avais vraiment pas envie de l'escalader une seconde fois, mais avais-je un autre choix ?

Ce n'était pas une question rhétorique. Plusieurs d'entre vous doivent avoir lu le feuilleton d'Astra, non ? Connaissez-vous une meilleure façon de sortir ?

Mais avant que vous puissiez me répondre, je fus distrait par un mouvement provenant de la forêt féérique. Une dizaine de fées minuscules, nimbées de lumière colorée, papillonnaient vers nous. Elles avaient l'air douces et pacifiques.

Whackamole Guacamole *Il y a 1 seconde*

Oh oh. Elle son vrm dangereuse ☹️ Fait atenssion au lasères.

Tous les muscles de mon corps se tendirent et je m'emparai de mon pied-de-biche. Amélie m'imita avec son sabre, et Vanessa empoigna d'une main un cocktail molotov et, de l'autre, un briquet allumé. Les créatures se dispersèrent et commencèrent à nous encercler, telles des hyènes menaçantes. Merde ! Comment étais-je censé défendre mes flancs et mes arrières ? Je n'avais quand même pas d'yeux derrière la tête !

À moins que... Si je passais à la narration hétérodiégétique...

Un incommensurable sentiment de puissance se répandit dans mon être et je sentis ma conscience s'extraire de mon corps, telle une projection astrale, pour fusionner avec l'univers. Je venais de devenir un observateur ultime, qui existe partout à la fois : dans le ciel et le sol, dans l'ombre et la lumière, dans l'eau et les nuages. Ici, le temps ne s'écoulait pas normalement. Il pouvait être arrêté, reculé et accéléré à ma guise. J'avais un accès illimité aux pensées de tous, sans la moindre censure. C'était exaltant. J'aperçus mon avatar à la troisième personne, prêt à se défendre contre les fées. Malgré mon dédoublement, j'étais toujours présent dans le monde physique. J'étais à la fois narrateur hétérodiégétique et personnage du récit, aussi paradoxal que cela pouvait paraître. À des fins de clarté, je décidai de parler de moi-même à la troisième personne.

Vanessa et Amélie tournaient sur elles-mêmes avec prudence, tentant d'anticiper l'attaque des fées, tandis que Félix s'élançait sur l'une de ses ennemies. Derrière lui, une créature visa son dos avec un rayon lumineux, mais il l'esquiva d'un bond

sur le côté, sans même regarder à l'arrière. Le rayon frappa un arbre et traversa entièrement le tronc, y laissant un trou fumant.

— Fuck !, s'exclama Vanessa, impressionnée par la puissance de ses adversaires.

Félix frappa une fée d'un puissant coup de pied-de-biche, qui la terrassa aussitôt. Vanessa lança une grenade incendiaire sur une autre d'entre elles, qui se carbonisa en lâchant un hurlement de douleur. Furieuses, les créatures de la lumière décidèrent de tirer leurs lasers en même temps, en direction de Félix.

Oh là là ! Je ne vois pas quelle acrobatie me permettrait d'éviter un tel assaut. Mais bon, en tant que narrateur-dieu, je peux faire ce que je veux pour autant que je respecte le pacte de lecture, n'est-ce-pas ? Il y a eu plusieurs manifestations de surnaturel depuis le début de ce récit, alors pourquoi ne pas ajouter une petite touche de magie ? Nous sommes dans Fantasyland, après tout !

Le jeune homme rassembla toute la puissance du Chaos qui circulait dans ses veines. Une joie hystérique s'empara de son être, comme si une centaine de clowns riaient en même temps dans sa poitrine, et un grand trou noir émergea devant sa paume tendue. Amélie cria en sursautant et Vanessa écarquilla les yeux. Le vortex de ténèbres agit comme un bouclier, absorbant les rayons de lumière des fées. Les yeux de Félix devinrent brusquement aussi rouges que ceux d'un démon, sa peau se farda comme celle d'un vampire et son sourire de manticore, hérissé de dents pointues, s'étira jusqu'à atteindre ses deux oreilles. Enfin, des triangles bleus se dessinèrent en haut et en bas de ses yeux, complétant son apparence de bouffon maléfique. Il était à la fois le fou et le roi, fou de psychose et roi des ténèbres. Il

ressentait une profonde frénésie, une liberté pure, absolue, contre toutes les normes et toutes les conventions.

— HAAAAHA ! C'EST LE CARNAVAL, TOUT LE MONDE !, hurla-t-il d'une voix de bateleur. POUR MON PREMIER NUMÉRO, JE VOUS PRÉSENTE LA FIN DES FÉES !

Ses cheveux terminèrent de prendre une teinte rose et bleue, comme les principales couleurs de la barbe-à-papa. Une dizaine de très longs bras, mauve foncé et aux ongles pointus, sortirent tels des tentacules du trou noir de Félix. Les fées attaquèrent les membres avec leurs lasers, mais sans succès : une à une, les mains attrapèrent les petites femmes et les écrasèrent en serrant leurs doigts. Une multitude de craquement d'os résonnèrent, puis plus rien. Les cadavres des fées furent relâchés sur la pelouse et les mains retournèrent dans leur sombre abysse. Le trou noir rétrécit jusqu'à disparaître.

Voilà comment on règle les problèmes ! Je n'aurais jamais pensé que le Chaos pouvait être aussi euphorique, aussi addictif ! Je passerais des heures à jouer avec cette énergie si nous ne devions pas quitter Fantasyland bientôt. Je vais appeler un taxi – sous la forme d'un dragon-clown de mon propre cirque. Ça va me laisser quelques minutes pour expliquer à mes amis pourquoi j'ai des capacités surnaturelles.

Cependant, Félix n'eut pas l'occasion de s'exprimer, car il sentit une énergie lumineuse envahir le ciel. Il leva le regard et vit Astra, ange céleste, qui atterrissait

devant lui. Celle-ci avait dégainé son épée et ses traits étaient déformés par la stupeur et la confusion.

— Es-tu la source de cette puissance démoniaque ? s'enquit-elle en foulant le sol. Mais tu n'es pas un clown... pas vraiment. Je ne comprends rien.

Je dois l'avouer, j'étais plutôt fier de l'avoir déstabilisée.

La déesse de la Loi se mit à dégager une aura radieuse, comme elle l'avait fait lors de la réunion des bandes.

— Tu n'as pas le droit de venir dans mon cirque, Félix !, tonna-t-elle. Je te bannis dans les notes de bas de page !

Je me sentis agrippé par une force invisible, qui m'attirait dans une autre dimension, loin de la narration. Je ne pouvais lutter. Si j'aurais été un clown de naissance, peut-être que j'aurais eu une chance.

Soudain, Astra perdit sa concentration et la lumière cessa d'émaner de son corps.

Aussitôt, je fus libéré de l'emprise de la déesse. Comment étais-je parvenu à lui résister ?

— Mais comment as-tu fait ça ? s'exclama-t-elle d'une voix troublée. Même Ducharme n'a pas pu résister à la magie de la Loi...

Elle répéta son sort, fit de nouveau jaillir la clarté de sa chair, *et je fus de nouveau attrapé par une chaîne cosmique, dont j'étais incapable de me libérer. Encore une*

fois, si je serais né dans un corps de clown, j'aurais eu plus de facilité à me déprendre.

Une fois de plus, le sortilège s'essouffla et l'ange écarquilla les yeux, paniquée. Visiblement, cette situation ne lui était jamais arrivée auparavant. Ayant compris la faiblesse de son adversaire, Félix éclata de rire. Furieuse, la feuilletonniste mobilisa toute sa puissance, toute son énergie, et essaya d'annihiler ma présence astrale.

Mes je savait que sa ne fonctionnerais pas. J'avait compris que la Loi ne suportait pas le brit dè règle et dè convenssion. Contre une écriture transgressive, parsemée de verbes mal accordés et de fautes d'orthographes, elle se brisait comme la  d'un navire frappant un glacier. Le Chaos déstabilise, le Chaos désorganise, et la magie d'Astra n'y peut rien !

- Intéressant !, s'exclama cette dernière. Mais cette logique fonctionne dans les deux sens.

En ricanant, je fait⁶⁶aparaitre⁶⁷ un trou noir devant ma pôme⁶⁸. Un bras mauve en émergea⁶⁹ et transperssa...

- Tenta de transpercer le cœur d'Astra, compléta l'ange avec un sourire en coin. Est-ce bien ce que tu souhaitais écrire ? Parce que ton bras mauve, il n'a jamais atteint ma poitrine...

⁶⁶ Note d'Astra : je fis

⁶⁷ apparaître

⁶⁸ paume

⁶⁹ émergea

En effet, le membre s'était désintégré dès que la déesse avait corrigé ma narration.

Je venais de perdre la plus puissante de mes armes.

- Bon, maintenant que tout est réglé, nous nous reverrons sur le champ de bataille, déclara Astra en se dématérialisant dans un éclat de lumière.

À ce moment, le dragon-clown appelé par Félix perça les cieux et se posa auprès des personnages. Vanessa et Amélie voulurent s'enfuir, mais leur compagnon leur assura qu'il contrôlait la créature. Avec hésitation, elles acceptèrent de grimper sur le dos du reptile, qui se montra galant à leur égard. Les trois survivants décollèrent et quittèrent *Fantasyland*. Tandis qu'ils survolaient le boulevard Saint-Maurice...

Félix fut brusquement extrait de la narration et son esprit fut instantanément renvoyé dans son corps.

Le jeune homme était en proie à la plus grande confusion. Ses cheveux reprirent leur couleur habituelle et ses pupilles se teintèrent de bleu. Sa peau perdit son fard clownesque et sa bouche redevint parfaitement normale. Toute la magie du Chaos qui circulait dans ses veines se dissipa. Sans qu'il ne sache pourquoi, il était redevenu un personnage.

Je plaide coupable ! Comme on se retrouve, amis lecteurs ! Ici Ducharme, votre dévoué serviteur, de retour d'une difficile réunion avec le Conseil des clowns. Je suis désolé de vous avoir abandonnés pendant si longtemps, mais il fallait bien que je défende ma cause ! Malheureusement, ça n'a servi à rien : les membres du conseil refusent d'intervenir auprès d'Astra, car ils trouvent sa conquête divertissante. Je suis tout de même parvenu à apprendre que ma rivale est la

dernière survivante de sa race, les anges, que nous croyions avoir exterminés. Le Conseil l'a recueillie lorsqu'elle était bébé et, par curiosité, a décidé de l'élever comme l'une des nôtres. C'est pour ça qu'elle est aussi obsédée par l'ordre et la Loi. Mais pour en revenir à l'histoire...

Je ne m'attendais vraiment, mais vraiment pas à ce que Félix parvienne à maîtriser la narration. Quand le clown n'est pas là, les persos dansent ! Et qu'il ait résisté aux pouvoirs d'Astra, alors que moi, j'ai été enfermé dans les notes de bas de page, c'est tout à fait spectaculaire ! Nous en discuterons davantage dans le prochain épisode, car malheureusement, notre temps est écoulé pour aujourd'hui. Soyez présents en grand nombre pour le feuilleton de demain matin, car il s'annonce... imprévisible ! Sur ce, bonne nuit !

C'EST LE CARNAVAL, HAHAAAAHA !

Ducharme LeClown

Les mystères du Grand Cirque trifluvien

Numéro 1237, édition du 22-23 mars 2022

HAHAHAHA ! C'EST LE CARNAVAL, TOUT LE MONDE !

Je dois d'abord m'excuser pour ma longue absence. Je sais que je n'ai pas écrit depuis une quarantaine d'heures, mais je n'avais honnêtement pas la tête à ça. Avec la guerre qui se prépare, disons que j'étais occupé. Il ne reste que trente

minutes avant l'assaut d'Astra et je n'ai pas le temps de vous raconter tout ce qui s'est passé en détail depuis mon dernier feuilleton. Ce récit sera beaucoup plus court que les autres et je me contenterai d'y résumer les événements importants des jours précédents. De toute façon, le véritable spectacle sera la grande bataille entre la Loi et le Chaos, que je rédigerai tout de suite après ce texte.

Donc, lorsque nous nous sommes laissés, Félix, Vanessa et Amélie chevauchaient un dragon-clown au-dessus du pont séparant Le Grand Cirque trifluvien de Fantasyland. Le jeune homme avait compris comment contrôler le texte et je venais tout juste de lui retirer ses pouvoirs. Je fis poser le dragon-clown dans le stationnement de mon cirque, puis je le rendis agressif afin que mes personnages s'enfuient. Ils échappèrent à la créature au bout d'une demi-heure.

Je sais, je suis vraiment avare de détails aujourd'hui. Je vous l'ai dit : le rôle de ce feuilleton est simplement de résumer les dernières heures. Il n'est pas conçu pour être intéressant, ni même pour divertir.

Mes personnages rejoignirent Benjamin et apprirent que la majorité des survivants du cirque avaient opté pour préparer une « fête de fin du monde ». Ils n'étaient nullement intéressés à s'organiser pour mener une bataille. Ils acceptaient leur sort avec résignation, fatigués de vivre depuis un an dans une société post-apocalyptique. Seule une vingtaine de personnages souhaitaient combattre. Félix, Vanessa, Benjamin et Amélie tentèrent de planifier une stratégie avec eux, mais c'était tout simplement impossible. Quelqu'un était toujours en désaccord avec l'idée d'un autre et les discussions tournaient en rond. C'était la débandade.

Au désespoir, Félix cria mon nom, supplia que je les aide. Selon lui, si je faisais une démonstration de ma puissance, les survivants accepteraient peut-être de m'écouter et de se mobiliser pour le combat. Il souhaitait que je leur donne des armes et des armures, et même des pouvoirs surnaturels. Il espérait que je combatte à leurs côtés et que j'utilise ma magie pour éradiquer l'armée adverse. Je restai néanmoins sourd à ses demandes.

Mais pour qui me prenait-il ? Un dieu salvateur ? À mes yeux, ils n'étaient que des jouets et il était hors de question que je m'implique personnellement dans mon propre texte ! Astra avait bien raison lorsqu'elle disait qu'un clown était prêt à se laisser mourir si son trépas le divertissait. Justement, j'étais diverti ! J'avais vraiment hâte de voir les chevaliers de la Loi massacrer mes personnages. J'allais tellement m'amuser à décrire le carnage, le sang, les viscères qui s'éparpillent ! Et puis, lorsque ce serait mon tour, je demanderais à Astra de m'éliminer lentement, afin que je puisse rédiger mon propre meurtre jusqu'à la toute dernière lettre.

Finalement, Félix ne parvint jamais à se coordonner avec les autres pour la bataille. Une heure avant l'assaut d'Astra, il rejoignit une vingtaine de survivants dans le stationnement du Grand Cirque trifluvien, juste devant le pont menant à *Fantasyland*. Les guerriers ne portaient pas d'armure et possédaient des armes de faible qualité, comme des pieds-de-biche et des bâtons de baseball. Ils n'avaient évidemment aucune chance de gagner. Pendant ce temps, les autres personnages participaient à leur orgie de fin du monde dans la maison hantée de la *Zone Halloween*.

Félix avala de travers en entendant les pas disciplinés des chevaliers d'Astra, qui approchaient.

Voilà ! C'est tout pour cet épisode résumé. Nous nous reverrons d'ici quelques minutes pour le superbe combat – ou plutôt massacre – final !

Les mystères du Grand Cirque trifluvien

Numéro 1238, édition finale (probablement)

HAHAHAHA ! C'EST LA GUERRE TOUT LE MONDE !

Hé oui, le moment est enfin arrivé ! Peut-être devrais-je rédiger mon testament plutôt que ce feuilleton, mais comme les humains le disent, « the show must go on »

! Qu'est-ce que ce sentiment nouveau que je ressens ? Est-ce... de la peur ? Nous, les clowns, passons souvent nos vies entières sans ressentir ne serait-ce qu'une seule fois l'anxiété. Ce n'est tout simplement pas dans notre nature. Ma plume tremblerait si je n'écrivais pas par magie ! Je me sens un peu comme ces violonistes du Titanic qui, par amour pour l'art, ont continué de jouer leur musique malgré le naufrage⁷⁰ !

Si je ne survivais pas à mon prochain récit, sachez que je suis privilégié de vous avoir eus pour lecteurs. Vous m'avez suivi depuis le tout début et je vous en remercie profondément. Êtes-vous prêts pour une dernière histoire ?

Dans ce cas... commençons ! Ou plutôt, terminons !

Félix serrait son pied-de-biche à s'en démantibuler les phalanges. Derrière lui, le *Psychopathe* faisait rugir sa tronçonneuse. Les guerriers du Chaos fixaient avec crainte le pont lumineux, duquel approchait la légion d'Astra. Trois cents soldats vêtus d'armures blanches avançaient d'un pas discipliné, menés par la déesse en personne. Celle-ci portait le même équipement de protection que le reste de ses troupes, mais des fentes avaient visiblement été ajoutées à son armure, car ses ailes s'étendaient des deux côtés de son corps. Son épée brillait d'une pâle lueur. L'avant-garde de son armée était composée de lanciers et d'épéistes. Ceux-ci avaient le rôle de protéger les archers, qui se tenaient en rangs derrière. Enfin, la marche était fermée par une dizaine de catapultes ainsi que par le personnel chargé de les faire fonctionner.

⁷⁰ Pour ceux qui ignorent la référence, elle provient de l'édition 305 *des Mystères du Grand Cirque trifluvien*. C'est Félix qui utilise cette comparaison, en référence à un film populaire de sa culture.

Félix échangea des regards déterminés avec ses amis. Vanessa avait attaché ses cheveux en queue de cheval et maniait un bâton de baseball, tandis qu'Amélie préférait son sabre. Cette fois, même Benjamin avait accepté de combattre à ses côtés et il tenait fièrement sa planche cloutée. Ils gagneraient ou périraient ensemble.

Astra s'immobilisa à l'extrémité du pont et leva le poing. D'un seul et même mouvement, les soldats l'imitèrent. Leur cohésion était absolue. La déesse s'avança seule sur le stationnement et Félix comprit qu'elle souhaitait discuter. Les personnages du Chaos se dévisagèrent avec confusion : comme ils n'avaient aucun commandant, ils ne savaient pas trop qui devait aller à la rencontre de leur ennemie. Réalisant que tout le monde le regardait, le jeune homme haussa les épaules et rejoignit la feuilletonniste. Les adversaires se jaugèrent longuement.

— Bonsoir, Félix. Je constate que tu as perdu tes pouvoirs narratifs. Honnêtement, tu m'as impressionnée lors de notre dernier affrontement, même si au final tu n'as pas su résister à ma magie. Pour cette raison, je me sens miséricordieuse et j'aimerais vous offrir un cadeau, à toi et à tes compagnons.

Félix se croisa les bras et arqua le sourcil.

— Ah bon ? Et que pourrais-tu nous offrir qui compenserait pour ta promesse de nous exterminer ?

— La promesse de vous exterminer *sans douleur*. Par honneur, j'ai juré de ne pas utiliser ma magie contre vous, puisque le combat serait ainsi inégal. Mais si vous

me donnez votre consentement, je claquerai des doigts et je vous pulvériserai. Ce sera bien moins souffrant qu'une flèche dans le ventre.

— C'est ça que tu appelles de la générosité ? Hé bien non, je refuse.

— Mais tu n'as aucune chance de gagner ! Je le sais, car j'ai lu les dernières éditions du *Grand Cirque trifluvien*. La majorité de tes alliés participent à une orgie et Ducharme vous a abandonnés. Jette l'éponge ! Toute ta vie, tu as choisi la facilité. C'est pourquoi tu t'es drogué, c'est pourquoi tu as abandonné l'école et c'est pourquoi tu vas me laisser te désintégrer maintenant. C'est ta nature d'être un lâche, comme tous les autres personnages du Chaos.

— Je suis désolé, mais c'est hors de question.

Astra écarquilla les yeux, étonnée. Par télépathie, elle répéta ensuite sa proposition à chacun des survivants. Chacun répondit par la négative. La déesse était furieuse ! Comment ces vermines, sans loi ni principes, pouvaient-elles choisir une mort honorable alors qu'elles avaient l'option de la facilité ? S'était-elle trompée à leur sujet ?

— OH, TAIS-TOI DUCHARME !, s'écria-t-elle à pleins poumons. Tu n'as aucun droit de partager mes pensées !

Sur ces insignifiantes paroles, la feuilletonniste s'éleva dans le ciel, prête à ordonner l'assaut. Félix s'empressa de revenir auprès de ses frères d'armes. La tension était palpable.

— Préparez les catapultes !, exigea l'ange. Archers, encochez !

Mais à ce moment précis, tout dégénéra. Sous des sons répétés d'éclats de verre, toutes les catapultes s'enflammèrent soudainement. Les chevaliers se retournèrent avec ébahissement vers leur arrière-garde, dont les soldats flambaient également. Aucun guerrier n'avait pensé à surveiller ses arrières ! Après tout, Astra connaissait exactement la position de toutes ses cibles grâce à l'édition précédente des *Mystères du Grand Cirque trifluvien*, et nul n'avait préparé une embuscade ! Pourtant, une quarantaine de personnages du Chaos s'étaient tapis dans le stationnement mal éclairé de *Fantasyland* et avaient suivi de loin les troupes de la Loi afin de les prendre en tenaille. Ils étaient vêtus d'armures sombres et s'étaient munis de nombreux cocktails Molotov.

— Mais, protesta Astra. Ducharme a écrit que...

Que les autres survivants participaient à une orgie de fin du monde, oui, oui ! Et il est vrai que les clowns ne peuvent pas inventer quelque chose qu'ils n'ont pas observé, mais...

Qu'est-ce qui te fait croire que j'ai écrit le numéro 1237 des Mystères ?

— Mais qui, alors ? s'étonna l'ange. Ah, qu'importe, les explications peuvent attendre ! Archers, feu !

Sur-le-champ, les soldats obéirent et libérèrent une salve de flèches sur leurs adversaires. Ces derniers sourirent et tendirent la paume devant eux. D'énormes trous noirs, identiques à celui qu'avait utilisé Félix dans l'épisode précédent, apparurent tels des boucliers de protection. Les chevaliers poussèrent des exclamations, tout comme leur commandante. Ma rivale ignorait bien sûr que

j'avais doté mes personnages de capacités surnaturelles la journée même, puisque cela ne figurait pas dans mes feuilletons.

— De la magie !, s'écria celle-ci. Mais comment... ? Très bien ! Dans ce cas, plus rien ne m'empêche de vous désintégrer !

L'ange s'envola en direction de Félix et invoqua toute sa puissance pour charger un rayon de lumière brûlant comme le soleil. Un large pilier lumineux jaillit de ses bras, menaçant de pulvériser le jeune homme.

Lecteurs ! Bien content de vous retrouver ! C'est moi, Félix, de nouveau en charge de la narration !

Comme Ducharme l'a mentionné juste avant de quitter, Astra était sur le point de m'anéantir. Je pouvais sentir la chaleur solaire s'intensifier alors que la blancheur mortelle s'approchait. De toute évidence, mon trou noir ne serait pas suffisant pour bloquer le sort de mon assaillante. Mais je ne m'inquiétais pas trop, car je savais ce qui allait se passer. Un puits d'obscurité se manifesta au sol juste devant moi et une centaine de ballons violets en émergèrent, ainsi qu'un clown démoniaque que vous connaissez très bien. Ducharme posait les pieds sur une boîte de type « diable à ressort » qui s'élevait vers le ciel grâce à deux longues ailes de chauve-souris. Très colorée, la caisse représentait des personnages de cirque sur chacune de ses façades, tels que des acrobates, des magiciens, des voyantes et des dompteurs de lions. Le feuilletonniste était vêtu d'une combinaison rouge parsemée de ronds blancs et il jonglait avec six couteaux aux lames effilées. Ses yeux consistaient en deux grands

boutons de couture et sa bouche était sinistrement close par du fil à suture, comme une plaie béante qu'un chirurgien viendrait de refermer. D'abondantes quantités de sang s'en échappaient. Son nez rouge ressemblait à un furoncle massif et purulent, qui pulsait à l'instar d'un cœur battant. Ses longues griffes de monstre alternaient entre le rouge et le bleu.

Ducharme se positionna devant le rayon de lumière et, sans même cesser ses jongleries, il invoqua un écran de fumée épaisse et noire. Au contact du miasme, le sort lumineux fut entièrement neutralisé. Astra fit cesser son rayon.

— Toi ? s'exclama-t-elle. Mais dans ton feuilleton, tu as écrit que tu te laisserais mourir !

— Pour la dernière fois, ce n'est pas moi qui ai écrit l'épisode précédent.

Lorsque Ducharme parlait, sa bouche ne s'ouvrait évidemment pas, mais cela n'empêchait pas ses joues et sa mâchoire de bouger. Ses mouvements évoquaient un vieillard sans dentier qui tenterait de mastiquer un morceau de steak.

— Personnages du Chaos, dispersez-vous !, ordonnais-je à ce moment.

Mes compagnons d'armes s'enfuirent aussitôt dans toutes les directions possibles, provoquant une vague de confusion parmi les chevaliers. Ceux-ci partirent à leur poursuite. Cependant, la déesse conserva son sourire triomphant.

— Bon, alors vous êtes des lâches plutôt que des guerriers, commenta-t-elle. Je n'en suis pas étonnée. Mais vous ne faites que retarder l'inévitable, car mes hommes vous traqueront et finiront par vous éliminer l'un après l'autre.

— Oh, on cherche juste à gagner du temps, répondit Ducharme d'une voix triomphante. Ce n'est pas une guerre, c'est un assassinat. Nous avons une seule cible, et elle se tient devant nous.

— Nous ? hoqueta l'ange. Tu travailles avec tes personnages maintenant ? J'ai l'impression d'avoir raté un épisode.

— C'est le cas, avoua le clown. Et comme ce serait trop compliqué à expliquer à mes lecteurs...

.... Je vous invite à nous suivre dans une sympathique analepse !

Ici Ducharme, présent pour vous narrer ce retour dans le passé ! Vous souvenez-vous du début du dernier épisode ?

Félix, Vanessa et Amélie chevauchaient leur dragon-clown en direction du Grand Cirque trifluvien. Le jeune homme venait de raconter à ses deux amies ce qu'il avait découvert à propos de moi, et celles-ci fronçaient les sourcils, troublées. J'étais enragé par la décision du Conseil des clowns de ne pas punir Astra et j'avais peur de ne pas survivre à la guerre qui débiterait bientôt. Lors de la réunion des bandes, ma rivale était parvenue à m'enfermer dans les notes de bas de page et j'avais été incapable de m'en extraire. Rien ne m'indiquait que je pourrais lui résister si elle recommençait. Pourtant, Félix y était parvenu. Je n'aurais jamais cru cela possible, mais mon seul espoir de survivre était de demander l'aide d'un personnage. Je décidai donc de me manifester à lui.

Je sais, mon récit diffère complètement du numéro 1237. Vous avez sans doute trouvé que celui-ci était bref et de mauvaise qualité. C'est parce que Félix l'a écrit à ma place : il savait qu'Astra lisait tous mes textes et il souhaitait la tromper en utilisant une fausse édition des Mystères du Grand Cirque trifluvien. Vous avez peut-être remarqué que je n'ai pas signé celle-ci : je ne pouvais apposer ma signature sur un texte de désinformation. Félix voulait faire croire à ma rivale que nous étions désorganisés et vulnérables, afin de mieux la surprendre lors du combat final. Brillant, n'est-ce pas ?

Je me téléportai donc dans les cioux violets du cirque, flottant sur ma boîte aux ailes de chauve-souris, et je rejoignis le dragon-clown. Vanessa me montra du doigt avec des yeux horrifiés et ses compagnons se préparèrent à me lancer des cocktails Molotov, mais je levai mes mains en signe de paix et je déclarai :

— Du calme, les amis ! Je n'ai pas d'intentions belliqueuses, en tout cas pas cette fois. C'est moi, Ducharme !

Félix éteignit alors la mèche de sa bouteille, moins parce qu'il était rassuré que parce qu'il réalisait l'impuissance de ses flammes contre moi. Amélie le savait également, mais dans sa frustration, elle projeta tout de même sa grenade de fortune contre mon crâne. Le verre éclata et ma tête prit feu, sans me causer la moindre douleur.

— Tu as détruit notre monde, salopard !, s'exclama-t-elle.

— Effectivement. Je comprends votre fureur, mais présentement, je ne suis pas votre pire ennemi. Vous avez de plus gros problèmes et je peux sans doute vous aider à les régler.

— Il a raison, approuva Félix en faisant la grimace. Ducharme nous a enlevé ce que nous avions; Astra veut anéantir ce qu'il nous reste.

À contrecœur, ses amies se turent pour m'écouter.

— Tout comme vous, je souhaite exterminer Astra et ses personnages, mais j'ignore comment m'y prendre. Pendant la réunion des bandes, j'ai tenté d'intervenir contre ma rivale. Cependant, ses pouvoirs étaient trop grands pour moi. Félix, tu as réussi là où j'ai échoué : j'ai besoin de comprendre comment tu es parvenu à résister à la magie de la Loi.

— Pendant quelques secondes seulement, grimaça mon personnage.

— Certes, mais c'est tout de même mieux que rien.

— C'est vrai. Je pourrais bien t'expliquer, mais avant tout, j'ai besoin que tu nous fasses une promesse. Si nous réussissons à vaincre Astra, tu vas devoir rétablir notre monde tel qu'il était auparavant. C'est ma seule condition.

Bien sûr, il n'en n'était absolument pas question ! Jamais je n'allais me départir volontairement du cirque. Néanmoins, j'avais toujours été bon menteur.

— Promis juré ! Aide-moi et tout redeviendra comme avant.

— Bien. Je ne te fais pas confiance, mais je n'ai pas vraiment d'autre option. Ce que j'ai découvert lors de mon duel contre Astra, c'est que sa principale faiblesse est l'imprévisibilité. En tant que déesse de la Loi, elle domine dans toutes les situations qu'elle a soigneusement planifiées et anticipées. J'imagine qu'elle s'était préparée avant la réunion des bandes et que c'est pour cette raison qu'elle était en contrôle. Lorsqu'elle m'a combattu, toutefois, elle était déstabilisée : d'une part, elle ne s'attendait pas à ce qu'un personnage utilise de la magie et d'autre part, elle a été distraite par les mauvais accords de mes verbes.

— Ah ! C'est logique !, m'exclamai-je. Nous, les clowns, interagissons avec le monde par le biais de l'écriture et de la narration. Toutes nos actions laissent des traces textuelles et notre forme peut déterminer la puissance et l'efficacité de notre magie. Les meilleurs guerriers de notre armée sont aussi les poètes les plus désordonnés de notre race.

— C'est ce que j'ai compris lorsque je me suis transformé en bouffon, admit Félix. Et ce n'est pas la qualité de votre plume qui affecte le plus Astra, c'est plutôt son caractère atypique. Sans doute parce qu'elle est un ange, une créature de la Loi. Pour l'éliminer, tu devras utiliser toutes les ressources du Chaos. Tu devras faire preuve de spontanéité et d'originalité. Astra ne doit jamais avoir l'impression d'être en contrôle. Au moment où tu cesseras de l'étonner, son pouvoir sera de nouveau absolu. Tu dois briser les conventions, transgresser toutes les règles ! J'ai justement quelques idées en tête. Lorsque nous affronterons notre ennemie, fais de moi ton directeur littéraire, comme Charles-Antoine. Cependant, mon rôle ne sera pas de te

corriger, mais plutôt de t'orienter le plus loin possible dans le Chaos. Je serai, en quelque sorte, ton anti-directeur littéraire.

Pour garder l'effet de surprise, je n'aborderai pas la tempête d'idées qui s'est ensuivie. Sachez seulement que nous avons discuté pendant plus d'une heure, alliant nos imaginaires pour concevoir l'écriture la plus chaotique et déstabilisante qui puisse exister. C'est à ce moment que nous avons rédigé un faux feuilleton afin d'ébranler Astra. Par la suite, nous sommes parvenus à rassembler tous les survivants du cirque pour la première fois depuis plusieurs mois (c'était plus facile d'obtenir leur attention à dos de dragon-clown !). En leur confiant des pouvoirs magiques, j'ai réussi à les convaincre de participer à la bataille, d'autant plus qu'ils n'auraient pas vraiment à combattre. Notre objectif n'était pas de vaincre l'armée d'Astra, mais plutôt de tuer la déesse elle-même.

Et voilà ! Vous savez à peu près tout. Poursuivons l'affrontement !

Dès mon retour de l'analepse, je profitai de la stupéfaction d'Astra pour claquer des doigts et invoquer la magie du Chaos. Félix fut momentanément baigné d'ombre et reprit sa forme clownesque, avec ses cheveux en barbe-à-papa, ses pupilles écarlates et son sourire de chat de Cheshire. Il portait désormais une armure noire comme le charbon et maniait une épée à la lame incurvée. D'un mouvement de la main, je le téléportai hors du texte...⁷¹

⁷¹ ... Et à l'intérieur des notes de bas de page ! Ouf, c'est étroit par ici !

S'étant ressaisie, Astra dégaina son épée lumineuse et rassembla toute la magie de la Loi pour me pulvériser. Une lumière éblouissante m'enveloppa et je sentis un étau surnaturel m'écraser. Je luttais avec la puissance des ténèbres, en vain⁷².

Si je n'aurais pas eu un directeur litté-rire, j'avais été cuit ! Aussitôt, une fumée sombre émana de mon corps et dispersa avec succès l'aura lumineuse. Astra reprit son sort et une fois de plus, si je n'aurais⁷³...

Ma fumée ne parvint pas à dissiper le sort dans son entièreté et la brûlure du rayon m'arracha un cri de souffrance. Je projetai aussitôt l'une de mes dagues vers mon ennemie. La feuilletonniste esquiva en s'élevant plus haut vers le ciel, mais il me restait encore cinq lames et j'en projetai une seconde vers la gorge de mon adversaire. Celle-ci la dévia d'un brusque coup d'épée et plongea dans ma direction⁷⁴. Je me reculai et m'apprêtai à lancer une autre lame dans l'aile gauche de mon ennemie.

Je projetai mon arme.

Astra esquiva vers sa droite et cria de douleur en sentant le métal se loger dans sa chair.

- Comment est-ce possible ? rugit-elle. Tu as lancé ton couteau vers ma gauche, c'est écrit dans le paragraphe précédent !

Ah, vraiment ? Étudions le paragraphe en question :

⁷² N'oublie pas, tu dois la déstabiliser ! Brise-la à coups de verbes mal accordés !

⁷³ Note d'Astra : n'avais

⁷⁴ Le temps est venu pour « l'attaque en blanc » !

« Je me reculai et m'apprêtai à lancer une autre lame dans l'aile gauche de mon ennemie.

Je projetai mon arme. »

Oups ! Il semblerait que j'ai écrit certains mots en caractères blancs ! C'est ce qui explique le drôle d'espace entre mes phrases. Corrigeons :

« Je me reculai et m'apprêtai à lancer une autre lame dans l'aile gauche de mon ennemie. Cependant, je changeai d'avis à la dernière seconde et décidai d'attaquer son aile droite. Je projetai mon arme. »

- Tu ne peux pas faire ça !, protesta la déesse. C'est contraire aux règles !

- Bienvenue dans le Chaos !, ricanai-je⁷⁵.

J'inspirai aussi profondément que possible, puis je crachai une énorme boule de feu rouge sang dans la direction d'Astra. Celle-ci fit apparaître un bouclier de cristal juste à temps et la boule de feu explosa tel un feu d'artifice, illuminant le ciel de nombreuses trainées écarlates. Je poursuivis avec un projectile vert émeraude de la même nature, puis avec une sphère bleu glacier. Toutes deux éclatèrent contre le bouclier de ma rivale, ajoutant leurs déflagrations à mon spectacle pyrotechnique. Astra riposta avec l'un de ses rayons lumineux, qui traversa entièrement mon épaule gauche. J'échappai avec dépit mes cinq couteaux et je fis un effort surhumain pour demeurer sur ma boîte volante. De toute évidence, la magie de la Loi résistait à mes assauts. Je devais davantage sortir des sentiers battus, jouer sur la forme de mon texte plutôt que sur son contenu.

⁷⁵ Excellent ! Enchaîne avec les feux d'artifice !

Je crachai une quatrième boule de feu, de cette **couleur-là**, puis une cinquième avec cette teinte ! Vint ensuite une **sixième** !

Cette fois, le bouclier d'Astra se fracassa dès la première explosion, puis les deux autres firent éclater sa cuirasse en une dizaine de fragments métalliques. La déesse chuta aux sol⁷⁶.

Bien sûr, Félix ! À ton tour !

Ducharme fit descendre tranquillement sa caisse vers le stationnement, où l'ange se relevait péniblement, puis sauta en bas de sa boîte. Le clown savourait chacune de ses sensations; c'était la première fois qu'il existait dans la peau d'un personnage et même le souffle du vent sur son visage lui paraissait étranger. Astra avança dans sa direction, la main posée sur sa côte.

— Tu n'es même plus narrateur de ton feuilleton ? s'étonna-t-elle.

Bonjour, lecteurs ! Je suis si heureux de vous revoir ! J'aimerais avoir votre participation pour la suite. Quelqu'un pourrait-il rédiger une partie du combat et la publier sur le blog de Ducharme ? Merci beaucoup !

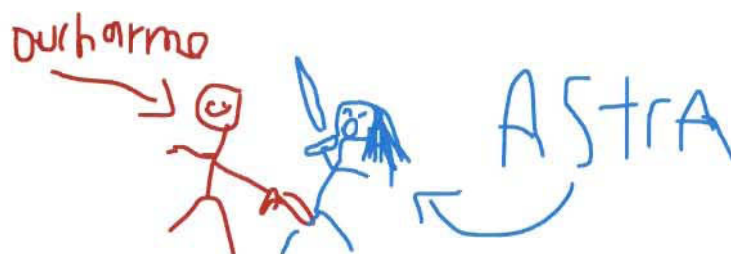
L'épée à la main, la déesse de la Loi s'élança vers Ducharme, qui ramassa l'un de ses couteaux au sol et

Clownstella666 *Il y a 10 secondes*

Ducharme transperça la cote de son ennemi et elle a vrm mal 🤔

⁷⁶ Merveilleux ! Maintenant, pour le coup de grâce, échangeons nos rôles ! Sois un personnage et confie-moi la narration !

La guerrière serra les dents en repoussant son ennemi d'un brusque coup de pied. Beaucoup de sang coulait de sa blessure à la côte. Elle ne s'était jamais sentie aussi faible, aussi vulnérable. Le clown en profita pour poursuivre son assaut :



Cette nouvelle blessure à la jambe droite arracha un cri à la déesse, qui recula en titubant.

— MAIS CESSEZ DONC DE BRISER LES RÈGLES ! VOUS N'ÊTES QUE DES TRICHEURS !

Astra n'en pouvait plus de toutes ces jongleries !

Et maintenant, pour le coup de grâce, achève-la !

La déesse leva la paume et projeta un rayon meurtrier en direction de Ducharme, qui s'en protégea à l'aide d'un écran de fumée. Le clown bondit sur son adversaire et lui trancha le bras droit à l'aide de son couteau, avant de transpercer son corps à de multiples reprises. Au seuil de l'inconscience, celle-ci s'effondra au sol. Le clown s'agenouilla auprès d'elle, retira brusquement ses couteaux, puis lui trancha prestement la gorge. Astra poussa un son étouffé en convulsant, s'accrochant

désespérément à la vie, mais en vain : au bout de quelques secondes, ses mouvements cessèrent et elle rendit son dernier souffle.

— HAHAAHA !, ricana Ducharme. La Loi et l'ordre ne sont que des illusions, le Chaos finit toujours par triompher ! Voyez, lecteurs, comment rien ni personne ne peut m'arrêter ! ET À PRÉSENT, JE VAIS POUVOIR RÉGNER SUR MON CIRQUE JUSQU'À LA FIN DES TEMPS !

Ah ? Mais pourtant, tu m'avais promis de reconstruire mon monde si je t'aidais à vaincre Astra.

— Mais que tu es naïf, cher Félix. Croyais-tu réellement que j'allais respecter mes engagements ? Moi, une entité du Chaos ?

À vrai dire, pas vraiment. C'est pourquoi j'ai préparé... disons, un plan B au cas où cette situation se produirait.

— Ton plan ne servira à rien puisque tu seras mort. Prépare-toi à périr dans trois...deux...un... !

Le clown claqua des doigts et je sentis une énergie maléfique essayer de s'agripper à moi pour m'entraîner dans les abysses. Toutefois, je résistai au sort. Après tout, un personnage ne peut rien contre son narrateur !

En ce moment, tu n'es qu'un personnage, Ducharme. Tu te rappelles sûrement que nous avons échangé nos rôles pendant notre combat contre Astra. Tu aurais dû te méfier de mes suggestions.

Sur ces mots, je me matérialisai devant le feuilletonniste et dégainai mon épée.

Celui-ci éclata d'un rire hystérique. En reprenant son souffle, il m'avertit :

— Bien joué. Mais tu ne pourras pas te débarrasser de moi d'un simple coup de plume. Tu restes un humain, et je suis toujours un démon.

— C'est vrai, dus-je admettre. Mais je crois avoir deviné ta faiblesse.

Ducharme s'esclaffa de plus belle et se métamorphosa devant mes yeux en immense dragon-clown. Je maîtrisai ma respiration afin de ne pas laisser la panique m'envahir.

Pour détruire Astra, il avait fallu la plonger dans les profondeurs du Chaos, la déstabiliser par notre écriture imprévisible et désordonnée, Logiquement, le seul moyen d'anéantir Ducharme était de faire l'inverse. Je devais apprendre à maîtriser la magie de la Loi. Pour ce faire, je devais d'abord planifier exactement mes prochaines techniques et ensuite suivre mon plan à tout prix. Mes façons de rédiger devaient également connoter l'ordre. Je procéderai donc ainsi : 1. Attaque sous forme de liste 2. Attaque sous forme de tableau 3. Attaque sous forme de charte 4. Coup final (épée dans le coeur).

Voilà ! Débutons !

Le dragon-clown arqua la tête et aspira une grande quantité d'air, puis projeta son souffle de barbe-à-papa infusée d'acide et de lames de rasoir dans ma direction.

1. Je formai un bouclier d'énergie lumineuse, qui bloqua la substance mortelle.

2. Je me dématérialisai en une dizaine d'étincelles colorées et réapparus derrière la créature.

3. Je tranchai une longue partie de sa queue à l'aide de mon épée.

4. Ducharme rugit de douleur et se retourna.

À présent, utilisons un tableau pour mieux organiser notre combat.

1. Le dragon-clown enchaîna en crachant des boules de feu explosives, les mêmes qu'il avait utilisées contre Astra.	2. La première me manqua et créa un feu d'artifice bleu derrière moi.	3. La deuxième était verte. Elle me manqua aussi.
4. La troisième était jaune. Je la bloquai avec un autre bouclier de lumière.	5. Je parai la dernière, mauve de couleur, avec un coup d'épée. La boule de feu rebondit contre ma lame et éclata au visage de Ducharme.	6. <i>Bon, prochaine technique maintenant. Faisons appel à notre avocat intérieur.</i>

Charte des droits et des devoirs du combat contre Ducharme

Article n° 1 : Tout dragon-clown a le droit, en sa condition d'être circadien, de cracher une boule de feu sur Félix.

Article n° 2 : Tout Félix a le droit, en sa condition d'être humain, d'esquiver la boule de feu en bondissant vers sa droite.

Article n° 3 : Tout dragon-clown a le droit de cracher une seconde boule de feu sur Félix, sauf lorsque cela va à l'encontre de l'article n° 2.

Article n° 4 : Considérant que tout être humain possède des droits et libertés intrinsèques, destinés à assurer sa protection et son épanouissement, Félix est en droit d'invoquer un bouclier lumineux pour se protéger contre le souffle de Ducharme.

Article n° 5 : Considérant que l'égalité entre les femmes et les hommes et la reconnaissance des droits et libertés dont ils sont titulaires constituent le fondement de la justice, de la liberté et de la paix, Félix a le devoir de bondir dans les airs, puis de trancher le bras de Ducharme (puisque Félix a déjà tranché le bras d'Astra et que Ducharme est un mâle, le principe d'égalité entre les sexes doit être appliqué par la voie du démembrement).

Bon, le langage juridique commence à devenir un peu lourd. Passons à l'attaque finale.

Du sang jaillissait en quantités astronomiques du bras droit et de la queue de Ducharme, Le dragon-clown titubait en reculant, visiblement affaibli. Une lueur

blanche et pure émana de la lame de mon épée tandis que j'approchais tranquillement de la bête.

— Alors c'est ainsi que je suis terrassé, ricana Ducharme, amusé. Des mains de mon propre personnage. Décidément, tu auras été le plus surprenant d'entre tous. Et moi qui croyais que tu étais juste un petit junkie aux tendances autodestructrices.

— Je l'étais, avouais-je. Astra avait raison lorsqu'elle m'a évalué, lors de la réunion des bandes. Il est vrai que je me suis laissé avaler par le Chaos sans égard pour mon futur et ma propre santé. Parfois, la Loi a raison d'être et j'aurais dû faire preuve de davantage de discipline et de prévoyance. Ironiquement, c'est ton cirque qui m'a appris cette importante leçon : le Grand Cirque trifluvien m'a imposé un sevrage plus que souhaitable, qui m'a permis de regagner ma lucidité. Je réalise qu'un monde sans Loi serait dangereux et frénétique; tout comme un monde sans Chaos serait ascétique et sans saveur. Seul l'équilibre peut créer une société dans laquelle il vaut la peine de vivre. C'est ce que je compte faire avec l'aide de tes personnages et de ceux d'Astra. Ensemble, nous reconstruirons Trois-Rivières.

— Tu oublies les autres clowns, me détrompa le feuilletonniste. Ils ne toléreront jamais l'absence de feuilletons et me trouveront bien vite un remplaçant. Crois-tu pouvoir tous les exterminer ?

— Non, mais je crois pouvoir les amuser. Comme tu le sais, avant de découvrir les drogues et de détruire mon cerveau, mon plus grand rêve était de devenir auteur. Or, il s'avère qu'après un an de sobriété imposée par ton cirque, mon esprit est un peu plus fonctionnel qu'il l'était. *Je* serai ton remplaçant et *je* rédigerai pour tes

lecteurs jusqu'à la fin des temps. Les clowns laisseront Trois-Rivières tranquille en échange de textes de mon invention. Contrairement à vous, j'ai la capacité d'inventer des récits fictifs et je n'ai donc pas besoin d'utiliser de vraies personnes pour créer des personnages. Je concocterai des mondes aquatiques, des jungles luxuriantes, des savanes préhistoriques et des stations spatiales. Je narrerai pour l'éternité. Malheureusement, tu ne seras pas là pour le voir.

— Dommage... ça semble effectivement... très captivant...

Le dragon-clown continuait de faiblir et moi, je continuais d'avancer. D'un coup précis, je transperçai son cœur. Ducharme s'effondra et reprit progressivement sa forme initiale, puis soudain, la lumière dégagée par mon épée s'intensifia. Des rayons de soleil jaillirent des yeux, de la bouche et des plaies du feuilletonniste, brûlant sa chair sur leur passage, puis le firent exploser en une centaine de confettis multicolores. Aussitôt, un violent séisme commença à secouer le parc d'attractions et je vis, au loin, le *Psychopathe* se démolir planche par planche, à l'instar de tous les manèges à portée de vue. Au-dessus de ma tête, les cieux violacés prirent une teinte azur tandis que le soleil, habituellement turquoise, retrouvait sa dorure d'antan. Les nuages rosés de barbe-à-papa redevinrent vapeur blanche et l'odeur perpétuelle du sucre et des frites de mauvaise qualité se dissipa. J'agitai la main et utilisai mes pouvoirs pour accélérer la reconstruction de la ville. Un essaim de matériaux de construction arriva du ciel, comme portés par les bourrasques d'un ouragan, et une puissance surnaturelle débuta la réédification des nombreux bâtiments, rues et trottoirs de l'ancien Trois-Rivières. Vanessa, Benjamin et Amélie arrivèrent à la course, accompagnés de plusieurs personnages du Chaos et de la Loi.

Manifestement, les combats avaient cessé et tous assistaient avec fascination au retour à la normalité. Je me tournai vers eux et leur offris un sourire qui se voulait chaleureux (mais qui, avec ma dentition monstrueuse, devait être plutôt effrayant). J'aurais voulu discuter avec eux, leur faire mes adieux, mais je pouvais sentir les forces du Chaos m'appeler. Les clowns commençaient déjà à s'impatienter, exigeant leur dû d'aventures romanesques. Je laissai donc mon ombre recouvrir mes pieds et mes chevilles, puis remonter le long de mon corps jusqu'à m'envelopper complètement de son obscurité. Je me dissipai ainsi, disparaissant dans le cosmos où j'allais consacrer l'éternité à écrire.

Voilà comment se termine mon récit de personnage, et débute ma vie d'auteur ! Amis lecteurs, frères de Cirque, j'espère que vous avez bien apprécié cette bataille finale. Ce sera malheureusement la dernière édition des Mystères du Grand Cirque trifluvien, mais ne vous inquiétez pas : je suis déjà en train de vous concocter ma prochaine histoire. Celle-ci a été inventée pendant mes années de cégep, peu avant que je ne découvre les drogues et que je n'abandonne ma passion. L'histoire traitera d'un homme qui souffre d'une malédiction : sa peau s'est transformée en tapis de billard. Pour renverser le mauvais sort, le pauvre doit absolument devenir un champion mondial de pool.

Sur ce, on se retrouve dans quelques heures !

HAHAHAHA ! C'ÉTAIT LE CARNAVAL, TOUT LE MONDE !

Félix Leduc

Peau de billard

Numéro 1, édition du 24 mars 2022, 8h-12h

LA PARTIE COMMENCE, TOUT LE MONDE !

J'adore le billard. J'adore l'adrénaline qui se répand dans mon corps lorsque mon œil droit se clôt et que j'évalue les trajectoires, baguette en mains. C'est comme si le temps se figeait. Dès lors, le monde ne se compose plus que de calculs, de possibilités et d'hypothèses. Sauf que moi, j'ai le contrôle.

Mais qu'est-ce que je raconte ? Je suis en train de perdre la carte. J'étais supposé inventer des personnages pour distraire les clowns, mais celui-là, je l'ai kidnappé...du moins, je pense. Comment est-ce possible d'enlever quelqu'un sans s'en rendre compte, me direz-vous? Je l'ignore. De plus en plus souvent, je suis atteint par d'étranges psychoses et je perds le contrôle de mes actes. Déjà, je sens que ce bref éclair de lucidité touche à sa fin. Je ne sais plus comment créer... Je suis condamné à transcrire... Je perds mon humanité...

Je suis un tireur d'élite dans une Afghanistan verdoyante, qui allie patience, jugement et précision pour compléter sa mission. La queue est mon *sniper*, les boules sont mes munitions et les trous sont mes cibles⁷⁷.

Voyons, M. le directeur litté-rire ! Auriez-vous l'esprit tordu ? De toute façon, je suis un clown, alors j'écris ce que je veux !

Rouges, violettes, jaunes ou oranges. Pleines ou à demi. J'ai les boules qui me roulent dans les veines, la blanche en tête de file et la noire à la toute fin. Mes muscles sont recouverts d'un tapis vert. J'ai une peau de billard, et ça me donne la chair de *pool*...

Non non non ! Je ne suis plus moi-même ! Je suis devenu un clown comme Ducharme avant moi... je suis incapable de résister...ha...Ha...HA!

⁷⁷ Note du directeur littéraire : je comprends que ce sont des termes de billards, mais allier « queue », « boules » et « trous » dans la même phrase, c'est douteux.

CONCLUSION

Tant dans la série *Amos Daragon* que dans *Les Mystères du Grand Cirque trifluvien*, nous avons vu que le manichéisme propre à la fantasy pouvait être subverti et transformé afin de dépasser les codes traditionnels du genre. L'affrontement entre les forces de la lumière et celles des ténèbres, si dichotomique soit-il, peut toujours être nuancé et présenter un point de vue critique sur l'extrémisme. Qu'il s'agisse du chevalier Barthélémy, désirant éliminer des innocents afin de « purger le mal », ou de la déesse Astra, souhaitant éradiquer ceux qu'elle considère comme corrompus, les personnages du « bien » ne sont pas toujours et nécessairement dotés de toutes les perfections et leur jugement est parfois faussé. C'est l'une des conclusions que nous pouvons tirer de l'œuvre de Perro, et ce, malgré le premier tome qui s'inscrit bien dans la lignée du manichéisme traditionnel. Il est vrai que les codes dualistes sont fermement installés dans *Porteur de masques*, comme nous avons pu l'observer dans notre premier chapitre. Par l'analyse de trois personnages du bien et de trois personnages du mal, nous sommes

parvenu à dégager certains traits esthétiques et axiologiques associés à chaque camp. Du côté du bien, nous avons observé la sirène Crivannia, le chevalier Barthélémy et le seigneur Yaune-le-Purificateur. Physiquement, ceux-ci partagent quelques caractéristiques, comme la beauté et la solarité, et du point de vue axiologique, ils valorisent explicitement la bonté et l'honneur (quoique les actions de Yaune contredisent ses belles paroles). Du côté du mal, nous avons étudié le sorcier Karmakas, le dieu maléfique Seth et la gorgone Médousa, qui entretiennent tous une relation privilégiée avec la laideur, les serpents et l'obscurité. Ils partagent aussi un penchant pour la cruauté et la perfidie.

Dans notre deuxième chapitre, nous avons abordé l'inversion des codes dualistes. Nous avons d'abord analysé la manipulation de la série et la mission des porteurs de masques, qui est de rétablir l'équilibre entre le bien et le mal, avant d'étudier la métaphore du jeu d'échecs. Ensuite, nous nous sommes penché sur le personnage de Barthélémy et nous avons constaté que celui-ci a changé, puisqu'il n'incarne plus la bonté et l'honneur, mais plutôt la cruauté et la perfidie. Au contraire, Yaune, qui combat désormais pour le mal, devient l'allié d'Amos et valorise l'équilibre, la tolérance ainsi que le respect de la diversité.

Enfin, dans notre troisième chapitre, nous nous sommes intéressé à la dernière étape de la subversion du manichéisme : le remplacement des codes dualistes. Nous y avons étudié les quatre porteurs de masques, dont nous avons examiné le lien avec les éléments de la nature. Nous avons conclu que la relation entre ces éléments en est une de

complémentarité, alors que celle de la lumière et des ténèbres est basée sur l'affrontement. Puis, nous avons vu que les personnages de l'équilibre prônent des valeurs d'union, de paix et de liberté. La sanction de la suite narrative, qui représente la défaite des dieux face aux mortels, démontre que c'est grâce à la coopération que les êtres humains parviennent à vaincre tous les obstacles. En effet, c'est en unissant leur magie pour créer une boule de magma servant de noyau à la planète que les porteurs de masques ont dérobé aux divinités leur emprise sur le monde, car la nature s'autorégule désormais et les déités ne sont plus nécessaires. La fin des dieux s'accompagne de la fin du manichéisme dont ils sont responsables.

À l'instar d'*Amos Daragon, Les Mystères du Grand Cirque trifluvien* proposent une subversion du dualisme inhérent aux récits de fantasy. L'intrigue de cette histoire est inspirée des réflexions d'Anne Besson :

L'opposition manichéenne entre le bien et le mal, la lumière et les ténèbres, domine la fantasy depuis ses tout débuts. Elle peut parfois être réinterprétée d'une façon plus riche et plus complexe, à travers l'opposition de la loi et du chaos. La loi est généralement associée au camp du bien, donc aux héros du cycle, et le chaos à l'esclavage, à des dieux maléfiques qui cherchent à répandre la mort et la destruction⁷⁸.

Besson précise l'intérêt d'une telle stratégie :

L'opposition entre bien et mal, lumière et ténèbres est classique dans les récits mythiques de l'humanité et donc en fantasy, mais la complexité de l'époque contemporaine – et l'appétit de l'auteur désireux de dépasser le manichéisme classique – appelle des conflits narratifs plus complexes et aux contours peut-être moins francs. L'opposition entre loi et chaos est entièrement décorrélée de toute

⁷⁸ Anne Besson, « Loi et chaos », *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 230-232.

morale; de plus, elle offre une variété de gradations à même de refléter les contradictions inhérentes à la psychologie humaine⁷⁹.

Les réflexions de Besson expliquent pourquoi le manichéisme des *Mystères du Grand Cirque trifluvien* oppose la loi et le chaos plutôt que le bien et le mal. Le conflit entre Ducharme et Astra, entre Félix et les personnages de la loi, s'accompagne de valeurs concrètes. L'ange reproche aux clowns leur modèle de société « anarchique et désordonné » (p. 74), car elle valorise plutôt l'ordre, la discipline et le travail. Elle se montre également très critique à l'égard des humains, et particulièrement à l'égard des habitants du cirque de Ducharme : « Avant le cirque, votre société était à la frontière de la déchéance en raison du chaos et de l'individualisme. La preuve, c'est que même en pandémie, vous étiez incapable de rester chez vous et de respecter les lois pour protéger les plus vulnérables d'entre vous. Votre amour pour la liberté, au détriment de l'efficacité et de la sécurité, est une tare qui doit être effacée à jamais de votre société » (p. 79). Certes, une partie de ses ambitions est teintée par le désir de venger son espèce, qui a été éradiquée par les clowns, mais elle croit réellement, au plus profondément d'elle-même, que tuer les personnages du chaos est la meilleure chose à faire. Elle pense que l'humanité pourra s'épanouir si elle est débarrassée de tous ses délinquants et, en ce sens, ses intentions sont honorables. D'ailleurs, contrairement au chevalier Barthélémy dans *Amos Daragon*, qui se montre cruel et perfide malgré son allégeance aux forces de la lumière, Astra respecte son code d'éthique à la lettre. Plutôt que de déclencher une attaque surprise sur le cirque du chaos, elle prend la peine d'avertir ses ennemis à l'avance et elle leur donne quarante-huit heures pour se préparer adéquatement à la guerre. De plus, bien qu'elle possède de grands pouvoirs et pourrait éliminer ses cibles

⁷⁹ *Ibid.*, p. 232.

aisément, elle refuse d'utiliser ses capacités, car ce serait « déshonorable ». Si elle change d'idée, c'est uniquement parce que Félix gagne des pouvoirs ou parce que Ducharme accepte de combattre aux côtés de ses personnages, ce qui rétablit l'équilibre des forces. Par ailleurs, afin d'éviter aux personnages du chaos de souffrir inutilement, elle leur demande leur consentement afin de les pulvériser de façon indolore. Comme ceux-ci refusent, elle respecte leur choix et ordonne à ses hommes d'attaquer.

Cependant, malgré ces belles valeurs, la loi n'est pas présentée comme parfaite. Certes, les personnages de la loi sont efficaces, ils sont disciplinés, organisés et ils survivent beaucoup mieux au cirque grâce à leur esprit d'entraide. Or, comme le dit bien Amélie, « S'ils sont aussi éthiques que tu [Astra] le prétends, ils ne chercheraient pas à nous tuer ! » (p. 80). L'ange répond alors que sacrifier un petit nombre de personnes afin d'en sauver un plus grand nombre est absolument éthique. Il y a donc, ici, un premier conflit de valeurs, qui oppose l'individualisme propre au chaos au bien commun propre à la loi. Pour les personnages du chaos, chaque individu est important, peu importe son utilité sociale ou les actes qu'il a commis. Sacrifier une vie pour en sauver plusieurs est hors de question. Astra ne partage pas cette opinion. Selon elle, le bien-être du groupe passe avant tout, et les individus qui contribuent au groupe (en respectant les lois et en ayant un comportement moral) ont davantage de valeur que les individus qui sont inutiles ou amoraux. C'est pour cette raison que les forces de la lumière lancent les hostilités et non le contraire. Les forces des ténèbres souhaitent seulement continuer à vivre le mieux possible.

Cette confrontation entre l'individualisme et le bien commun est également évoquée lorsqu'Astra reproche à Vanessa d'avoir travaillé comme escorte pendant le confinement. Elle juge que la travailleuse du sexe a mis en danger la vie des plus vulnérables et qu'elle aurait dû écouter les consignes sanitaires afin d'aider à vaincre la pandémie. Vanessa rétorque que les escortes ne pouvaient pas compter sur l'aide financière du gouvernement. Leur différence d'opinion s'explique par le fait qu'Astra insiste sur la responsabilité de l'individu de se sacrifier pour son gouvernement et pour sa société, tandis que Vanessa insiste sur la responsabilité de la société et du gouvernement envers l'individu.

Cet individualisme est parfois critiqué : il est la raison pour laquelle les personnages du chaos sont incapables de travailler en équipe pour améliorer leurs conditions de vie et mieux survivre au cirque. Toutefois, il n'est pas toujours synonyme d'égoïsme : ainsi, Amélie, qui était pourtant une vendeuse de drogues, s'est toujours assurée de tester ses substances afin de protéger ses clients et elle a coloré son GHB, ladite « drogue du viol », afin qu'il ne puisse pas être introduit dans un verre à l'insu d'une victime. Vanessa démontre un réel amour pour son travail d'escorte et elle démontre une réelle empathie envers ses clients, à qui elle est heureuse d'apporter de la compagnie et de l'affection. Ainsi, vivre à l'écart des lois ne signifie pas nécessairement être une mauvaise personne.

Ce qui introduit le second conflit de valeurs inhérent à l'affrontement du chaos et de la loi : la liberté contre l'ordre. Pour Ducharme, la liberté est une condition nécessaire

à la spontanéité et à l'originalité. Il reproche à la loi d'être profondément ennuyante et critique sévèrement la méthode artistique d'Astra :

Elle disait que notre société était anarchique et désordonnée et rejetait la forme d'écriture prônée par l'institution, c'est-à-dire une plume irrévérencieuse, libre, créative et spontanée. Selon elle, un auteur devait toujours rédiger un plan avant d'écrire et respecter ce plan à la lettre, comme s'il s'agissait d'un document légal. Elle prônait aussi la censure de toute scène sexuelle, violente ou accentuant les passions. De plus, elle répétait inlassablement que la créativité était une excuse pour ne pas fournir d'efforts, et que le vrai talent d'un écrivain se jugeait par sa capacité à imiter les œuvres classiques. (p. 74)

D'un autre côté, il faut bien voir que la liberté absolue dont jouit Ducharme est la source de plusieurs souffrances pour les personnages et elle occasionne presque sa défaite, puisqu'il est incapable de s'organiser pour le combat. En fait, cet amour pour la liberté est perçu par Astra comme le plus grand talon d'Achille des clowns, si bien que les membres du Conseil de Clowns refusent d'intervenir contre la déesse pour la simple raison qu'ils sont amusés par les tentatives de celle-ci. Lorsqu'il affronte l'ange, Ducharme est distrait par son sentiment de liberté et c'est ainsi que Félix parvient à le tromper.

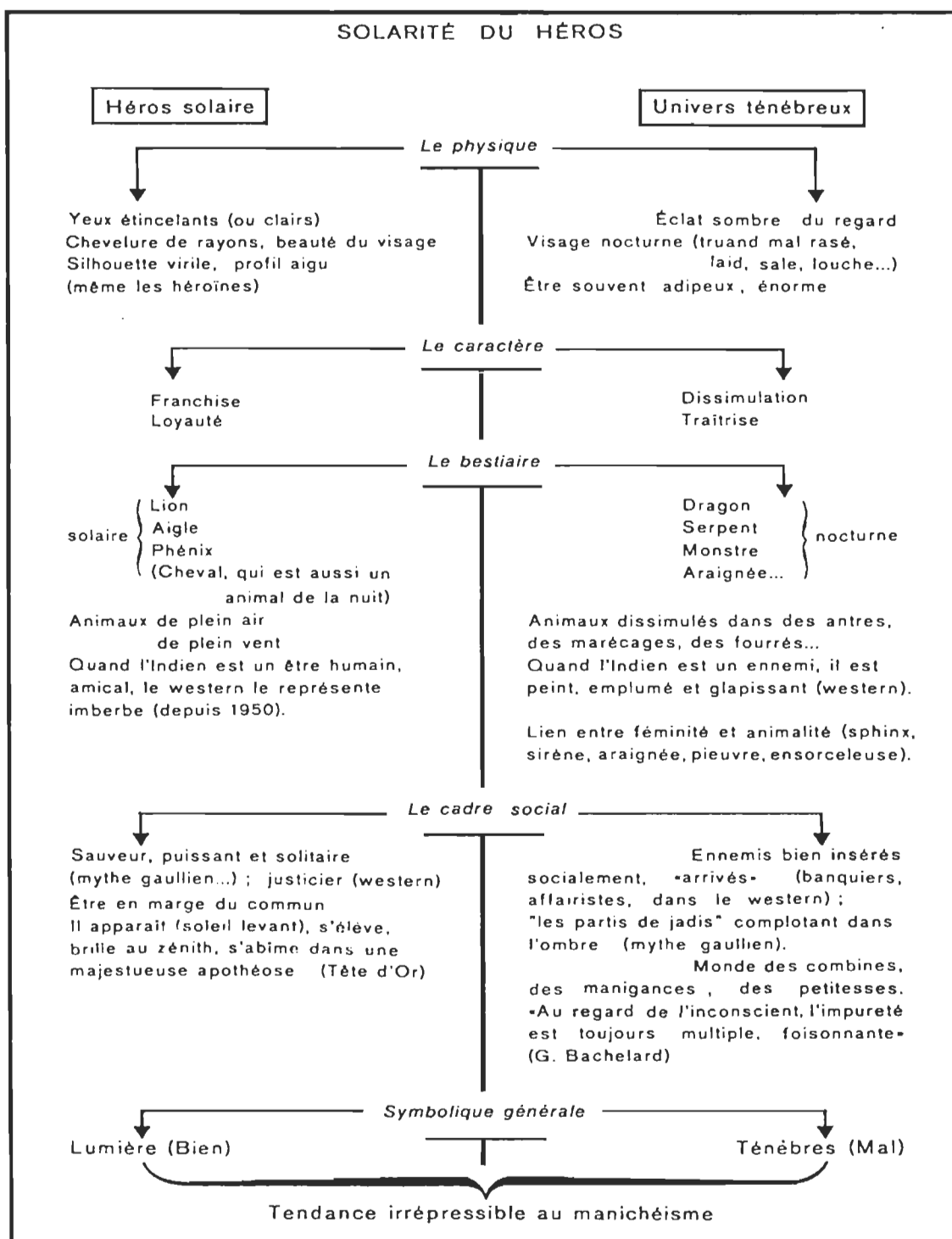
La dichotomie entre le chaos et la loi est donc présentée, dans *Les Mystères du Grand Cirque trifluvien*, avec son lot de nuances et d'exceptions. La stratégie d'Anne Besson parvient à enrichir le manichéisme classique et à lui conférer une plus grande complexité. Comme dans *La grande croisade* de Bryan Perro, la narration s'intéresse davantage au camp des ténèbres qui se confronte au camp de la lumière, dont il peut ainsi exposer les travers. Dans les deux cas, il s'agit d'une forme d'inversion des codes

dualistes permettant de privilégier la nuance et de déstabiliser le lecteur. Tant la série *Amos Daragon* que *Les Mystères du Grand Cirque trifluvien* présentent un manichéisme subverti, qui cherche à dépasser les clichés et à rendre compte de la complexité de la psychologie humaine. À l'instar d'Amos, Félix en vient à la conclusion que le monde n'est pas noir ou blanc et que l'équilibre doit être visé. Il refuse le chaos intégral, tout comme il refuse l'autorité absolue, et il se permet de critiquer l'un et l'autre. Ses valeurs se situent quelque part entre les deux. Néanmoins, dans le cas de Félix, il y a un retour du balancier, car il devient finalement un clown malgré toute sa bonne volonté. Il y a donc un triomphe du chaos plutôt qu'un réel équilibre.

Le principal but de notre mémoire a été d'étudier le manichéisme, d'abord en l'observant dans un corpus relevant de la fantasy, ensuite en l'exploitant dans notre feuilleton. Nous avons constaté que le dualisme, bien qu'utilisé à outrance par les auteurs du genre, pouvait être subverti, transformé, afin de proposer une réflexion sur le sens du bien et du mal, ou encore de la loi et du chaos. Les travaux qui portent sur ce concept, tout comme les travaux qui abordent la fantasy au Québec, se révèlent plutôt rares, et la recherche littéraire gagnerait à explorer de telles avenues. Car dans un monde de plus en plus polarisé, où les algorithmes des médias sociaux favorisent les prises de position extrêmes au détriment de la nuance et de l'équilibre, toute méditation sur le manichéisme peut être la bienvenue.

ANNEXE 1

SELLIER, Philippe, *Le mythe du héros : ou le désir d'être dieu*, Paris, Éditions Bordas, 1970, p. 19.



BIBLIOGRAPHIE

Œuvres étudiées

PERRO, Bryan, *Amos Daragon, L'intégrale 1 : tome 1 : Porteur de masques, tome 2 : La clé de Braha, tome 3 : Le crépuscule des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur, 2012, 650 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon, tome 4 : La malédiction de Freyja*, Montréal, Les intouchables, 2003, 264 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon, tome 5 : La tour d'El-Bab*, Montréal, Les intouchables, 2003, 255 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon, tome 6 : La colère d'Enki*, Montréal, Les intouchables, 2004, 254 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon L'intégrale 3 : tome 7 : Voyage aux enfers, tome 8 : La cité de Pégase, tome 9 : La toison d'or*, Shawinigan, Perro Éditeur, 2013, 668 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon L'intégrale 4 : tome 10 : La grande croisade, tome 11 : Le masque de l'éther, tome 12 : La fin des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur, 2013, 642 p.

Études sur Bryan Perro et sur la série *Amos Daragon*

BRUNET, Martine, « *Porteur de masques* de Bryan Perro », *Québec français*, n° 139, automne 2005, p. 111-112.

NOËL-GAUDREAU, Monique, « Bryan Perro et la série *Amos Daragon* », *Québec français*, n° 139, automne 2005, p. 109-110.

PLOURDE, Laurie, *La figure paradoxale des adolescents dans Amos Daragon de Bryan Perro : entre humanité et divinité*, mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2017, 84 p.

Ouvrages théoriques et méthodologiques

BACHELARD, Gaston, *L'air et les songes*, Paris, José Corti, 1943, 350 p.

BACHELARD, Gaston, *La psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard, 1949, 126 p.

BACHELARD, Gaston, *La terre et les rêveries de la volonté*, Paris, José Corti, 1948, 409 p.

BACHELARD, Gaston, *La terre et les rêveries du repos*, Paris, José Corti, 1941, 384 p.

BACHELARD, Gaston, *L'eau et les rêves*, Paris, José Corti, 1942, 267 p.

BARTHES, Roland, KAYSER, Wolfgang, BOOTH, Wayne et HAMON, Philippe, *Poétique du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2017, 192 p.

BAUDOU, Jacques, *La fantasy*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2005, 128 p.

BERGUE, Viviane, *La fantasy : mythopoétique de la quête*, Scotts Valley, CreateSpace independent publishing, 2015, 464 p.

BERMAN, Lauren, « Dragons and Serpents in J.K. Rowling's *Harry Potter* series: are they evil ? », *Mythlore : A journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoetic Literature*, vol. 27, n° 1, 2008, p. 45-65.

BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien: Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2007, 243 p.

BESSON, Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Éditions Vendémiaire, 2018, 441 p.

BESSON, Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, 205 p.

BRUNEL, Pierre (dir.), *Dictionnaire des mythes littéraires*, Monaco, Éditions du Rocher, 1988, 1506 p.

CAZENAVE, Michel (dir.), *Encyclopédie des symboles*, Paris, Livre de poche, 1996, 818 p.

CHEVALIER, Jean et GHEERBRANT, Alain, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1982, 1110 p.

DUCHATEL, Annick, « L'épopée d'un genre », *Entre les lignes*, vol. 5, n° 1, automne 2008, p. 1-7.

DURAND, Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'archétypologie générale*, Malakoff, Dunod, 1960, 507 p.

GRAND'MAISON, Jacques, *Les tiers II : le manichéisme et son dépassement*, Montréal, Éditions Fides, 1986, 193 p.

HAMON, Philippe, « Pour un statut sémiologique du personnage », dans Roland Barthes, Wolfgang Kayser, Wayne Booth et Philippe Hamon, *Poétique du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2017, p. 115-180.

JOUBE, Vincent, *Poétique du roman*, Paris, Armand Colin éditeur, 2008, 240 p.

JOUBE, Vincent, *Poétique des valeurs*, Paris, Presses universitaires de France, 2001, 172 p.

LAWRENCE LUMSDEN, Paul, *The bear in selected American, Canadian, and Native Literature: A pedagogical symbol linking Humanity and Nature*, thèse de doctorat, Alberta, University of Alberta, 1997, 406 p.

MACAULAY, David, *Elemental Philosophy: Earth, Air, Fire and Water as Environmental ideas*, Albany, Excelsior editions, 2010, 449 p.

MURAY, Philippe, *L'Empire du bien*, Paris, Éditions Les Belles Lettres, 2002, 176 p.

SELLIER, Philippe, *Le mythe du héros : ou le désir d'être dieu*, Paris, Éditions Bordas, 1970, 207 p.

TODOROV, Tzvetan, *Poétique de la prose*, Paris, Éditions du Seuil, 1971, 256 p.

TREMBLAY, Chantale, *La reconstruction « moldue » d'un « wonderland » : comment la magie de la lecture opère-t-elle ?*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2011, 150 p.