



# **La figure paradoxale des adolescents dans *Amos Daragon* de Bryan Perro : entre humanité et divinité**

**Mémoire**

**Laurie Plourde**

**Maîtrise en études littéraires**

Maître ès arts (M.A.)

Québec, Canada

© Laurie Plourde, 2017

**La figure paradoxale des adolescents dans *Amos  
Daragon* de Bryan Perro : entre humanité et divinité**

**Mémoire**

**Laurie Plourde**

Sous la direction de :

Andrée Mercier, directrice de recherche

## Résumé du mémoire

*Amos Daragon* est une œuvre de *fantasy* jeunesse québécoise relatant les aventures d'Amos, Béorf, Lolya et Médousa. Ces derniers ont pour mission de rétablir l'équilibre entre le bien et le mal en éliminant les dieux qui perturbent l'harmonie sur la Terre avec les guerres qu'ils se livrent par l'intermédiaire des mortels. Notre étude s'intéresse principalement à ces personnages, qui acquièrent, au fil de leurs aventures, de nombreux attributs extraordinaires les rapprochant des dieux. Il semble que les protagonistes soient des êtres complexes qui possèdent des caractéristiques contradictoires. Notre mémoire cherche à prouver que la nature de ces personnages est incertaine, puisque d'un côté ils ressemblent aux dieux, alors que de l'autre, ils se rapprochent davantage des humains. Alors que cette dualité laisse présager l'échec de la mission des quatre amis, notre recherche montre qu'elle est plutôt essentielle à sa réussite. L'approche narrative que nous proposons avec cette analyse montre que si le cycle de Bryan Perro recourt aux règles de la *fantasy*, c'est pour amener son jeune lecteur à faire face aux paradoxes et aux contradictions de la vie sociale et personnelle.

# Table des matières

Résumé du mémoire .....	iii
Table des matières .....	iv
Remerciements.....	v
<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
Résumé du cycle étudié.....	4
Question de recherche .....	7
Méthodologie .....	8
<b>Chapitre 1. Adolescents et divinités : Ressemblances entre les deux groupes de personnages .....</b>	<b>13</b>
<b>Supériorité des attributs moraux et intellectuels .....</b>	<b>13</b>
Le courage.....	13
La sagesse.....	16
La relation adolescents-adultes .....	19
<b>Supériorité des attributs physiques.....</b>	<b>22</b>
Un physique surprenant.....	22
Des capacités extraordinaires .....	24
<b>Les adolescents : êtres invincibles et immortels? .....</b>	<b>26</b>
<b>Quand les adolescents deviennent des dieux .....</b>	<b>29</b>
<b>Chapitre 2. Différences et différends entre les adolescents et les divinités .....</b>	<b>31</b>
<b>Motivations et actions des dieux .....</b>	<b>31</b>
Un nouveau but .....	32
Les actes des déités et leur rapport aux mortels .....	33
<b>Réaction des adolescents aux motivations et aux actions des dieux .....</b>	<b>34</b>
Une nouvelle image des dieux .....	35
Un groupe de rebelles.....	36
Une nouvelle quête pour Amos.....	41
<b>Chapitre 3. L'évolution des personnages .....</b>	<b>44</b>
<b>Évolution positive des adolescents.....</b>	<b>44</b>
Transformation physique et psychologique des adolescents.....	44
Avancement de leur mission .....	53
<b>Évolution négative des dieux.....</b>	<b>57</b>
La crainte des divinités.....	59
<b>Chapitre 4. Les adolescents : des êtres hybrides à l'image d'un monde équilibré.....</b>	<b>62</b>
<b>L'anéantissement des dieux .....</b>	<b>62</b>
Une quête entre le bien et le mal .....	62
Le retour de l'équilibre.....	64
Une solution inattendue.....	65
<b>De nouveaux dieux? .....</b>	<b>68</b>
L'ouverture des frontières .....	68
<b>Conclusion .....</b>	<b>71</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>76</b>

## Remerciements

Même si plusieurs m'avaient prévenue qu'écrire un mémoire était une épreuve en soi, je ne m'attendais pas à ce que ce soit difficile à ce point. Heureusement pour moi, j'ai reçu beaucoup d'aide et d'encouragements tout au long de ce processus, ce qui m'a permis de persévérer.

Je voudrais d'abord remercier Andrée Mercier, ma directrice, qui a su m'éclairer de ses conseils et de ses remarques pertinentes, et remettre en perspective mes nombreuses insécurités. Merci pour votre disponibilité et pour votre confiance.

Tout au long de ma maîtrise et de mes études en général, mes parents m'ont supportée et rassurée et pour cela je leur en suis très reconnaissante. Sans leur aide, je n'y serais sûrement pas arrivée. Merci de croire en moi. Je dois également remercier ma grande sœur, Andrée-Anne, qui a toujours été là pour moi, que ce soit pour répondre à mes nombreuses interrogations ou pour m'inciter à décrocher un peu. Lili, Lyra, merci de m'avoir réconfortée lorsque j'en avais le plus besoin.

La rédaction de mon mémoire aurait été beaucoup plus pénible sans le soutien de mes bonnes amies, Mélanie, qui vivait la même chose que moi à distance, et Johannine, qui a été d'une grande patience avec moi, malgré mes mille et une questions.

Finalement, merci à mon amoureux, Jean-Guillaume. Même si nous avons été séparés de longs mois, il a toujours su trouver les mots pour m'encourager et me motiver.

# Introduction

Originellement paru entre 2003 et 2007 aux éditions Les Intouchables, pour ensuite être réédité chez Perro Éditeur à partir de 2012<sup>1</sup>, le cycle *Amos Daragon*<sup>2</sup>, de Bryan Perro a connu un franc succès au Québec et ailleurs également<sup>3</sup>. L'œuvre de Perro a été traduite dans environ une vingtaine de langues<sup>4</sup> et vendue à plusieurs millions d'exemplaires<sup>5</sup>. La popularité d'*Amos Daragon* est telle qu'elle a, entre autres, permis la publication de romans hors-séries, venant enrichir l'univers créé par Bryan Perro. Nous pensons notamment au livre *Al-Quatrum*, maintes fois cité dans les douze romans, de même qu'au *Guide du porteur de masques*, qui présente plusieurs personnages du cycle. Par ailleurs, grâce à l'engouement pour ces romans jeunesse, des versions manga de certains volumes ont été publiées. Qui plus est, quelques années après la fin du douzième tome d'*Amos Daragon*, Bryan Perro a repris ses personnages et donné suite aux aventures de son héros dans la trilogie *Le Sanctuaire des Braves*, au plaisir de ses lecteurs assidus qui, depuis la publication du dernier roman, souhaitent voir l'histoire du porteur de masques se poursuivre<sup>6</sup>. Bryan Perro affirme d'ailleurs à ce sujet « [qu'il va] toujours continuer de faire des Amos Daragon tant qu'il y aura des lecteurs<sup>7</sup> ». La nature de ces lecteurs est intéressante puisqu'elle nous révèle une des raisons du succès entourant cette œuvre ; non seulement les filles lisent ces romans, mais les garçons s'y intéressent encore davantage<sup>8</sup>. Comme le fait remarquer Monique Noël-Gaudreault dans son article « Bryan Perro et la série Amos Daragon », il est fort probable

---

<sup>1</sup> Cette nouvelle édition rassemble les douze romans en quatre volumes de trois tomes chacun.

<sup>2</sup> Nous désignons par « cycle *Amos Daragon* », les douze romans originaux et n'incluons pas la trilogie *Le Sanctuaire des Braves*. Cette trilogie, qui est la suite des aventures du jeune héros et de ses amis, est parue plusieurs années après la fin du douzième tome.

<sup>3</sup> Monique Noël-Gaudreault, « Bryan Perro et la série Amos Daragon », dans *Québec français*, n°139 (2005), p. 109, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/51290ac> [Site consulté le 4 septembre 2014].

<sup>4</sup>*Id.*

<sup>5</sup> Sophie Grenier-Héroux, « *Le sanctuaire des braves 1*, le plaisir retrouvé », dans *le Soleil* (23 octobre 2011), [s. p.], [en ligne]. <http://www.lapresse.ca/le-soleil/arts-et-spectacles/livres/201110/22/01-4459967-le-sanctuaire-des-braves-1-le-plaisir-retrouve.php> [Site consulté le 27 septembre 2015].

<sup>6</sup> Anne Michaud, « Littérature jeunesse - Le retour d'Amos Daragon », dans *Le Devoir* (8 octobre 2011), [s. p.], [en ligne]. <http://www.ledevoir.com/culture/livres/333160/litterature-jeunesse-le-retour-d-amos-daragon> [Site consulté le 30 novembre 2015].

<sup>7</sup> Sophie Grenier-Héroux, « *Le sanctuaire des braves 1*, le plaisir retrouvé », *art. cit.*, [s. p.].

<sup>8</sup> Monique Noël-Gaudreault, « Bryan Perro et la série Amos Daragon », *art. cit.*, p. 109.

que l'engouement des jeunes garçons pour ce cycle soit en partie attribuable au fait que les « garçons s'identifient aux héros masculins<sup>9</sup> ».

L'univers d'*Amos Daragon* en est même venu à dépasser l'objet livre pour prendre racine dans d'autres sphères culturelles. Nous pouvons penser par exemple aux populaires spectacles multidisciplinaires inspirés du monde d'*Amos Daragon* et de ses aventures, qui sont présentés chaque été, depuis 2012, à la Cité de l'énergie à Shawinigan. De plus, certaines rumeurs laissent entendre qu'un dessin animé racontant les péripéties du jeune héros pourrait voir le jour<sup>10</sup>. Enfin, la création d'un « camp d'immersion<sup>11</sup> » reprenant l'univers d'*Amos Daragon* montre bien la ferveur pour ce cycle. Dans ce camp, « des centaines d'adolescents évoluent dans des jeux de rôles inspirés par l'univers d'*Amos Daragon*<sup>12</sup> ». Ces éléments permettent de réaliser l'étendue de la réussite des romans de Bryan Perro.

Mais comment expliquer ce vif engouement? En fait, nous croyons que le genre auquel appartiennent ces romans, celui de la *fantasy*, y contribue fortement. Dans son introduction à une anthologie de textes de *fantasy*, Marc Duveau met en lumière l'englobante définition que donne Lin Carter de ce genre : « des histoires de guerre, de quêtes ou d'aventures ayant pour cadre un pays, un monde, un temps sortis de l'imagination de l'auteur; un milieu où la magie est vraiment efficace et où les dieux sont bien réels<sup>13</sup>. » La *fantasy* présente des personnages qui évoluent de façon naturelle dans un univers marqué par des éléments surnaturels<sup>14</sup>. Héritière « des genres anciens, le roman d'aventures, les épopées antiques, les chansons de geste<sup>15</sup>... », elle occupe maintenant, comme l'explique Patrick Moran, une place prédominante en littérature de l'imaginaire : « Aujourd'hui, c'est un genre qui se vend mieux que la science-fiction, qui a dépassé la science-fiction dans les genres de

---

<sup>9</sup> *Id.*

<sup>10</sup> Caroline Rodgers, « Amos Daragon sera un dessin animé », dans *La Presse* (31 juillet 2014), [s. p.], [en ligne]. <http://www.lapresse.ca/arts/television/201407/31/01-4788206-amos-daragon-sera-un-dessin-anime.php> [Site consulté le 2 décembre 2015].

<sup>11</sup> Julie Parent-Charland, « Une deuxième édition pour le Sanctuaire des Braves », dans *l'Hebdo du St-Maurice* (26 avril 2009), [s. p.], [en ligne]. <http://www.lhebdodustmaurice.com/Communaute/2009-04-26/article-528892/Une-deuxieme-edition-pour-le-Sanctuaire-des-Braves/1> [Site consulté le 2 novembre 2015].

<sup>12</sup> *Id.*

<sup>13</sup> Marc Duveau, *La grande anthologie de la fantasy*, Paris, Omnibus (Omnibus), 2003, p. X.

<sup>14</sup> Daniel Coulombe, « Le fantastique épique au Québec », dans *Lurelu*, vol. XV, n°3 (1993), p. 47, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/12214ac> [Site consulté le 8 octobre 2014].

<sup>15</sup> Mats Lündun, *La fantasy*, Paris, Ellipses (Réseau/genres registres), 2006, p. 6.

l'imaginaire en terme de succès<sup>16</sup>. » Tous ne s'entendent pas exactement sur la date de création de la *fantasy* moderne, mais globalement, il est possible de la situer vers « la fin du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>17</sup> ». Marc Duveau fait remarquer dans l'introduction de son ouvrage que ce genre découle d'abord et avant tout de la plume d'auteurs anglo-saxons. Il identifie entre autres comme figures importantes William Morris, J.R.R. Tolkien, H.P. Lovecraft et également J.R.R. Tolkien<sup>18</sup>. La trilogie de Tolkien *Le Seigneur des Anneaux*, publiée en 1954, a grandement contribué à l'essor de ce genre et continue toujours d'influencer la production<sup>19</sup>.

Plus récemment, l'importante vague d'adaptations cinématographiques de romans de *fantasy* tels que la trilogie de Tolkien, de même que la sortie du cycle *Harry Potter* de J.K. Rowling, a alimenté l'engouement pour la *fantasy* et également pour la *fantasy* jeunesse<sup>20</sup>. La popularité de ces œuvres à succès international a également touché le Québec, comme il est possible de le constater dans un article paru en 2008 dans la revue *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec* : « La proportion de manuscrits de *fantasy* qu'Alire reçoit a plus que doublé par rapport à 1996<sup>21</sup>. » Comme le dit l'écrivain Jean Pettigrew, interviewé par Marie Labrecque, même si la *fantasy* existe depuis « presque [le] début de notre littérature<sup>22</sup> », la fin du vingtième siècle produit « les premiers livres vraiment catalogués sous ce genre<sup>23</sup> ». À partir de ce moment, de nombreux romans de *fantasy* vont voir le jour au Québec. Outre *Amos Daragon*, les romans d'Anne Robillard, *Les chevaliers d'Émeraude*, publiés chez les Éditions de Mortagne en 2003, ont connu un impressionnant succès. Comme le fait remarquer Elsa Pépin, le fait que l'éditeur de Bryan Perro, Michel Brûlé, ait commandé

---

<sup>16</sup> Patrick Moran, « J.R.R. Tolkien : le père de la fantasy moderne », *3600 secondes d'histoire*, Chyz 94.3, 18 novembre 2015. [Émission radiophonique], [en ligne]. [http://media.chyz.ca/wp-content/uploads/2015/11/19003000/2015-11-18\\_3600-secondes-dhistoire\\_chyz943\\_R7ETw.mp3](http://media.chyz.ca/wp-content/uploads/2015/11/19003000/2015-11-18_3600-secondes-dhistoire_chyz943_R7ETw.mp3) [Site consulté le 20 novembre 2015].

<sup>17</sup> Mats Lüdü, *La fantasy, op. cit.*, p. 3.

<sup>18</sup> Marc Duveau, *La grande anthologie de la fantasy, op. cit.*, p. VIII.

<sup>19</sup> Patrick Moran, « J.R.R. Tolkien : le père de la fantasy moderne », *3600 secondes d'histoire*, Chyz 94.3, 18 novembre 2015. [Émission radiophonique], [en ligne]. [http://media.chyz.ca/wp-content/uploads/2015/11/19003000/2015-11-18\\_3600-secondes-dhistoire\\_chyz943\\_R7ETw.mp3](http://media.chyz.ca/wp-content/uploads/2015/11/19003000/2015-11-18_3600-secondes-dhistoire_chyz943_R7ETw.mp3) [Site consulté le 20 novembre 2015].

<sup>20</sup> Annick Duchatel, « L'épopée d'un genre », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. V, n° 1 (2008), p. 20, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/10792ac> [Site consulté le 10 septembre 2014].

<sup>21</sup> Marie Labrecque, « La fantasy à la québécoise », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. V, n°1 (2008), p. 27, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/10793ac> [Site consulté le 9 septembre 2014].

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 26.

<sup>23</sup> *Id.*

à l'auteur ce cycle de *fantasy* illustre bien l'enthousiasme évident pour ce type d'écrits<sup>24</sup>. Les récits de l'auteur originaire de Shawinigan ont donc vu le jour à un moment tout indiqué pour leur assurer un franc succès auprès des jeunes, qui apprécient tout particulièrement ce genre de romans<sup>25</sup>.

## Résumé du cycle étudié

Le cadre spatio-temporel au sein duquel les aventures du jeune héros de Bryan Perro prennent place est indéterminé. En fait, l'histoire se déroule sur la Terre, mais une Terre différente de celle que nous connaissons aujourd'hui, formée de pays, de villes et villages, qui pour la plupart n'ont pas de référent dans le monde réel<sup>26</sup>. Toutefois, le narrateur d'*Amos Daragon* laisse entendre que ce monde aurait existé bien avant notre époque :

Dans ce pays du bout du monde, longtemps après le départ d'Amos et de Béorf, longtemps après que furent oubliés le dragon et les gobelins, lorsque les hommes revinrent y bâtir leurs maisons et élever leurs enfants, on découvrit des lacs d'eau chaude et plusieurs éruptions d'eau bouillante émergeant du sol. [...] Personne ne sut jamais, qu'en réalité, ce fut Amos Daragon qui sans le vouloir, provoqua un éternel combat. Il avait libéré le feu et demandé à l'eau de le combattre. [...] Encore aujourd'hui, ce combat n'est pas terminé<sup>27</sup>.

Cette citation témoigne d'une certaine volonté de lier notre monde à celui d'Amos. L'univers du porteur de masques est constitué d'un amalgame de cultures et d'époques auxquelles nous pouvons nous référer. Par exemple, dans *Amos Daragon*, il est question de la Tour de Babel, une référence est faite à l'apparition de la démocratie en Grèce antique, des personnages vikings et sumériens se côtoient, et tout cela dans un hors-temps « pseudo-médiéval<sup>28</sup> ».

---

<sup>24</sup> Elsa Pépin, « Fantasy et littérature jeunesse : la fureur de la fantasy », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. V, n°1 (2008), p. 32, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/10797ac> [Site consulté le 4 septembre 2014].

<sup>25</sup> *Id.*

<sup>26</sup> Parmi les exceptions, on retrouve le Pays de Sumer. Il est à noter qu'un pays du même nom a déjà existé où se situe actuellement le Moyen-Orient.

<sup>27</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon Intégral #01: Porteur de masques/ La clé de Braha/ Le crépuscule des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2012, p. 614. Désormais, les renvois à cette édition seront signalés, dans le corps du texte, par la seule mention AD1– suivie du numéro de la page.

<sup>28</sup> Émilie Boulé-Roy explique bien dans son mémoire que l'époque médiévale présentée dans plusieurs œuvres de *fantasy* s'éloigne du véritable Moyen Âge, correspondant davantage à une « époque réinventée à la lumière d'une conception rêvée du Moyen Âge ». Émilie Boulé-Roy, « Renouveau du genre *fantasy* pour la jeunesse dans *Ellana* de Pierre Bottero », mémoire de maîtrise en littératures de langue française, Montréal, Université de Montréal, 2014, f. 38. Émilie Boulé-Roy résume ici la pensée d'Anne Rochebouet et d'Anne Salamon. Anne

Fidèle au cadre de la *fantasy*, les histoires prennent place dans un monde ancien, mais inventé. De plus, tout au long du cycle, de nombreuses mythologies se côtoient par l'intermédiaire de dieux et de créatures magiques. Tous ces éléments concourent à créer un univers auquel nous pouvons nous référer, mais qui est tout de même unique. Cette idée de « monde lointain mais familier<sup>29</sup> » fait partie des lieux communs de la *fantasy*, tout comme le fait que ce monde soit en partie inspiré « du Moyen Âge [et] de l'Antiquité<sup>30</sup> ».

*Amos Daragon* est une œuvre originalement constituée de douze tomes relatant les aventures d'Amos Daragon et de ses amis. Les dieux du bien et du mal ayant recommencé à se livrer bataille, la paix sur la Terre est menacée. Alors qu'Amos n'a que douze ans, il apprend qu'il a été choisi pour devenir porteur de masques et qu'il a pour mission de rétablir l'équilibre entre le bien et le mal. Comme le mentionne Émilie Boulé-Roy dans son mémoire, les héros dans ce type de roman évoluent généralement au sein d'un monde en bouleversement et reçoivent souvent leur mission en raison de cette instabilité : « La quête initiatique du jeune héros de *fantasy* suppose en effet l'instabilité de l'ordre social de la communauté dans laquelle il évolue<sup>31</sup>. » Pour réaliser sa quête, Amos doit se procurer cinq masques de pouvoir, représentant l'air, la terre, l'eau, le feu et l'éther, ainsi que seize pierres de puissance. Ces objets magiques confèrent au protagoniste la capacité de contrôler les différents éléments, ce qui lui sera nécessaire tout au long de sa quête.

Amos n'a pas décidé de devenir porteur de masques; c'est la « déesse suprême du monde » qui a choisi le garçon pour réaliser cette tâche : « Amos Daragon, fils d'Urban et de Frilla Daragon, fut choisi pour accomplir cette mission. Dès sa naissance, son destin fut écrit, par la Dame blanche, en lettres d'or dans la grande histoire des héros éternels. » (AD1– 9) Jacques Goimard identifie cet élément comme faisant partie des modèles génériques de la *fantasy* : « Le héros s'en va un beau matin chercher un objet inaccessible et hors de prix – un

---

Rochebouet et Anne Salamon, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, n° 16 (2008), p. 320.

<sup>29</sup> Louis Roussel, « Harry Potter : de l'apprenti sorcier à l'apprenti détective : Analyse de l'intérogénéricité – *fantasy* et roman policier – dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets* », mémoire de maîtrise en études littéraires, Université Laval, 2005, f. 34. Louis Roussel résume ici les propos de Jacques Goimard. Jacques Goimard, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket (Coll. Agora), 2003, p. 218.

<sup>30</sup> Daniel Coulombe, « Le fantastique épique au Québec », *art. cit.*, p. 47.

<sup>31</sup> Émilie Boulé-Roy, « Renouveau du genre *fantasy* pour la jeunesse dans *Ellana* de Pierre Bottero », *op. cit.*, f. 26.

secret, un trésor, une princesse captive – et l’histoire se termine quand il a été jusqu’au bout de ce désir qui d’ailleurs n’est pas seulement le sien; il a souvent été chargé de cette mission par un vieux sage, un roi ou un dieu [...]»<sup>32</sup>. » Tout au long du cycle, Amos cherche, avec l’aide de ses amis, Béorff, un béorite (homme capable de se transformer en ours), Lolya, une sorcière nécromancienne, et Médousa, une gentille gorgone, à acquérir les différents masques et leurs pierres, afin de posséder les pouvoirs nécessaires au rétablissement de l’équilibre de la planète.

Le monde dans lequel vit Amos Daragon est constitué de nombreuses créatures magiques, appelées des humanoïdes. Nous y retrouvons par exemple des centaures, des elfes, des sirènes, des hommanimaux, des gorgones et d’autres créatures étranges provenant de l’imagination de Bryan Perro et de différentes mythologies (surtout grecque, nordique, égyptienne et celtique). L’auteur puise aussi dans la mythologie les différents dieux mis en scène dans ses livres. Au fil des douze tomes, les divinités présentes dans l’univers créé par Perro deviennent les principaux opposants au groupe d’adolescents<sup>33</sup>. Les êtres divins, qui sont les progénitures de la Dame blanche, déesse suprême créatrice de la Terre, devaient à l’origine veiller sur la création de leur mère, mais leur soif de pouvoir les a conduits à renier leur devoir, préférant profiter de leur suprématie pour accentuer leur emprise sur les humains et humanoïdes. Le peu d’égard dont font preuve ces êtres envers les mortels pousse les adolescents à se dresser contre eux. Au cours de ses aventures, Amos comprend que pour rétablir l’équilibre du monde il devra éliminer les êtres divins. Le combat entre les forces du bien et celles du mal en devient un opposant les dieux à Amos et ses amis.

Les personnages-adolescents principaux, grâce à leurs facultés extraordinaires et leur humanité, parviennent à déjouer l’un après l’autre les plans manigancés par les dieux dans le but d’acquérir davantage de puissance. Le dernier tome nous apprend qu’Amos n’est pas le seul porteur de masques et que trois autres jeunes élus, provenant de différents continents, ont la lourde tâche de rétablir l’équilibre. Au final, Amos ainsi que les trois autres magiciens des éléments réalisent que pour libérer le monde de l’emprise des dieux, il faut laisser à la

---

<sup>32</sup> Jacques Goimard, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, op. cit., p. 218.

<sup>33</sup> Bien que les trois premiers tomes du cycle présentent les quatre amis comme étant des « enfants », à partir du quatrième tome, c’est le terme « adolescents » qui est utilisé pour les désigner. Voilà pourquoi nous utilisons ce terme.

planète et à ses habitants la charge de s'autogérer. Ainsi, ils créent un nouveau noyau pour la Terre, au centre duquel l'âme de la Dame blanche s'installe afin de devenir la seule et unique déesse : « [Elle] demeurer[a] en ce cœur d'air, d'eau, de terre et de feu, afin de reprendre en main [s]a propre création et donner à ses habitants un monde de paix et de prospérité. » (AD4– 630) Il est donc question de la fin d'un monde, qui permettra la naissance d'un monde meilleur. Comme le mentionne Mats Lündun, en *fantasy*, « [l]a mort sert à l'évolution du monde, le renouvelle pour un mieux<sup>34</sup>. » À la suite de cet exploit, un nouvel équilibre est créé et il ne reste plus qu'à le maintenir.

## Question de recherche

Les romans de Bryan Perro mettent en scène un univers déséquilibré, où de nombreuses forces s'affrontent. Nous n'avons qu'à penser au combat entre le bien et le mal, à la distinction entre les humains et les humanoïdes ou encore à l'opposition entre les dieux et les mortels. Ainsi, *Amos Daragon* présente à première vue un univers catégorisé, divisé, où les différents groupes sont bien identifiés. La tâche d'Amos, Béorff, Lolya et Médousa consiste à trouver un moyen pour ramener l'harmonie sur la Terre. Cependant, tout au long du cycle, la finale reste incertaine. En vérité, ce n'est qu'à la toute fin du douzième tome que le moyen de rétablir l'équilibre est révélé. Bryan Perro a créé un mystère autour de la finale de son cycle, qui, telle une énigme, doit être résolue par les lecteurs et les personnages. Nous touchons ici à ce qui est, selon nous, la principale particularité d'*Amos Daragon*. Bien qu'avec son œuvre, l'auteur affirme sa place dans le genre, il se démarque principalement par le côté très pédagogique présent dans ses douze romans. Plus exactement, il pousse ses protagonistes à réfléchir et à apprendre, notamment par le biais d'une quantité impressionnante de contes, légendes et énigmes, dont ils doivent eux-mêmes trouver la morale ou la solution. De ce fait, les lecteurs sont également amenés à réfléchir aux problèmes qui se présentent, ne découvrant la réponse qu'en même temps que les protagonistes.

Au fil de leurs aventures, les quatre compagnons en viennent à se donner pour mission d'éliminer les divinités afin de libérer les humains et humanoïdes de leur emprise. Le

---

<sup>34</sup> Mats Lündun, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 98.

parcours des adolescents les amène à acquérir et développer de nombreux pouvoirs et habiletés leur permettant d'atteindre leur but. Toutefois, ces attributs presque divins rapprochent les jeunes de leurs ennemis. Il est donc possible de voir un paradoxe entourant le groupe d'amis et la quête qu'ils poursuivent. En effet, ces derniers veulent éliminer les dieux, alors qu'ils en viennent peu à peu à prendre plusieurs de leurs traits. Ce paradoxe témoigne d'une dualité dans la personnalité des jeunes. Dès lors, cela nous amène à nous demander de quelle nature sont les adolescents. En d'autres mots, que sont-ils? Et comment cette incertitude affecte-t-elle leur quête?

Nous pensons que les jeunes héros sont des êtres difficiles à catégoriser, puisqu'ils possèdent à la fois des caractéristiques divines et humaines. Par conséquent, la façon dont sont construits les personnages d'Amos, Béorf, Lolya et Médousa rend leur position incertaine dans le combat opposant les dieux aux mortels. Cela contribue à semer le doute quant à la clôture de la mission du magicien des éléments, puisque, ces facettes contradictoires nous permettent à la fois de douter et de croire en leur capacité à atteindre leur objectif, c'est-à-dire rétablir l'équilibre. Toutefois, nous verrons que l'hybridité des adolescents est directement liée à la réussite de leur mission.

Finalement, ces personnages 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 catégories.

## Méthodologie

Notre corpus sera composé des douze romans originaux constituant le cycle de Bryan Perro. Nous avons choisi de ne pas limiter notre recherche à un tome en particulier, puisque justement, nous avons ici affaire à un cycle. Anne Besson distingue le « cycle » de la « série » en parlant de la « cohésion de l'ensemble » dans le premier cas et de l'« autonomie des épisodes » dans le deuxième<sup>35</sup>. Le cycle est repérable par « son suivi chronologique d'une sur-intrigue au sein d'un monde dont la perception se fait de plus en plus riche<sup>36</sup> ». Dans

---

<sup>35</sup> Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck (50 questions), 2007, p. 93.

<sup>36</sup> *Id.*

*Amos Daragon*, les différents tomes sont interdépendants, il y a « une continuité entre [l]es volumes<sup>37</sup> ». Effectivement, chacun d'eux représente une étape de la quête d'Amos. Cela explique donc notre choix de tenir compte de l'ensemble des romans dans le cadre de notre analyse. Étant donné l'ampleur de notre corpus, certains titres seront davantage traités que d'autres. Le quatrième tome, *La malédiction de Freyja*, et le douzième tome, *La fin des dieux*, occuperont une place prédominante dans le cadre de notre recherche étant donné leur importance significative au sein du cycle. *La malédiction de Freyja* est un roman charnière dans l'histoire de Bryan Perro. Non seulement instaure-t-il une césure finale entre les deux clans adverses, mais il présente pour la première fois les quatre adolescents principaux en tant que groupe et en tant qu'adolescents. En dépit de son importance indéniable, *Porteur de masques*, le premier des douze romans de Perro, sera considéré mais sans être au cœur de notre analyse. S'il relate le début des aventures d'Amos et l'acquisition de ses premiers pouvoirs, *La malédiction de Freyja* marque davantage le commencement de la quête du magicien des éléments qui consiste à anéantir les dieux. Pour sa part, le dernier tome est nécessaire à notre étude, puisqu'il présente la fin du règne des divinités et de la mission d'Amos, et la naissance d'une nouvelle stabilité. Le sixième tome, *La colère d'Enki*, et le dixième, *La grande croisade*, seront aussi particulièrement sollicités, puisque ces romans explicitent bien les différences entre les deux groupes de personnages. En somme, ces quatre livres révèlent d'importantes caractéristiques sur les personnages principaux, qui nous permettront de nourrir notre problématique et de résoudre la question de recherche. Bien que nous concentrons notre étude sur certains tomes en particulier, l'ensemble des volumes sera considéré et des exemples seront tirés de l'entièreté de l'œuvre.

Les livres hors-séries ne feront pas partie du corpus à l'étude, puisque nous préférons nous concentrer sur la trame narrative principale du cycle. Ainsi, malgré le fait qu'*Al-Quatrum*, une encyclopédie sur les différentes créatures présentes dans *Amos Daragon*, soit un complément de lecture fournissant des informations venant enrichir l'univers de l'œuvre de Perro, au même titre que *Le guide du porteur de masques*, ces deux livres ne seront pas retenus. Par ailleurs, nous ne tiendrons pas compte de la trilogie *Le Sanctuaire des Braves*, publiée plusieurs années après le douzième tome, soit en 2011. Cette trilogie est une suite

---

<sup>37</sup> Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS (CNRS littérature), 2004, p. 22.

des douze premiers romans. L'action se passe à peine quelques mois après que les porteurs de masques aient réussi à rétablir l'équilibre du monde. Une autre mission se dessine alors pour Amos, qui doit construire le Sanctuaire des Braves. Par ailleurs, Amos aura encore une fois à affronter les dieux, qui complotent contre lui, refusant de disparaître au profit de la Dame blanche. Les divinités, ne pouvant se résigner à perdre leur emprise sur la Terre, tentent même de détruire complètement celle-ci. Cette trilogie est axée sur la quête de soi d'Amos, qui se sent étranger à lui-même après avoir perdu ses masques et ses pierres magiques. Ces trois romans montrent que rétablir l'équilibre du monde n'était qu'une partie de la lourde tâche qui lui a été donnée et qu'il lui reste encore beaucoup de travail à accomplir afin de s'assurer que cette nouvelle stabilité soit maintenue : « Ma mission était de rétablir l'équilibre du monde, elle est aujourd'hui de maintenir cet équilibre<sup>38</sup> ! » Bref, malgré le lien évident entre cette trilogie et les douze romans originaux, nous avons décidé de ne pas inclure *Le Sanctuaire des Braves* dans notre corpus, puisque notre mémoire est axé sur la mission d'origine d'Amos, qui est d'abord et avant tout d'éliminer les dieux afin de ramener la paix sur la Terre, et que cette mission s'achève avec le douzième tome. Cependant, nous y reviendrons en conclusion afin de voir de quelle façon la trilogie permet de relancer notre réflexion sur la nature d'Amos et sur la capacité du monde à changer.

Malgré la popularité de ces livres, il n'existe que très peu d'études qui ont été réalisées sur l'œuvre de Perro. Quelques revues en résument les grandes lignes, mais aucun mémoire et aucune thèse n'en font leur sujet d'étude. Le champ est donc entièrement libre. Afin de nous aider dans notre réflexion, nous nous appuyerons entre autres sur des ouvrages théoriques, tels que *La poétique des valeurs*<sup>39</sup> de Vincent Jouve et *Poétique du personnage de roman*<sup>40</sup> de Michel Erman. Le livre de Vincent Jouve sera particulièrement utile, puisqu'il fournit des outils permettant de repérer les valeurs présentes dans un récit, entre autres par le biais du « programme narratif<sup>41</sup> » des personnages. En nous intéressant aux quatre phases que sous-tendent les différents programmes narratifs, nous serons en mesure d'identifier les valeurs propres aux personnages, ce qui sera particulièrement intéressant dans le cadre de

---

<sup>38</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves I*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2011, p. 72.

<sup>39</sup> Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, Paris, Presses Universitaires de France (Écriture), 2001, 171 p.

<sup>40</sup> Michel Erman, *Poétique du personnage de roman*, Paris, Ellipses (thèmes & études), 2006, 143 p.

<sup>41</sup> Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, *op. cit.*, p. 67.

notre étude, puisque les valeurs que les protagonistes défendent sont en grande partie responsables du litige les opposant aux dieux. De plus, les notions et les principes d'analyse fournis par les deux ouvrages nous ont amenée à développer une grille d'observation des personnages nous permettant de comparer les différentes figures présentes dans *Amos Daragon*. Les travaux de Vincent Jouve, tout comme la thèse de Viviane Bergue, *La Fantasy : Mythopoétique de la quête*<sup>42</sup>, alimenteront nos réflexions sur la quête des personnages et sur l'évolution de ces derniers, tout en nous permettant de cerner certaines différences majeures entre les adolescents et les divinités. Nous ferons aussi appel à plusieurs études sur la *fantasy* (notamment à l'ouvrage de Viviane Bergue), afin de pouvoir reconnaître les codes propres à ce genre. Le *Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique*<sup>43</sup> de Robert-Jacques Thibaud, de même que le *Dictionnaire illustré des mythologies : celtique, égyptienne, gréco-latine, germano-scandinave, iranienne, mésopotamienne*<sup>44</sup>, de Myriam Philibert, seront utiles à notre analyse en raison des nombreuses mythologies représentées dans le cycle.

Notre mémoire est structuré en quatre chapitres. Le premier chapitre a pour objectif de montrer les similarités qui unissent les quatre amis aux êtres supérieurs. Comme il en a été fait mention précédemment, les adolescents possèdent certaines caractéristiques extraordinaires, voire divines. En effet, tout comme les dieux, certains de leurs attributs les distinguent de la moyenne des humains et humanoïdes, notamment sur le plan physique et mental. Amos, Béorff, Lolya et Médousa ont également une relation particulière avec la mort, certains peuples les saluant ou les considérant comme des immortels. Nous avancerons l'idée que les jeunes ne sont pas vraiment des humains, et qu'ils pourraient être considérés comme des dieux ou qu'ils seraient susceptibles d'en devenir.

Le deuxième chapitre présentera la césure qui se développe sur le plan des valeurs entre les immortels et les quatre amis. L'étude de Vincent Jouve nous servira particulièrement ici, puisque nous nous pencherons sur les valeurs des personnages en analysant quelques-

---

<sup>42</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, [s. l.], CreateSpace, 2015, 464 p.

<sup>43</sup> Robert-Jacques Thibault, *Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique*, nouvelle édition, Paris, Dervy, 2009, 463 p.

<sup>44</sup> Myriam Philibert, *Dictionnaire illustré des mythologies : celtique, égyptienne, gréco-latine, germano-scandinave, iranienne, mésopotamienne*, Paris, Éditions de Lodi (Mythologies), 1997, 312 p.

unes de leurs actions et de leurs pensées. D'abord, nous nous intéresserons aux motivations et aux gestes des êtres divins, qui sont très révélateurs de leurs défauts. Ensuite, nous verrons que les réactions des adolescents devant les agissements des dieux témoignent de leur humanité. Cette partie permettra d'apporter des nuances quant aux similitudes établies dans le chapitre un.

Le troisième chapitre visera à montrer l'agrandissement du fossé entre les quatre amis et les immortels. Nous verrons dans cette partie ce que l'évolution des personnages principaux nous révèle sur leur nature. Nous tenterons de démontrer que le côté divin des adolescents peut servir leurs valeurs humaines et les aider à accomplir leur quête. Ce chapitre nous amènera également à constater qu'Amos, Béorf, Lolya et Médousa s'améliorent et même surpassent les dieux, alors que ces derniers sont de moins en moins puissants, ce qui laisse croire que les jeunes seraient en mesure de les remplacer.

Enfin, dans la dernière partie de notre travail, nous nous attarderons à la fin du cycle, afin de voir ce que la clôture de la quête du porteur de masques nous apprend sur les quatre compagnons et plus particulièrement sur Amos. Nous constaterons que la finale est assez surprenante. D'une part, l'élu de la Dame blanche trouve une façon de libérer la planète de l'emprise des dieux sans utiliser la violence. D'autre part, les jeunes amis ne deviennent pas des immortels. Ce chapitre mettra l'accent sur l'idée que les adolescents sont des êtres hybrides, et qu'ils illustrent très bien la porosité et l'éclectisme des groupes antagonistes présentés dans ces douze romans. Nous remarquerons aussi que les jeunes montrent que la diversité peut conduire à l'unité.

# Chapitre 1. Adolescents et divinités : Ressemblances entre les deux groupes de personnages

Dans l'œuvre de Bryan Perro, les adolescents ont la colossale mission d'anéantir les dieux, puisque ces derniers menacent l'équilibre mondial. Toutefois, les adolescents possèdent plusieurs attributs qui font d'eux des êtres exceptionnels, voire quasi divins. À vrai dire, il ne semble pas exagéré de les qualifier de surhommes. Même leurs noms réfèrent à quelque chose de plus grand que nature. En effet, « Béorf », n'est pas sans rappeler « Béowulf », qui veut dire « ours<sup>1</sup> ». Ce personnage apparaît dans le poème éponyme « [qui] raconte les exploits fabuleux d'un héros noble et courageux venu secourir un royaume menacé par des forces maléfiques<sup>2</sup>. » Ce texte, qui aurait été écrit il y a plus de mille ans, est considéré comme « un ancêtre des grandes sagas de *fantasy* moderne<sup>3</sup> ». Nous pouvons aussi penser à « Médousa », qui ressemble à s'y méprendre à « Méduse », la célèbre gorgone de la mythologie gréco-latine. De plus, le nom de famille d'Amos évoque le mot « dragon<sup>4</sup> ». Ainsi les « allusions intertextuelles et culturelles<sup>5</sup> » fournissent dès le premier abord un indice de la particularité des personnages adolescents. Comme l'observe Mats Lündun, il est important que « le héros se démarque des autres » en *fantasy*<sup>6</sup>.

## Supériorité des attributs moraux et intellectuels

### Le courage

C'est d'abord et avant tout le regard d'autrui qui révèle le caractère exceptionnel des quatre principaux adolescents. Comme nous avons affaire à une narration omnisciente et à une focalisation zéro<sup>7</sup> dans *Amos Daragon*, nous avons accès aux pensées et aux perceptions

---

<sup>1</sup> Norbert Spohner, « Beowulf », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. VI, n°4 (2010), p. 28, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/62176ac> [Site consulté le 22 mars 2016].

<sup>2</sup> *Id.*

<sup>3</sup> *Id.*

<sup>4</sup> Monique Noël-Gaudreault, « Bryan Perro et la série Amos Daragon », dans *Québec français*, n°139 (2005), p. 110, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/51290ac> [Site consulté le 4 septembre 2014].

<sup>5</sup> Michel Erman, *Poétique du personnage de roman*, Paris, Ellipses (thèmes & études), 2006, p. 38.

<sup>6</sup> Mats Lündun, *La fantasy*, Paris, Ellipses (Réseau/genres registres), 2006, p. 78.

<sup>7</sup> Selon Yves Reuter, la focalisation zéro implique que « le narrateur peut a priori maîtriser tout le savoir [...] il en sait plus que tous les personnages, il connaît les comportements mais aussi ce que pensent et ressentent les

de nombreux personnages. Ainsi, plusieurs points de vue nous sont présentés sur les jeunes, autant du côté de leurs alliés que de leurs ennemis. Les alliés d'Amos ont une opinion assez favorable de lui, ce qui met de l'avant son côté exceptionnel. Nous verrons plus loin que les dieux n'ont pas la même opinion. Le courage, même s'il n'est pas partagé par les dieux, possiblement en raison de leur immortalité, est très prisé par les divinités et particulièrement celles du bien. Précisons que l'œuvre de Bryan Perro met en scène plusieurs dieux. Certains ne sont que mentionnés, alors que d'autres ont un grand rôle à jouer. Les divinités se divisent en deux groupes : celles appartenant au pôle positif (bien) et celles appartenant au pôle négatif (mal). Les principaux acteurs du premier groupe sont Odin, le « chef du panthéon nordique » (AD1-9), Freyja et Enki, tandis que Seth et Loki s'imposent dans le deuxième groupe. Pour sa part, le Baron Samedi est une entité céleste ayant été reléguée au titre de divinité inférieure. Toutefois, au fil du cycle, certaines divinités vont changer d'allégeance.

D'abord, à l'instar des divinités, les adolescents ont des capacités morales supérieures au commun des mortels. Ils sont décrits comme faisant preuve d'un courage exceptionnel. Être brave est primordial, puisque, comme dans les romans d'aventures qui inspirent la *fantasy*, Amos et ses amis se lancent dans une mission dont ils ne connaissent pas les aléas : « En effet, la *fantasy* propulse les héros sur le chemin du hasard et de l'inconnu où l'extraordinaire a toute les chances de survenir<sup>8</sup>. » Il est possible de constater le courage du jeune groupe alors que dans le sixième tome, Minho, un minotaure, observe les amis : « Du coin de l'œil, Minho regardait la scène en souriant. Lui qui n'avait jamais eu une très grande estime pour les humains, il admirait la force de caractère et le courage que pouvaient avoir ces enfants<sup>9</sup>. » Les décisions que prennent les adolescents témoignent de leur grand courage. Ils font le choix de se mettre à dos les dieux afin de défendre leurs idéaux, même si une telle prise de position les met en grand danger. Ils risquent leur propre vie afin de sauver celle

---

différents acteurs. » Yves Reuter, *L'analyse du récit*, nouvelle édition, Paris, Armand Colin (128. Lettres, linguistique), 2007, p. 49-50.

<sup>8</sup> Émilie Boulé-Roy, « Renouveau du genre *fantasy* pour la jeunesse dans *Ellana* de Pierre Bottero », mémoire de maîtrise en littératures de langue française, Montréal, Université de Montréal, 2014, f. 5. Émilie Boulé-Roy résume les propos de Matthieu Letourneau. Matthieu Letourneau, « Le roman d'aventures relu par le roman », dans Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir.), *Poétiques du roman d'aventures*, Nantes, Cécile Defaut, 2004, p. 233.

<sup>9</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon Intégral #02 : La malédiction de Freyja/ La tour d'El-Bab/ La colère d'Enki*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2012, p. 571. Désormais, les renvois à cette édition seront signalés, dans le corps du texte, par la seule mention AD2– suivie du numéro de la page.

d'innocents et affrontent des êtres bien plus imposants qu'eux tout au long de leur parcours. Bien que les quatre adolescents soient courageux, Béorf s'illustre particulièrement.

Béorf Bromanson, qui est un garçon de la race des béorites, possède un très grand courage. C'est une de ses plus importantes caractéristiques. Il est dit de Béorf qu'il est plus courageux que réfléchi à de nombreux moments dans les livres. D'ailleurs, cette qualité est un des principaux atouts de sa race : « [N]ous, les béorites, formons une race à part dans le cœur d'Odin pour nos qualités guerrières et notre grand courage<sup>10</sup>. » Odin apprécie donc fortement ce trait de caractère. Béorf, en plus d'appartenir à une race particulièrement courageuse, se démarque des autres béorites puisque sa famille est réputée pour sa bravoure. Ainsi, lorsqu'il est dit de l'hommanimal qu'il « a le courage des Bromanson » (AD2– 152), cela signifie qu'il est digne de la hardiesse extraordinaire dont ont su faire preuve les membres de sa famille au fil des générations. Béorf n'hésite jamais à mettre sa vie en danger afin de sauver celle d'Amos, de Lolya et de Médousa. Il est toujours partant pour se battre et ne recule jamais devant l'ennemi, même si ses opposants sont plus nombreux et paraissent plus forts que lui. Le courage de Béorf est indéniable alors qu'il se trouve avec Lolya, à Volfstan, un village viking. Le béorite n'hésite pas à risquer sa vie pour libérer la bourgade alors qu'elle subit une attaque de barbares. Alors qu'il avance seul vers l'ennemi afin de parlementer, la réaction des gens et plus particulièrement de Nérée, la chef du village, devant cet acte témoigne bien de la bravoure incomparable du garçon : « Plus loin derrière Béorf, tout le village de Volfstan regardait la scène avec angoisse. Nérée, médusée par le courage du jeune chef d'Upsgran, avait demandé à ses guerriers de se tenir prêts à livrer combat dès qu'elle l'ordonnerait. Béorf leur donnait une leçon de bravoure et maintenant, plus personne ne craignait de mourir. » (AD2– 300) Cet extrait du cinquième livre, *La tour d'El-Bab*, appuie l'idée que la hardiesse de Béorf fait de lui un être extraordinaire, puisqu'aucun guerrier n'ose faire ce qu'il fait. Ce n'est qu'un exemple parmi de nombreux autres du courage remarquable de Béorf et de ses amis.

---

<sup>10</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon Intégral #03 : Voyage aux enfers/ La cité de Pégase/ La toison d'or*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2013, p. 199. Désormais, les renvois à cette édition seront signalés, dans le corps du texte, par la seule mention AD3– suivie du numéro de la page.

## La sagesse

La sagesse, un autre attribut moral des principaux adolescents, les rapproche des divinités. Lorsqu'Amos lui-même devient un dieu<sup>11</sup>, nous apprenons que les immortels possèdent cette caractéristique : « Le garçon connaissait maintenant tout ce qu'il avait à savoir sur tous les sujets et disposait de pouvoirs dépassant l'entendement humain. [...] En un clin d'œil, il avait accès au passé comme au futur. Il était plus fort qu'un dragon et plus sage que la sagesse elle-même. » (AD1– 405) On comprend donc que les entités suprêmes ont accès à la sagesse et au savoir. Cependant, cette caractéristique des dieux devra être nuancée. À divers moments au cours de leurs aventures, les adolescents prouvent l'étendue de leur sagesse. Les quatre amis ont une sagacité surprenante, mais cette qualité est particulièrement visible chez Amos. La vivacité d'esprit du protagoniste est assurément un de ses principaux atouts. Amos a une grande facilité à résoudre des énigmes. En effet, à plusieurs reprises, il trouve la solution à des devinettes qui se voulaient impossibles à élucider. À titre d'exemple, lors de son passage dans la ville de Braha, un ange lui pose trois questions qui ont « pour but d'évaluer [s]a sagesse et [s]on esprit » (AD1– 379) et il donne des réponses satisfaisantes à toutes les questions. La réaction de l'ange montre que tous n'ont pas la capacité de trouver les solutions à ses énigmes : « Encore une fois, tu me surprends, déclara admirativement l'ange. » (AD1– 380) Le jeune magicien des éléments est « imbattable à ce genre de jeu » (AD2– 267), comme en témoigne le dénouement du pari avec le père Grumson dans *La tour d'El-Bab*. Le père Grumson met au défi le porteur de masques de trouver la réponse à sa devinette, puisqu'il est convaincu que le jeune garçon ne la trouvera jamais, mais le vieillard perd à son grand étonnement : « Grumson ne bougeait plus. Pour la première fois de sa vie, il venait de perdre un pari avec son énigme insoluble. Il était sidéré! L'avare restait figé, assommé par la réponse d'Amos. » (AD2– 269) Cette citation est intéressante puisqu'il est écrit que jamais auparavant, quelqu'un n'avait trouvé la réponse. Ainsi, peut-on dire que la vivacité d'esprit d'Amos est exceptionnelle.

---

<sup>11</sup> Dans le deuxième tome du cycle, Amos devient un dieu après avoir croqué dans la pomme de lumière, qui permet à tout mortel qui la mange de devenir un immortel. Il décide de mordre dans le fruit, car il espère pouvoir empêcher les nombreuses catastrophes qui ont cours dans ce livre. Toutefois, le garçon renonce rapidement à ce titre. Nous reviendrons au cours de notre analyse sur cet événement.

En outre, le jeune magicien prouve qu'il est malin à de nombreux moments au cours de ses aventures. À vrai dire, grâce à la ruse, il réussit à se sortir de plusieurs mauvais pas, en trouvant des échappatoires là où personne n'en voyait. Dans chaque livre, Amos réussit à piéger au moins une personne en utilisant un subterfuge. Dans *La malédiction de Freyja*, Amos et les béorites d'Upsgran doivent se rendre sur l'île de Freyja pour demander à la déesse de libérer les béorites de la malédiction qui pèse sur eux. Pour se rendre sur l'île, ils doivent convaincre l'Homme-gris, qui protège la Grande Barrière, de les laisser passer. Cette entité « constituée de brume marine » est considérée par plusieurs comme étant « impossible à combattre, impossible à vaincre » (AD2– 43). Cet être ne laisse aucun homme franchir la Grande Barrière. Pour déjouer l'Homme-gris, Amos enfle ses oreilles de cristal<sup>12</sup> qui lui donnent l'apparence d'un elfe et demande aux hommanimaux de se transformer en ours. Il lui fait alors croire qu'il n'y a aucun humain à bord de leur drakkar. La ruse d'Amos permet à l'équipage de poursuivre son voyage au-delà de la Grande Barrière alors que cela semblait impossible : « Amos avait réussi à passer là où les meilleurs navigateurs avaient échoué. Il avait trompé le plus vigilant des gardiens du monde sans grande difficulté. » (AD2– 118) Le fils d'Urban Daragon sait repérer les points faibles de ses opposants et en user contre eux. Il est très doué pour jouer sur les mots et cela lui permet de berner plusieurs de ses adversaires.

Son intelligence fait d'Amos un ennemi redoutable, même contre les dieux. En fait, grâce à son intelligence particulière, le porteur de masques déjoue à tous coups les plans des divinités qui tentent de l'empêcher d'accomplir sa quête, comme nous le révèle la présentation du personnage faite au début des différents tomes de la trilogie *Le Sanctuaire des Braves* : « Même les immortels, pourtant surpuissants n'arrivent jamais à le coincer<sup>13</sup>. » D'ailleurs, dans le dixième tome, Amos réussit à sortir vainqueur de la joute entre lui et les dieux grâce à son intelligence. Même si les êtres suprêmes croyaient leur plan infaillible, le garçon trouve tout de même une solution lui permettant de sauver la situation. Par cette victoire, il est possible d'affirmer que l'intelligence d'Amos est présentée comme supérieure à celle des dieux. Cela nous permet de constater l'étendue du caractère particulier du jeune

---

<sup>12</sup> Les oreilles de cristal sont des objets magiques qui éliminent la barrière de la langue et qui permettent donc à Amos de parler et de comprendre tous les dialectes. Ces objets magiques ont pour effet secondaire de rendre ses oreilles pointues comme celles d'un elfe.

<sup>13</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves I*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2011, p. 10.

garçon. Le béorite Banry Bromanson dit même au sujet d'Amos, qu'il est « plus intelligent que Loki » (AD2– 152), la divinité « du Feu et de la Discorde » (AD2– 18). L'adolescent anticipe les actions des dieux, ce qui lui permet d'avoir « toujours une longueur d'avance sur ses ennemis<sup>14</sup> » et, de ce fait, d'éviter les pièges. C'est ainsi que le magicien des éléments déjoue les dieux dans le douzième livre, alors qu'il tente de porter secours à Tserle, une porteuse de masques, qui est prisonnière de la glace. Amos réalise que les dieux comptent sur son erreur pour faire avorter la mission des élus de la Dame blanche : « Si j'emmène Tserle, elle se réchauffera et le choc thermique la tuera! Oui, c'est ça! Les immortels veulent me faire porter le poids de cette mort et me rendre coupable de l'échec de la mission des porteurs de masques<sup>15</sup>! » Ainsi, Amos évite le pire et contrarie les plans des dieux. Compte tenu de ce qui précède, il paraît juste d'affirmer que l'intelligence de l' élu de la Dame blanche est d'une certaine façon plus que divine et donc hors du commun. D'ailleurs, en raison de sa grande sagesse, c'est à lui que revient la responsabilité de trouver une solution pour détruire les dieux : « Amos porte déjà en lui la réponse à la grande énigme, répondit la salamandre. C'est lui qui guidera les autres vers la grande victoire des esprits de la nature et l'incarnation de la Dame blanche. » (AD4– 610) Cette tâche lui revient puisque, comme le dit Mékus Grumson<sup>16</sup>, « de tous les porteurs de masques, [il] est assurément le plus sage » (AD4– 371).

En réalité, si les quatre personnages-adolescents principaux prouvent qu'ils sont intelligents et sages tout au cours du cycle, cela est en partie attribuable aux enseignements de leur maître Sartigan<sup>17</sup>. Le maître qui guide les héros dans leur mission est une figure importante dans les romans appartenant à la *fantasy*<sup>18</sup>. Cette figure joue un rôle essentiel dans *Amos Daragon*, puisque les quatre personnages principaux sont en période d'apprentissage, contrairement à bien des adultes et des dieux. Fait intéressant, le personnage du maître arrive alors qu'Amos est en proie à de grands bouleversements émotifs. Nous pouvons penser que

---

<sup>14</sup> *Id.*

<sup>15</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon Intégral #04 : La grande croisade/ Le masque de l'éther/ La fin des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2013, p. 574. Désormais, les renvois à cette édition seront signalés, dans le corps du texte, par la seule mention AD4– suivie du numéro de page.

<sup>16</sup> Mékus est l'un des cinq esprits des éléments qu'Amos rencontre dans le cinquième tome. Il est l'esprit de l'éther.

<sup>17</sup> Sartigan est un sage qui apparaît dans le troisième tome et devient alors le guide d'Amos et de ses amis.

<sup>18</sup> Émilie Boulé-Roy, « Renouveau du genre *fantasy* pour la jeunesse dans *Ellana* de Pierre Bottero », *op. cit.*, f. 11.

cette période de sa vie peut être liée à l'approche de l'adolescence<sup>19</sup>. Les jeunes acolytes reçoivent des formations de ce sage qui les amène à développer leur esprit. Par les leçons de Sartigan, Amos, Béorf, Lolya et Médousa exercent leur sens critique. Ils apprennent notamment à voir au-delà des apparences et à mettre les choses en perspective. Autrement dit, le fait d'avoir un sage comme maître contribue à faire des personnages principaux des êtres d'une grande clairvoyance.

### La relation adolescents-adultes

À la lumière de ce qui précède, il n'est pas surprenant qu'un renversement s'opère dans la relation adolescents-adultes dans *Amos Daragon*. Cette idée de renversement est très présente en littérature jeunesse. En effet, comme le souligne Marie Fradette dans son article « L'adolescent dans le roman jeunesse », le rapport entre les adolescents et l'autorité a changé au Québec en particulier dans la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Dans les romans jeunesse des années 1950, les jeunes personnages sont confrontés à une forte autorité parentale, à l'image de la réalité sociale de cette époque<sup>20</sup> : « Ainsi, l'autorité cléricale infuse aux parents une éducation régie par une structure hiérarchique qui impose d'emblée une ligne de conduite à l'enfant<sup>21</sup>. » *Amos Daragon* se situe bien loin de ce type de relations parents-enfants. Nous n'avons qu'à penser au jeune Amos qui tient le rôle de « chef incontesté de sa propre famille<sup>22</sup> » en aidant à subvenir aux besoins des siens. Bien que les romans de Perro appartiennent au monde de la *fantasy*, les rapports familiaux qu'ils présentent correspondent à ceux « des romans jeunesse de la décennie 1990<sup>23</sup> » : « La vision du monde est renversée, ce qui confère à la figure le titre d' "adolescent adulte". L'amitié qui semble s'être immiscée dans la relation parent-adolescent à la suite d'une altération considérable de l'autorité a produit un renversement des rôles forçant l'adolescent à soutenir et à entretenir des parents affaiblis<sup>24</sup>. »

---

<sup>19</sup> Le terme adolescent apparaît textuellement à partir du quatrième tome. Avant cela, le terme enfant était utilisé.

<sup>20</sup> Marie Fradette, « L'adolescent dans le roman jeunesse », dans *Lurelu*, vol. XXII, n°3 (2000), p. 10, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/12219ac> [Site consulté le 13 novembre 2015].

<sup>21</sup> *Id.*

<sup>22</sup> Martine Brunet, « Porteur de masques de Bryan Perro », dans *Québec français*, n°139 (2005), p. 111-112, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/51291ac> [Site consulté le 4 septembre 2014].

<sup>23</sup> Marie Fradette, « L'adolescent dans le roman jeunesse », *art. cit.*, p. 13.

<sup>24</sup> *Id.*

Dans les romans de Bryan Perro, le renversement des rôles ne s'effectue toutefois pas qu'au sein du cadre familial. Les quatre amis réprimandent à quelques reprises des adultes et même des dieux. Alors qu'habituellement les adultes ont le rôle d'éducateur, ici ce sont des adolescents qui donnent des leçons. On le voit dans le sixième livre, quand Amos reproche son étroitesse d'esprit au chevalier Barthélémy qui craint et dénigre les races différentes de la sienne. Le porteur de masques lui parle alors de son maître afin de lui montrer la voie à suivre : « S'il était là, il te dirait certainement que chaque fois que nous faisons passer nos différences avant nos ressemblances, nous enclenchons un engrenage qui mène à la haine puis, inévitablement, à la guerre. » (AD2– 465) Toujours dans *La colère d'Enki*, il est évident qu'un renversement d'autorité s'opère entre les adolescents et les immortels lorsqu'Amos gifle Enki, un dieu-enfant d'environ quatre ans, afin de lui donner une leçon : « Comme tu n'as jamais reçu de bonne correction, j'espère que celle-ci te sera utile! Mon ami Koutoubia est mort à cause de toi, petit merdeux! Voilà tout ce que tu mérites! » (AD2– 654) Alors que les dieux sont reconnus pour être des entités supérieures aux hommes, Amos ridiculise un immortel. Il prend en quelque sorte le rôle d'un adulte en sermonnant Enki. En d'autres termes, le geste du jeune héros indique qu'il est plus sage que le dieu-enfant, étant donné que ce dernier ne réalise pas la gravité des gestes qu'il a posés et que c'est Amos qui lui apprend qu'il ne devrait pas agir de la sorte.

La supériorité des attributs intellectuels et moraux des adolescents amène les adultes à octroyer leur confiance aux quatre amis. Évidemment, cela témoigne de l'inversion des rôles. Junos, le seigneur de la ville de Berrion et l'ami d'Amos depuis la première aventure du jeune héros, est l'un des premiers à faire entièrement confiance au jeune garçon au point d'être prêt à faire tout ce qu'Amos lui dit. Le premier tome, *Porteur de masques*, est révélateur de cette attitude lors du combat contre le sorcier Karmakas et son affreux basilic : « De son côté, Junos exultait en dirigeant ses hommes et se fiait totalement à l'intelligence d'Amos. Il obéissait au garçon sans poser la moindre question. » (AD1– 178) Junos n'est pas le seul adulte à avoir foi en l'intelligence des adolescents. Les béorites d'Upsgran, qui sont de fiers guerriers, ont une confiance absolue en Amos. Son opinion est très importante pour eux. Ils suivent souvent ses intuitions et ses idées. Les adolescents trouvent fréquemment des solutions pour les adultes, ce qui explique leur désarroi lorsque les jeunes ne sont pas là pour les conseiller. Le héros de Perro n'est cependant pas le seul à

se montrer digne de la confiance des adultes. Les idées de Béorf ne sont pas non plus prises à la légère. En fait, les béorites d'Upsgran ont une telle confiance en Béorf et ses capacités de meneur, qu'ils font de lui leur nouveau chef de village malgré son jeune âge : « Ton respect et ta sagesse nous disent qu'Upsgran sera choyé de t'avoir comme dirigeant. » (AD2– 219) Dans le cinquième tome, *La tour d'El-Bab*, Béorf trouve un plan pour sauver tout le village viking de Volfstan dirigé par Nérée Goule : « Très bien, jeune Bromanson, consentit finalement Nérée. Je souhaite que ton plan soit bon...et disons que je te fais confiance. Après tout, tu es un béorite...un hommanimal de la race du légendaire héros Hulot Hulson, tueur de dragons! » (AD2– 299) Cette citation met de l'avant l'idée que le béorite est lui aussi écouté par les adultes et même par des dirigeants. Le renversement des rapports d'autorité est donc ici assez évident, compte tenu du fait que les adolescents trouvent des solutions là où les chefs ne voyaient plus d'échappatoire. Ainsi, de nombreux hommes comptent sur eux et sur leur intelligence.

En vérité, comme les quatre adolescents principaux sont particulièrement sages et vifs d'esprit, il est normal que plusieurs responsabilités leur soient dévolues. Les quatre compagnons ont, à l'instar des dieux, la vie de nombreux humains et humanoïdes entre les mains. En effet, dès les premiers tomes, les jeunes ont des rôles de meneurs. Dans le deuxième livre, Lolya est la reine des Dogons. Cependant, elle renonce à ce titre, préférant accompagner Amos dans sa quête. Médousa, pour sa part, est essentielle à l'élaboration de la bataille contre Karmakas dans *Porteur de masques*. Elle a ainsi la vie de l'armée de Junos entre ses mains. De son côté, Amos a pour mission de sauver tous les habitants de la Terre. Il a un rôle de chef. Finalement, comme nous l'avons dit plus haut, Béorf devient le chef du village d'Upsgran dans le quatrième tome. En somme, les adolescents révèlent au fil du cycle leur qualité de meneurs.

Évidemment, les dieux exercent aussi une certaine emprise sur les habitants de la Terre. En effet, plusieurs peuples les vénèrent et cherchent à leur plaire. Des humains et humanoïdes agissent en fonction de ce que leur dictent les dieux. Nous verrons cependant plus loin qu'ils usent de leur autorité à des fins bien différentes des adolescents.

Les quatre personnages-adolescents principaux ont une acuité mentale qui les distingue, tout comme les dieux, des autres hommes et humanoïdes présentés dans cette

œuvre. Leur bravoure, leur sagesse, de même que la relation particulière qui les unit à certains adultes témoignent de la supériorité de leurs attributs psychiques. Néanmoins, les similitudes entre les deux groupes de personnages ne se réduisent pas qu'aux qualités intellectuelles ou morales.

## Supériorité des attributs physiques

### Un physique surprenant

La singularité des caractéristiques physiques des quatre compagnons d'aventure contribue au rapprochement adolescents-divinités. D'abord, tout comme les êtres suprêmes, leur physique est remarquable et surprend, voire effraie les hommes. Lolya n'est pas acceptée par les habitants de certains villages parce qu'elle a la peau noire et que cela fait d'elle une curiosité pour les gens n'ayant jamais été en contact avec des noirs. Elle est même parfois qualifiée de « jeune fille démoniaque à la peau noire » (AD3– 488). Le fait de considérer Lolya comme un être maléfique provenant des enfers marque la méfiance des gens à l'égard de la couleur de sa peau. Ce terme 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 » (AD3– 124). 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 pas. » (AD2– 289) La physionomie des deux adolescentes ne laisse personne indifférent.

La complexion des garçons est quant à elle moins déroutante que celle des filles, du fait que leurs anomalies sont moins apparentes. Par exemple, Béorff pourrait passer pour un garçon tout à fait normal, quoiqu'un peu gras, plus costaud que la moyenne et étrangement poilu. Par contre, il peut changer son apparence pour celle d'un ours et il a même la capacité, lors de sa transformation en bête, de conserver certaines parties de son corps humain. Cette métamorphose lui confère alors l'aspect d'un monstre : « Béorff et Hulot se transformèrent en monstres répugnants. Mi-homme et mi-ours, les deux béorites avaient la bouche déformée, un corps à moitié poilu et un crâne ressemblant davantage à une tête de troll qu'à celle d'un

humain. » (AD1– 589) Pour sa part, Amos est celui des quatre amis ayant la morphologie la moins étonnante. Son physique ne donne aucun indice sur l'étendue de ses pouvoirs. En réalité, les ennemis de l'adolescent, connaissant l'ampleur de sa magie, sont décontenancés par son allure anodine : « Mais c'est impossible!, se dit le grand prêtre. Comment un jeune homme aussi freluquet peut-il menacer à lui seul El-Bab et attenter à ma vie? En réalité, Enmerkar attendait l'arrivée prochaine d'un grand guerrier ou d'un terrible mercenaire. [...] Le grand prêtre était prêt à se battre contre un féroce adversaire aux pouvoirs surhumains et doté d'une force hors du commun, mais pas contre...un enfant! » (AD2– 638) En apparence, Amos est un garçon comme les autres. Par contre, lorsqu'il porte ses oreilles de cristal, il réussit aisément à se faire passer pour un elfe. Donc, même si la particularité physique d'Amos est moins spectaculaire que celle de ses amis, leur physionomie les fait tous sortir de la norme.

Parallèlement, les dieux dans les romans de Perro ont souvent des physiques particuliers, contribuant à faire d'eux des êtres plus grands que nature. 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'aigles. » (AD1– 173) L'apparence de cette entité suprême n'est pas rassurante, tout comme celle de Lolya et de Médousa, c'est pourquoi le dieu à tête de serpent se sert d'une déesse inférieure pour manipuler le chevalier Barthélémy : « 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? » (AD4– 102) De toute évidence, Seth est conscient de l'effet que produit son physique sur les hommes. Une autre divinité ayant une apparence particulière est la déesse du panthéon nordique, Freyja. Cette dernière est d'une beauté hors du commun. Elle est décrite comme étant « une femme lumineuse [...] [r]adieuse comme le soleil et mystérieuse comme la nuit » (AD3– 593). La comparaison de Freyja avec des astres met en relief l'idée que la beauté de cette déesse n'appartient pas au même monde, qu'elle surpasse ce qu'il y a sur la Terre. Ces deux exemples permettent de comprendre que les dieux et les quatre amis ont en commun leur aspect singulier.

## Des capacités extraordinaires

Nos observations précédentes permettent d'entrevoir les aptitudes physiques hors du commun des adolescents. En effet, les compagnons d'aventure possèdent des pouvoirs qui font d'eux des êtres extraordinaires : « Le guide avait vite compris que ces jeunes gens étaient spéciaux et qu'ils détenaient, chacun à leur façon, d'extraordinaires pouvoirs. » (AD2– 429) Cette citation, tirée du sixième livre, montre que du point de vue du guide (Koutoubia), qui est un homme ordinaire, les jeunes héros sont surprenants. Leurs dons sont surhumains. Pour sa part, Lolya est une sorcière nécromancienne qui « œuvre avec [s]es forces intérieures et l'énergie des esprits qui [les] entourent » (AD2– 221). La jeune noire démontre l'étendue de sa magie à de nombreux moments, notamment lorsqu'elle réussit à échanger le cœur d'un dragon par celui d'un humain. Médousa pense alors de son amie qu'elle est « très puissante » (AD2– 222). Lolya a une habileté particulière pour la préparation des potions et elle a des intuitions sur le futur. Ces éléments font d'elle un adversaire coriace. De son côté, Médousa est dotée des aptitudes propres aux membres de la race des gorgones. Lolya dit de sa meilleure amie qu'elle a « un sacré pouvoir » (AD2– 248). Elle peut planer pendant quelques instants grâce à ses ailes et a la capacité de transformer en statue de pierre quiconque a le malheur de croiser son regard. Béorff, le meilleur ami d'Amos, peut se transformer en ours et hérite alors de la force brute de cet animal. Fait intéressant, le gros garçon se distingue au sein même de sa race, puisqu'il est « le plus puissant de sa lignée » (AD2– 303). Cela est lié au fait que le chef du panthéon nordique l'ait choisi pour devenir le porteur de Gungnir (la lance d'Odin) et rassembler tous les peuples vikings sous une même bannière. Lorsque les membres de sa race entrent dans une rage guerrière, ils peuvent « centupler [leurs] capacités physiques lors d'un combat » (AD1– 617). Béorff a en lui une force dépassant l'entendement humain. Finalement, Amos peut contrôler la magie des éléments. Il maîtrise le feu, l'eau, la terre, l'air et il acquiert la force de l'éther qui lui permet de lier les différents éléments ensemble et de créer ainsi de nouveaux sorts. Son habileté magique en impressionne plus d'un au cours de ses aventures. Dans le huitième tome, le roi des icariens (hommes-oiseaux) dit de lui qu'il est « un mage aux pouvoirs exceptionnels » (AD3– 290). Ainsi, les adolescents ont des facultés physiques marquantes, bien qu'ils ne soient pas les seuls à avoir de telles capacités.

En effet, les dieux maîtrisent également très bien la magie. Cette dernière leur permet d'avoir le plein contrôle sur les habitants de la Terre et la nature. Ils ont le pouvoir de créer des cataclysmes naturels comme le fait Enki dans le sixième livre, lorsqu'il lance ses dix plaies sur « tout le pays de Sumer et les grandes contrées de Dur-Sarrukin » (AD2– 509). L'influence de Seth sur l'esprit du chevalier Barthélémy prouve que les dieux peuvent manipuler les hommes et les humanoïdes. Les divinités ont aussi le don d'accomplir des miracles : « Il arrive que les dieux, particulièrement contents d'un de leurs fidèles, lui accordent une grâce que les humains appellent un miracle. » (AD2– 169) Cet extrait est tiré de *La malédiction de Freyja*, alors que Freyja ramène à la vie Médousa. Par conséquent, nous pouvons dire que ces personnages ont assurément une emprise sur la vie et la mort. Ces quelques exemples illustrent donc que la magie des dieux est puissante, tout comme celle des adolescents.

Ce rapprochement est reconnu par les personnages eux-mêmes. Les pouvoirs des adolescents sont à tel point impressionnants, que leurs actions sont parfois considérées comme étant l'œuvre d'êtres divins. Il arrive que la magie d'Amos soit associée par erreur aux pouvoirs des divinités. C'est le cas dans le troisième tome, alors qu'Amos utilise sa maîtrise du feu afin de se débarrasser des merriens qui attaquaient le drakkar des béorites d'Upsgran : « Nos haches! Nos lames deviennent rouges! Les lames chauffent! Les dieux sont avec nous! » (AD1– 548) Pour les hommes-ours, cet événement surnaturel est d'origine divine. La magie d'Amos est comparée à celle des immortels. Dans le huitième livre, Aélig, une icarienne, est si impressionnée par la magie du porteur de masques, qu'elle croit qu'Amos est un être suprême : « Tes pouvoirs sont...Ils sont...comment dire?...divins!, s'émerveilla Aélig. Serais-tu un dieu? » (AD3– 259) Les peuples de la Terre n'ont donc pas l'habitude d'être témoins de tels exploits. Il est même dit à propos des actions d'Amos qu'elles découlent du miracle, ce qui est habituellement alloué aux dieux. Il est possible de le constater dans le deuxième tome, *La clé de Braha*, alors que le personnage de Jerik est très impressionné par les actions du garçon : « Vous accomplissez des...des miracles! » (AD1– 275) En fait, Amos n'est pas le seul de son groupe à être considéré comme une entité supérieure. En effet, dans *La tour d'El-Bab*, les quatre amis font une démonstration de leur

puissance lorsque leur bateau est attaqué par des grissauniers<sup>25</sup> et qu'ils se débarrassent de leurs nombreux ennemis sans problème. Cet exploit amène Annax, une grissaunière qui les accompagnait, à les considérer comme des êtres supérieurs : « Mais vous êtes des...des êtres divins...des demi-dieux..., balbutia la négociante. Aucun être vivant dans ce monde ne peut avoir de tels pouvoirs! » (AD2– 406) Cette citation est intéressante puisqu'elle montre que les capacités physiques des jeunes les rapprochent davantage des immortels que des mortels.

### Les adolescents : êtres invincibles et immortels?

Nous avons mentionné précédemment que les divinités présentes dans *Amos Daragon* ont le don de ramener des êtres à la vie. En vérité, les dieux entretiennent un rapport particulier avec la mort. Ils ont une emprise sur elle, puisqu'ils décident du sort des habitants de la Terre. Étant donné leur invulnérabilité et leur immortalité, la mort ne les touche pas. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils se servent des humains pour se battre, puisque « [p]our eux, un affrontement direct ne signifie pas grand-chose. Ils ne gagneraient rien à se combattre parce qu'ils sont indestructibles. » (AD1– 373) L'immortalité de ces entités suprêmes est l'une des principales caractéristiques les distinguant des humains et humanoïdes. Cependant, d'autres personnages ont la capacité de se faufiler entre les griffes de la mort.

En fait, les personnages-adolescents principaux ont eux aussi une relation singulière avec la mort. D'abord, leurs pouvoirs magiques exceptionnels les rendent pratiquement invincibles. Le don de pétrification de Médousa est particulièrement puissant. Il la protège de la majorité des menaces, car peu de gens ont la capacité de lui résister. Seuls les démons, les dieux et les créatures de trop grande taille sont invulnérables à sa magie. La première fois que son pouvoir lui fait défaut, Médousa est très surprise : « Elle avait toujours cru que son don de pétrification était infaillible et que cela la rendait presque invulnérable face à l'ennemi. » (AD2– 328-329) Même si Médousa réalise qu'elle n'est pas entièrement protégée par ses capacités physiques, cette citation montre tout de même qu'il est assez rare qu'elle échoue dans sa tentative de transformer quelqu'un en pierre. Son aptitude la rend

---

<sup>25</sup> Les grissauniers sont des gens faisant le commerce du sel dans le territoire des Salines. Ce peuple garde précieusement le secret sur leur production de sel. C'est justement parce qu'ils suspectent Annax, une grissaunière, de vouloir trahir leur secret que le bateau est attaqué.

pratiquement invincible. Béorf aussi est protégé par ses pouvoirs. Lorsqu'il entre dans sa première rage guerrière, il devient invulnérable aux attaques : « Aucune arme adverse n'arrivait à le blesser et les flèches heurtaient son dos sans lui causer la moindre douleur. [...] Béorf était invincible! » (AD2– 305) Ainsi, les transformations physiques qui s'opèrent au moment de sa rage guerrière le rendent impossible à arrêter. Ses dents deviennent plus acérées, des griffes supplémentaires poussent sur son corps et sa peau devient aussi « robuste [qu']un cuir épais » (AD2– 303). Lorsqu'il est dans cet état, Béorf est un adversaire très dangereux, même une armée ne peut le vaincre : « Vous seriez incapable d'abattre un béorite en pleine rage guerrière une fois qu'il s'est mis en appétit avec un hors-d'œuvre de cinq cents barbares. » (AD2–303) Cette citation nous permet de concevoir l'idée que Béorf se rapproche du statut d'immortel.

Malgré cela, il serait faux d'affirmer que les adolescents sont immortels puisque ce terme ne correspond pas exactement à leur situation. Au cours du cycle, il nous est rappelé qu'Amos « n'est qu'un simple mortel » (AD4– 443). Cependant, il est évident que les adolescents ont un lien particulier avec la mort, puisqu'ils ressuscitent tous au cours de leurs aventures, certains même plus d'une fois. D'abord, Béorf se fait pétrifier par Médousa dans le premier roman, puis il revient à la vie dans ce même volume lorsque Médousa se sacrifie afin de lui sauver la vie<sup>26</sup>. Toutefois, la gorgone ressuscite dans le quatrième livre grâce à la déesse Freyja. De son côté, Lolya revient deux fois à la vie grâce à la dague de Baal, un objet magique très puissant provenant des enfers. Sa vie se trouve liée à cette dague, qu'elle doit toujours garder près d'elle si elle souhaite vivre. En effet, cette dague a réanimé Lolya dans le dixième tome, alors que son cœur s'était arrêté de battre : « Son cœur s'est arrêté quelques instants, mais par bonheur, il s'est remis en marche. On aurait dit qu'une force supérieure aux pouvoirs des fées avait tout à coup pris la relève... » (AD4– 14) Lolya meurt également dans le onzième livre. Elle se suicide en se débarrassant de sa dague. Dans ce tome, elle commet ce geste, car elle se croit responsable de la pétrification d'Amos (alors que la responsable est la dague de Baal). Incapable de vivre avec la culpabilité qu'elle ressent, elle décide de mettre fin à ses jours : « La jeune nécromancienne avait perdu Amos, la personne à laquelle elle tenait le plus au monde [...] [s]a douleur avait été si intense qu'elle était vite

---

<sup>26</sup> Afin de ramener le béorite à la vie, Médousa se regarde dans un miroir, ce qui a pour effet de la tuer et de libérer Béorf de ce sortilège.

devenue insupportable et elle avait eu la nette impression qu'elle ne s'en remettrait jamais, que sa souffrance n'aurait pas de fin. C'était pour cette raison qu'elle avait consciemment lancé sa dague dans le couloir de la forteresse avant de s'enfermer dans son laboratoire. » (AD4– 261) Le sujet du suicide n'est que rapidement mentionné dans l'œuvre de Bryan Perro, mais ce qu'il faut comprendre, c'est que le geste « irréparable » (AD4– 261) qu'a commis Lolya en se suicidant est ici réparable. Cette façon de traiter du suicide est bien particulière et se distingue de la façon dont la littérature jeunesse le met habituellement en scène. Dans ces œuvres, il est plus souvent question de l'effet que produit le suicide d'un personnage sur son entourage. Comme l'explique Ariane Maheux-Tremblay dans son mémoire, les livres abordant le thème du suicide présentent souvent un « protagoniste confronté au suicide de l'être cher et conscient qu'il devra traverser cette épreuve<sup>27</sup> ». Toutefois, dans *Amos Daragon*, les amis de Lolya ne pleurent pas la nécromancienne, mais tentent plutôt de la ramener à la vie. En effet, Médousa ne tarde pas à réaliser un rituel pour réanimer son amie avec l'aide de la dague de Baal. Le fait que Médousa réussisse à ramener Lolya de chez les morts est exceptionnel et intéressant. Médousa, tout comme la déesse Freyja<sup>28</sup>, a été capable de ramener quelqu'un à la vie et donc, de réaliser un miracle. Il est à noter que Lolya éprouve des regrets et reconnaît qu'elle n'aurait pas dû commettre ce geste. Elle réalise qu'il y avait d'autres solutions : « J'ai agi sans réfléchir, soupira-t-elle. J'aurais dû demander de l'aide avant d'en finir avec...avec ma vie. » (AD4– 261) Ainsi peut-on dire que Lolya a appris de ses erreurs.

De son côté, Amos meurt plusieurs fois au cours de sa mission. Dans le deuxième tome, il se fait tuer par Lolya, alors sous l'emprise d'un dieu aux intentions malveillantes, puis revient à la vie. De plus, à partir du septième livre, il acquiert le pouvoir du Phénix, lui permettant de s'embraser pour ensuite renaître de ses cendres. Ainsi, au fil de ses aventures, le porteur de masques échappe plusieurs fois à la mort définitive en faisant appel à la magie du Phénix. Si le terme immortel ne convient pas parfaitement puisque les adolescents peuvent mourir, leur mort n'est cependant jamais définitive, contrairement à celle des autres habitants

---

<sup>27</sup> Ariane Maheux-Tremblay, « Le suicide dans la littérature québécoise pour adolescents : une esthétique de la fragmentation au service de la reconstruction de soi », mémoire de maîtrise en études littéraires, Québec, Université Laval, 2013, f. 20.

<sup>28</sup> Dans le quatrième tome, Freya exauce le souhait de Béorf et réanime la gorgone.

de la Terre. Ainsi, la mort les touche d'une façon particulière, qui les rapproche davantage des divinités que des hommes. Sous cet angle, Amos, Béorf, Lolya et Médousa dépassent leur statut de mortels.

## Quand les adolescents deviennent des dieux

Comme nous l'avons vu jusqu'à présent, nombreux sont les éléments rapprochant les adolescents des divinités. Cependant, le rapprochement dépasse la simple comparaison quand certains peuples n'hésitent pas à considérer Amos et Médousa comme des dieux. La gorgone est perçue comme une déesse par les icariens : « Les icariens pensaient avoir devant eux la réincarnation de la déesse lunaire. La mère du grand dieu Pégase avait quitté la lune pour revenir sur terre afin de les guider. » (AD3– 390) Même si elle n'est pas réellement la déesse qu'ils attendaient, Médousa se comporte comme telle et répond aux attentes de ses sujets. À l'instar des divinités, elle réussit à accomplir des miracles significatifs pour son peuple : « Le plus étrange, c'est que durant cette journée, les icariens handicapés furent miraculeusement guéris. » (AD4– 117) Cette citation sème le doute sur la nature de Médousa. En effet, il est permis de se questionner sur la cause de ces guérisons extraordinaires : est-ce le hasard qui laisse croire aux pouvoirs de la « déesse » ou bien possède-t-elle véritablement un don? En fait, même lorsqu'elle annonce à l'oracle des oracles qu'elle n'est pas véritablement une immortelle, ce dernier affirme qu'elle mérite d'être considérée comme telle : « Pourtant, vous avez accompli des miracles pour plusieurs d'entre nous et cela justifie amplement le titre que vous portez...Le peuple a besoin de croire et il a foi en vous. » (ADA– 121) Il faut dire que la jeune fille est à l'écoute de ses sujets, même si cela implique beaucoup de temps et d'énergie de sa part. Effectivement, lors de la cérémonie donnée en son honneur, elle prend soin d'entendre toutes les requêtes des habitants de la cité de Pégase, « promettant à chacun qu'elle ferait son possible pour exaucer leurs vœux » (AD4– 117). Ce geste lui vaut entre autres la reconnaissance de l'oracle des oracles : « J'ai beaucoup d'admiration pour vous, Médousa, notamment pour hier, vous avez été parfaite en tous points lors des cérémonies entourant votre arrivée. Vous avez été patiente et attentive à chacune des requêtes qui vous ont été adressées et votre humeur est restée constante... » (AD4– 121) Ainsi peut-on dire que Médousa mérite de porter le titre de déesse.

Pour sa part, Amos se voit attribuer ce titre à deux occasions. Il devient d'abord une divinité dans *La clé de Braha*, pour finalement renoncer à cet état, puis il est ensuite choisi par les phlégéthoniens, un peuple de bonshommes de lave vivant en enfer, pour devenir leur dieu. En effet, dans le septième tome, ces petits êtres font de lui leur nouveau Phénix en raison de ses nombreuses qualités, qu'apprécie particulièrement le peuple de feu :

Après des siècles de quête, ils avaient découvert le jeune porteur de masques et avaient vu en lui les qualités nécessaires pour devenir un modèle. Il avait certainement toutes les aptitudes pour être un dieu, puisqu'il s'était rendu à Braha et avait croqué dans la pomme de lumière! [...] En fait, les phlégéthoniens cherchaient quelqu'un ayant la force et la souplesse du feu, un être vif et pétillant. Des qualités que possédait le jeune Amos Daragon. (AD3- 83)

Cet extrait met l'accent sur les attributs mentaux et physiques du garçon, dont il a été question tout au long de ce chapitre, faisant de lui un bon candidat pour devenir le nouveau Phénix. Nous reviendrons plus en détail sur ce sujet dans notre troisième chapitre, afin de comparer les deux occasions où Amos peut prétendre au titre de dieu. Ainsi, les adolescents, en plus de partager certaines caractéristiques mentales et physiques avec les dieux, se voient octroyer le même statut qu'eux.

En résumé, dans ce chapitre, nous avons principalement fait ressortir les caractéristiques exceptionnelles et même divines des adolescents. En fait, les nombreux attributs présentés plus haut montrent qu'il est possible de dire qu'Amos, Béorf, Lolya et Médousa ne sont pas des humains, ou du moins qu'ils s'apparentent davantage aux dieux qu'aux hommes. Si à première vue, cette nature quasi divine rend l'issue de la quête assurée et prévisible (les héros ne sont-ils pas exceptionnels? N'ont-ils pas tout ce qu'il faut pour réussir leur mission?), le sens de cette réussite reste néanmoins ambigu. En effet, s'ils ressemblent à ce point aux divinités, peuvent-ils rétablir l'équilibre et permettre au monde de renaître en quelque chose de mieux? Autrement dit, peuvent-ils véritablement changer les choses? En effet, l'analyse des protagonistes, notamment l'idée du renversement qui s'opère entre les quatre amis et les êtres célestes, laisse penser qu'une fois ces derniers éliminés, les jeunes héros en viendraient peut-être à prendre leur place. Or, en quoi ce remplacement des dieux par des êtres ayant les mêmes attributs permet-il d'atteindre un nouvel équilibre? Nous verrons dans les prochains chapitres à approfondir la nature des personnages et de leur mission.

## Chapitre 2. Différences et différends entre les adolescents et les divinités

Même si le premier chapitre nous a permis de percevoir des similitudes entre les divinités et les principales figures adolescentes, il n'en demeure pas moins que de nombreux éléments différencient ces deux groupes. En fait, il semble qu'une scission importante ait lieu au plan de leurs valeurs. Par valeurs, nous entendons les principes moraux qui les animent, les idéaux qu'ils défendent. Comme l'indique Vincent Jouve dans *Poétique des valeurs*, « [i]l n'y a, pour un personnage, que trois façons de manifester des valeurs : sa vision du monde passe par ce qu'il pense, ce qu'il dit et ce qu'il fait<sup>1</sup>. » Selon ce théoricien, les actions posées par les individus en révèlent beaucoup sur leur mentalité<sup>2</sup>. C'est pour cette raison que nous allons d'abord relever les motivations et les gestes des divinités, pour ensuite nous pencher sur la réaction des quatre compagnons d'aventure. Nous verrons que ce sont principalement les défauts des immortels qui distinguent ces personnages des adolescents. Au cours de ce chapitre, nous analyserons la manière dont les agissements et les pensées d'Amos, de Béorff, de Lolya et de Médousa reflètent leur passage à l'adolescence et certaines caractéristiques propres à cet âge. Nous verrons également comment ces éléments laissent penser qu'ils pourraient réussir à changer le monde malgré leur nature quasi divine.

### Motivations et actions des dieux

Dès lors qu'un individu pose un geste ou entreprend une mission, il est animé par quelque chose<sup>3</sup>. Selon Vincent Jouve, la quête ou les actions d'un personnage sous-tendent un « programme narratif » impliquant quatre phases : « manipulation, compétence, performance et sanction<sup>4</sup> ». Dans ce chapitre, nous focaliserons notre analyse sur la manipulation, puisque, toujours selon Jouve, cette étape est celle où le destinataire (quelque chose ou quelqu'un) motive le destinataire à agir et que « savoir au nom de qui ou de quoi le personnage agit » nous permet d'identifier les valeurs encourageant sa conduite<sup>5</sup>. Comme il

---

<sup>1</sup> Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, Paris, Presses Universitaires de France (Écriture), 2001, p. 35.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 67.

<sup>4</sup> *Id.*

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 69.

le précise, une motivation peut être « exogène » ou « endogène » : « l'action du personnage pouvant lui être imposée de l'extérieur ou répondre à une aspiration intérieure<sup>6</sup> ». À l'origine, dans *Amos Daragon*, les dieux avaient pour tâche de garantir le bien-être de la planète. La Dame blanche les a créés « afin qu'ils suivent attentivement le cycle de l'eau, qu'ils modèrent les tempêtes, qu'ils inspectent les hautes montagnes, gèrent la végétation, en fin de compte, qu'ils lui assurent une paix durable » (AD4– 625). C'est la déesse suprême qui leur a confié leur mission, ce qui fait d'elle le destinateur de cette tâche, c'est-à-dire « la réalité, l'instance, la figure, les sentiments ou les principes à l'origine de la quête<sup>7</sup> ». Au commencement, c'est donc une motivation exogène qui est responsable du comportement des dieux.

### Un nouveau but

Cependant, les immortels se sont rapidement détournés de cette quête initiale afin de poursuivre leurs propres aspirations, c'est-à-dire avoir « pour eux seuls la maîtrise du monde » (AD4– 626). Nous pouvons prendre, à titre d'exemple, la figure d'Enki. Cette entité divine souhaite devenir le maître incontesté de la planète. C'est à cette fin qu'il ordonne la construction de la tour d'El-bab : « Cet édifice sera le point de repère de l'humanité afin que tous les peuples convergent vers moi et m'accueillent comme l'unique dieu de ce monde. » (AD2– 229) Le Baron Samedi, qui est la divinité de la race des Anciens (les dragons) est habité par la même volonté d'assurer sa suprématie sur les humains et sur ses rivaux : « Il n'y aurait plus désormais qu'un seul dieu et qu'une seule race dominante sur Terre, la sienne. » (AD1– 577) Afin de garantir sa domination, le Baron Samedi menace « [d']asservi[r] l'humanité et [de] la soumettr[e] à l'esclavage » (AD1– 563). Fait intéressant, dans le livre hors-série *Al-Quatrum*, au cours d'une discussion entre divinités, Thor<sup>8</sup> exprime l'idée qu'il faut laisser les créatures peuplant la Terre vivre en paix : « Nous sommes des guides, pas des dictateurs<sup>9</sup>. » Or, les êtres supérieurs présentés dans *Amos Daragon* agissent plutôt en « dictateurs ». C'est leur soif de puissance qui est responsable de leur conduite. Cette ambition endogène permet de percevoir la véritable nature des

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>8</sup> Ce dieu n'apparaît pas dans le cycle.

<sup>9</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon : Al-Quatrum, les territoires de l'ombre*, Montréal, Les Intouchables (Amos Daragon), 2004, p. 154.

immortels, les idéaux qu'ils défendent ainsi que leurs « désirs<sup>10</sup> ». Nous verrons maintenant, qu'à l'instar de leurs motivations, les gestes posés par les déités sont révélateurs de certains principes moraux ou de certaines failles morales.

### Les actes des déités et leur rapport aux mortels

Les actions des entités divines dont il est question dans *Amos Daragon* ont pratiquement toutes des effets néfastes sur les hommes et humanoïdes et témoignent d'une propension à juger les mortels comme étant inférieurs. Plusieurs êtres divins se servent de la ferveur religieuse des peuples qui les adulent afin d'obtenir ce qu'ils désirent. Donc, contrairement aux adolescents, qui usent de leur statut de meneurs dans le but de venir en aide aux gens, les immortels abusent du pouvoir qu'ils ont sur les humains et humanoïdes : « Vous êtes des insectes devant les divinités de ce monde. Vous êtes les petits soldats des dieux et ceux-ci s'affrontent par votre intermédiaire. [...] Tous les jours, vous vous battez entre vous, vous tuez et vous assassinez au nom des dieux. » (AD2– 188) Notons que Skidbladnir<sup>11</sup>, le drakkar des dieux, s'adresse ici à Amos, Béorf et Médousa. Le fait qu'il utilise le « vous », laisse penser qu'il ne distingue pas les adolescents des autres humains et humanoïdes. Le fait de comparer les mortels à des « insectes » montre bien l'arrogance des êtres célestes. La citation précédente nous permet aussi de comprendre que ces derniers incitent différents peuples à se battre pour eux, qu'ils les utilisent afin de mener les guerres entre divinités. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils ont créé les humanoïdes. À titre d'exemple, l'affrontement entre Odin et Freyja est responsable de la mort de beaucoup d'individus : « Ce combat dura plusieurs décennies et se solda par la mort de centaines de Vikings et la disparition de nombreuses créatures magiques. » (AD2– 10) Ce sont donc les mortels qui paient le prix des conflits entre les immortels. Comme le dit l'elfe Arkillon, ces derniers considèrent les guerres se déroulant sur la Terre comme de banales distractions, sans graves répercussions : « Pour eux, 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. [...]

---

<sup>10</sup> Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, *op.cit.*, p. 68.

<sup>11</sup> Skidbladnir est en fait le drakkar des dieux qui parle par l'intermédiaire de la figure de proue. Ce personnage est donc du côté des divinités.

Nous sommes tous là à jouer leur jeu, à mener leurs combats, à sacrifier nos vies comme des pions. » (AD1– 373-374) Visiblement, les êtres peuplant la planète ne sont pour eux que « de simples créatures mortelles » (AD2– 188) servant leurs ambitions.

Justement, les entités célestes n'accordent pas une grande valeur à la vie des humains et des humanoïdes. Il est possible de le remarquer dans *La malédiction de Freyja*, alors que Loki décide de tuer huit béorites et amis d'Amos et Béorf, pour les empêcher d'atteindre l'île de Freyja. Le dieu du Feu et de la Discorde veut compromettre leur avancée, puisque le voyage entrepris par les hommes-ours a pour but de réconcilier Odin et Freyja et qu'une « réconciliation dans le panthéon du bien venait menacer l'exécution de ses plans » (AD2– 118). C'est mû par sa volonté de créer « un renversement à Asgard » (AD– 163) que cet être du mal élimine les hommanimaux. La fin tragique de ces braves guerriers ne touche pas les immortels, comme le laisse entendre Skidbladnir, le drakkar des dieux : « Pourquoi les dieux devraient-ils châtier sévèrement Loki? Pour huit mortels? » (AD2– 188) Sa double interrogation met l'accent sur le fait qu'il serait absurde de punir Loki pour si peu. Skidbladnir ne voit pas ce geste comme une injustice. Le cas d'Enki, qui n'éprouve aucun remords même s'il est responsable du décès de beaucoup de gens, illustre aussi ce type de comportement : « J'ai le droit, bouda le petit garçon. Je suis un dieu... » (AD2– 654) On comprend donc que certaines divinités ont l'impression que leur statut leur donne le droit d'agir à leur guise, même si cela cause du tort aux peuples de la Terre.

## Réaction des adolescents aux motivations et aux actions des dieux

Naturellement, les gestes des dieux sont critiqués par plusieurs personnages au fil du cycle, notamment par les quatre adolescents principaux. La façon dont ces derniers s'indignent des comportements des immortels illustre l'idée selon laquelle les deux groupes de personnages ne partagent pas les mêmes valeurs. En fait, la mort des béorites causée par Loki dans le quatrième tome joue en quelque sorte le rôle d'élément déclencheur dans le combat opposant les quatre compagnons aux êtres célestes. En effet, la perte de ses amis touche le héros de Bryan Perro et le met en colère contre les entités divines. Il réalise alors que ces dernières ne se préoccupent pas du sort des humains et humanoïdes : « Voilà ce que nous sommes pour eux!, s'écria Amos. Des mortels! De simples créatures mortelles sans

avenir dont le destin est lié aux bonnes grâces des dieux? C'est tout ce que nous sommes? » (AD2– 188) Dans cette citation, le porteur de masques s'adresse à Skidbladnir, la figure de proue du drakkar des dieux. Le discours du protagoniste est construit en mettant à l'avant-plan le « pathos<sup>12</sup> ». L'usage de phrases exclamatives et d'interrogations indique que les paroles du jeune Daragon ne sont pas neutres et qu'il cherche à « faire réagir<sup>13</sup> » Skidbladnir. La fureur et l'émotivité du magicien des éléments y sont palpables. Cette citation marque le désaccord d'Amos envers les agissements et la mentalité des immortels. À partir de ce moment, la relation déjà conflictuelle qu'il entretenait avec les divinités s'envenime. Cet événement pousse le garçon et ses amis à radicaliser leur position.

### Une nouvelle image des dieux

À la suite du meurtre des béorites par Loki, les adolescents en viennent à se méfier de l'ensemble des entités divines. Bien que celles-ci soient nombreuses et que plusieurs peuples les adulent, Amos croit qu'il est vain d'espérer une quelconque aide de leur part. La perception du garçon s'éloigne de la vision idéalisée voulant que les dieux « s[oient] des créateurs à qui on attribue la perfection, l'infinitude, l'immutabilité, l'éternité, l'omniscience et l'omnipotence » (AD3– 51). Alors que de nombreux mortels idolâtraient les dieux au moyen de fausses représentations, tels les adorateurs d'Enki, ayant créé une statue du dieu le représentant comme « un gigantesque colosse » (AD2– 229), alors qu'il est en fait un jeune enfant, le porteur de masques est conscient de la vraie nature des immortels et de leurs défauts. Par exemple, la réaction de l'élu de la Dame blanche lorsque Koutoubia, un partenaire d'aventure, propose de « pri[er] et [d']espér[er] que les dieux [les] épargneront » (AD2– 545) montre qu'il est désabusé. Sa réponse, teintée d'amertume, témoigne de l'opinion négative qu'il a de ces êtres :

Eh bien, bonne chance!, lui souhaita cyniquement Amos. Et je t'assure, Koutoubia, qu'il est inutile de prier. Je sais par expérience que les dieux n'ont rien à faire de notre sort. Qu'ils soient du côté du bien ou de celui du mal, ils se préoccupent davantage de l'importance de leur puissance et de leurs petites

---

<sup>12</sup> Comme l'indique Vincent Jouve, « [u]n discours privilégiant le pathos aura recours à une ponctuation expressive (exclamation, interrogation, apostrophe) et jouera sur tout le registre de la fonction émotive (qui comprend aussi bien les images touchantes appelant l'identification que les attaques verbales – sarcasmes, exécutions – destinées à faire réagir le destinataire). » Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, op.cit., p. 62-63.

<sup>13</sup> *Id.*

querelles. Il n'y a que cela qui les intéresse vraiment! Par contre, il arrive que les dieux se servent de la foi des croyants pour accentuer leur emprise sur le monde et si jamais ils accordent une grâce à un humain, c'est seulement parce qu'ils savent qu'ils pourront en bénéficier grandement. (AD2– 545-546)

Amos laisse entendre que les humains et humanoïdes ne devraient rien attendre d'autre de la part des êtres suprêmes que de la manipulation. Si la critique d'Amos semble porter sur les croyances et les religions, n'oublions pas que le personnage est un adolescent et comme le rappelle Françoise Lepage cette période consiste souvent à déconstruire la vision idéalisée que les jeunes avaient jusque-là de leurs parents, d'eux et même du monde<sup>14</sup>. Le nouveau regard que porte le jeune héros sur les déités pourrait alors s'expliquer autant par le comportement des dieux que par la transformation psychologique du jeune héros. Quoi qu'il en soit, il est évident qu'Amos a une mauvaise opinion des dieux lorsque dans le cinquième tome une grissaunière demande au garçon et à ses amis s'ils sont des divinités : « Nous ne sommes pas des dieux et n'avons rien à voir avec eux. » (AD2– 406) La réponse tranchante du porteur de masques exprime clairement son refus d'être associé à ces êtres.

### Un groupe de rebelles

Dès l'instant où les béorites meurent de la main de Loki, les quatre adolescents comprennent qu'ils ne peuvent se fier aux divinités, pas même à celles du bien, ces dernières ne se préoccupant pas plus du sort des mortels. Cet événement malheureux conduit donc les adolescents à se détacher des entités divines et à devenir maîtres de leur destin. Amos, à l'image des grands héros de *fantasy*, est « un rebelle<sup>15</sup> ». Comme eux, il préfère « s'exclu[re] [...] du système » qui va à l'encontre de ce qu'il défend<sup>16</sup>, si bien qu'Amos refuse tous liens avec les immortels, comme on le remarque au moment où l'élu de la Dame blanche rejette l'aide de Skidbladnir :

---

<sup>14</sup> Françoise Lepage, « Le concept d'adolescence : évolution et représentation dans la littérature québécoise pour la jeunesse », dans *Voix et Images*, vol. XXV, n°2 (hiver 2000), p. 247, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/201478ar> [Site consulté le 16 novembre 2015]. Françoise Lepage s'appuie sur l'étude de Peter Blos. Peter Blos, *The Adolescent Passage : Developmental Issues*, New York, International University Press, 1979, cité par Paul Cloutier, *Psychologie de l'adolescence*, Chicoutimi, Gaétan Morin éditeur, 1982, p. 14.

<sup>15</sup> Mats Lëndun, *La fantasy*, Paris, Ellipses (Réseau/genres registres), 2006, p. 79.

<sup>16</sup> *Id.*

Je descends de ce bateau. Je n'ai pas besoin des dieux et de leur morale, pas besoin de leurs sermons et de leurs faveurs. MOI, je suis un homme et je choisis de prendre complètement en main ma destinée et de ne rien attendre d'une divinité. Ma mission est de rétablir l'équilibre du monde et, pour cette raison, je ne veux pas profiter des faveurs de Freyja, ni de celles d'Odin! Je ne demande rien aux dieux du bien et je ne veux aucune grâce des dieux du mal. (AD2– 189)

Le garçon, en reniant ainsi les divinités, célèbre du même coup son humanité. Il laisse entendre que les immortels ne sont pas indispensables aux mortels. Le « moi » écrit en majuscule, tout comme la répétition du pronom « je », indiquent que le magicien des éléments réclame son individualité et son indépendance. Néanmoins, plusieurs personnages soutiennent que, sans les êtres supérieurs, les humains et humanoïdes sont incapables de décider quoi que ce soit. Les propos tenus par le prêtre du dieu Enki expriment cette idée : « Les humains sont à l'image des chiens. Sans cage, sans laisse et sans maître, ils ne sont rien. » (AD2– 458) Il en va de même pour Skidbladnir qui trouve Amos ridicule de chercher à affirmer son indépendance : « TU BLASPHEMES!, s'indigna Skidbladnir. Il faut choisir un camp, tu ne peux pas demeurer neutre, tu ne peux pas vivre sans guide, tu ne peux pas choisir... Tu n'es qu'un humain! » (AD2– 189) Ainsi, pour ces êtres, les peuples de la Terre sont incapables de vivre sans être guidés. La réaction de la figure de proue laisse également penser que cette forme de contestation du pouvoir divin est exceptionnelle. La répétition de « tu ne peux pas » renforce cette idée, montrant qu'habituellement les hommes ne s'enhardissent pas à défier l'autorité des entités supérieures. Le quatrième tome met donc en scène un Amos Daragon fort, plus confiant et plus lucide qu'avant, qui ose prendre sa place et défendre ses valeurs, comportement qui coïncide rappelons-le avec son entrée dans l'adolescence.

Médousa et Béorf suivent le mouvement de contestation d'Amos en dédaignant eux aussi les faveurs des immortels. D'un côté, Médousa refuse de prendre place à bord de Skidbladnir et affirme par le fait même sa liberté : « Malgré cela, je ne vais pas non plus me soumettre aux volontés des dieux. Les divinités gorgones ne nous ont jamais enseigné l'amitié. C'est Amos et Béorf qui m'ont rendue meilleure et personne d'autre. Je ne dois rien aux dieux, j'ai une dette envers ceux qui me font grandir et ceux qui me respectent... même si je suis différente! » (AD2– 190) En plus de s'émanciper de l'influence des immortels, la gorgone attribue tout le mérite de sa transformation à Amos et Béorf et nie l'implication des

divinités. Pour elle, ce ne sont pas ces êtres qui influencent les actions qu'elle pose, mais bien ses compagnons. Ce sont eux qui, en quelque sorte, remplacent les dieux dans leur rôle de guides. La jeune fille met l'accent sur l'idée qu'elle n'a besoin que de ses amis. Pour sa part, Béorf décline lui aussi l'offre du drakkar magique et même les cadeaux de Freyja. Alors que les béorites sont particulièrement fiers d'être la race « que préf[ère] Odin » (AD2– 10), le jeune Bromanson remet en question son lien avec lui : « Je ne suis pas le fils d'Odin, répondit hargneusement le gros garçon. Je suis le fils d'Évan et d'Hanna Bromanson. » (AD2– 191) Dans cet extrait, l'homme-ours insiste sur le fait qu'avant tout, il est un Bromanson, et qu'il doit la vie à ses parents et non à Odin. L'hommanimal valorise, du même coup, son identité propre. Il décide d'appuyer le porteur de masques dans sa mission et de « combattr[e] aux côtés de [s]es amis » (AD2– 191) et non « pour une déesse » (AD2– 191). Au lieu d'obéir aux déités, le béorite et la gorgone décident de se battre au nom de l'amitié.

Cette valeur, qui n'est pas partagée par les immortels, est très importante dans les romans de Perro. Ses livres illustrent l'idée qu'une vraie amitié est un sentiment très fort et précieux : « Amos pensa qu'il n'y a rien de plus fort au monde qu'une amitié grandissant dans le respect. À la base, rien ne semblait pouvoir unir un hommanimal, une gorgone, une sorcière nécromancienne et un porteur de masques. Pourtant, ils étaient tous là à rire sous la lune, ils étaient tous là à croire qu'ils pouvaient faire une différence dans le monde. » (AD2– 225) *La malédiction de Freyja*, comme nous l'avons dit plus haut, joue un rôle charnière au sein du cycle. En fait, c'est dans ce tome que sont présentés pour la première fois les quatre adolescents principaux en tant que groupe uni. Auparavant, les deux filles n'étaient pas présentes dans toutes les aventures. Le petit groupe partage une mentalité qui les distingue des autres personnages, mortels ou immortels. Ils ont des opinions et des valeurs qui tranchent avec l'ordre établi et les mentalités véhiculées. Cette particularité n'est pas sans rappeler l'idée que « les adolescents constituent aujourd'hui un groupe social à part entière, ayant ses propres valeurs et, surtout, sa propre culture<sup>17</sup> ». Dès lors, on comprend qu'Amos, Béorf, Lolya et Médousa forment bien un groupe social qui se distingue. Alors que plusieurs peuples font preuve de peu d'ouverture d'esprit, les adolescents prônent des valeurs d'égalité et d'acceptation, valeurs que valorise d'ailleurs Sartigan dans ses enseignements, comme

---

<sup>17</sup> Françoise Lepage, « Le concept d'adolescence : évolution et représentation dans la littérature québécoise pour la jeunesse », *art. cit.*, p. 240.

l'affirme Amos : « Sartigan m'a appris à voir au-delà des apparences et à marcher la tête haute, sans haine et sans préjugés. » (AD2– 465-466) La race des icariens est un bon exemple de peuple qui considère comme moindres les êtres différents d'eux. La facilité des adolescents à accepter les différences est visible dans la constitution même de leur groupe hétéroclite. En effet, même si elle est une gorgone et que cette espèce d'humanoïde est mal perçue par les autres races, Médousa est très bien acceptée par l'équipe. C'est aussi le cas de Lolya, la nécromancienne, qui inspire la crainte chez les hommes peu habitués de voir des humains à la peau noire. Ainsi peut-on dire que le respect, la tolérance et l'égalité sont au cœur même de leur relation. Par exemple, dans le dixième roman, tandis que les camarades cherchent à planifier leur bataille contre le chevalier Barthélémy, ils sont tous assis « [a]utour d'une immense table circulaire » (AD4– 46). Cette « table circulaire » n'est pas sans rappeler la « table ronde » présente dans les légendes arthuriennes<sup>18</sup> et qui symbolise l'égalité des chevaliers assis autour d'elle. Or, le rapprochement des jeunes héros coïncide avec la rupture qui s'opère entre les divinités et eux. Après s'être « [mis] à dos tous les dieux de ce monde » (AD2– 193) les adolescents se mettent à compter les uns sur les autres. Ils forment alors un groupe de rebelles.

Dans *Amos Daragon*, le thème de la famille est surtout marqué par l'absence. Seuls les parents d'Amos y sont véritablement mis en scène. Cependant, le père du héros meurt dans le troisième titre et Amos ne retrouvera sa mère que dans le huitième tome. Lorsque le personnage de Béorff apparaît, il est déjà orphelin<sup>19</sup>, et les parents de Médousa et de Lolya ne sont pas présents. La quasi-absence de cellule familiale rapproche les quatre jeunes, qui n'ont personne d'autre vers qui se tourner. Le rôle de l'amitié rappelle, encore une fois l'adolescence des personnages qui « apprennent à devenir qui ils sont, entre autres au contact de leurs pairs<sup>20</sup> ». De fait, les jeunes protagonistes s'influencent mutuellement. D'une certaine façon, la figure parentale est en partie remplacée par l'amitié, valeur essentielle pour

---

<sup>18</sup> Selon Jacques Baudou, « [l]a légende arthurienne a [...] inspiré de très nombreux auteurs, tout particulièrement de nombreux auteurs de fantasy au point de constituer un rameau fertile du genre ». Jacques Baudou, *La fantasy*, Paris, Presses universitaires de France (Que sais-je?), 2005, p. 23.

<sup>19</sup> Le père de Béorff, Evan Bromanson, lui apparaît cependant dans le septième tome afin de lui parler de sa destinée.

<sup>20</sup> Julie Grenier-Turcot, « "Aurélie c'est moi!" *Le journal d'Aurélie Laflamme*, le succès de la série expliqué par une étude de sa réception », mémoire de maîtrise en études littéraires, Québec, Université Laval, 2015, f. 11.

l'adolescent<sup>21</sup>. L'amitié fraternelle qui lie Amos et le jeune béorite, de même que la façon dont Maelström, leur ami dragon, en arrive à considérer le porteur de masques, Béorlf, Lolya et Médousa comme ses frères et sœurs, illustrent cette idée. À défaut d'avoir de véritables liens de parenté, il n'en demeure pas moins qu'ils forment en quelque sorte une famille.

Alors que les adolescents affirment leur autonomie à l'égard des dieux, une relation de dépendance se crée entre eux. Le groupe d'amis accomplit de grandes choses lorsqu'il est uni, par contre, lorsqu'il advient que les différents membres soient séparés, il arrive qu'ils prennent de mauvaises décisions. Comme le dit Tserle, une porteuse de masques : « 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. » (AD4– 589) Cette pensée décrit bien la situation du groupe formé des quatre adolescents qui fonctionne comme un tout et dont chaque membre est essentiel au bon fonctionnement. Malgré le rapport d'égalité qui lie les quatre compagnons, Amos tient tout de même le rôle de chef du groupe, et sans lui pour les guider, les trois autres éprouvent parfois des difficultés. Dans le septième livre, alors qu'Amos est envoyé en enfer, la discorde éclate entre Médousa, Lolya et Béorlf : « Le petit groupe d'amis, naguère si fermement uni, avait perdu de sa cohésion depuis la disparition d'Amos. » (AD3– 24) Après une grande dispute, les trois compagnons décident de se séparer. Bien qu'ils soient formateurs, les voyages qu'ils entreprennent de façon individuelle sont souvent très périlleux. En fait, les deux filles vont quasiment perdre la vie au cours de leurs aventures en solitaires. Ainsi on peut dire que les quatre amis sont plus forts lorsqu'ils agissent en groupe, même si chacun possède de grandes capacités mentales et physiques.

En fait, chaque membre du groupe est important et nécessaire à la réalisation de la quête du porteur de masques. Il paraît juste d'affirmer que sans l'aide et le soutien de ses amis, Amos n'aurait probablement pas réussi sa mission. Tout au long du cycle, c'est en équipe qu'ils affrontent les épreuves. Le septième et le douzième tome semblent les seules exceptions. Dans *Voyage aux enfers*, Amos affronte seul de nombreux périls, tout comme

---

<sup>21</sup> Comme le dit Julie Grenier-Turcot à propos de la valeur qu'accordent les adolescents à leurs amis : « Ces personnes sont à tel point omniprésentes, leur importance, si capitale, qu'elles peuvent occuper une place que l'on pourrait, de prime abord, attribuer à la famille. », *ibid.*, f. 8.

dans *La fin des dieux*, où le héros de Bryan Perro entreprend un voyage solitaire pour la dernière étape de sa mission : retrouver les autres porteurs de masques. Cependant, même s'ils se trouvent dans l'impossibilité d'aider directement leur ami, Béorff, Lolya et Médousa vont porter secours aux autres élus de la Dame blanche, contribuant ainsi à l'accomplissement de sa mission.

À la lumière de ce qui précède, nous croyons que plusieurs caractéristiques propres à l'adolescence sont présentes chez le petit groupe. Il est même possible d'attribuer certains de leurs gestes à leur âge. Cependant, la quête des jeunes prend un sens symbolique bien particulier si l'on s'intéresse de plus près à leur statut d'adolescent. En effet, le monde dans lequel évoluent Amos, Béorff, Lolya et Médousa se trouve entre deux ères, dans une période de changement, ce qui n'est pas sans rappeler la position même des adolescents, entre l'enfance et le monde adulte. Par ailleurs, les traits adolescents que l'on retrouve chez le petit groupe témoignent aussi de leur côté humain.

#### Une nouvelle quête pour Amos

Pour revenir aux réactions des quatre amis envers l'attitude des dieux, l'indignation d'Amos causée par le décès des hommanimaux le conduit également à redéfinir l'objet de sa quête, de telle sorte que la césure entre les adolescents et les divinités s'approfondit. Au fil du cycle, le protagoniste des romans de Perro acquiert une meilleure vision de la tâche à accomplir. Au tout début de ses aventures, il reçoit la mission de rétablir l'équilibre sur la Terre, mais comprend petit à petit ce que cela implique véritablement. Alors que dans *Porteur de masques*, le garçon apprend que les magiciens des éléments doivent « travailler avec le bien et le mal, avec le jour et la nuit afin de rétablir un équilibre dans le monde » (AD1– 131), sa tâche se précise déjà dans le deuxième tome. L'elfe Arkillon lui explique que pour ramener la paix sur la planète, il doit faire cesser les guerres entre les divinités : « 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 le monde vive en paix! » (AD1– 374) Il est intéressant de constater que dans ces deux exemples, c'est un autre personnage qui fait comprendre à l'élu de la déesse suprême la nature de sa quête. Par contre, dans le quatrième livre, toujours en raison du geste posé par Loki et des paroles de Skidbladnir, Amos se donne un nouveau but : « Rétablir l'équilibre veut maintenant dire pour moi combattre les dieux pour donner à

toutes les créatures de la Terre un monde à leur image et non modelé par une quelconque volonté divine! » (AD2– 189) Cette nouvelle quête, endogène, révèle les valeurs chères au porteur de masques, telles que la liberté et la justice. Le garçon poursuit maintenant l’objectif précis de défendre tous les humains et humanoïdes. En fait, Amos cherche non seulement à protéger les mortels, mais également à les libérer de leur asservissement. Cela lui confère un statut de sauveur, un trait commun aux héros de *fantasy* : « Le héros est à la fois sauveur et libérateur. Il libère aussi de la menace qui plane sur le monde<sup>22</sup>. » Plus loin, dans le septième tome, il devient clair pour le jeune magicien des éléments qu’il doit éliminer les dieux s’il veut rétablir l’équilibre : « J’avais déjà pressenti qu’il me faudrait anéantir les dieux pour que le monde retrouve son équilibre, mais maintenant j’en suis tout à fait certain. Par contre, ce que j’ignore, c’est la manière dont j’y arriverai. » (AD3– 187) Il est intéressant de constater que l’instabilité de la mission d’Amos est en partie responsable du mystère entourant la fin de l’œuvre. Cela montre que lui-même ne sait pas exactement comment il doit s’y prendre pour rétablir l’équilibre. Bref, la prise de position du garçon dans *La malédiction de Freyja* sépare officiellement les dieux et les adolescents en des clans ennemis.

La nouvelle perception qu’a Amos de son rôle de porteur de masques implique l’idée que les adolescents doivent systématiquement contrer les projets des différentes divinités qui souhaitent régner sur le monde, et ce, dans le but de « combattre les dieux ». Dès lors, ils s’évertuent à nuire aux immortels. Même si dans les trois premiers tomes Amos et ses amis font échouer les plans des divinités, le garçon ne cherchait alors qu’à maintenir l’équilibre en empêchant certains dieux de prendre le contrôle de la Terre. Cependant, à partir du quatrième livre, il s’efforce véritablement d’entraver toutes leurs entreprises. C’est animé par cette nouvelle mission qu’Amos détruit la tour d’El-Bab, construite dans le but d’honorer Enki : « Je suis convaincu que la tour est liée à tout ce désordre et que je suis là pour régler le cas d’Enki. C’est ma mission de porteur de masques d’aller contre les volontés divines. Il est de plus en plus clair pour moi qu’El-Bab doit tomber. » (AD2– 546) Comme l’observe Viviane Bergue à propos de la *fantasy*, les différentes expériences vécues par le personnage au cours de sa quête l’amènent à redéfinir cette dernière<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Mats Lündun, *La fantasy, op. cit.*, p. 79.

<sup>23</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, [s. l], CreateSpace, 2015, p. 13.

En somme, malgré les ressemblances entre les divinités et les adolescents mises de l'avant précédemment, les quatre jeunes gens se distinguent clairement des immortels. Ils se dressent même contre eux. Bien qu'Amos, Béorf, Lolya et Médousa soient des êtres exceptionnels ayant des attributs qui les rapprochent des dieux, c'est l'humanité des compagnons qui a été mise au premier plan dans ce chapitre. Les protagonistes ne se considèrent pas comme des êtres divins, ce qui est aussi l'avis de Skidbladnir et des immortels. Le dieu Seth qualifie d'ailleurs Amos d'« humain misérable » (AD3– 595), d'« insecte » (AD3– 595). Deux visions différentes des jeunes cohabitent donc au sein du récit et accompagnent le développement de la quête. La suite de l'analyse cherchera à voir dans quelle mesure le rejet des dieux et le refus de se voir comme l'un d'eux garantissent l'issue positive de la mission d'Amos, autrement dit si la conviction du jeune héros permet vraiment de lever le doute sur l'ambiguïté de la situation finale.

## Chapitre 3. L'évolution des personnages

Au cours du long périple qu'ils entreprennent, les adolescents vieillissent<sup>1</sup> et évoluent. Comme le dit Viviane Bergue dans sa thèse, la quête est un « parcours initiatique<sup>2</sup> ». Elle est souvent parsemée d'embûches et d'exotisme, et peut considérablement changer le personnage<sup>3</sup>. Dans le cas d'Amos, Béorff, Lolya et Médousa, les différentes aventures auxquelles ils prennent part leur permettent entre autres d'acquérir les aptitudes physiques et mentales essentielles au bon déroulement de leur mission. C'est ce qui constitue « la compétence », qui comme le rappelle Vincent Jouve, est « la phase d'acquisition par le sujet du /pouvoir-faire/ et du /savoir-faire/ nécessaires à l'action<sup>4</sup> ». Toutefois, ce ne sont pas les seuls individus qui se transforment dans *Amos Daragon*. En fait, alors que l'entreprise des quatre amis progresse bien, la situation des dieux se dégrade. Les chapitres précédents ont révélé certains éléments contradictoires chez les quatre personnages principaux. Nous avons pu constater que d'un côté ils se rapprochent des divinités et de l'autre qu'ils clament leur humanité. Cette partie nous permettra de voir dans quelle mesure ces deux facettes contribuent ensemble à l'avancement de la quête des quatre héros.

### Évolution positive des adolescents

#### Transformation physique et psychologique des adolescents

Pendant les quelques années que dure la quête du jeune Daragon, les quatre adolescents traversent des épreuves qui les font grandir et évoluer autant sur le plan physique que psychologique. Amos, Béorff, Lolya et Médousa développent certaines aptitudes et qualités qui deviennent des atouts pour leur mission. Ainsi, les romans de Bryan Perro mettent en scène des personnages adolescents qui, de fil en aiguille, prouvent leur valeur et leur capacité à changer le monde. D'abord, le personnage d'Amos est celui dont la transformation est la plus détaillée. Cela s'explique, non seulement par son statut de protagoniste, mais également

---

<sup>1</sup> Ils passent notamment de l'enfance à l'adolescence. Amos débute sa quête alors qu'il a douze ans et fête son quinzième anniversaire dans le onzième tome.

<sup>2</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, [s. l.], CreateSpace, 2015, p. 13.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 115. À ce propos, Viviane Bergue explique que la quête amène souvent le personnage à voyager loin de chez lui, dans des contrées étrangères et à faire la rencontre d'autres gens/créatures.

<sup>4</sup> Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, Paris, Presses Universitaires de France (Écriture), 2001, p. 76.

par sa formation de porteur de masques, puisque pour être apte à éliminer les dieux, il doit atteindre un état d'esprit bien particulier et maîtriser l'ensemble de ses pouvoirs. En d'autres mots, il doit trouver son équilibre. Le magicien des éléments fait partie des surhommes « qui détiennent des superpouvoirs [...] parce qu'ils les ont acquis<sup>5</sup> ». Il amorce donc sa quête alors qu'il n'est qu'un garçon sans attribut magique particulier, c'est-à-dire un humain. Ses pouvoirs proviennent des différents masques et pierres de puissance qu'il trouve au fil de ses aventures. Sa magie grandit à mesure qu'il met la main sur ces objets. Cependant, à divers moments dans le cycle, l'élu de la Dame blanche éprouve des problèmes à contrôler ses pouvoirs. Par exemple, dans le troisième tome, le héros, qui ne possède alors que les forces de l'air et du feu, provoque une grande catastrophe. Sa magie prend le dessus sur lui et il « rédui[t] en cendres » (AD1– 460) la ville de Berrion. Béorf explique ce phénomène par le déséquilibre entre les forces magiques qu'il détient :

Je pense que c'est un problème d'équilibre, théorisa Béorf en cherchant quelque chose à manger. Tu possèdes la magie des éléments, non? En toi, il y a deux masques, celui de l'air et du feu! Ce sont des forces qui se...comment dire...l'air souffle sur le feu et alimente la braise...voilà pourquoi tu perds le contrôle. Les deux éléments agissent ensemble et s'activent l'un et l'autre. Tout deviendra normal lorsque tu auras intégré le masque de l'eau. (AD1– 596)

Cette théorie révèle également la source de l'étrange maladie dont souffre Amos au début du troisième tome, *Le crépuscule des dieux* : « J'ai des bouffées de chaleur qui me donnent l'impression d'évaporer toute l'eau de mon corps. Je me retrouve sans salive et je peux boire plusieurs litres d'eau sans ressentir aucun bienfait. » (AD2– 446) Un déséquilibre magique entre les masques de puissance affecte donc directement le corps du jeune garçon. Justement, après avoir intégré les pouvoirs de l'eau, il remarque déjà une amélioration dans ses pertes de contrôle et dans son état de santé.

Les crises d'Amos sont également liées à son instabilité émotionnelle. Par exemple, dans *Le crépuscule des dieux*, l'incendie de la ville de Berrion survient peu après le décès de son père. Laissant libre cours à sa tristesse et sa rage, Amos perd la raison : « Le garçon était devenu fou! » (AD1– 452) Des débordements similaires se produisent dans le cycle, mais moins fréquemment grâce à Sartigan, qui aide son élève à maîtriser sa magie et à « prendre

---

<sup>5</sup> Jacques Goimard, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket (Coll. Agora), 2003, p. 218.

le dessus sur [s]es émotions » (AD4– 255). Le maître lui apprend à ne surtout pas céder « à la panique » (AD4– 255) et à la colère, puisque ces deux sentiments risquent d'altérer son jugement. Les évolutions physique et psychologique du garçon paraissent donc intimement liées, puisque « [s]es émotions ont une influence directe sur [s]a magie » (AD3– 424). C'est pourquoi un meilleur contrôle de ses sentiments améliorera inévitablement sa maîtrise des éléments.

Malgré ces quelques difficultés, Amos réussit à acquérir et à contrôler l'ensemble des masques et des pierres de puissance. Son aventure pour obtenir son dernier masque, celui de l'éther, est sans conteste l'un des moments les plus marquants de son évolution<sup>6</sup>. Le contrôle de l'éther, se définissant comme « une source infinie de puissance qui est à l'origine même de la vie » (AD4– 369), lui permet de lier les différents éléments entre eux et de parfaitement maîtriser ses pouvoirs. C'est à l'issue d'un « voyage intérieur » (AD4– 370) particulièrement éprouvant qu'Amos le reçoit. Ce voyage se produit alors qu'il est pétrifié et donc dans l'impossibilité de bouger « son corps matériel » (AD4– 211). Pour atteindre cette magie, il lui faut affronter une série d'obstacles ayant pour but de tester « [s]es qualités de cœur et d'esprit... » (AD4– 272) et de s'assurer qu'il « mérite d'acquérir le masque de l'éther » (AD4– 271). Certaines de ces épreuves prennent la forme « d'arc[s] de pierre » (AD4– 348) qu'il doit franchir et qui lui font « revivr[e] des événements de [s]on passé » (AD4– 347). Ainsi confronté à son vécu, le héros de Bryan Perro prend connaissance de son tempérament, de ses agissements, des erreurs qu'il a commises et de ses imperfections. Toutefois, cette sorte d'introspection qui le pousse à « se remettre en question » (AD4– 370) et à se découvrir, lui montre également la voie à suivre pour devenir une meilleure personne.

De plus, Amos prouve, lors d'une épreuve particulièrement intense sur le plan émotionnel, qu'il est prêt à tout pour accomplir sa mission et qu'il ne se détournera pas de cette voie. Au cours de cet épisode, le protagoniste croise ses amis, Béorf, Lolya et Médousa, qui semblent être en grande difficulté, mais décide de poursuivre son chemin sans les aider, car il doit rester concentré sur le but qu'il s'est donné : « Même si cela signifie abandonner temporairement des amis, je dois maintenir le cap sur ce en quoi je crois, c'est-à-dire ma

---

<sup>6</sup> La prise de position d'Amos contre les dieux, dans le quatrième tome, est également importante de ce point de vue, puisqu'elle montre que le garçon tient tête aux dieux et affiche ouvertement ses valeurs.

mission de porteur de masques! » (AD4– 325) Cela met en évidence l'évolution d'Amos, à qui il arrive de remettre en question son rôle de porteur de masques. En effet, les différentes épreuves que cette quête lui fait endurer l'amènent parfois à penser renoncer à sa tâche, pour redevenir un adolescent ordinaire. Dans des excès de découragement, il lui arrive même de maudire la Dame blanche pour toutes les embûches mises sur sa route. Nous le remarquons notamment lorsque le garçon se trouve dans le Grand Hall de l'angoisse en enfer et qu'il est en proie à maintes souffrances : « Il avait plusieurs fois insulté la Dame blanche en lui hurlant qu'elle était LA responsable de sa condition et que c'était SA faute à ELLE s'il avait mal aujourd'hui! » (AD3– 13) Amos, à l'instar des dieux, a l'opportunité de se détourner de la quête que la déesse suprême lui a donnée, mais il parvient à maintenir le cap.

Pour plusieurs raisons, ce voyage intérieur nous paraît être un véritable rite de passage pour les porteurs de masques. D'abord, c'est une épreuve qu'ils sont obligés de traverser pour acquérir le masque de l'éther. En fait, ce voyage constitue la dernière étape à franchir avant d'être prêt à éliminer les dieux. De surcroît, l'épreuve des « arcs de pierres » n'est pas sans rappeler l'idée de « franchissement [...] d'une porte ou d'un portique<sup>7</sup> » associée aux rites initiatiques et de passages<sup>8</sup>. En plus, afin de ne faire qu'un avec cette nouvelle force, les élus de la Dame blanche « doi[vent] faire le sacrifice de [leur] corps à l'énergie de l'éther pour renaître ensuite sous une autre forme. [Ils] doi[vent] se fondre dans la force de la vie pour ensuite pouvoir mieux manipuler les éléments. » (AD4– 378) Ce périple intérieur se clôt par une immersion totale dans la source de l'éther, représentée par une chute d'eau, au cours de laquelle Mékus<sup>9</sup> récite un monologue, venant accentuer le côté cérémonial du rite de passage. C'est ainsi qu'il disparaît complètement dans l'éther, puis renaît et retrouve son « corps

---

<sup>7</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 118. Viviane Bergue résume ici les propos d'Arnold van Gennep selon lequel les rites initiatiques et les rites de passages jouent un « rôle de franchissement d'un seuil entre deux stades de la vie d'un individu marqués par des statuts sociaux différents. Il précise que ce franchissement s'effectue dans le rite à la fois sous un mode matériel (franchissement effectif d'une porte ou d'un portique) et symbolique ». Arnold Van Gennep, *Les Rites de passage. Étude systématique des rites de la porte et du seuil, de l'hospitalité, de l'adoption, de la grossesse et de l'accouchement, de la naissance, de l'enfance, de la puberté, de l'initiation, de l'ordination, du couronnement, des fiançailles et du mariage, des funérailles, des saisons, etc.*, Paris, Picard, 1981 (réimpression de l'édition de 1909, augmentée en 1969), p. 19-33.

<sup>8</sup> *Id.*

<sup>9</sup> Mékus, l'esprit de l'éther, tient les rôles de guide et de juge d'Amos au cours de son périple intérieur.

physique », transformé et plus fort qu'il ne l'a jamais été<sup>10</sup>. D'ailleurs, après avoir retrouvé son enveloppe corporelle, Amos se retrouve face à face avec le sorcier Karmakas, qui a été son tout premier ennemi. Cette « deuxième rencontre » (AD4– 401) témoigne de l'évolution d'Amos. En effet, alors que dans le premier tome, ne possédant que très peu de pouvoir, il est aidé par le trident de Crivannia pour éliminer le sorcier, il l'affronte ici avec facilité et confiance, le réduisant en poussière en un simple claquement de doigts. À l'évidence, le physique et l'esprit sont interdépendants chez ce personnage, car pour avoir accès à tous ses pouvoirs, il est obligé de traverser des épreuves spirituelles.

D'autres épreuves ponctuent la route du magicien des éléments et lui permettent de grandir. Parmi celles-ci, une des plus révélatrices est sans doute sa transformation en divinité dans le deuxième tome du cycle, *La clé de Braha*. Cet épisode conduit pratiquement à l'échec de sa quête. Dans ce roman, Amos est entre autres victime des machinations de Seth et du Baron Samedi qui chacun de leur côté manigancent un plan pour régner sur la Terre. Pour rétablir la situation, le magicien des éléments fait le choix de croquer dans la pomme de lumière, qui permet à tout mortel de devenir une divinité. C'est en croyant pouvoir utiliser ses nouvelles capacités divines afin de rétablir l'équilibre sur la Terre que l'élu de la Dame blanche décide de mordre dans le fruit. Toutefois, en acquérant son statut d'être supérieur, il abandonne momentanément la mission qu'il cherche à accomplir en tant qu'humain. En effet, à l'instar de ses semblables, il est immédiatement obnubilé par le pouvoir : « Il deviendrait le nouveau grand dieu de ce monde, et des millions de fidèles le prieraient tous les soirs. Il y aurait des églises pour célébrer son culte et des hymnes pour glorifier sa puissance. » (AD1– 406) Cette volonté de supplanter ses congénères n'est pas sans rappeler le désir d'Enki d'être l'unique divinité de la planète. Le dieu Daragon est habité par le même sentiment de supériorité vis-à-vis des mortels : « Il était né de la race des insectes, d'une humanité misérable d'êtres rampants devant subir les intempéries, les affres de la faim et de la soif, connaître la peur, la joie, la misère et la mort. Amos appartenait maintenant au monde de l'invisible et de la permanence. » (AD1– 405) En outre, le protagoniste ne se rappelle plus

---

<sup>10</sup> Ces idées de « mort symbolique » et de « renaissance », ne sont pas étrangères au concept de rite initiatique. Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 119. Viviane Bergue se réfère aux travaux d'Arnold Van Gennep et de Thierry Goguel d'Allondans. Arnold Van Gennep, *Les Rites de passage*, op. cit., p. 14., Thierry Goguel d'Allondans, *Rites de passage, rites d'initiation, Lecture d'Arnold van Gennep*, Québec, Presses de l'Université Laval (coll. Lectures), 2002, p. 41.

qui il est, de même que ceux qu'il aime. Il perd sa conscience humaine : « Béorff, Junos, ses parents, Frilla et Urban, n'avaient plus aucune place dans son esprit. Amos avait tout oublié de son humanité. » (AD1– 406) Ainsi, cette partie de l'aventure du jeune héros est un mauvais pas.

Toutefois, il ne refait plus la même erreur par la suite. En effet, même si l'opportunité se présente à quelques reprises, Amos refuse de devenir un immortel. Bien qu'il accepte finalement d'être le dieu des phlégéthoniens dans *Voyage aux enfers*, afin de se sortir de sa situation délicate, il ne se considère jamais comme tel. La réponse qu'il donne à Aélig, une femme-oiseau, lorsque celle-ci lui demande s'il est un immortel le prouve bien : « Les phlégéthoniens qui vivent dans les enfers me louent comme si j'en étais un, fit Amos avec un sourire. Mais rassure-toi, je ne suis pas un dieu et je n'en serai jamais un. » (AD3– 259) De plus, contrairement à ce qui se produit dans le deuxième tome, le garçon n'imité pas les agissements des entités divines. Au contraire, il se distingue par l'humanité de ses actions. Il est possible de le remarquer, dans le douzième tome, lorsqu'il tente de porter secours à Tserle, une porteuse de masques, prisonnière au sommet d'une montagne enneigée par la magie des êtres célestes. Pour ce faire, il demande aux phlégéthoniens de l'aider à affronter ce froid intense. Ce geste révèle aux bonshommes de laves la vraie valeur du jeune Daragon :

Mais un dieu n'appelle pas ainsi à l'aide!, s'exclama le petit bonhomme de lave. Les dieux sont prétentieux et n'oseraient pas s'humilier en demandant assistance à leur peuple envers qui, d'ailleurs, ils ne manifestent pas beaucoup d'attention. Mais toi, ô grand Phénix, tu as su courber l'échine et tu as demandé de l'aide à tes fidèles. OH OUI! NOUS SOMMES UN BON PEUPLE! Et par cette action, OH OUI, GRAND PHÉNIX, ton peuple a compris que tu étais beaucoup plus qu'un immortel! TOI, TU N'ES PAS UN GRAND DIEU, TU ES...Tu es notre ami, Grand Phénix! ET NOUS, PEUPLE DU FEU, NOUS AVONS EU BEAUCOUP DE DIEUX, MAIS...mais jamais, jamais nous n'avons eu d'ami. Aujourd'hui, nous te louons, Amos Daragon, non plus comme notre dieu, mais comme l'un d'entre nous. Et sache, Amos Daragon, qu'il n'y a rien de plus solidaire que le feu! (AD4– 567)

L'élue de la Dame blanche traite ses fidèles avec considération contrairement aux autres immortels, et c'est pour cette raison qu'il est considéré comme leur étant supérieur. Ainsi, la comparaison entre les deux moments de son parcours où Amos devient un dieu révèle l'évolution du personnage. En effet, si le porteur de masques agit différemment lorsque les phlégéthoniens font de lui leur Phénix, c'est probablement parce que cet événement se

produit assez tard dans son cheminement, alors que l'épisode de Braha se déroule au tout début de sa formation. Un autre élément qui différencie ces deux événements est le fait que dans le premier cas, le héros de Bryan Perro a perdu son humanité, alors que dans le deuxième, il a conservé ses valeurs humaines et sa conscience. Ainsi, Amos est un personnage en formation, qui évolue au fil de son parcours.

On remarque également que Béorff, Lolya et Médousa sont transformés par les nombreuses aventures qu'ils vivent. Bien que l'évolution des adolescents soit visible tout au long du cycle, les événements entourant la guerre<sup>11</sup> déclenchée par Barthélémy sont particulièrement révélateurs de ces changements. C'est pour cette raison que le dixième tome sera au centre de notre analyse. D'une part, cette bataille contre Barthélémy pousse les compagnons à se dépasser, à prouver leur valeur individuelle. En fait, avant ce tome, ils n'en avaient pas vraiment eu l'occasion : « Depuis sa rencontre avec Amos, Béorff avait été un compagnon dévoué et fidèle. Il s'était joint à la quête de son ami, mais [...] il n'avait jamais volé de ses propres ailes ou chanté de sa propre voix. » (AD3– 252) Tel qu'il a été dit dans le chapitre précédent, même si chaque membre est important et qu'un rapport d'égalité et de respect les unit, Amos est incontestablement le meneur du groupe. Il est celui qui trouve généralement les solutions à leurs problèmes. Comme ils agissent plus souvent en équipe que seuls, les trois amis ont tendance à se fier à son jugement et à ses pouvoirs magiques. Or, lorsqu'il les envoie chercher de l'aide chacun de leur côté, ils doivent se débrouiller et trouver eux-mêmes les moyens pour arriver à leurs fins. L'hommanimal et la gorgone doutent alors de leurs capacités, ne sachant pas comment persuader les icariens (dans le cas de Médousa) et les Vikings (dans le cas de Béorff) de les suivre. L'angoisse de Médousa se fait sentir alors qu'elle et Maelström approchent de la cité de Pégase : « La gorgone appréhendait le moment de revoir les icariens et s'affolait en pensant à son rôle de déesse. Serait-elle à la hauteur? [...] Et puis, comment convaincre une armée d'icariens de la suivre dans une guerre dont ils ne connaissaient aucun protagoniste. » (AD4– 109) Par ailleurs, lorsqu'Amos dit au béorite qu'il doit accomplir sa destinée, le doute s'installe chez l'homme-ours, qui se sent dépassé

---

<sup>11</sup> Dans le dixième tome, Barthélémy entreprend une grande croisade afin d'éliminer les humanoïdes. Pour lui, tout ce qui est différent des humains représente le mal. Comme Junos, le seigneur de la ville de Berrion, refuse de se soumettre à Barthélémy, ce dernier déclenche une guerre contre lui. Amos envoie alors ses trois amis quérir de l'aide.

par sa mission : « Mais je ne sais toujours pas comment faire cela!, s'exclama le gros garçon. » (AD4– 55) Tous deux ne veulent « surtout pas décevoir Amos » (AD4– 110) qui, « [p]our une fois, compte sur [eux] » (AD-110). Malgré leurs appréhensions, les deux adolescents réussissent à convaincre ces peuples de prendre part au combat, montrant ainsi qu'ils sont dignes de confiance et qu'ils sont capables de « prendre en main [leur] propre quête » (AD3– 252). Cette bataille révèle encore une fois leur qualité mais cette fois en tant que meneurs. Ainsi, ce dixième tome témoigne de l'évolution de Béorf, Lolya et Médousa, qui, loin de se restreindre au rôle d'équipier, prouvent leur importance et l'étendue de leurs capacités.

Les facultés magiques et physiques des trois adolescents grandissent également au fil des romans, si bien qu'elles deviennent des atouts majeurs dans la lutte les opposant aux dieux. En effet, grâce à certains objets, leurs capacités se développent, leur permettant ainsi de réaliser leur mission. Par exemple, Amos offre la dague de Baal, Aylol, à Lolya. Elle qui était déjà une puissante sorcière devient encore plus redoutable lorsqu'elle entre en possession d'Aylol. Cette arme, que le magicien des éléments a ramenée des enfers, donne beaucoup de puissance aux sortilèges de la nécromancienne. Dans le onzième livre, elle permet à Lolya d'échapper à ses ennemis : « La dague de Baal insuffla au sort de la jeune sorcière une énergie si puissante que son corps devint translucide et vaporeux. » (AD4– 283) L'ancienne reine des Dogons acquiert des pouvoirs qu'elle n'aurait jamais pu posséder sans la lame ensorcelée. Cette arme joue un rôle essentiel dans la guerre contre Barthélémy, puisque, grâce à elle, Lolya peut « ouvrir une première porte de sortie des enfers, permettant aux démons de revenir sur terre » (AD3– 488) et accomplir la tâche qu'Amos lui avait confiée en guidant l'armée de démons jusqu'à Berrion.

De plus, comme nous l'avons vu dans le premier chapitre de notre mémoire, Béorf est naturellement doté d'une force physique redoutable. Malgré cela, le garçon arrive à s'améliorer, notamment grâce à Sartigan, qui enseigne au béorite l'art du combat, lui permettant ainsi de perfectionner grandement sa technique : « Béorf se battait bien. Ses mouvements étaient plus gracieux, ses déplacements plus efficaces et ses coups de plus en plus précis. » (AD2– 26) En plus, en trouvant Gungnir (la lance d'Odin) dans le septième tome, l'homme-ours augmente considérablement l'étendue de ses pouvoirs. Cet objet

renferme une magie capable de foudroyer une armée complète : « L'arme agissait comme une antenne qui, à l'inverse d'un paratonnerre, invitait la foudre à frapper tout autour d'elle. » (AD3– 253) Par conséquent, Gungnir constitue un atout majeur lors de la bataille de Berrion, sans compter qu'elle permet à Béorlf d'accomplir sa destinée, qui consiste à « uni[r] tous les peuples vikings avant le Ragnarök » (AD4– 130) et à les « mener [...] dans une grande guerre qui marquera [...] la fin d'un temps<sup>12</sup> » (AD4– 133). En effet, les pouvoirs de cette arme aident le jeune guerrier à persuader les Vikings de s'allier et de le suivre dans cette « dernière bataille » (AD3– 196).

Le thème de la fin du monde, du Ragnarök, est récurrent dans l'œuvre de Bryan Perro. Dans la mythologie germano-scandinave, ce terme désigne les « cataclysmes multiples<sup>13</sup> » conduisant à l'anéantissement de la planète (glaciation, inondation, sécheresse, incendie, obscurcissement du soleil, etc.<sup>14</sup>) Au final, les « dieux et les forces du mal vont s'entre-tuer<sup>15</sup> », et ce chaos fera place à « une nouvelle terre, verte et belle<sup>16</sup> » qui accueillera les six dieux et les deux humains survivants<sup>17</sup>. Dans *Amos Daragon*, le Ragnarök se définit comme étant « la fin du monde tel que nous le connaissons » (AD4– 130) et prend la forme d'une guerre entre le bien et le mal<sup>18</sup>. Si la bataille contre Barthélémy s'était soldée par une victoire pour son armée, cela aurait vraisemblablement causé « le début de la fin pour la diversité des races et des cultures du monde entier » (AD4– 45), et donc, dans un certain sens, « la fin d'un temps » (AD4– 133). Heureusement pour l'équilibre mondial, Amos et ses alliés s'en sortent victorieux. Cette victoire n'est qu'un des nombreux exemples prouvant la progression de la quête du protagoniste.

---

<sup>12</sup> Cette guerre étant vraisemblablement celle contre Barthélémy et ses troupes.

<sup>13</sup> Myriam Philibert, *Dictionnaire illustré des mythologies : celtique, égyptienne, gréco-latine, germano-scandinave, iranienne, mésopotamienne*, Paris, Éditions de Lodi (Mythologies), 1997, p. 267.

<sup>14</sup> Robert-Jacques Thibault, *Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique*, nouvelle édition, Paris, Dervy, 2009, p. 355.

<sup>15</sup> Myriam Philibert, *Dictionnaire illustré des mythologies*, *op. cit.*, p. 267.

<sup>16</sup> Robert-Jacques Thibault, *Dictionnaire de mythologie*, *op. cit.*, p. 356.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 104.

<sup>18</sup> Dans ce cas-ci, les représentants du bien sont les troupes de Barthélémy, alors que les êtres du mal (démons, icariens, fées, vikings...) sont du côté d'Amos. Le fait que des êtres maléfiques aident Amos est très intéressant, révélant une certaine ambiguïté entourant les notions de bien et de mal. Nous aurons l'occasion de revenir sur cette particularité au cours de notre analyse.

### Avancement de leur mission

En plus de leur évolution sur le plan personnel, il est possible d'observer, tout au long de leur parcours, le bon déroulement de l'entreprise menée par les adolescents. Effectivement, au fil de leurs expéditions, les quatre amis réussissent, petit à petit, à changer les choses. D'après Viviane Bergue, « toute quête suppose [...] un déplacement dans l'espace<sup>19</sup>. » Cette idée de déplacement implique une éventuelle rencontre avec « l'Autre<sup>20</sup> ». Dans *Amos Daragon*, le thème du voyage vers l'inconnu est très présent. Les aventures des quatre compagnons les conduisent sur des territoires éloignés et même sur d'autres continents, où ils rencontrent des populations et des cultures distinctes. Bien que, comme le souligne Bergue, ce contact avec l'étranger participe souvent à l'évolution du personnage<sup>21</sup>, on remarque une tendance différente chez Perro. En fait, ce qui se dégage principalement de ces rencontres, c'est l'influence positive qu'a eue le petit groupe sur les peuples, la façon dont le passage d'Amos et de ses amis les a transformés. Ces derniers amènent notamment plusieurs nations à s'unir, possiblement grâce à l'autorité que leur donnent leurs pouvoirs. À ce sujet, Catherine Rondeau explique dans son mémoire que les pouvoirs considérables des jeunes héros dans les contes leur « permettent d'accéder à un vis-à-vis conséquent avec les adultes<sup>22</sup> ».

Lorsque débute la mission du porteur de masques, de nombreuses sociétés font preuve de fermeture aux autres ou même de racisme. Nous n'avons qu'à penser aux icariens de la cité de Pégase qui voient les sans-ailes comme des êtres inférieurs, ou encore, à l'attitude hostile des béorites d'Upsgran envers les étrangers allant jusqu'à inscrire sur un menhir à l'entrée du village : « Village d'Upsgran – 103 âmes – Foutez-le camp! » (AD1– 514) Cependant, petit à petit, le groupe hétéroclite parvient à créer des rapprochements entre différentes nations. Mais c'est vraiment à la suite de la victoire contre Barthélémy que s'observent les plus grands changements dans les relations qu'entretiennent les différentes peuplades. En effet, « inspiré par les recommandations d'Amos » (AD4– 214), Junos, le

---

<sup>19</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 115.

<sup>20</sup> *Id.*

<sup>21</sup> *Id.*

<sup>22</sup> Catherine Rondeau, « Le règne du merveilleux : Une exploration théorique et photographique de l'univers des contes », mémoire de recherche présenté comme exigence partielle de la maîtrise en communication, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2009, f. 165.

nouveau roi du royaume des Quinze, concède des terres à quelques-uns de ses alliés et propose certains accords avec d'autres. Junos souhaite par le fait même favoriser la transmission des diverses cultures. Il cherche également à « instaurer un système démocratique » (AD4– 213). La défaite du chevalier est donc incontestable, puisque sa croisade n'a non seulement pas eu l'effet escompté, mais plutôt l'effet opposé : « Bientôt, les humains du continent allaient s'unir non pas pour combattre comme l'avait désiré Barthélémy, mais pour vivre dans l'harmonie. » (AD4– 214) Ainsi dirons-nous que cette guerre cause effectivement, tel qu'annoncé, la fin d'un monde, celui de l'isolement et de la désunion. En rassemblant de la sorte les peuples, les jeunes contribuent à la mission d'Amos qui est de ramener l'équilibre : « Encore une fois, le porteur de masques avait réussi, en créant les conditions favorables aux rapprochements, à rétablir un peu plus l'équilibre du monde, sa mission première. » (AD4– 215)

En fait, la quête du groupe d'amis en vient à prendre un sens plus large. Elle devient synonyme de liberté, de justice et d'harmonie : « Rétablir l'équilibre voulait aussi dire réinstaurer l'ordre et la paix. » (AD3– 377) C'est pourquoi les quatre compagnons œuvrent à restaurer l'équilibre chez de nombreux peuples. Par exemple, dans le huitième tome, alors qu'Amos, Béorf, Lolya et Médousa se trouvent dans la cité de Pégase et qu'ils constatent le racisme et l'injustice dont font preuve les icariens, de même que la corruption sévissant chez les dirigeants, ils décident de créer une charte de droits et de devoirs, dans le but d'« implanter un nouveau gouvernement » (AD3– 378). Les jeunes conçoivent donc une nouvelle forme de politique respectant davantage les habitants, c'est-à-dire un système démocratique : « Pour instaurer la paix dans la cité de Pégase, il faudrait que tous les citoyens puissent avoir la liberté d'expression et de religion. [...] Je pense que les citoyens devraient pouvoir choisir leur roi. Ils devraient être consultés et demeurer libres d'exprimer leur opinion sans se sentir menacés par les autorités. » (AD3– 406-407) Il n'est pas étonnant que le système démocratique soit dépeint comme étant le type de gouvernement idéal dans *Amos Daragon*. Le passage des adolescents dans cette cité amène beaucoup de changements. Les hommes-oiseaux appliquent notamment les recommandations données par le groupe : « Les chartes avaient eu un impact significatif dans la reconstruction politique de la ville. » (AD4– 116) Autre transformation importante, ces hommanimaux s'ouvrent au monde et laissent de côté leur racisme, étant même prêts à partager leur culture. Ainsi, il est clair qu'Amos, Béorf,

Lolya et Médousa ont un impact positif sur ce peuple. Outre les icariens, une autre population est grandement affectée par les gestes des quatre compagnons. La vie des luricans, peuplant l'île de Freyja, est complètement transformée grâce aux adolescents. En tuant le griffon qui gardait l'endroit, la jeune équipe incite les luricans à reprendre possession du territoire que la déesse leur a volé. Les jeunes leur permettent de retrouver leur liberté perdue depuis des années : « Ils ont reconquis leur île et chassé la déesse. Aujourd'hui, ils construisent leurs maisons dans la grande plaine et contemplent chaque jour les courses folles des chevaux sauvages. Je crois que ton passage sur l'île a rétabli l'équilibre de leur monde à eux! » (AD3– 404) Ces deux exemples montrent encore une fois que les gestes posés par Amos, Béorf, Lolya et Médousa ont des incidences positives sur plusieurs populations.

Par ailleurs, Amos et ses amis ont tendance à faire ressortir le meilleur en chaque personne. En fait, grâce à leur humanité et leur amitié, les adolescents influencent des êtres du mal à changer pour le bien. D'ailleurs, avant même que les quatre adolescents forment une équipe, Amos et Béorf réussissent à transformer Médousa. Dans le premier tome, cette dernière se trouve aux côtés de Karmakas, le sorcier agissant sous les ordres du dieu Seth. Les gorgones y sont décrites comme étant des êtres maléfiques pour qui « l'amitié et l'amour n'existent pas » (AD1– 183). Dans ce livre, la jeune fille fait croire à Béorf qu'elle l'apprécie pour lui soutirer des informations, puis elle le pétrifie. Cependant, la camaraderie et l'amour de l'hommanimal malgré la trahison de Médousa, poussent cette dernière à changer de camp. Elle développe une grande amitié avec Amos et se joint à lui pour affronter Karmakas. Par la suite, elle n'hésite pas à se sacrifier pour sauver l'homme-ours au nom de ses sentiments pour lui :

Seulement voilà, j'ai compris au fil du temps que l'amitié véritable implique parfois un sacrifice de soi pour l'autre. C'est ce que Béorf m'a appris en regardant mes yeux. Il aurait très bien pu me donner un coup de patte et me tuer avec ses puissantes griffes. Il ne l'a pas fait par amitié pour moi. Même après ma trahison, il est resté fidèle à lui-même, fidèle à ses sentiments pour moi. J'ai connu, avec vous deux, l'amitié. C'est ce qu'il y a de plus beau chez les humains et c'est maintenant à mon tour de faire preuve d'humanité. (AD1– 203)

Cette citation est intéressante, puisqu'elle montre que dans *Amos Daragon*, le concept d'amitié est fortement lié à celui d'humanité. De plus, le discours de la gorgone met l'accent sur l'idée que c'est le béorite qui lui a « appris » ce concept. Le sacrifice du béorite modifie

sa façon de voir les choses. Cela n'est pas sans rappeler l'idée abordée dans le chapitre précédent, selon laquelle la fraternité unissant les jeunes les amène à s'influencer mutuellement. Donc, Béorff et Amos permettent à la gorgone de devenir celle qu'elle est vraiment.

Un autre personnage, le dragon Maelström, change complètement de personnalité grâce aux adolescents. Maelström est l'enfant de Ragnarök, qu'affrontent Amos et Béorff dans le troisième livre, *Le crépuscule des dieux*. En échange de l'or maudit que lui offre le porteur de masques, l'Ancien leur donne un de ses œufs. Comme sa tâche « n'était pas de détruire systématiquement le mal au profit du bien » (AD1– 610), l'élu de la Dame blanche décide de garder l'œuf, croyant pouvoir en faire un allié : « Dans ce gros œuf, il y avait une nouvelle bête en gestation qui serait à sa naissance, ni bonne ni mauvaise. [...] Il allait naître et deviendrait peut-être ami des humains. » (AD1–610) Cependant, lorsque l'œuf de dragon éclot dans le quatrième tome, les espoirs d'Amos s'évanouissent. Aussitôt qu'il les voit, la bête de feu tente de les tuer. Le garçon comprend à ce moment que son maître Sartigan avait raison et que « les dragons sont des créatures maléfiques dans l'âme » (AD2– 88). Toujours dans le même tome, Maelström, alors encore bébé, meurt après un combat avec un griffon, mais est sauvé par Lolya. Cette dernière ressuscite le dragon en lui greffant un cœur humain<sup>23</sup>. Après la chirurgie, la bête a une toute nouvelle attitude. Elle devient l'amie des hommes et apprend même à parler. Considérant la nouvelle personnalité de cette créature, le porteur de masques « pense que Lolya lui a aussi donné une autre âme » (AD2– 262). Dès lors, tout porte à croire que le geste posé par Lolya a rendu Maelström meilleur. Il est intéressant de remarquer que dans le cas de Médousa tout comme celui de Maelström, il est question d'humanité. C'est l'humanité qui permet à ces êtres de devenir amicaux et de changer leur tempérament pour le mieux.

Ainsi, nous remarquons que les adolescents aident de nombreuses personnes au cours de leurs voyages, développant de nouvelles amitiés et s'adjoignant de nouveaux alliés. Effectivement, au fil des événements, beaucoup de personnages en viennent à soutenir Amos dans sa quête. Par exemple, après la défaite de Barthélémy, le roi des Faunes, dont le peuple

---

<sup>23</sup> Dans ce tome, on retrouve le personnage de la sorcière Baya Gaya, qui garde dans un bocal le cœur de son ancien mari qu'elle a assassiné. C'est ce cœur qu'utilise Lolya pour la greffe.

a souffert à cause du chevalier, garantit son appui au magicien des éléments : « Même si Fanon du Chagrin, la flûte mythique des faunes, avait été détruite, le roi assura que ses sujets étaient de tout cœur avec lui dans sa mission de porteur de masques. » (AD4– 226) Pour sa part, le personnage de Yaune-le-Purificateur, qui servait les immortels lors de son vivant, se tourne du côté du héros et l'appuie dans sa quête :

Au cours de ma vie, j'ai été manipulé par les dieux et je suis ici par leur faute. Le seul moyen que j'ai à ma disposition pour donner une leçon à Seth et ses acolytes est de m'assurer que tu réussisses à rétablir l'équilibre du monde, mais surtout, à éliminer les dieux. Nous avons été des adversaires et je ne te demande pas de devenir mon ami, mais pardonne-moi les erreurs que j'ai commises et devenons, pour un instant, partenaires dans ta mission. (AD3– 178)

Ainsi, Yaune passe du statut d'opposant à celui d'adjuvant. La liste des sympathisants du jeune Daragon ne cesse de s'agrandir et plusieurs de ces alliés lui prêtent main-forte dans l'accomplissement de sa tâche. Par exemple, Yaune-le-Purificateur offre sa monture de l'enfer pour lui porter secours lors de son ascension du mont Hypérion. La princesse des sirènes, Firinne, en plus « d'[être] de tout cœur avec [lui] » (AD4– 452), lui donne le trident de son père, le roi, afin de « [l]'aider à terminer [s]a mission » (AD4– 452). Ce bon déroulement laisse entendre que la quête entreprise par le porteur de masques a raison d'être et qu'Amos est en bonne voie de réussir la tâche que la Dame blanche lui a confiée et les buts qu'il s'est fixés lui-même.

## Évolution négative des dieux

Jusqu'à présent, nous avons remarqué que la mission d'Amos progresse bien au fil du cycle et que les jeunes ont un impact positif sur les gens et les peuples qui les côtoient. Toutefois, les divinités suivent un chemin très différent. Nous avons pu remarquer précédemment qu'Amos détruit l'image de perfection habituellement associée aux dieux. En fait, c'est une tendance générale qui s'observe dans l'ensemble de l'œuvre de Bryan Perro.

Tout d'abord, contrairement aux adolescents, les immortels ont une mauvaise influence sur les êtres peuplant la Terre. Dans *Amos Daragon*, les principaux ennemis des adolescents sont les entités célestes, mais deux hommes, Yaune-le-Purificateur et Barthélémy, tiennent également ce rôle. Toutefois, les êtres supérieurs ont une grande part

de responsabilité dans leurs agissements. En effet, ils ont manipulé ces deux hommes afin d'atteindre leurs buts. D'ailleurs, Amos affirme que l'influence des dieux est néfaste pour les mortels : « Tant qu'il y aura des humains assez stupides pour se laisser aveugler par l'or, le pouvoir et les dieux, l'équilibre du monde sera menacé. » (AD4– 208) Cela laisse penser que les mortels sont mieux sans les interventions des entités divines puisque pour assurer leur suprématie, certaines divinités pervertissent des humains et des humanoïdes.

En plus, certaines entités positives, poussées par leur volonté de dominer la Terre, agissent à l'encontre de leur nature bienfaisante. C'est le cas d'Enki, qui avant d'entreprendre sa mission pour devenir le dieu unique, « était d'abord une divinité du bien ayant sombré dans la mégalomanie » (AD2– 621). Freyja est aussi un bon exemple de ce type de comportement. En effet, dans le neuvième tome, la déesse et d'autres êtres célestes du monde positif se tournent vers Seth et approuvent son plan pour soutenir la croisade de Barthélémy. Freyja lui propose même « de former une alliance [...] afin de provoquer le chaos dans le monde des vivants et d'arriver ainsi à éliminer Amos Daragon » (AD3– 596). Fait intéressant, elle forme une alliance sans le consentement d'Odin, son mari : « De la façon dont tu me parles, je comprends qu'il n'est pas très d'accord, fit Seth en ricanant. Voilà donc une raison de plus pour m'allier à sa femme. » (AD3– 596) En fait, ce passage nous apprend que le chef du panthéon nordique, même s'il s'est montré prêt à sacrifier des humains et humanoïdes à certains moments, ne soutient pas systématiquement tous les plans de ses semblables. Par exemple, dans *La grande croisade*, Odin vient en aide à Béorlf lorsque ce dernier tente de convaincre les peuples vikings de s'allier pour combattre les dieux et Barthélémy : « L'assemblée vit alors un grand corbeau borgne se poser sur une poutre fumante du toit. L'oiseau fixa de son œil unique les trois rois, puis poussa un long croassement macabre. Les souverains reconnurent l'avatar d'Odin. » (AD4– 135) L'immortel supporte donc le béorite, même si ce dernier s'oppose aux êtres divins. Cette approbation du dieu laisse penser que la mission de Béorlf est légitime, contrairement à celle des immortels. Ainsi, à l'opposé de Maelström et Médousa, qui sont des créatures originellement mauvaises qui finissent par faire preuve de bonté, Freyja et Enki œuvraient du côté du bien, mais choisissent par la suite une autre voie. L'opposition entre les dieux du bien et ceux du mal énoncée dans notre premier chapitre paraît beaucoup moins évidente ici et tend à se nuancer au fil du cycle.

## La crainte des divinités

Par ailleurs, l'attitude des dieux envers le héros de Bryan Perro change, à mesure que leur perception du garçon se modifie. Au début, les immortels ne considèrent pas Amos comme étant une réelle menace. Dans *Porteur de masques*, il est possible de remarquer que Seth, « le dieu de la Jalousie et de la Traîtrise » (AD1– 173), ne fait pas grand cas du magicien des éléments : « Il est encore très peu puissant et il ne possède, en vérité, que peu de pouvoirs. Élimine-le rapidement ainsi que sa ridicule armée. » (AD1– 174) Cette citation montre clairement que la divinité croit que Karmakas, son serviteur, n'aura aucun problème à affronter le fils de Frilla et d'Urban Daragon. Cependant, celui-ci réussit à se débarrasser de Karmakas et ainsi à déjouer les plans de la déité à tête de serpent. De même, dans le deuxième tome, deux entités célestes tentent de prendre le contrôle de la planète et font l'erreur de penser qu'Amos ne leur fera pas obstacle. En effet, dans ce livre, Amos, qui se trouve à Braha, la cité des morts, se fait manipuler par les immortels. Seth veut l'utiliser afin qu'il « provoqu[e] la destruction complète du monde » (AD1– 356) en ouvrant un passage entre le monde des vivants et celui des morts, et le Baron Samedi « compte sur [s]on échec à Braha » (AD1– 358) pour dominer la Terre. Cependant, l'élu de la Dame blanche trouve un moyen de se sortir de cette situation et de contrecarrer les machinations de ses adversaires.

À la suite de ces échecs, la prétention dont les divinités font preuve au début du cycle laisse place à l'insécurité. Les dieux s'aperçoivent qu'ils ont sous-estimé le magicien des éléments. Ce changement d'attitude se perçoit notamment chez le Baron Samedi, alors que ce dernier fait part de ses inquiétudes au sujet d'Amos à Ragnarök, sa bête de feu : « Oui, c'est bien lui qui me préoccupe, affirma le dieu. Il est imprévisible. Ce garçon est arrivé à déjouer tous les plans de Seth et à m'enlever Kur, mon dragon noir. » (AD1– 579) À mesure que le temps passe, les êtres divins comprennent qu'il est une véritable menace à leur existence : « Nous voyons évoluer depuis trop longtemps déjà le jeune Amos Daragon et nous croyons qu'il possède les aptitudes nécessaires pour éliminer tous les dieux. » (AD3– 595) À l'évidence, ils ont de plus en plus d'estime pour l'élu de la Dame blanche. Ils réalisent qu'ils n'auraient pas dû remettre en question ses pouvoirs. Ils doutent même d'être en mesure de l'arrêter.

À ce propos, on constate que la quête et les motivations des divinités se sont transformées. En effet, alors que dans les premiers romans, les dieux désirent d'abord et avant tout gouverner la planète et acquérir plus de pouvoirs, la crainte de se faire évincer incite ces personnages à redéfinir leur mission première. Cela les pousse à adopter une attitude défensive, concentrant leurs efforts sur leur survie, plutôt que sur leurs projets de domination. C'est précisément parce qu'elle souhaite se débarrasser du garçon que Freyja s'allie à Seth et appuie Barthélémy, alors en possession de la Toison d'or qui donne l'invulnérabilité à quiconque la porte. Beaucoup de divinités du bien et du mal vont appuyer le chevalier, convaincues qu'Amos périra en essayant de l'arrêter. De plus, dans *La fin des dieux*, les entités supérieures, en désespoir de cause, proposent à Amos de devenir l'un des leurs et de régner sur la Terre. Ainsi, il est évident que vers la fin du cycle, constatant l'ascension inévitable du jeune héros, elles perdent confiance en leurs propres moyens.

Les motivations des entités divines nous révèlent également qu'elles se laissent souvent porter par leurs sentiments négatifs. De ce fait, il leur arrive de faire le mal autour d'elles, comme lorsqu'Enki, en colère contre ses semblables du panthéon sumérien lui ayant « refus[é] le titre tant convoité de dieu unique » (AD2- 449), décide de les punir ainsi que leurs fidèles en lançant sur la Terre dix plaies qui déciment des villes et villages entiers. La rage qu'il éprouve motive ses gestes. Freyja a une conduite semblable. En effet, un différend éclate entre la déesse et Odin, en raison d'un collier que le dieu du panthéon nordique accuse la déesse d'avoir volé. Ces médisances<sup>24</sup> à son sujet incitent Freyja à lancer un sort sur les hommes-ours. Elle est prête à exterminer tout un peuple en raison de son conflit avec Odin : « Pour se venger d'Odin, Freyja jeta une malédiction sur les béorites en faisant mourir leurs enfants dès le berceau, condamnant ainsi cette race à une extinction certaine. » (AD2- 10) Les divinités n'arrivent donc pas à maîtriser leurs humeurs. Ainsi peut-on dire que, contrairement au jeune Daragon, elles n'améliorent pas cette facette de leur personnalité.

Au terme de ce chapitre nous constatons que les éléments en apparence contradictoires énoncés dans nos deux premières parties sont en réalité complémentaires. En fait, nous avons vu que leur évolution amène justement les jeunes à améliorer les attributs

---

<sup>24</sup> En fait, c'est Loki qui a tout manigancé et la déesse n'a rien volé.

« divins » dont il a été question dans notre première section. Ils se servent de ces caractéristiques et de l'autorité qu'elles leur confèrent pour rétablir l'équilibre et même pour propager des valeurs humaines telles que la tolérance et le respect. Ainsi peut-on dire que ces pouvoirs divins sont nécessaires au bon déroulement de leur mission. L'humanité des protagonistes se répercute sur de nombreux personnages et cela les amène à se transformer, comme c'est le cas de Médousa. Ainsi, les jeunes engendrent le changement et laissent entrevoir un nouveau monde. Ce chapitre nous a permis de voir par ailleurs que certaines frontières sont poreuses. Nous avons pu remarquer que le bien et le mal sont parfois difficiles à identifier. En effet, malgré les catégories bien marquées dans *Amos Daragon*, aucun être n'est que bon ou que mauvais. L'évolution des jeunes protagonistes montre que leur mission progresse bien et qu'ils ont tout pour réussir à anéantir les immortels. Surtout, les éléments présentés ci-dessus laissent penser que les quatre compagnons pourraient être de bons dieux, différents de leurs prédécesseurs. Qu'en est-il justement de l'état final des héros. Est-ce fondamentalement leur humanité qui les définit et explique leur victoire? Qu'en est-il de leurs attributs divins? Sont-ils ni plus ni moins reniés au seul profit de leur « âme humaine »? En quoi consiste le « nouveau monde » qu'ils contribuent à instaurer? C'est ce que nous examinerons dans le prochain chapitre.

## Chapitre 4. Les adolescents : des êtres hybrides à l'image d'un monde équilibré

Les chapitres précédents ont montré que les adolescents sont des personnages particuliers, voire contradictoires, ce qui contribue à maintenir le mystère autour de la fin de l'œuvre de Bryan Perro. Alors que les éléments vus dans le premier chapitre invitent à nuancer le statut des jeunes héros et à interroger l'issue de leur mission (ne risquent-ils pas de simplement supplanter les dieux?), les deux chapitres suivants montrent que l'humanité des personnages contribue autant que leurs pouvoirs divins à la progression de leur quête. Dans ce chapitre final, nous tenterons de voir ce que la mission des quatre amis et sa conclusion nous apprennent ultimement sur les quatre jeunes. Nous remarquerons aussi que la fin du cycle déjoue les attentes qui ont été créées au fil des romans.

### L'anéantissement des dieux

#### Une quête entre le bien et le mal

Jusqu'à présent, notre analyse a surtout fait ressortir les qualités des adolescents et leur bonté. Toutefois, nous avons pu remarquer que la distinction entre le bien et le mal n'est pas toujours évidente. Par exemple, si Amos revendique son humanité et refuse d'être considéré comme un dieu, l'humanité n'est pas garante de valeurs ou de comportements si positifs. Nous n'avons qu'à penser à la guerre que Barthélémy déclenche afin d'anéantir tous les humanoïdes pour la simple raison qu'ils sont différents. Lors de cette bataille, Barthélémy dit représenter le pôle positif et voit ses adversaires comme des êtres maléfiques, des créatures dont il faut se débarrasser. Cependant, c'est plutôt Bathélémy et ses hommes qui font le mal en s'attaquant à des êtres innocents, qui « ne méritent pas de mourir sous prétexte qu'ils sont différents » (AD3– 182), alors qu'Amos et les humanoïdes sont du côté du bien. Ainsi, il semble que dans cette œuvre, « le bien et le mal [soient] sans doute une question de point de vue » (AD3– 182).

De plus, nous pouvons dire que ces deux extrêmes se côtoient chez les personnages de Bryan Perro : « Il [Amos] savait qu'il existe toujours un peu de bien dans le cœur des êtres

méchants. Le contraire était aussi possible! » (AD2– 212) Cette règle s’applique également aux quatre jeunes. En effet, même si les actions d’Amos et de ses amis ont des répercussions positives sur de nombreux peuples, il n’en reste pas moins que leur parcours les conduit parfois à faire du mal et à avoir recours, tels les personnages de folklore, à « [d]es procédés souvent à la limite de la malhonnêteté<sup>1</sup> » pour atteindre leur but. Notre étude a présenté les valeurs humaines des protagonistes comme étant les principales différences entre eux et les dieux. Cependant, les adolescents ne respectent pas toujours les idéaux qu’ils préconisent.

Revenons sur certains éléments mentionnés précédemment. Nous avons entre autres souligné qu’Amos possède une vivacité d’esprit exceptionnelle ce qui lui permet de déjouer et même de tromper ses opposants pour atteindre ses objectifs. Or, il faut reconnaître que cela n’est pas très différent de la façon dont les dieux manipulent certains individus pour accomplir leur plan. De plus, Amos, Béorf, Lolya et Médousa combattent et parfois tuent des hommes et des humanoïdes au cours de leur aventure. Dans le quatrième tome, Skidbladnir fait comprendre au porteur de masques et à l’hommanimal que leurs actions ne sont pas si différentes de celles des dieux et qu’eux aussi créent des victimes en tentant d’accomplir leur quête : « Toi-même n’as-tu pas tué des gobelins? Un dragon? Et Béorf n’a-t-il pas éliminé plusieurs gorgones à Bratel-la-Grande? » (AD2– 188) À cela, Béorf réplique qu’ils ont « répond[u] à l’agression par la violence parce qu[’ils] n’av[aient] pas le choix ». (AD2– 188) Ainsi, les adolescents font preuve de violence et piègent des individus, alors qu’ils prônent la liberté, le respect et la tolérance. Il y a ici une certaine contradiction au plan des valeurs des personnages. En effet, les jeunes posent des gestes qui ressemblent étrangement à ceux commis par les divinités, ces êtres qu’ils critiquent avec tant de vigueur. Bien sûr, les protagonistes cherchent, en agissant de la sorte, à libérer les peuples de la Terre. C’est au nom du bien qu’ils font du mal. Il reste que le cycle présente « une situation paradoxale dans laquelle le mal peut être juste<sup>2</sup> ».

---

<sup>1</sup> Catherine Rondeau, « Le règne du merveilleux : Une exploration théorique et photographique de l’univers des contes », mémoire de recherche présenté comme exigence partielle de la maîtrise en communication, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2009, f. 101.

<sup>2</sup> *Id.*, Catherine Rondeau cite ici Csilla Kemenczei. Csilla Kemenczei, «Travail avec les contes populaires et mythologiques dans le processus d’individuation », dans *Jung SBPA*, [s. d.], [en ligne]. <http://www.jung-sbpa.be/?q=node/23>.

Plusieurs événements expliquent que les adolescents fassent parfois preuve de virulence à l'égard des immortels. C'est le comportement des dieux qui conduit Amos à redéfinir sa quête et à tout tenter pour les arrêter. Ainsi, face aux divinités, Amos ne cherche pas à s'inspirer des valeurs de tolérance et de fraternité qu'il prône et tente de transmettre aux autres peuples. Si éliminer, voire tuer les dieux s'inscrit en opposition avec les idées que véhiculent les jeunes, ces gestes ont pour objectif principal d'aider l'ensemble des habitants de la Terre. Bien que le but de leur mission soit louable, cela prouve tout de même que les quatre compagnons ne sont pas que des êtres du bien, comme le font remarquer les brisings<sup>3</sup> au sujet d'Amos : « Parce qu'il est porteur de masques, déclarèrent les femmes. Il n'est pas du côté du bien ni du côté du mal, il est entre les deux. » (AD2– 164) Nous pourrions ajouter que si Amos est entre les deux, c'est qu'il ne peut être associé à une seule de ces catégories.

Ainsi donc, tous ces éléments confirment encore une fois l'idée que les personnages, et plus particulièrement les héros, possèdent des facettes contradictoires. La quête des adolescents et le paradoxe qu'elle implique au plan des valeurs des jeunes contribuent donc à semer le doute sur les moyens mis en œuvre pour réussir la quête et sur la situation finale du cycle.

### Le retour de l'équilibre

Même si la réponse au déséquilibre n'est pas évidente, Amos parvient à accomplir sa quête. Dans ce chapitre, nous observerons, ce que Vincent Jouve nomme la « performance », c'est-à-dire la « phase d'accomplissement de l'action<sup>4</sup> », et la phase de « sanction ». Nous verrons si le résultat de la quête correspond au but poursuivi par cette dernière. Nous avons constaté dans notre troisième chapitre que le porteur de masques a acquis, au fil de ses aventures, le « savoir-faire » et le « pouvoir-faire » essentiel à la réussite de sa mission. Ainsi, le garçon, avec l'aide des trois autres élus, trouve un moyen d'éliminer progressivement les êtres célestes au profit d'une forme de divinité capable de respecter la vie sur la planète. Les magiciens veulent « donner vie à ce monde » (AD4– 627) pour qu'il soit autonome. Pour ce faire, ils forment un noyau terrestre en combinant leurs pouvoirs sur

---

<sup>3</sup> Ce sont les « gardiennes du collier de Brisngamen » (AD2– 668).

<sup>4</sup> Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, Paris, Presses Universitaires de France (Écriture), 2001, p. 83.

les éléments, dans lequel ils placent l'âme de la Dame blanche<sup>5</sup> afin de lui « redonner une nouvelle vie » (AD4– 623). Ainsi, cette entité accordera elle-même la force nécessaire à la nature pour qu'elle s'épanouisse : « De cette façon, la grande déesse se matérialisera au centre de sa création et laissera aux mortels le soin de préserver ses richesses. » (AD4– 628) Dès lors, la nature n'aura plus besoin des dieux pour être régulée, car la déesse suprême s'en chargera elle-même. Avec cette solution, les immortels sont donc condamnés à perdre peu à peu l'emprise qu'ils ont sur les humains et humanoïdes : « Immortels, mais sans pouvoirs, ils ne pourront que regarder le monde évoluer sans eux. » (AD4– 628) Les habitants de la Terre vivront désormais librement. Cette situation permettra à la planète et à ses habitants de s'autogérer.

Dans les dernières pages du douzième tome, après avoir libéré l'âme de la Dame blanche, cette dernière s'adresse aux porteurs de masques et pose un regard critique sur l'aboutissement de leur mission. Ont-ils vraiment réussi à accomplir la tâche qu'elle leur avait confiée? Ont-ils comblé ses attentes? Cet épisode correspond à la « sanction » définie par Vincent Jouve comme étant la phase où est jugée la légitimité de la quête des personnages et « [d]es valeurs qui [la] sous-tendent » en comparant notamment le but de la mission et son résultat<sup>6</sup>. En fait, l'évaluation de la déesse suprême atteste de la réussite des magiciens des éléments. Lors de la rencontre finale avec ses élus, elle tient un discours très élogieux à leur égard. Elle exprime toute la fierté qu'elle éprouve pour ces jeunes gens qui ont été dignes de l'espoir qu'elle avait placé en eux. La Dame blanche montre alors sa foi en ses protégés et en l'être humain : « L'indigne puissance des dieux fera place à la sagesse des hommes, et ma création ne s'en portera que mieux. » (AD4– 631) La déesse voit donc les mortels comme étant supérieurs aux immortels.

### Une solution inattendue

Même si la déesse suprême se montre satisfaite du travail accompli par les porteurs de masques, la fin reste surprenante. D'abord, à plusieurs moments, les romans laissent penser que pour rétablir l'équilibre sur la planète, les magiciens des éléments devront

---

<sup>5</sup> Ils ont libéré son âme en brisant une statue de la déesse, puis en détruisant une sphère qui contenait son âme.

<sup>6</sup> Vincent Jouve, *Poétique des valeurs*, *op. cit.*, p. 83.

« affronter directement » (AD4–443) les immortels. Même Éoraki, un porteur de masques, croit que c’est de cette façon qu’ils réussiront leur mission, comme il le dit lors de la rencontre avec les autres élus de la Dame blanche : « Que faisons-nous?, interrompit Éoraki. Il n’y a rien ici! Pas de dieux à combattre, pas d’armée à vaincre. » (AD4– 619) D’ailleurs, ce n’est que dans le dernier tome qu’Amos réalise qu’un affrontement direct avec les divinités se solderait inévitablement par un échec. Dans *La fin des dieux*, Sartigan explique à son élève qu’il ne pense pas qu’il puisse gagner contre les entités célestes dans un combat : « Après tout, tu n’es qu’un simple mortel! Oui, un mortel doté de pouvoirs prodigieux certes, mais qui n’arrivera jamais à les éliminer! C’est vrai! Dis-moi, pourrais-tu faire disparaître à jamais un seul dieu à partir de la maîtrise des éléments? Non, c’est tout à fait impossible... » (AD4–443) Dans ce même dialogue, le maître dit à Amos qu’il doit probablement « leur opposer une nouvelle force » (AD4– 443). Ce n’est qu’à partir de ce moment que des indices laissent penser qu’il existe une autre façon de vaincre les immortels que celle des affrontements guerriers utilisée tout au long du cycle.

Par ailleurs, Amos ne réussit pas tout à fait à éliminer les immortels comme il s’en est donné la mission. En vérité, lui et les autres magiciens des éléments parviennent à trouver une solution qui privera lentement les dieux de leur influence, sans pour autant les anéantir. Les immortels seront condamnés à « éprouv[er] de l’ennui pour l’éternité » (AD4– 628). Dès lors, il est possible de se questionner sur la justesse du but que s’était donné Amos, car « [c]’est en effet à ses résultats que se jugent un parcours et les valeurs qui le sous-tendent<sup>7</sup>. » Comme il n’élimine pas vraiment les dieux, est-ce dire qu’il ne poursuivait pas la bonne quête?

En fait, l’idée de faire progressivement perdre leur pouvoir 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 supérieures. D’autre part, cette finale est plus équilibrée que celle suggérée au fil de la lecture du cycle, et qui consiste à anéantir totalement les dieux.

---

<sup>7</sup> *Id.*

En effet, faire disparaître ces êtres, qui participent tout de même à l'équilibre présent, aurait probablement créé un bouleversement sur la Terre, puisque la planète et ses habitants sont encore dépendants d'eux. À la fin, ce que les porteurs de masques réussissent à accomplir, c'est instaurer un nouvel ordre mondial, qui va graduellement prendre la place de l'ancien, en laissant le temps aux humains et humanoïdes de s'adapter à ces changements. Cette fin est donc moins radicale.

Comme nous l'avons vu précédemment, Amos et ses amis prônent l'idée que les humains et humanoïdes n'ont pas besoin des dieux pour exister. Toutefois, il ne faut pas oublier que les mortels sont en partie responsables du pouvoir accordé aux êtres célestes. En effet, puisqu'ils prient et croient en leurs dieux, cela rend ces derniers plus influents. Comme le prouve la réaction des béorites d'Upsgran lorsque le jeune Daragon leur annonce qu'Odin va éventuellement disparaître, cette relation particulière entre croyants et divinités ne sera pas facile à changer : « Nous, les béorites, sommes les enfants d'Odin, c'est lui qui nous a créés et nous sommes de loin sa race préférée!, fit l'hommanimal, troublé. Cela veut dire qu'à cause de toi, nous n'avons... nous n'avons plus de dieu?! Tu as trahi Odin<sup>8</sup>?! » Cette citation, tirée du premier tome du *Sanctuaire des Braves*, montre bien que le béorite n'est pas heureux, et qu'il est même effrayé à l'idée de ne plus avoir de divinité. Ainsi, les mortels doivent modifier leurs pratiques s'ils veulent un jour se libérer de l'influence des dieux. De nombreux exemples montrent que les humains ou humanoïdes peuvent évoluer et créer un nouveau monde dans *Amos Daragon*<sup>9</sup>. Il ressort des romans de Bryan Perro l'idée que l'homme est capable de transformer le monde, comme l'exprime d'ailleurs la Dame blanche : « Vous êtes la preuve vivante qu'il est possible pour les humains de changer le monde et de lui donner un nouveau visage. » (AD4– 631). Cette conviction est valorisée dans les œuvres de *fantasy*<sup>10</sup>. Toutefois, pour y arriver, les mortels doivent également être prêts à se transformer eux-mêmes. En fait, si les immortels ne sont pas nécessaires à leurs vies, c'est qu'ils possèdent tous en eux une source inépuisable de puissance, c'est-à-dire l'éther : « Il ne

---

<sup>8</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves I*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2011, p. 59.

<sup>9</sup> Voir chapitre 3.

<sup>10</sup> Mats Lündun, *La fantasy*, Paris, Ellipses (Réseau/genres registres), 2006, p. 96.

sert donc à rien d'explorer, d'escalader, de plonger et de creuser, car toute la force dont nous avons besoin pour accomplir de grandes choses se trouve en nous. » (AD4– 371)

Nous voyons une différence significative entre la vraie finale d'*Amos Daragon* et celle qui était annoncée. En effet, le porteur de masques n'élimine pas réellement les dieux. Cette distance entre le but que s'était donné Amos et le résultat final permet de revenir sur le caractère contradictoire des adolescents. S'ils sont capables à la fois de violence et de bonté, au terme du cycle, les jeunes voient l'humanité l'emporter sur les sentiments négatifs. Après tout, Amos est présenté comme un modèle à suivre. Imparfait certes, mais tout de même un modèle. Il est donc logique qu'il réussisse à trouver un moyen de respecter ses propres valeurs.

## De nouveaux dieux?

### L'ouverture des frontières

D'autres changements s'observent au terme du cycle en regard de ce qui était annoncé ou suggéré. Par exemple, le héros de Bryan Perro ne devient pas une divinité, même s'il acquiert au cours de ses aventures des capacités exceptionnelles. Nous avons vu au troisième chapitre qu'Amos refuse de devenir un dieu et revendique son humanité. Régner sur les êtres de la planète, à l'instar des dieux, aurait été à l'encontre des valeurs qu'il véhicule, telles que l'égalité et la tolérance. Toutefois, il faut souligner qu'Amos et les trois autres porteurs de masques se voient confier certaines tâches qui étaient à l'origine du ressort des entités célestes. Par exemple, la Dame blanche demande à ses disciples d'être les « gardiens de [s]a création » (AD4– 631). Cela montre encore une fois que le statut du garçon relève de l'entre-deux.

Ainsi, à la fin des douze romans Amos, Béorf, Lolya et Médousa ne sont pas des dieux. Mais peut-on réellement dire qu'ils sont des humains? Il semble que non, puisque comme nous l'avons vu dès notre premier chapitre, Amos et ses amis dépassent ce statut. S'ils ne sont ni des divinités ni des hommes, que sont-ils exactement? Le jeune Daragon est un humain, mais il possède des pouvoirs magiques. Médousa est une gorgone, donc inhumaine, mais possède des valeurs humaines, tout comme Lolya qui est une sorcière. Béorf

est à la fois un homme et un animal. De ce fait, il nous apparaît que d'un côté ils ressemblent aux dieux, mais que de l'autre leur humanité reste très importante. Somme toute, nous croyons qu'il est juste de dire que ce sont des êtres hybrides, qui ne peuvent appartenir à une seule catégorie.

D'après ce qui précède, nous pouvons affirmer que ce qui réunit les quatre amis est leur humanité, les valeurs humaines qui les animent. Malgré leur hybridité et leurs différences, ils forment un groupe uni. Cette idée se retrouve d'ailleurs dans la constitution de l'équipe, qui comporte autant de personnages féminins que masculins et le même nombre d'humanoïdes que « d'humains ». Cette vision de leur bande comme un tout équilibré est présente à la fin du douzième tome, alors qu'Amos explique que ses compagnons symbolisent les éléments nécessaires à l'équilibre : « Béorf est fort comme le roc, Médousa est une gorgone de mer, Lolya est consumée par le feu de l'amour et moi, tout comme l'air, je me faufile à travers les difficultés. » (AD4– 616) S'ils incarnent chacun un élément, peut-être l'éther, qui est l'élément reliant tous les autres ensemble, correspond-il finalement aux valeurs humaines qui les rassemblent.

Les adolescents ne sont toutefois pas les seuls êtres à transcender les frontières. À l'image des jeunes, de nombreux humanoïdes font preuve d'humanité. En effet, plusieurs exemples prouvent qu'elle n'est pas réservée qu'aux hommes. Nous pouvons notamment songer à Maëlstrom le dragon, dont il a été déjà question précédemment ou encore à Minho le minotaure. Ce dernier montre sa sensibilité dans *La colère d'Enki*, lorsque Koutoubia, un homme qui guidait le groupe vers la tour d'El-Bab, meurt des suites des plaies d'Enki : « Minho, tête basse et l'air affligé, regarda Amos déverser des rivières de larmes sur le corps du jeune guide. » (AD2– 617) Le sort du jeune homme ne laisse pas le minotaure indifférent. Toutefois, il serait faux de croire que tous les humanoïdes peuvent ressentir ce genre d'émotion. En effet, certains, tels que les bonnets-rouges, ne connaissent pas la compassion. Ces êtres massacrent des innocents et les tiennent prisonniers pour les vendre comme esclaves sans aucun remord ou scrupule.

D'un autre côté, plusieurs humains ne font pas preuve de bonté ou de sollicitude. En effet, nombreux sont ceux qui se laissent influencer par leur convoitise ou leurs préjugés, comme en témoigne le passage où le roi Ourm le Serpent rouge demande à Médousa de faire

partie de ses légions. Dans cet exemple, le roi cherche à utiliser la jeune fille afin de l'aider lors de ses conquêtes : « La gorgone déclina poliment l'offre du monarque en regrettant que les humains, à l'image des gorgones, ne soient pas des créatures de paix et d'harmonie. » (AD2– 368) De plus, il est mentionné dans le deuxième tome que la race des Anciens, c'est-à-dire les dragons, a été exterminée par les hommes : « Les humains, avides de richesses, ont massacré les Anciens pour les voler. » (AD1– 357) Un autre cas encore plus flagrant est celui du chevalier Barthélémy, qui considère les humanoïdes comme des êtres bien inférieurs ne méritant pas de vivre et qu'il cherche à éradiquer.

De telles attitudes sont condamnées dans *Amos Daragon* même si la promotion des valeurs humaines reste difficile à réaliser, même pour les héros. Selon Viviane Bergue, dans les romans de *Fantasy*, l'homme « [...] tient une place essentielle dans le monde, place qu'il doit cependant partager avec ses semblables et les autres êtres vivants. Sa liberté ne peut donc s'exercer sans limites [...] »<sup>11</sup>. Cette citation nous amène à croire que l'équilibre recherché est principalement lié à la tolérance dans *Amos Daragon*. En effet, à de nombreux moments, les jeunes réussissent à rétablir l'équilibre chez des peuples en propageant cette valeur.

Ainsi, à la fin du cycle, les adolescents ne sont ni totalement des dieux, ni totalement des humains. Même si le monde d'*Amos Daragon* paraît de prime abord segmenté entre plusieurs catégories, telles que les bons et les méchants, les opposants et les adjuvants, les divinités et les mortels, l'univers créé par Bryan Perro n'est donc pas fixe et homogène. À l'image du petit groupe d'amis, certains personnages possèdent plusieurs facettes à leur personnalité et réussissent à changer. Les quatre adolescents illustrent précisément l'idée que les contraires, les divergences ne s'opposent pas toujours, mais tendent souvent à se compléter. Par conséquent, nous pouvons affirmer qu'ils annoncent et même représentent le nouvel équilibre mondial recherché par la Dame blanche, c'est-à-dire un monde où la diversité et l'hybridité sont essentielles à l'harmonie.

---

<sup>11</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, [s. l.], CreateSpace, 2015, p. 331.

## Conclusion

Notre étude sur l'œuvre de Bryan Perro nous a amenée à explorer son univers et, plus particulièrement, les personnages qu'il a créés. Notre analyse a principalement fait ressortir les caractéristiques d'Amos, de Béorf, de Lolya et de Médousa, et celles des dieux présentés. Nous avons réalisé que les quatre héros sont des êtres dont la personnalité comporte plusieurs facettes contradictoires, si bien qu'il est difficile de dire avec certitude quelle est leur nature véritable (humains, dieux, humanoïdes). Dès lors, nous cherchions à voir si cette ambiguïté pouvait affecter la quête d'Amos. En effet, en raison des attributs surnaturels et quasi divins d'Amos, le jeune héros ne risquait-il pas de reproduire le comportement des dieux, responsables de l'état de déséquilibre affectant le monde et ses habitants? Or, nous avons vu que ces caractéristiques se révèlent finalement essentielles à la réalisation de la quête. Les différentes facettes se montrent en fait complémentaires. Pour cette raison, nous croyons que les quatre adolescents annoncent d'une certaine façon le nouvel équilibre mondial fondé sur la possibilité de rassembler ce qui est différent. Amos, Béorf, Lolya et Médousa incarnent bien cette idée, autant par leur hybridité que par l'éclectisme de leur groupe. L'équilibre semble ainsi correspondre à l'idée que la diversité crée l'unité.

Au fil de notre étude, nous avons cherché à dégager les catégories en jeu au sein du monde de la fiction et à voir de quelle façon elles s'articulent et évoluent. Nous avons d'abord cherché à montrer comment une dualité est très présente dans l'univers de la fiction et plus particulièrement chez les protagonistes. Les ressemblances entre les adolescents et les dieux nous ont permis de voir, dans le premier chapitre, que les quatre amis sont plus que des humains, autant sur le plan physique que mental, ce qui permet de les qualifier de surhommes. Leur intelligence supérieure, de même que leurs pouvoirs magiques laissent même penser qu'ils sont des entités divines, ou qu'ils ont tout pour en devenir. Toutefois, Amos, Béorf, Lolya et Médousa s'accrochent à leur humanité comme l'a montré le deuxième chapitre. Si bien que de leur point de vue, ils sont des mortels. D'ailleurs, ils condamnent les actions et les motivations des dieux, qui vont à l'encontre des valeurs humaines qu'ils prônent, telles que l'amitié, le respect, la tolérance et l'égalité. De plus, ils croient fermement que les mortels n'ont pas à se soumettre aux divinités et qu'ils peuvent être maîtres de leur vie et de leur

destin. Les protagonistes veulent non seulement s’émanciper des immortels mais choisissent même de les combattre. En cela, ils se différencient fortement des immortels.

Le troisième chapitre a permis d’observer comment les compagnons réussissent peu à peu, à lier leur divinité et leur humanité, et ce faisant à rétablir l’équilibre autour d’eux. Comme ce sont des êtres en formation qui apprennent de leurs erreurs, les jeunes héros évoluent autant sur le plan physique que psychologique et deviennent de plus en plus puissants. Cette domination progressive annonce l’anéantissement des dieux et leur remplacement par les adolescents.

Si l’issue de la mission est prévisible, dans la mesure où les héros surmontent les épreuves qui parsèment leur chemin et suivent en cela le destin des protagonistes de la *fantasy*, une différence notable s’observe entre la solution au déséquilibre choisie par Bryan Perro et celle qui était au départ annoncée. En fait, ce contraste entre ce qui aurait pu arriver (la destruction des dieux et leur remplacement par Amos et ses amis) et ce qui est arrivé (réinstaurer la Dame blanche au centre de sa création) fait encore une fois ressortir la complexité des adolescents et de la situation finale. Amos et ses amis réussissent à échapper à la logique guerrière des dieux et des humains. À la fin de son aventure, le jeune héros n’est ni un dieu ni un humain. Avec ses amis, il représente un équilibre construit sur l’hybridité et la diversité, conditions d’une nouvelle unité.

Ainsi, le cycle original de Bryan Perro se termine sur une note d’espoir, laissant présager un avenir meilleur. Le douzième tome se conclut en annonçant le commencement de quelque chose d’autre. D’ailleurs, le dernier chapitre s’intitule « Le début d’une nouvelle aventure » (AD4– 635). Maintenant débarrassés de la domination des dieux mais engagés dans une entente avec la Dame blanche, les mortels peuvent vivre librement, en harmonie. Il est intéressant de constater qu’Amos se retrouve avec une autre quête, celle de veiller à « maintenir l’équilibre qu[’il] v[ient] à l’instant de créer » (AD4– 631). Une fois terminée, sa mission se voit aussitôt relancée et redéfinie. Comme le souligne Viviane Bergue à propos de la *fantasy*, « [i]nachevée, toujours à achever, se répétant, prenant de nouvelles formes, se donnant de nouveaux objets, la quête ne cesse de renaître<sup>1</sup>. » Cette ouverture créée à la fin

---

<sup>1</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, [s. l.], CreateSpace, 2015, p. 156.

du cycle de Bryan Perro a justement permis à l'auteur de poursuivre les aventures du porteur de masques dans sa trilogie, *Le Sanctuaire des Braves*. Dans ces trois tomes se déroulant après le retour de l'équilibre, la nature d'Amos demeure problématique. Le jeune héros perd ses pouvoirs magiques, mais il devient officiellement un dieu : « Grâce à la malédiction de Béhémoth et de Léviathan, vous êtes devenu un immortel. Aussi, vous êtes bel et bien glorifié par un peuple et vos pouvoirs sont surnaturels! C'est officiel, vous êtes désormais considéré comme un dieu<sup>2</sup>! » Le jeune Daragon se trouve donc encore une fois écartelé entre les hommes et les divinités mais de façon différente que dans le cycle initial. Le monde des dieux lui est refusé, en raison de son « passé de porteur de masques<sup>3</sup> » et il ne peut appartenir au monde des vivants en raison de sa divinité. Cette trilogie présente un Amos Daragon différent. Ayant perdu ses repères, le héros est confus et tourmenté. Il ne sait alors plus qui il est, ni ce qu'il est. Amos, à l'image du monde qui change à la suite de la mission des porteurs de masques, cherche une nouvelle voie. Il cherche son équilibre. En effet, même si les magiciens des éléments ont réussi leur mission et libéré la planète de l'emprise des dieux, cette dernière doit s'adapter aux changements, se reconstruire. Cela explique le climat instable<sup>4</sup> dans lequel prennent place les aventures de cette trilogie. Dans ces trois livres, la tolérance et l'hybridité demeurent essentielles à l'équilibre de l'univers. D'ailleurs, la solution pour protéger le monde et son équilibre semble résider dans l'entraide et l'unification<sup>5</sup>. En effet, c'est avec l'aide des autres porteurs de masques et de plusieurs alliés qu'Amos réussit à mettre fin au chaos. Cette période de bouleversements et de remises en question a permis à la planète et au héros de Bryan Perro de se transformer.

*Amos Daragon* met en scène des personnages qui passeront de l'enfance à l'adolescence. Cette œuvre promeut plusieurs valeurs telles que l'égalité et le respect. Elle porte aussi sur certains sujets et thèmes, tels la recherche de soi, l'amitié et le suicide, ainsi

---

<sup>2</sup> Bryan Perro, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves III*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2012, p. 141.

<sup>3</sup> *Id.*

<sup>4</sup> Dans *Le Sanctuaire des Braves*, l'anarchie règne notamment en enfer, de même que dans la ville de Berrion aux prises avec une révolte populaire et l'attaque des lémures.

<sup>5</sup> Le Sanctuaire des Braves est « une porte entre les mondes » et sert justement de lien entre les différents continents et même entre les esprits « défenseurs de l'équilibre ». Bryan Perro, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves III*, *op. cit.*, p. 168.

que les thèmes du « regard des autres » et les « relations avec ses pairs<sup>6</sup> » présents dans la littérature jeunesse. Si l'univers de Bryan Perro interpelle le monde actuel, ses défis et tensions, il renvoie aussi aux préoccupations de l'adolescence. Dans ce cycle de *fantasy* jeunesse, Médousa a un physique particulier, voire effrayant, mais ses amis l'acceptent malgré ses différences et Béorff éprouve des sentiments amoureux à son égard et la trouve jolie. Selon Ariane Maheux-Tremblay, dans les romans pour adolescents, « le héros ou l'héroïne noue de nouvelles amitiés ou découvre l'amour parce qu'apparaît un personnage qui l'apprécie et le/la trouve beau ou belle. Ainsi, l'adolescent ou l'adolescente finit par s'habituer à l'idée d'être une personne belle, voire désirable, intéressante, ayant quelque chose à offrir<sup>7</sup>. » Il est possible de comprendre que le regard de l'autre incite le personnage à se voir différemment. Dans le cas qui nous intéresse, l'insécurité de Médousa ne concerne pas véritablement son physique, mais bien sa nature maléfique. Béorff pousse donc la gorgone à se percevoir autrement que comme une vilaine créature. Le thème de l'amour, qui est aussi souvent traité en littérature jeunesse, est incarné par Lolya, qui est profondément amoureuse d'Amos. Si *Amos Daragon* est d'abord et avant tout une œuvre de *fantasy*, il s'adresse clairement à des lecteurs adolescents et préadolescents qui peuvent s'identifier à certains problèmes que vivent les quatre protagonistes. D'ailleurs, le fait qu'Amos, Béorff, Lolya et Médousa soient des êtres complexes, imparfaits, favorise l'identification d'un jeune auditoire aux protagonistes. Comme le constate Catherine Rondeau : « [O]n pourrait dire que ce sont les faiblesses de tous ces personnages de fiction qui contribu[ent] à les rendre sympathiques, voire humains<sup>8</sup>. »

Enfin, en mettant en scène de braves héros qui affrontent des êtres plus puissants qu'eux, les romans de Perro permettent aux jeunes lecteurs « de prendre [leur] revanche, de compenser [leur] faiblesse et [leur] dépendance<sup>9</sup> » par rapport aux adultes : « Et c'est ainsi que l'enfant tenu à la merci du bon vouloir des grandes personnes, lesquelles se dressent

---

<sup>6</sup> Ariane Maheux-Tremblay, « Le suicide dans la littérature québécoise pour adolescents : une esthétique de la fragmentation au service de la reconstruction de soi », mémoire de maîtrise en études littéraires, Québec, Université Laval, 2013, f. 18.

<sup>7</sup> *Ibid.*, f. 19.

<sup>8</sup> Catherine Rondeau, « Le règne du merveilleux : Une exploration théorique et photographique de l'univers des contes », mémoire de recherche présenté comme exigence partielle de la maîtrise en communication, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2009, f. 101.

<sup>9</sup> *Ibid.*, f. 181. Catherine Rondeau cite ici Jacqueline Held. Jacqueline Held, *L'imaginaire au pouvoir : Les enfants et la littérature fantastique*, Paris, Les éditions ouvrières (coll. Enfance heureuse), 1977, p. 33.

comme des géants à côté de lui, s'identifierait spontanément aux modestes protagonistes des contes qui affrontent des adversaires autrement plus colossaux<sup>10</sup>. »

Les valeurs mises de l'avant et les thèmes exploités dans *Amos Daragon* ont donc tout pour intéresser les jeunes lecteurs, sans oublier la portée pédagogique des romans qui mettent en scène la réflexion et l'apprentissage. L'auteur prend soin d'inclure une grande quantité de contes, de légendes, et de mythologies de diverses cultures, ajoutant même des lexiques à la fin de ses différents tomes, pour bien décrire les personnages des contes ou des mythes qu'il utilise.

Si en définitive, Bryan Perro, souhaite par l'entremise de son œuvre transmettre des connaissances à son lectorat et lui offrir matière à revenir aux questions et préoccupations qui traversent l'adolescence, il le fait au moyen de la *fantasy*, un genre dominé par l'imagination et par des règles strictes mais qui « interroge le réel et nos schémas de pensée<sup>11</sup> ». Nous avons mentionné en introduction que Perro tend à rapprocher notre monde avec celui qu'il a créé. Les lecteurs peuvent donc être amenés à faire des liens entre la fiction et la réalité. Par exemple, la façon dont l'injustice, l'intolérance et la religion sont critiquées dans les romans trouve écho dans notre société. Mettre en parallèle ces deux univers donnerait assurément lieu à de nombreuses interprétations et réflexions. Ainsi, nous espérons avoir montré que si la *fantasy* « tend vers l'écriture formulaire et la réitération de schémas traditionnels<sup>12</sup> », 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 personnelle.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, f. 180.

<sup>11</sup> Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 90.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 81.

# Bibliographie

## I. Œuvres à l'étude

PERRO, Bryan, *Amos Daragon Intégral #01: Porteur de masques/ La clé de Braha/ Le crépuscule des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2012, 650 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon Intégral #02 : La malédiction de Freyja/ La tour d'El-Bab/ La colère d'Enki*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2012, 673 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon Intégral #03 : Voyage aux enfers/ La cité de Pégase/ La toison d'or*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2013, 668 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon Intégral #04 : La grande croisade/ Le masque de l'éther/ La fin des dieux*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2013, 642 p.

## II. Œuvres de Bryan Perro concernant l'univers d'Amos Daragon

PERRO, Bryan, *Amos Daragon : Al-Quatrum, les territoires de l'ombre*, Montréal, Les Intouchables (Amos Daragon), 2004, 171 p.

PERRO, Bryan et Nicolas JOURNOUD, *Amos Daragon : Le guide du porteur de masques*, Montréal, Les Intouchables (Amos Daragon), 2008, 169 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves I*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2011, 239 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves II*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2012, 229 p.

PERRO, Bryan, *Amos Daragon : Le Sanctuaire des Braves III*, Shawinigan, Perro Éditeur (Amos Daragon), 2012, 231 p.

## III. Articles abordant Amos Daragon

BRUNET, Martine, « Porteur de masques de Bryan Perro », dans *Québec français*, n°139 (2005), p. 111-112, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/51291ac> [Site consulté le 4 septembre 2014].

GRENIER-HÉROUX, Sophie, « Le sanctuaire des braves I, le plaisir retrouvé », dans *le Soleil* (23 octobre 2011), [s. p.], [en ligne]. <http://www.lapresse.ca/le-soleil/arts-et-spectacles/livres/201110/22/01-4459967-le-sanctuaire-des-braves-1-le-plaisir-retrouve.php> [Site consulté le 27 septembre 2015].

MICHAUD, Anne « Littérature jeunesse- Le retour d'Amos Daragon », dans *Le Devoir* (8 octobre 2011), [s. p.], [en ligne]. <http://www.ledevoir.com/culture/livres/333160/litterature-jeunesse-le-retour-d-amos-daragon> [Site consulté le 30 novembre 2015].

NOËL-GAUDREAU, Monique, « Bryan Perro et la série *Amos Daragon* », dans *Québec français*, n°139 (2005), p. 109-110, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/51290ac> [Site consulté le 4 septembre 2014].

PARENT-CHARLAND, Julie, « Une deuxième édition pour le Sanctuaire des Braves », dans *l'Hebdo du St-Maurice* (26 avril 2009), [s. p.], [en ligne]. <http://www.lhebdo.stmaurice.com/Communaute/2009-04-26/article-528892/Une-deuxieme-edition-pour-le-Sanctuaire-des-Braves/1> [Site consulté le 2 novembre 2015].

PÉPIN, Elsa, « *Fantasy* et littérature jeunesse : la fureur de la *fantasy* », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. V, n°1 (2008), p. 32-33, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/10797ac> [Site consulté le 4 septembre 2014].

RODGERS, Caroline « Amos Daragon sera un dessin animé », dans *La Presse* (31 juillet 2014), [s. p.], [en ligne]. <http://www.lapresse.ca/arts/television/201407/31/01-4788206-amos-daragon-sera-un-dessin-anime.php> [Site consulté le 2 décembre 2015].

#### IV. Études sur la *fantasy* et la littérature de l'imaginaire

BERGUE, Viviane, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, [s. l.], CreateSpace, 2015, 464 p.

BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS (CNRS littérature), 2004, 250 p.

BESSON, Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck (50 questions), 2007, 205 p.

BAUDOUE, Jacques, *La fantasy*, Paris, Presses universitaires de France (Que sais-je?), 2005, 127 p.

BOULÉ-ROY, Émilie, « Renouveau du genre *fantasy* pour la jeunesse dans *Ellana* de Pierre Bottero », mémoire de maîtrise en littératures de langue française, Montréal, Université de Montréal, 2014, 127 f.

COULOMBE, Daniel, « Le fantastique épique au Québec », dans *Lurelu*, vol. XV, n° 3 (1993), p. 47-49, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/12214ac> [Site consulté le 8 octobre 2014].

DUCHATEL, Annick, « L'épopée d'un genre », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. V, n° 1 (2008), p. 20-25, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/10792ac> [Site consulté le 10 septembre 2014].

DUVEAU, Marc, *La grande anthologie de la fantasy*, Paris, Omnibus (Omnibus), 2003, 1191 p.

GOIMARD, Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket (Coll. Agora), 2003, 765 p.

LABRECQUE, Marie, « La *fantasy* à la québécoise », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. V, n°1 (2008), p. 26-28, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/10793ac> [Site consulté le 9 septembre 2014].

LÜNDUN, Mats, *La fantasy*, Paris, Ellipses (Réseau/genres registres), 2006, 160 p.

MORAN, Patrick, « J.R.R. Tolkien : le père de la fantasy moderne », *3600 secondes d'histoire*, Chyz 94.3, 18 novembre 2015. [Émission radiophonique], [en ligne]. [http://media.chyz.ca/wp-content/uploads/2015/11/19003000/2015-11-18\\_3600-secondes-dhistoire\\_chyz943\\_R7ETw.mp3](http://media.chyz.ca/wp-content/uploads/2015/11/19003000/2015-11-18_3600-secondes-dhistoire_chyz943_R7ETw.mp3) [Site consulté le 20 novembre 2015].

RONDEAU, Catherine, « Le règne du merveilleux : Une exploration théorique et photographique de l'univers des contes », mémoire de recherche présenté comme exigence partielle de la maîtrise en communication, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2009, 211 f.

ROUSSEL, Louis, « Harry Potter : de l'apprenti sorcier à l'apprenti détective : Analyse de l'intergénéricité – *fantasy* et roman policier – dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets* », mémoire de maîtrise en études littéraires, Québec, Université Laval, 2005, 108 f.

SPEHNER, Norbert, « *Beowulf* », dans *Entre les lignes : le plaisir de lire au Québec*, vol. VI, n°4 (2010), p. 28-29, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/62176ac> [Site consulté le 22 mars 2016].

## V. Études sur la littérature jeunesse

FRADETTE, Marie, « L'adolescent dans le roman jeunesse », dans *Lurelu*, vol. XXII, n°3 (2000), p. 10-17, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/12219ac> [Site consulté le 13 novembre 2015].

GRENIER-TURCOT, Julie, « “Aurélie c'est moi!” *Le journal d'Aurélie Laflamme*, le succès de la série expliqué par une étude de sa réception », mémoire de maîtrise en études littéraires, Québec, Université Laval, 2015, 89 f.

LEPAGE, Françoise, « Le concept d'adolescence : évolution et représentation dans la littérature québécoise pour la jeunesse », dans *Voix et Images*, vol. XXV, n°2 (hiver 2000), p. 240-250, [en ligne]. <http://id.erudit.org/iderudit/201478ar> [Site consulté le 16 novembre 2015].

MAHEUX-TREMBLAY, Ariane, « Le suicide dans la littérature québécoise pour adolescents : une esthétique de la fragmentation au service de la reconstruction de soi », mémoire de maîtrise en études littéraires, Québec, Université Laval, 2013, 123 f.

## **VI. Ouvrages théoriques ou généraux sur la littérature**

ERMAN, Michel, *Poétique du personnage de roman*, Paris, Ellipses (thèmes & études), 2006, 143 p.

JOUVE, Vincent, *Poétique des valeurs*, Paris, Presses Universitaires de France (Écriture), 2001, 171 p.

PHILIBERT, Myriam, *Dictionnaire illustré des mythologies : celtique, égyptienne, gréco-latine, germano-scandinave, iranienne, mésopotamienne*, Paris, Éditions de Lodi (Mythologies), 1997, 312 p.

REUTER, Yves, *L'analyse du récit*, nouvelle édition, Paris, Armand Colin (128. Lettres, linguistique), 2007, 128 p.

THIBAUD, Robert-Jacques, *Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique*, nouvelle édition, Paris, Édition Dervy, 2009, 476 p.