

Conan le Cimmérien, un Barbare entre Civilisation et Sauvagerie

Quentin Boscolo

► **To cite this version:**

Quentin Boscolo. Conan le Cimmérien, un Barbare entre Civilisation et Sauvagerie. Littératures. 2011. dumas-00629386

HAL Id: dumas-00629386

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00629386>

Submitted on 5 Oct 2011

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

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

**Université Stendhal (Grenoble III)
UFR des Lettres et Arts**

**Conan le Cimmérien,
Un Barbare entre Civilisation et Sauvagerie**

* * *

Mémoire de recherche (20 crédits)
pour le Master Lettres et Arts, spécialité « Littératures »

Présenté par
Quentin BOSCOLO

Directeur de recherches :
Mme Lise DUMASY
Professeur

2010 – 2011

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCTION | 4 |
| I-LA QUESTION DU REGISTRE | 8 |
| A-Aspects Épiques | 8 |
| Sérieux, ampleur, maîtrise et exigence chorique | 9 |
| Un discours hybride | 13 |
| La matière épique | 16 |
| B-Aspects Picaresques | 22 |
| Le Picaresque au sens large | 22 |
| Le Picaresque au sens strict | 31 |
| C-Hésitations et Combinaisons | 35 |
| L'exemple de « La Reine de la Côte Noire » | 35 |
| L'exemple de « Au-delà de la Rivière Noire » | 39 |
| II-CIVILISATION ET SAUVAGERIE | 46 |
| A-Le Singe et le Serpent | 47 |
| Le Sorcier, degré ultime de la civilisation | 47 |
| Le Serpent, symbole du Sorcier | 52 |
| Le Singe, symbole du Primitif | 58 |
| B-Conan, Héros Mythique et Personnage Témoin | 65 |
| Un héros mythique | 65 |
| Un personnage témoin | 70 |
| C-Ruptures avec le Roman d'Aventures Traditionnel | 76 |
| La question de l'initiation | 76 |
| Un nouveau rapport entre civilisation et sauvagerie | 80 |
| CONCLUSION | 85 |
| BIBLIOGRAPHIE | 90 |

INTRODUCTION

Qui n'a jamais entendu parlé de Conan le Barbare ? Créé par Robert E. Howard au début des années trente, ses aventures, initialement destinées aux pulps, et plus précisément à *Weird Tales*, ont suscité un réel engouement, si bien qu'après la mort de son créateur en 1936, les nouvelles relatant ses exploits ont été reprises, complétées et continuées par d'autres auteurs, notamment Lyon Sprague de Camp et Lin Carter. Le succès ne s'est jamais démenti, puisqu'elles ont connu un certain nombre d'adaptations sur différents supports : bandes dessinées, dessins animés, jeux de plateau, jeux vidéos, et jeux de rôles. Elles ont même fait l'objet de trois adaptations cinématographiques, *Conan le barbare*, 1981, de John Milius avec Arnold Schwarzenegger dans le rôle titre, *Conan le destructeur*, 1984, de Richard Fleischer, toujours avec Arnold Schwarzenegger, et enfin *Conan*, de Marcus Nispel avec Jason Momoa. Ce dernier film a été diffusé très récemment, en août 2011, ce qui montre bien que le personnage suscite encore, plus de soixante-dix ans après sa création, beaucoup d'intérêt. Il est devenu aujourd'hui une référence importante de la culture populaire.

Toutefois, au fil de ces diverses et nombreuses transpositions, le personnage s'est peu à peu écarté de sa forme originelle. C'est l'analyse que fait Simon Sanahujas dans son essai *Les nombreuses vies de Conan* : il y consacre un article, « Création et aléas éditoriaux d'un mythe »¹, où il dénonce notamment la « collaboration posthume » de Lyon Sprague de Camp, qui a selon lui exploité et dénaturé la saga originelle à des fins purement commerciales. Et de fait, la plupart des nouvelles publiées sous le nom d'Howard n'étaient plus réellement de sa main, car souvent complétées, voire tout ou partie réécrites par de Camp et Lin Carter, qui en plus écrivirent eux-mêmes des nouvelles mettant en scène le Cimmérien afin de poursuivre et d'alimenter la saga. Cependant, en 2008, une nouvelle édition des aventures de Conan a été publiée chez Bragelonne, non plus dans une optique purement commerciale, mais avec le parti-pris, justement, de restituer les nouvelles telles que les avait écrites le Texan, en supprimant toute trace des ajouts et modifications apocryphes, et en écartant tous les histoires dues à ses continuateurs. Elle a été dirigée par Patrice Louinet, spécialiste reconnu de l'œuvre d'Howard, qui a réalisé un travail d'une rigueur extrême. Non seulement les récits sont

¹ S. SANAHUJAS, « Création et aléas éditoriaux d'un mythe », in *Les nombreuses vies de Conan*, Clamecy : les moutons électriques, 2008, pp.311-314.

présentés dans leur forme originelle, basée sur les manuscrits d'Howard, ou s'ils sont perdus, sur le texte publié dans l'édition originale de *Weird Tales*, mais les trois volumes contiennent également une foule d'appendices regroupant des versions de travail, des synopsis ou des récits inédits d'Howard restés inachevés qui apportent un éclairage nouveau sur la saga du Cimmérien, d'autant plus que le tout est abondamment glosé par les remarques de Patrice Louinet en introduction et dans une série de trois articles intitulés « Une Genèse Hyborienne » qui viennent clore chacun des trois volumes.

Dès lors, pour qui s'intéresse à la saga de Conan, cette édition est un précieux outil : pour la première fois depuis longtemps, les aventures du Cimmérien sont accessibles dans leur version originelle. Aussi l'étude de ces trois volumes est-elle susceptible de jeter un nouvel éclairage sur les œuvres d'Howard. En effet, derrière l'image souvent caricaturale que ses diverses adaptations ont pu donner de lui, Conan n'est pas qu'une simple brute bornée qui massacre tout ce qui passe à portée de son épée. Certes, les nouvelles d'Howard relèvent du roman populaire et de la littérature d'évasion, mais elles ne se résument pas forcément à la lecture habituelle qui en est faite, celle d'une suprématie écrasante de la barbarie sur la civilisation, laquelle est l'apanage du faible et conduit uniquement à la décadence. De la même façon, Howard est souvent donné comme le père fondateur de la *Sword & Sorcery*², l'un des deux sous-genres majeurs qui constituent l'*Heroic Fantasy*, que l'on résume souvent selon une opposition reprenant ses deux termes, à savoir celle d'un guerrier, « Sword », l'épée, et d'un magicien, « Sorcery », la sorcellerie, dans un affrontement qui symboliserait l'opposition entre sauvagerie et civilisation, Conan représentant la première et les divers sorciers qu'il affronte, la seconde. Or, si le rôle essentiel d'Howard dans la naissance de la *Sword & Sorcery* n'est pas à remettre en cause, l'étude de ses œuvres originelles permet de nuancer cette opposition binaire et d'y introduire l'existence d'un troisième pôle, celui de la barbarie, dont Conan constitue le représentant exclusif et qui permet d'envisager les rapports civilisation/sauvagerie selon une logique quelque peu différente. Ce sera là l'enjeu de notre travail : montrer quelles sont les caractéristiques de la saga de Conan telles que l'on peut les formuler d'après l'étude des nouvelles qui sont véritablement écrites de la main d'Howard, et en quoi elles permettent de distinguer cette œuvre des romans d'aventures traditionnels et inaugurent cette nouvelle catégorie de la littérature de l'imaginaire qu'est la *Sword & Sorcery*, déclinaison particulière de

2 Nous utiliserons exclusivement les appellations anglaises dans la mesure où la traduction de « *fantasy* » par « fantaisie » ne rend pas suffisamment compte du sens qu'il a en anglais, à savoir celui d'imaginaire sans la connotation péjorative qu'il tend à avoir en français.

l'Heroic Fantasy dont elle constitue, avec la *High Fantasy*, l'un des principaux courants.

Notre étude portera donc sur la saga de Conan dans leur version éditée par Bragelonne. Toutefois, au vu de l'important volume que représente l'ensemble de ces textes, nous allons définir un corpus auquel nous limiterons nos analyses, et qui comptera neuf récits parmi les plus représentatifs de la série. Nous nous sommes attaché à choisir les nouvelles qui marquent les étapes les plus décisives de la carrière de Conan, comme « Le Phénix sur l'Épée », la première à le mettre en scène, et dans laquelle il occupe déjà le trône de l'Aquilonie, ou encore « La Tour de l'Éléphant », qui au contraire se situe dans les premières années de sa vie d'aventure, alors que jeune barbare fraîchement débarqué dans les royaumes hyboriens civilisés, il peine encore à s'intégrer, mais fait déjà montre d'audace et de témérité. De la même manière, « L'Heure du Dragon », véritable petit roman, le confronte à son plus grand péril, le retour d'un sorcier maléfique mort il y a trois mille ans et bien décidé à lui ravir le trône de l'Aquilonie afin d'établir son propre empire. Pour lutter contre cette menace, le Cimmérien devra se montrer à la fois aventurier intrépide et souverain résolu, combinant ainsi les deux aspects mis en avant dans les deux nouvelles précédentes. Dans la mesure où elles sont extrêmement emblématiques du genre, nous privilégierons aussi les nouvelles dans lesquelles il lutte contre de puissants sorciers, qu'il s'agisse de Tsotha-lanti dans « La Citadelle Écarlate » ou du Maître de la mystérieuse forteresse de Yimsha dans « Le Peuple du Cercle Noir ». À l'inverse, nous montrerons également que les sorciers ne constituent pas les ennemis exclusifs de Conan : quoique lui-même un barbare, il se trouve parfois confronté à des adversaires marqués par la sauvagerie, qu'il s'agisse du nécromant dégénéré de « La Reine de la Côte Noire » ou des redoutables guerriers pictes de « Au-delà de la Rivière Noire ». « La Maison aux Trois Bandits » mérite également notre attention dans la mesure où le Cimmérien y est confronté aux deux types d'ennemis à la fois, Nabonidus le Prêtre Rouge, étant le sorcier et le représentant de la civilisation tandis que Thak l'homme-singe symbolise la sauvagerie. Enfin, nous dirons quelques mots de la dernière nouvelle du corpus, « Les Clous Rouges », car elle décrit le processus de décadence qui frappe la cité de Xuchotl après que ses habitants aient abandonné tout contact avec la nature à cause des artifices de la sorcellerie. Elle montre ainsi qu'outre la menace représentée par la sauvagerie, la civilisation porte en elle les germes de sa propre destruction.

En France, jusqu'à présent, peu de travaux universitaires ont porté sur la *Fantasy* et ses sous-genres. Toutefois, l'œuvre d'Howard a fait l'objet d'une thèse, *Robert*

Howard et la fantaisie héroïque, rédigée en 1988 par Patrice Carrer. Nous baserons donc en grande partie nos réflexions sur ses analyses, tout en ayant conscience que certaines de nos conclusions divergeront, puisque d'une part, son travail portait sur l'œuvre d'Howard dans son ensemble, et non pas uniquement la saga de Conan, et parce que d'autre part, nous disposons d'un matériau différent de celui auquel lui-même a pu avoir accès lors de ses recherches : il ne semble pas avoir distingué les nouvelles relevant exclusivement du talent d'Howard de celles dues à Carter et de Camp. En outre, nous nous appuyerons également sur l'ouvrage de Simon Sanahuja que nous avons déjà mentionné plus haut, *Les nombreuses vies de Conan*, qui outre une biographie très documentée et une chronologie détaillée de l'âge hyborien regroupe divers articles portant sur Conan. Nous nous référerons aussi à la « Genèse Hyborienne » de Patrice Louinet, qui constitue une source d'informations précieuse sur l'élaboration des nouvelles et la vision d'Howard. De même, signalons l'excellent site internet *Les Chroniques Némédiennes*, dont les nombreux articles ont pu nous aider à orienter certains aspects de notre réflexion. Enfin, l'essai de Mathieu Letourneux, *Le roman d'aventures 1870-1930*, nous permettra de déterminer quels sont les points de divergence entre le roman d'aventures traditionnel et la saga de Conan.

Notre étude s'articulera en deux axes. Tout d'abord, en prenant appui sur les travaux de Patrice Carrer, nous examinerons la question du registre auquel appartient la saga de Conan. Nous verrons ainsi qu'elle procède à la fois de l'épique et du picaresque, dont elle présente de nombreux aspects sans pour autant relever totalement ni exclusivement de l'un ou de l'autre, et que cette double appartenance participe pleinement de la caractérisation du héros. Dans un deuxième temps, nous montrerons que Conan, de par cette double nature, à la fois héros mythique et personnage témoin, ne s'oppose pas uniquement à la civilisation représentée par le Sorcier et le motif du Serpent, mais également à un autre pôle, celui de la sauvagerie, symbolisée elle par le Singe. Ce faisant, le héros howardien s'inscrit dans un nouveau rapport entre civilisation et sauvagerie, ce qui le distingue du héros des romans d'aventures traditionnels, mais aussi dans un certain rapport à l'histoire, qui cette fois-ci le différencie des héros de l'autre grand sous-genre de l'*Heroic Fantasy*, la *High Fantasy*.

I-LA QUESTION DU REGISTRE

La première question que l'on peut se poser concernant la saga de Conan est celle du registre dans lequel elle s'inscrit. Le déterminer nous permettrait de disposer d'une base à partir de laquelle examiner ses autres traits constitutifs et de la situer dans le vaste champ de la littérature de l'imaginaire. Or, en nous appuyant principalement sur les analyses que Patrice Carrer a produites dans sa thèse *Robert Howard et la fantaisie héroïque*, nous allons voir que justement, la saga de Conan se caractérise par une double appartenance, relevant à la fois des registres épique et picaresque. Nous allons donc tour à tour mettre en évidence quels sont les critères d'appartenance à chacun de ses deux aspects présents au sein du corpus, pour montrer enfin comment ils se combinent et s'articulent tous les deux, inscrivant ainsi le personnage de Conan dans une sorte d'idéal combinant deux pôles autrement opposés, la civilisation et la sauvagerie.

A-Aspects Épiques

Dans la thèse qu'il a consacrée à Howard³, lorsqu'il tente de déterminer à quel registre appartient la saga de Conan, la première hypothèse qu'examine Patrice Carrer est celle de l'épopée. Et en effet, à la première lecture, le parcours du Cimmérien, simple barbare devenu roi d'Aquilonie en affrontant des créatures monstrueuses et des sorciers pernicioseux, en courant le monde d'un bout à l'autre et en menant des armées toujours plus nombreuses à la bataille, semble relever de l'épique. Nous allons donc reprendre les analyses de Patrice Carrer que nous commenterons et compléterons à partir d'une autre définition de l'épique, celle que propose Anazildo Vasconcelos da Silva dans son article « Le discours épique et l'épopée moderne »⁴, afin de déterminer dans quelle mesure la saga de Conan relève effectivement de ce registre. Nous tirerons principalement nos exemples de deux des nouvelles du corpus, « Le Phénix sur l'Épée »⁵ et « La Citadelle Écarlate »⁶.

Sérieux, ampleur, maîtrise et exigence chorique

3 P. CARRER, *Robert Howard et la fantaisie héroïque*, Rouen : thèse présentée pour l'obtention du Doctorat ès Lettres, 1989, pp. 223-228.

4 A. VASCONCELOS DA SILVA, « Le discours épique et l'épopée moderne », trad. C. DE LIMA, in *Désirs et débris d'épopée au XX^e*, [s.l.d. S. NEIVA], Allemagne : Peter Lang, 2009, pp.209-230.

5 R. E. HOWARD, « Le Phénix sur l'Épée », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.36-39.

6 R. E. HOWARD, « La Citadelle Écarlate », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, p.166.

Patrice Carrer base son analyse sur les quatre critères que donne E. M. W. Tylliard dans son essai *The English Epic* : le sérieux, l'ampleur, la maîtrise et l'exigence chorique⁷.

D'une manière générale, le premier critère, le sérieux, est pleinement respecté. Certes, il arrive parfois que certaines situations relèvent en partie du comique par un certain décalage, comme les propos que tient Conan à la fin de « La Citadelle Écarlate », alors qu'il vient de voir le cadavre décapité d'un sorcier se remettre sur ses pieds et partir à la poursuite de l'aigle qui emporte la tête tranchée dans ses serres : « Damnation ! Je donnerais n'importe quoi pour une carafe de vin ! »⁸, ou encore la remarque du narrateur dans « La Tour de l'Éléphant » : « En règle générale, les hommes civilisés sont plus malpolis que les sauvages car ils savent qu'ils peuvent se montrer grossiers sans se faire fendre le crâne pour autant »⁹. Toutefois, comme le note Patrice Carrer, de manière générale, « l'œuvre [...] évit[e] de jeter sur elle-même un regard ironique »¹⁰. Si certaines situations sont parfois empruntées d'un humour plutôt noir, la saga dans son ensemble est indéniablement sérieuse.

Le second critère, celui de l'ampleur, est un peu plus délicat. Patrice Carrer reprend ici la distinction que fait Tylliard entre ampleur quantitative et qualitative. En ce qui concerne la première, il remarque à juste titre que si les aventures de Conan sont dans l'ensemble relativement courtes, puisqu'à l'exception notable de « L'Heure du Dragon », véritable petit roman de deux-cent vingt-huit pages, la plupart des nouvelles de la saga oscillent entre une trentaine et une cinquantaine de pages, une centaine pour les plus longues, l'ensemble de ces récits forme une saga d'une grande longueur, les trois volumes publiés par Bragelonne comptant en effet plus de mille cinq cent pages, ce qui correspond à la remarque d'Aristote tirée de la *Poétique* selon laquelle « dans le drame, les épisodes sont brefs mais [...] ce sont eux qui confèrent sa longueur à l'épopée »¹¹ et satisfait donc cette exigence d'ampleur quantitative. Par contre, pour ce qui est de l'exigence qualitative, il constate qu'Howard privilégie l'action par rapport à la description, et que « [s'il] présente [...] une grande variété de paysages, de cultures, de milieux sociaux, [...] [cette évocation] se réduit généralement à une esquisse »¹².

7 P. CARRER, op.cit., pp. 223-228.

8 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.166.

9 R. E. HOWARD, « La Tour de l'Éléphant », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, p.96.

10 P. CARRER, op.cit., p.223.

11 Rapportée par P. CARRER, op.cit., p.224.

12 P. CARRER, op.cit., p.224.

L'ampleur qualitative n'est donc pas vérifiée, mais Patrice Carrer prend ses distances avec la définition de Tylliard : « Il nous semble que l'exigence "d'ampleur qualitative" formulée par Tylliard néglige le simple fait, rappelé par Nanette Graf, que l'épopée a toujours été une littérature de classe, chantant les exploits d'une aristocratie guerrière »¹³. Retenons cependant que l'esquisse de ces multiples paysages, cultures et milieux sociaux ne correspond pas à la définition de l'épopée, soit que l'on considère, comme Tylliard, qu'une simple esquisse ne satisfait pas à l'exigence d'ampleur qualitative, soit que l'on considère, comme Patrice Carrer, que l'épopée se concentre avant tout sur la célébration des exploits guerriers. Nous verrons plus loin que cette multiplication des lieux traversés et des peuples rencontrés relève du foisonnement propre à un autre registre, le picaresque.

Le troisième critère, à savoir la maîtrise, n'est, selon Patrice Carrer, pas vérifié. Il note ainsi que le corpus des aventures de Conan est divisé en textes courts, ce qui permet à Howard de « tourne[r] la difficulté de concilier "ampleur" et "maîtrise" en présentant une série de contes situés dans la même mythosphère, animés par la même figure centrale »¹⁴, que « L'Heure du Dragon », seule aventure de Conan dont la longueur avoisine celle d'un roman, est en fait « une succession d'épisodes mis bout à bout »¹⁵, ou encore qu'Howard est « capable d'intrigues complexes, encore que rarement vraisemblables »¹⁶. En ce qui concerne ce dernier point, on pourrait toutefois lui opposer que la vraisemblance est extrêmement relative en ce qui concerne les romans d'aventure, comme l'écrit Mathieu Letourneux dans son essai *Le Roman d'aventures* :

En passant de l'univers quotidien à celui de l'aventure, on entraîne une modification de la logique événementielle, qui ne se rattache plus tant à une probabilité statistique (qui veut que le plus ordinaire soit ce qui a le plus de chances de se produire), mais à une logique de l'improbable, qu'appellent le cadre fictionnel et la nature des événements. La succession des aventures est très souvent le fruit du hasard ou, en tout cas, le hasard y joue un rôle : l'issue d'une action, l'arrivée d'un événement, les coups de théâtre [...] ¹⁷.

En d'autres termes, le rôle du hasard, avec tout ce que cela implique de coups de théâtre et de *deus ex machina*, est primordial dans le roman d'aventures. Et effectivement, les aventures de Conan reposent parfois sur de tels procédés. Ainsi, par exemple, dans « Le Phénix sur l'Épée », il s'avère que l'anneau de Toth-amon, dont ce dernier vient à peine d'évoquer l'existence, est justement en possession de Dion Athalus, en compagnie duquel se trouve le Stygien, qui a tôt fait de l'assassiner, récupérant ainsi son talisman,

13 P. CARRER, op.cit., p.224.

14 P. CARRER, op.cit., p.224.

15 P. CARRER, op.cit., p.224.

16 P. CARRER, op.cit., p.224.

17 M. LETOURNEUX, *Le Roman d'aventures 1870-1930*, Limoges : Pulim, 2010, p.198.

ses pouvoirs maléfiques et toute sa capacité de nuisance¹⁸. Ou encore, dans « L'Heure du Dragon », lorsque Conan, enfermé dans un cachot suite aux manigances de Xaltotun, est délivré par la jeune Zénobia, dont on apprend qu'elle est tombée amoureuse de lui il y a quelques années de cela, lors d'une précédente visite du Cimmérien¹⁹. Elle lui fournira fort opportunément les clefs de sa cellule, un poignard et lui indiquera l'emplacement d'un passage secret pour quitter le palais où il est retenu. Comme précédemment, notons que là encore, un élément caractéristique du corpus, à savoir la place du hasard dans l'action, est en contradiction avec la logique épique telle que l'envisagent Carrer ou Tylliard. Nous verrons là encore comment cela est l'indice supplémentaire d'un autre registre à l'œuvre, le picaresque.

Le dernier critère, l'exigence chorique, n'est pas satisfait non plus. Patrice Carrer reprend la définition que donne Tylliard : « The epic writer [...] must express the feelings of a large group of people living in or near his own time »²⁰. Il constate qu'effectivement, Howard ne prétend pas exprimer, à travers ses écrits, les sentiments de ses contemporains, mais qu'au contraire, il les invite à s'en évader²¹. Toutefois, il nuance ensuite son propos en indiquant que le parcours de Conan renvoie au mythe américain du *self-made man* : en effet, la saga du Cimmérien nous montre un barbare se faire voleur, pirate, mercenaire, chef de guerre pour finalement parvenir au rang de roi. Patrice Carrer va même jusqu'à établir un parallèle entre la réussite sociale du personnage et de son créateur : autodidacte finalement devenu l'homme le plus riche de son village, « Howard était lui-même un mercenaire louant sa plume au plus offrant »²². Cette interprétation biographique du personnage de Conan est également défendue par Simon Sanahujas dans un article au titre révélateur, « De Howard à Conan »²³. Il base son étude sur une nouvelle précise du corpus, « Les Clous Rouges », et montre comment l'action et les personnages de ce récit renvoient à la situation familiale difficile que traversait alors le Texan. Dès lors, il faut bien noter que si la saga du Cimmérien n'exprime pas les préoccupations des contemporains d'Howard, elle cristallise en revanche certaines de ses préoccupations les plus vives ainsi que, comme nous le

18 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., pp.36-39.

19 R. E. HOWARD, « L'Heure du Dragon », in *Conan, L'Heure du Dragon*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.157-158.

20 « L'écrivain épique [...] doit exprimer les sentiments d'un large groupe d'individus appartenants à son époque ou proches de celle-ci ». Rapporté par P. CARRER, op.cit., p.225.

21 P. CARRER, op.cit., p.225.

22 P. CARRER, op.cit., p.226.

23 S. SANAHUJAS, « De Howard à Conan », in *Les nombreuses vies de Conan*, Clamecy : les moutons électriques, 2008, pp.349-366.

verrons par la suite, une vision du monde assez désenchantée propre à son créateur. Enfin, si l'exigence chorique n'est pas satisfaite au sens où l'entend Tylliard, remarquons tout de même qu'il existe dans certaines nouvelles du corpus, notamment « La Citadelle Écarlate », « Le Peuple du Cercle Noir », « L'Heure du Dragon », « Au-delà de la Rivière Noire » et « Les Clous Rouges », une sorte d'exigence chorique interne, ou mieux, une dimension collective forte, dans la mesure où les actions de Conan mettent en balance le sort d'un grand nombre d'individus, voire même de royaumes ou d'empires entiers. Elle se manifeste notamment lors des batailles, qui mettent aux prises un grand nombre de combattants, que ce soit à la fin du « Peuple du Cercle Noir »²⁴ ou de « La Citadelle Écarlate »²⁵. Nous ne sommes certes plus dans la définition de l'exigence chorique que propose Tylliard, mais cette dimension collective interne est à prendre en compte, d'autant plus qu'elle est directement consacrée par l'épigraphe du chapitre IV de « La Citadelle Écarlate » : « L'épée qui tue le roi coupe les cordes qui maintiennent l'empire »²⁶. En outre, elle est nettement moins présente au sein des quatre autres nouvelles de notre corpus, « Le Phénix sur l'Épée », « La Tour de l'Éléphant », « La Reine de la Côte Noire » et « La Maison aux Trois Bandits », ce qui montre là encore que le registre épique, s'il est bel et bien présent au sein de la saga, n'est pas pour autant une constante.

Ainsi, selon l'analyse menée par Patrice Carrer d'après la définition de E. M. W. Tylliard, la saga de Conan ne satisfait pas à tous les critères d'appartenance au registre épique. En outre, nous avons noté à plusieurs reprises la présence d'éléments qui relèveraient d'un autre registre, celui du picaresque. Toutefois, avant de poursuivre en ce sens, nous allons étudier une seconde définition du registre épique : celle que donne Anazildo Vasconcelos da Silva dans son article « Le discours épique et l'épopée moderne »²⁷.

Un discours hybride

24 R. E. HOWARD, « Le Peuple du Cercle Noir », in *Conan, L'Heure du Dragon*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.108-112. Une tribu d'Afghulis, dont Conan est devenu le chef, est aux prises avec des troupes turaniennes. Elle doit son salut aux qualités de meneur d'hommes et de combattant du Cimmérien, ainsi qu'à l'arrivée d'une armée de Vendhya.

25 « La Citadelle Écarlate », op.cit., pp.156-164. Conan prend la tête d'une armée, vient briser le siège de Shamar et se venger des deux rois et du sorcier qui ont manigancé sa destitution.

26 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.151.

27 A. VASCONCELOS DA SILVA, « Le discours épique et l'épopée moderne », trad. C. DE LIMA, in *Désirs et débris d'épopée au XX^e*, [s.l.d. S. NEIVA], Allemagne : Peter Lang, 2009, pp.209-230.

Quoiqu'il s'intéresse plus particulièrement à l'épopée et à ses survivances au XXème siècle, Anazildo Vasconcelos da Silva propose en première partie de son article une théorie générale du discours épique, défini comme suit :

Le discours épique se caractérise par sa nature hybride, c'est-à-dire, par l'existence d'une double instance d'énonciation, narrative et lyrique, qui mélange, donc, dans ses manifestations, les genres narratif et lyrique. Ainsi, ces instances d'énonciation se déterminent, respectivement, grâce à la présence dans l'épopée d'un narrateur et d'un « je » lyrique²⁸.

Il précise également que cela permet de distinguer l'épopée du récit de fiction :

En effet, à la différence de celui-ci, l'épopée présente un « je » lyrique qui intègre l'expression formelle dans la structure narrative de fiction, elle utilise comme unité le vers, explore des procédés rythmiques et se divise en chants, tandis que le récit de fiction ne dispose que de la voix narrative, utilise la phrase comme unité et se divise en chapitres²⁹.

Dès lors, il est évident que la saga de Conan ne relève pas de l'épopée au sens où l'entend Vasconcelos : les récits qui la composent sont en prose et organisés en chapitres, même si la question de la présence ou non d'un « je » lyrique peut se poser. Cependant, elle présente tout de même, ne serait-ce qu'à la marge, certains traits que l'on peut rapprocher du double critère caractéristique du discours épique, à savoir la présence de deux instances d'énonciation, narrative et lyrique.

Les nouvelles de la saga ne présentent aucune marque d'énonciation saillante : certes, les aventures de Conan nous sont rapportées à la troisième personne par un narrateur omniscient extérieur à l'histoire, mais en focalisation zéro, totalement effacé derrière son récit. Il existe toutefois une exception flagrante au sein du corpus : l'exergue du premier chapitre du « Phénix sur l'Épée » :

Sache, ô Prince, qu'entre l'époque qui vit l'engloutissement de l'Atlantide et des villes étincelantes et celle de l'avènement des fils d'Aryas, il y eût un âge insoupçonné, au cours duquel des royaumes resplendissants s'épalaient à la surface du globe tels des manteaux bleus sous les étoiles [...]. C'est en cette contrée [l'Aquilonie] que vint Conan, le Cimmérien – cheveux noirs, regard sombre, épée au poing, un voleur, un pillard, un tueur, aux accès de mélancolie tout aussi démesuré que ses joies – pour fouler de ses sandales les trônes constellés de bijoux de la terre.

*Les Chroniques Némédiennes*³⁰

Contrairement à d'autres épigraphes, il n'y a aucun « je » clairement exprimé. D'ailleurs, comme nous le verrons plus loin, lorsque la première personne apparaît ainsi dans une exergue, les propos tenus sont attribués à l'un des personnages du récit. Mais nous disposons ici d'une marque de la présence d'un narrateur : l'apostrophe du tout début, « Sache, ô Prince », qui l'inscrit dans un discours direct dont le locuteur n'est pas clairement identifié. L'explication se trouve dans ces propos tenus par Howard et

28 A. VASCONCELOS DA SILVA, op.cit., p.209.

29 A. VASCONCELOS DA SILVA, op.cit., p.212.

30 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.27.

rapportés par Patrice Louinet :

En écrivant ces nouvelles, j'ai toujours agi moins en auteur qu'en chroniqueur, comme si je ne faisais que rapporter les aventures telles que le personnage me les racontait. C'est la raison pour laquelle on saute d'un épisode à l'autre, dans le désordre le plus total. L'aventurier de base qui vous raconte les épisodes tumultueux de sa carrière le fait rarement en suivant un ordre chronologique établi, mais saute d'un épisode à l'autre, d'une époque à une autre, racontant les événements comme ils lui viennent à l'esprit³¹.

À la lumière de cette citation, nous pouvons donc affirmer que c'est bien le narrateur de l'épopée, ou pour reprendre les mots d'Howard, le « chroniqueur », qui parle ici : la source supposée du fragment, *Les Chroniques Némédiennes*, l'identifie bel et bien comme un annaliste, il s'adresse à celui qui lira ces chroniques, le « Prince », et introduit le personnage dont seront rapportés les hauts-faits, « Conan, le Cimmérien ». En cela, cette épigraphe remplit parfaitement son rôle de *cano* dans la mesure où elle présente sommairement le héros ainsi que les exploits qu'il va accomplir, en l'occurrence « fouler de ses sandales les trônes constellés de bijoux de la terre ». C'est là la seule trace véritable d'un narrateur indépendant des faits qu'il rapportent, mais elle suffit à l'inscrire dans la tradition des anciens aèdes en reprenant le modèle du *cano*.

De la même façon, l'ensemble des récits étant à la troisième personne, on ne trouve aucun « je » lyrique dans le corps même des récits du corpus. Mais là encore, plusieurs des exergues présentent les critères recherchés, à savoir l'expression lyrique, la forme versifiée et la structure en chants. C'est le cas de l'épigraphe du chapitre V du « Phénix sur l'Épée » :

Que sais-je du raffinement, des dorures, de l'artifice et du mensonge ?
Moi qui suis né dans une terre désolée et ai grandi à ciel ouvert.
La langue subtile, la ruse du sophiste ne peuvent rien quand chante la grande épée ;
Accourez et venez mourir, chiens – j'étais un homme avant d'être roi.

*La Route des rois*³²

Ou encore, au chapitre II de « La Citadelle Écarlate » :

Trompeuse apparence d'un mensonge éculé ; fable du droit divin –
Vous avez hérité de vos couronnes, mais j'ai acheté la mienne au prix du sang ;
Ce trône que j'ai acquis par la sueur et le sang, je ne le céderais pas, par Crom !
En échange de vallées remplies d'or, ou la menace des galeries de l'Enfer.

*La Route des rois*³³

Ces deux fragments sont rédigés en vers et proviennent tous les deux d'une même source imaginaire, *La Route des rois*. Comme pour *Les Chroniques Némédiennes*, il s'agit d'une œuvre qui n'existe que par les fragments que cite Howard au début de certains chapitres, afin de donner davantage de profondeur à l'univers des aventures de

31 Rapporté par P. LOUINET, « Introduction » in *Conan le Cimmérien*, op.cit., p.13.

32 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.44.

33 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.127.

Conan, en les dotant de chroniques et de chants. Or, le chant dont il est question ici se rapporte précisément au parcours du Cimmérien : chacun des deux passages renvoie à une situation bien particulière. Le premier extrait se trouve à l'en-tête du chapitre dans lequel des conjurés passent à l'action et tentent d'assassiner le barbare, alors roi d'Aquilonie. Contre toute attente, ils le trouvent réveillé et prêt à se battre. C'est donc un homme seul face à ses agresseurs qui tient ce discours : « langue subtile » et « ruse du sophiste » font référence aux qualités nécessaires du comploteur, et la phrase finale, « j'étais un homme avant d'être roi », montre que Conan n'a rien oublié de son passé de mercenaire, et qu'il est prêt à vendre chèrement sa vie. Ce fragment relève du lyrisme dans la mesure où le Cimmérien évoque son existence passée, « dans une terre désolée » et « à ciel ouvert », et exprime toute la violence de ses sentiments à travers un rythme haché et l'apostrophe « chiens » adressée à ses agresseurs, mais c'est un lyrisme brutal, celui d'un barbare rude qui, confronté à un péril mortel, se souvient un instant de sa vie passée, non pas tant parce qu'il voit venir son heure que pour y puiser la force de lutter jusqu'au bout. Le second extrait procède du même esprit : alors que Conan fait face aux deux rois et au sorcier qui l'ont attiré dans une embuscade, fait prisonnier et lui proposent maintenant de renoncer au trône de l'Aquilonie, dont il s'est emparé par la force, on retrouve le rythme haché, les paroles entrecoupées de points-virgules, de tirets de ruptures et d'exclamations, les références à sa vie passée, qu'il s'agisse de l'invocation à Crom, dieu tutélaire des Cimmériens, ou de l'évocation du « prix du sang », allusion à sa vie de mercenaire et de pillard, et le rejet du vernis de la civilisation, les « trompeuses apparences d'un mensonge éculé », derrière lequel s'abritent ses adversaires pour le détrôner, comme ils faisaient appel plus haut à la « ruse du sophiste ». Outre leurs thématiques, ces deux exemples ont un autre point commun : aucun de ces deux discours n'est effectivement tenu par Conan au sein du récit. Dans le premier cas, il garde le silence tandis que les assassins se lancent à l'attaque, et dans le second, s'il refuse effectivement d'abdiquer en échange d'une compensation, ce ne sont pas les paroles qu'il prononce face à ses geôliers. Dès lors, deux hypothèses sont envisageables. La première est de considérer ces courts fragments comme autant de petits monologues intérieurs exprimant l'état d'esprit et le ressenti du personnage. Ils auraient ainsi un statut équivalent à « Cimmérie »³⁴, ce poème qu'Howard écrivit alors même qu'il élaborait le personnage de Conan, comme le note Patrice Louinet dans sa « Genèse Hyborienne » : « Nous ne savons pas si Howard avait déjà eu à ce moment l'idée du

34 R. E. HOWARD, « Cimmérie », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.24-25.

personnage de Conan, mais il est évident que le personnage et le poème furent conçus à peu près au même moment, séparés au maximum de quelques jours »³⁵. Ce texte ne fait pas réellement partie de la saga de du Cimmérien dans la mesure où il ne constitue pas l'une de ses aventures. Par contre, tout comme les épigraphes citées plus haut, il contribue à évoquer le ressenti qu'inspire une situation, ou dans ce cas précis, la morosité que provoque l'atmosphère sinistre de la Cimmérie sur un sujet. Nous ignorons qui est exactement ce dernier, mais compte tenu du fait qu'il s'agit là de la terre d'origine de Conan et que dans « Le Phénix sur l'Épée », il décrit à son ami Prospero sa région natale dans des termes rappelant fortement ceux du poème (« Aucune terre ne fut jamais aussi sinistre que celle-là – des collines couvertes de forêts denses à perte de vue, des cieux presque toujours gris, et des vents qui gémissent lugubrement en s'engouffrant dans les vallées »³⁶) avant de reconnaître que lui-même ne partageait pas la morosité de son pays et des siens (« Ils n'espèrent rien de la vie, ni de l'au-delà [...] Mitra ! Les mœurs des Æsirs étaient plus à mon goût »³⁷), nous pouvons raisonnablement lui prêter les sentiments exprimés dans « Cimmérie », ceux de souvenirs moroses, qu'il a fuis en partant à l'aventure : « Combien de morts faudra-t-il pour briser enfin/Cet héritage qui me ceint de l'équipage gris/Des fantômes ? »³⁸. La seconde hypothèse est que tous ces fragments, tant ceux tirés de *La Route des rois* que ceux issus des *Chroniques Némédiennes*, participent d'une volonté d'ancrer la saga de Conan dans un cadre historique, totalement fictif certes, mais qui confère à l'ensemble profondeur, vraisemblance et cohérence. *La Route des rois* serait alors le poème originel de la saga dont Howard se serait inspiré, une œuvre antique composée en vers dont il aurait tiré la matière de ses récits. Bien sûr, tout cela relève de l'artifice littéraire, mais constitue néanmoins une preuve supplémentaire de l'importance du rapport à l'histoire dans les aventures de Conan, comme nous allons le voir maintenant.

La matière épique

Comme nous l'avons établi, la définition que donne Anazildo Vasconcelos da Silva du registre épique s'applique difficilement à la saga de Conan : les passages relevant de l'énonciation narrative ou lyrique sont peu nombreux, fragmentaires et à la

35 P. LOUINET, « Une Genèse Hyborienne », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, p.543.

36 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.35.

37 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.35.

38 « Cimmérie », op.cit., p.25.

marge des récits proprement dits. Toutefois, Vasconcelos a théorisé une autre notion qui elle s'applique parfaitement aux aventures du Cimmérien, celle de « matière épique » :

La matière épique doit être comprise, initialement, comme une formation autonome, établie par rapport à la réalité objective, comme conséquence de la fusion entre le réel historique et le mythe. [...] En ce sens, la matière épique a deux dimensions : l'une réelle, nourrie par les faits historiques qui en sont à l'origine, et l'autre mythique, nourrie par l'adhésion mythique qui s'intègre à l'évènement initial. La matière épique est d'autant plus parfaite que la déréalisation imposée par l'adhésion mythique aux faits historiques est importante, ce qui est susceptible de la rapprocher du concept de légende. [...] La matière épique préexiste à l'épopée et se fait indépendamment de sa réalisation littéraire en épopée. Elle peut, d'ailleurs, s'accomplir tout autant de manière lyrique, fictionnelle et dramatique. [...] le genre narratif, par exemple, peut[t] aussi bien énoncer une matière épique qu'une matière purement fictionnelle. Pour obtenir une épopée, il faut que cette réalisation littéraire de la matière épique se fasse comme une manifestation du discours qui soit structurellement reconnue.³⁹

La matière épique, distincte de l'épopée proprement dite, désigne donc le processus qui produit des mythes et des légendes à partir d'éléments réels, et qui ne devient épopée que sous certaines conditions. Or, la saga de Conan remplit à merveille ces critères : comme nous allons le voir, Howard s'est en grande partie inspiré de faits historiques qu'il a profondément déréalisés afin de produire un cadre pseudo-historique, géographique et culturel pour y mettre en scène des récits qui relèvent à maints égards du mythe.

Dans une lettre adressée à son ami Lovecraft, Howard écrit : « Je me concentre sur un nouveau personnage, évoluant dans une époque inédite, l'Âge hyborien, que les hommes ont oubliés, mais qui survit de nos jours dans quelques légendes et noms propres que le temps a déformés »⁴⁰. L'expression « époque inédite » fait écho à « l'âge insoupçonné » qu'évoquait le narrateur des *Chroniques Némédiennes*. Il manifeste ainsi sa volonté de rattacher son univers de fiction à l'histoire réelle, d'où l'allusion aux « fils d'Aryas », qui renvoie aux vagues d'émigration aryennes⁴¹, mais revendique également une dimension merveilleuse avec la mention de « l'Atlantide ». Cet enracinement pseudo-historique se retrouve à travers un certain nombre de procédés. L'un des plus flagrants est sans doute les cartes qu'Howard a dessinées pour représenter le monde hyborien⁴² : en effet, elles sont basées sur un fond de carte bien réel, celui du continent européen au sens large, des rives nord de la Méditerranée aux confins du cercle arctique

39 A. VASCONCELOS DA SILVA, op.cit., p.213.

40 Rapporté par P. LOUINET, « Une Genèse Hyborienne » in *Conan le Cimmérien*, op.cit., pp.555-556.

41 Dans sa thèse, p.174, P. CARRER indique qu'Howard était « sans doute familier, au moins indirectement, des travaux du philologue allemand Max Müller sur les Indos-Européens, [et qu'] il devait aussi connaître [...] l'œuvre de Houston Chamberlain, disciple de Gobineau [...], et celle des propres disciples américains de Chamberlain, nativistes et aryanistes, Madison Grant [...] et Lothrop Stoddard. »

42 R. E. HOWARD, « Cartes du Mondes Hyborien », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.538-539.

et de Gibraltar à la Caspienne, sur lequel l'écrivain a délimité au crayon les contours et frontières de pays imaginaires, comme l'Aquilonie, déjà mentionnée plus haut. Notons d'ailleurs qu'il a poussé la vraisemblance jusqu'à doter son monde hyborien d'une configuration bien différente de la nôtre, afin de figurer le passage du temps, l'érosion et les changements engendrés par la tectonique des plaques. Ainsi, la Méditerranée ne s'est pas encore ouverte, la Caspienne, au contraire, connue à l'époque sous le nom de mer intérieure ou mer de Vilayet, s'étend sur un large espace, et les côtes de l'Europe de l'ouest ne sont pas encore découpées selon leurs contours actuels, pas plus que n'existent les îles britanniques, prises dans une seule grande masse continentale qui évoque la Pangée. Non content de lui donner une géographie, Howard a également doté son âge hyborien d'une histoire dans un essai justement intitulé « l'Âge Hyborien »⁴³. Tout comme le poème « Cimmérie », ce texte ne fait pas véritablement partie de la saga dans la mesure où il ne relate aucune des aventures de Conan, mais il en précise le cadre. L'essai proprement dit est précédé d'une courte introduction dans laquelle Howard expose les raisons qui l'ont poussé à écrire ce texte :

Cet essai ne doit en aucune façon être interprété comme une tentative de ma part d'avancer une quelconque théorie qui s'opposerait à la conception classique de l'Histoire. Il s'agit tout simplement du cadre imaginaire dans lequel se déroule une série de récits de fiction. Lorsque j'ai commencé à rédiger les histoires de Conan, il y a quelques années de cela, j'ai préparé cette "Histoire" de son époque et des peuples de celle-ci, afin de conférer au personnage et à ses sagas une vraisemblance accrue.⁴⁴

Il met en garde son lecteur en expliquant bien que cet essai n'est qu'un « cadre imaginaire », qui certes constitue une « Histoire », mais ne remet pas en cause pour autant l'histoire « classique » telle qu'elle est établie à son époque. En outre, il cherche avant tout, en fixant un cadre bien défini à ses récits, à obtenir un effet de « vraisemblance accrue ». Dans ce but, il va également multiplier les références historiques et culturelles afin d'établir un lien entre le monde hyborien et notre monde actuel, bien réel. C'est ce que Patrice Carrer analyse comme une « interprétation évhémériste des sagas scandinaves »⁴⁵, inspirée à Howard par la lecture de Jack London : l'évhémérisme est une doctrine selon laquelle les dieux de la mythologie étaient des personnages humains divinisés après leur mort⁴⁶. Il prend l'exemple des Ases blonds et des Vanes roux : les récits de Conan mettent en scène deux peuplades, les Æsirs et les Vanirs, qui vivent respectivement en Asgard et en Vanaheim, soit

43 R. E. HOWARD, « L'Âge Hyborien », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.491-514.

44 « L'Âge Hyborien », op.cit., p.491.

45 P. CARRER, op.cit., p.159.

46 D'après la définition du *Petit Robert*.

l'équivalent hyborien des pays scandinaves, dans la mythologie desquels les dieux sont effectivement nommés Ases et Vanes. Howard suggère donc ainsi que les noms donnés à leurs dieux par les Scandinaves sont en fait ceux de leurs lointains ancêtres du monde hyborien, qui sont parvenus jusqu'à eux mais se sont dotés dans l'intervalle d'une dimension légendaire. Ce processus illustre tout-à-fait la notion de matière épique : à partir d'un fait historique, les noms que les vikings donnaient à leurs dieux, Howard crée une explication fictionnelle, quoique présentée comme vraisemblable, celle de peuples proto-scandinaves que leurs ancêtres auraient assimilés à des divinités. Un autre exemple tiré de « L'Âge Hyborien » explique ainsi que certains pharaons, comme Ramsès II, ait été roux. Selon l'histoire créée par Howard, cela serait dû à une vague de migration des Vanirs, qui serait arrivée en Stygie : « Ils assujettirent la plupart des royaumes noirs, et bâtirent un vaste empire au sud, qu'il baptisèrent du nom d'Égypte. C'est de ces conquérants aux cheveux roux que les futurs pharaons devaient plus tard se targuer de descendre »⁴⁷. Là encore, un fait historique, certains pharaons étaient roux, est expliqué par l'invasion, dans un lointain passé, d'une peuplade venue du nord dont l'existence, là encore présentée comme vraisemblable, a été inventée par Howard à partir d'une réalité historique et anthropologique : les grandes migrations de populations. De fait, tous les bouleversements que connaît l'humanité, qui traverse des cycles alternés de sauvagerie et de civilisation, sont dus, dans l'histoire fictive d'Howard, à de grandes invasions et migrations, à de terribles cataclysmes et à l'extension puis la décadence de vastes empires, autant de causes que l'on trouve dans la véritable histoire, qu'il s'agisse des invasions barbares des IV^{ème} et V^{ème} siècles, de l'éruption du Vésuve qui détruisit Pompéi et les cités environnantes ou de l'établissement de l'Empire Romain. Seulement, cette assise historique est mise au service de la fiction, et Howard s'inspire de l'histoire réelle, de noms de peuples ou d'ethnies ayant vraiment existés, pour produire un monde imaginaire.

Ce processus s'étend jusqu'à Conan lui-même. Patrice Carrer note ainsi que les fameux Cimmériens, dont le poème « Cimmérie » chante la morosité et le fatalisme, seraient inspirés des *kimmerioi* homériques : « ce peuple vit couvert de nuées et de brumes, que jamais n'ont percées les rayons du Soleil, ni durant sa montée vers les astres du ciel, ni quand, du firmament, il revient à la terre : sur les infortunés pèse une nuit de mort »⁴⁸. Mais il évoque également une autre piste : « les Cimmériens, ancêtres

47 « L'Âge Hyborien », op.cit., p.511.

48 Rapporté par P. CARRER d'après HOMÈRE, *Odyssée*, trad. V. BÉRARD, ed. J. BÉRARD, Chant XI, p.198.

supposés des Celtes pour Howard, étaient en fait un peuple indo-européen nomade du littoral septentrional du Pont-Euxin [...]. Il est possible qu'Howard les ait assimilés, par association phonétique, aux *Cimbri* et surtout aux *Cymry* »⁴⁹. Nous retrouvons là encore les deux dimensions, mythique avec l'hypothèse des Cimmériens homériques, et historique avec celle du Pont-Euxin et de l'assimilation aux Cimbres. De la même façon, le personnage de Conan est lui aussi inspiré de certaines figures historiques. Patrice Carrer cite les *condottieri* de la Renaissance, ces chefs mercenaires qui louaient leurs services au plus offrant, ou encore quelques uns des « barbares de la Rome décadente : Maximin le géant thrace, berger qui finit empereur, au III^{ème} siècle, après avoir fait assassiner son protecteur Alexandre sévère ; Odoacre qui [...] s'empara du trône en se retournant contre son employeur »⁵⁰. Il ajoute, rapportant un extrait d'une lettre d'Howard adressée à Clark Ashton Smith, que Conan « est en fait la quintessence de types humains qu'il a pu observer dans le Texas » :

It may sound fantastic to link the term "realism" with Conan ; but as a matter of fact, he is the most realistic character I have ever evolved. He is simply a combinaison of a number of men I have known, and I think that's why he seemed to step full-grown into my consciousness when I wrote the first yarn of the series. Some mechanism in my sub-consciousness took the dominant characteristics of various prize-fighters, gunmen, bootleggers, oil field bullies, gamblers, and honest workmen I had come in contact with, and combining them all, produced the amalgamation I call Conan the Cimmerian.⁵¹

La matière épique prend ici tout son sens, puisque c'est à partir d'éléments on ne peut plus réels, inspirés de personnes qu'il a vraiment rencontrées, qu'Howard a élaboré le personnage de Conan. Celui-ci devient ainsi l'archétype d'un certain type d'homme, celui du Texan dur à cuire, quant il ne s'agit pas une projection d'Howard lui-même, comme nous l'avons précédemment évoqué. La saga du Cimmérien est donc bel et bien basée sur des éléments historiques, réels, qu'elle s'approprie et réorganise afin de prétendre à une dimension mythique, c'est-à-dire à une mise en scène « [d']êtres incarnant sous une forme symbolique [...] des aspects de la condition humaine »⁵², comme nous le montrerons dans les prochains chapitres de notre travail.

49 P. CARRER, op.cit., p.220.

50 P. CARRER, op.cit., p.150.

51 « Il peut sembler surprenant d'appliquer le terme "réalisme" à Conan ; mais de fait, c'est le personnage le plus réaliste que j'ai jamais développé. Il est tout simplement la combinaison d'un grand nombre d'hommes que j'ai connus, et je pense que c'est la raison pour laquelle il a semblé jaillir déjà entièrement formé dans mon esprit lorsque j'ai écrit la première histoire de la série. Un mécanisme, au sein de mon subconscient, a pris les caractéristiques dominantes des nombreux boxers, pistoleros, contrebandiers, prospecteurs de pétrole brutaux, joueurs professionnels et honnêtes travailleurs que j'ai rencontrés, et les a tous combinés, ce qui a produit l'amalgame que j'ai baptisé Conan le Cimmérien ». Rapporté par P. CARRER, op.cit., p.210.

52 D'après la définition du *Petit Robert*.

Après avoir repris l'analyse de Patrice Carrer et les définitions proposées par E. M. W. Tylliard et Anazildo Vasconcelos da Silva, nous avons pu constater que si la saga de Conan présentait bel et bien un certain nombre de traits relevant du registre épique, d'autres n'étaient vérifiés que de façon extrêmement marginale, voire même étaient totalement inexistantes. Aussi ne peut-on pas qualifier cette œuvre de véritable épopée, mais l'on peut dire avec raison qu'elle présente des aspects épiques, qui la rattache à ce genre sans l'y inclure entièrement et la place dans un rapport très particulier à l'histoire : comme nous l'avons établi lors de l'analyse de la matière épique, la saga de Conan repose sur des éléments empruntés à l'histoire, ce qui permet à Howard de se les réapproprier et de leur conférer une dimension mythique, en exposant à travers ses récits une certaine vision de la nature humaine. Cela fera l'objet des chapitres ultérieurs : nous allons pour le moment étudier plus en détails la présence d'un autre registre que nous relevée à plusieurs reprises au cours de notre analyse, le picaresque.

B-Aspects Picaresques

De nombreux récits, souvent assez courts, mettant en scène un aventurier,

vagabond infatigable et barbare irréductible, qui multiplie les aventures aux quatre coins du monde, tour à tour voleur aspirant à s'enrichir quels que soient les risques, mercenaire vendant sa lame au plus offrant ou chef de guerre menant des troupes armées pour son propre compte : la saga de Conan, par bien des aspects, relève également du registre picaresque. C'est d'ailleurs la seconde hypothèse qu'envisage Patrice Carrer⁵³. Toutefois, les spécialistes, à l'instar de Jan Herman⁵⁴ ou Maurice Molho⁵⁵, s'accordent à dire que cette notion de picaresque est complexe et recouvre plusieurs acceptions. Ils distinguent notamment le picaresque au sens large du picaresque au sens propre. Nous allons donc préciser chacune de ces deux acceptions que nous confronterons aux analyses de Patrice Carrer et à l'aune desquelles nous tâcherons d'évaluer en quoi la saga de Conan relève effectivement du picaresque, en appuyant notre démonstration sur des exemples tirés principalement de « La Tour de l'Éléphant » et de « La Maison aux Trois Bandits »⁵⁶.

Le Picaresque au sens large

Dans son article du *Dictionnaire du littéraire*, Jan Herman observe que l'utilisation de la notion de picaresque soulève un problème de terminologie : « Depuis les années 1960, les hispanistes réservent le terme à la seule "variante" espagnole tandis que les comparatistes en usent plus largement. D'autre part, le qualificatif de "picaro" est pris dans un sens tantôt restreint, tantôt général »⁵⁷. Il donne donc une définition du picaresque au sens large, ainsi qu'une liste des lieux communs qui le caractérisent :

Au sens large, le picaresque désigne les œuvres où domine le thème du marginal rusé qui, face à une société hostile, a recours à différents masques pour s'adapter aux situations auxquelles sa vie itinérante le confronte. [...] Le roman picaresque véhicule un certain nombre de *topoi*, qui en constituent la structure architextuelle : la naissance incertaine, le départ du foyer familial, l'errance qui se transforme en une série d'épreuves au service d'un maître, le retour au point de départ.⁵⁸

Cette définition s'applique en partie à la saga de Conan. Ainsi, toute sa condition se résume à cette tirade lapidaire : « Je n'ai pas de sang royal ! [...] Je suis un barbare et le

53 P. CARRER, op.cit., pp.228-233.

54 J. HERMAN, « Picaresque » in *Le Dictionnaire du littéraire*, s.l.d. P. ARON, D. SAINT-JACQUES et A. VIALA, Cahors : PUF, 2004, pp.547-548.

55 M. MOLHO, « Picaresque Roman », in *Encyclopédia Universalis* [en ligne], 2008 [consulté le 09 juin 2011], disponible sur : <http://www.universalis-edu.com>.

56 R. E. HOWARD, « La Maison au Trois Bandits », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.367-394.

57 J. HERMAN, op.cit., p.458.

58 J. HERMAN, op.cit., pp.457 et 458.

fil d'un forgeron »⁵⁹. Sa naissance est donc bien pour le moins incertaine, il a bel et bien quitté le foyer familial et plus généralement la Cimmérie, comme nous l'avons déjà évoqué plus haut, et son statut de barbare en fait bel et bien un marginal, inspirant soit le mépris, par exemple chez ce Kothien qui s'écrie « Écoutez donc ce sauvage ! [...] Il s'imagine pouvoir dérober le joyau de Yara ! Écoute l'ami, dit-il en se retournant vers lui d'un air suffisant, je présume que tu es un barbare du Nord ? »⁶⁰, soit une surprise mêlée de crainte et de respect, ainsi chez Balthus qui « s'exclam[e] involontairement : "Mais alors, tu es – toi aussi – un barbare !" »⁶¹. De la même façon, comme nous l'avions mentionné lors de notre étude des aspects épiques, Conan se trouve confronté aux cours de ses aventures à de nombreuses « situations » ou « épreuves » caractérisées, selon Patrice Carrer, par un foisonnement important et une certaine invraisemblance, même si nous avons établi, en nous basant sur l'essai *Le Roman d'aventures* de Mathieu Letourneux, que le rôle important laissé au hasard était un procédé classique du roman d'aventures. Le meilleur exemple, parce que le plus extrême, se trouve dans « L'Heure du Dragon », lorsque Conan se lance à la recherche du Cœur d'Ahriman, une gemme magique d'une grande puissance, seule arme susceptible de mettre un terme à la domination du maléfique Xaltotun, rappelé d'entre les morts par un petit cercle de conjurés qui souhaitent s'appuyer sur ses pouvoirs pour fonder un nouvel empire au détriment de l'Aquilonie sur laquelle règne le Cimmérien. La situation de départ présente donc toutes les caractéristiques de l'épique, avec un roi chassé de son trône qui s'oppose à une puissance maléfique terrifiante menaçant le monde entier, mais bien vite, la quête du Cœur d'Ahriman bascule dans le picaresque, tant les retournements, coïncidences et autres coups du sort y sont nombreux. Ainsi, Conan a appris que Tarascus, l'un de ceux qui ont ramenés Xaltotun à la vie, effrayé de l'étendue de ses pouvoirs, lui a volé le Cœur d'Ahriman et l'a confié à un ruffian avec pour mission de le jeter à la mer. Toutefois, alors qu'il se prépare à partir pour l'intercepter, un espion vient le trouver pour l'informer que ce ruffian a été pris dans une embuscade et éliminé par une troupe de bandits, lesquels ont vendu la gemme à un marchand kothique, Zorathus, qui se dirige vers le sud. Conan prend donc cette direction, déguisé en mercenaire, et chemin faisant, rencontre le Comte Valbroso, qui lui propose de le prendre à son service, afin qu'il l'aide à interroger un marchand qu'il a capturé il y a peu. Or, ce

59 R. E. HOWARD, « L'Heure du Dragon », in *Conan, l'Heure du Dragon*, Paris : Bragelonne, 2008, p.141.

60 « La Tour de l'Éléphant », op.cit., p.95.

61 R. E. HOWARD, « Au-delà de la Rivière Noire », in *Conan, Les Clous Rouges*, Paris : Bragelonne, 2008, p.78.

marchand n'est autre que le fameux Zorathus, qui meurt sur le chevalet en révélant comment ouvrir son coffre, lequel contient toutes ses richesses. Mais celui est piégé : Valbroso tombe, victime d'une pointe empoisonnée, et son second, Beloso, ensorcelé par l'éclat de la gemme, parvient à la voler et à se sauver. Conan entreprend à nouveau une poursuite, mais alors qu'il est, littéralement, à portée de main de sa proie, son cheval épuisé s'effondre de fatigue, et la chute laisse le Cimmérien assommé. À son réveil, il est pris à parti par une meute de goules cannibales et affamées, mais parvient à se tailler un chemin et à reprendre sa course. Glanant des renseignements dans les auberges où il passe, il apprend que Beloso a été vu en direction du port méridional de Messentia. Il s'y rend, et va trouver un certain Publio, marchand et receleur avec qui il faisait des affaires lorsqu'il était connu comme corsaire sous le nom d'Amra. Il obtient son aide, et Beloso est localisé dans un bouge, où se rend Conan. Sur le seuil, il croise une mystérieuse silhouette enveloppée dans une cape, et découvre à peine entré le cadavre de Beloso, l'empreinte d'une main noire inscrite sur la poitrine. Il se rend compte alors que l'inconnu qu'il a croisé était un Stygien, qui a tué le bandit et l'a marqué du signe des prêtres noirs de Set. Alors qu'il se lance à nouveau à la poursuite de ce nouveau voleur, il est pris à parti par des hommes envoyés par son « ami » Publio, qui, craignant que ses compromissions passées avec les corsaires apparaissent au grand jour, préfère s'assurer définitivement de son silence. Alors qu'il s'efforce de semer ses assaillants, son attention est attirée par une galère stygienne qui quitte nuitamment les quais de Messentia. Comme il hésite sur la marche à suivre, il est rattrapé, passé à tabac et laissé pour mort sur la grève. Il se réveille à bord d'une galère, dont le capitaine ne l'a recueilli que pour en faire l'un de ses marins. Conan se rebelle, et alors qu'il croise le fer avec l'équipage, les galériens noirs le reconnaissent comme Amra, corsaire sous les ordres de qui ils ont servi jadis. Grâce à cette aide inattendue, il se rend maître du navire et fait voile vers Khemi, le grand port stygien où règnent les prêtres de Set. Comme on le voit, Conan traverse toute une série d'épreuves, dont l'enchaînement repose en grande partie sur des coïncidences, on lui demande d'interroger le marchand que justement il recherche, des coups du sort, son cheval s'effondre alors qu'il allait atteindre sa cible, des caprices du destin, Beloso est assassiné quelques instants avant que Conan ne lui mette la main dessus et le meurtrier le croise sur le pas de la porte, et des *deus ex machina*, le capitaine qui le recueille à bord de son navire alors qu'il est mourant et les galériens qui se révèlent être son ancien équipage. Sans compter qu'une fois arrivé à Khemri, il n'a toujours pas récupéré le Cœur : il lui faudra s'infiltrer dans une cité hostile à tout

étranger, trouver où est conservée la gemme, errer dans les dédales labyrinthiques d'une gigantesque pyramide, échapper à une vampire millénaire et enfin affronter un terrible mage kithan envoyé par Tarascus dont le seul contact cause la mort. C'est donc bien un exemple extrême de cette multiplication des péripéties propre au registre picaresque, du moins dans son acception la plus large. Néanmoins, s'il s'agit bien là d'une série d'épreuves, Conan ne les entreprend pas au service d'un maître. D'une manière générale, si, au cours de sa carrière, il lui arrive de louer son épée comme mercenaire, ainsi, dans « La Maison aux Trois Bandits », il est engagé par Murilo pour assassiner le Prêtre Rouge Nabonidus, bien souvent, le Cimmérien ne travaille que pour lui-même, comme dans « La Tour de l'Éléphant », où c'est de sa propre initiative qu'il décide d'aller dérober le fabuleux joyau du prêtre Yara, conservé au sein de ladite tour. En outre, si Conan est bien un marginal, il ne fait pas appel à la ruse pour s'en sortir. C'est là une différence de taille avec le héros picaresque traditionnel, chez qui le recours à la rouerie s'inscrit dans un rejet des valeurs du roman de chevalerie, c'est-à-dire, notamment, la bravoure et la valeur au combat. Notons que Conan, s'il ne recourt pas à la vivacité d'esprit propre au héros picaresque, ne tire pas non plus sa force de la même source que le héros chevaleresque : celle de ce dernier procède de la vertu, au sens fort du latin *virtus*, c'est-à-dire ce qui fait l'homme, le *vir*, alors que le Cimmérien compte davantage sur une sorte d'instinct de survie animal qui le dote de capacités hors du commun. « Son corps puissant et ses membres aux muscles proéminents combinaient la force du grizzly et la rapidité de la panthère »⁶², peut-on lire dans « La Maison aux Trois Bandits », ou encore, « il se déplaçait avec l'aisance souple d'une panthère, ses muscles d'acier jouant sous sa peau brunie »⁶³, est-il écrit dans « La Tour de l'Éléphant ». C'est donc un mélange de puissance brute et d'agilité stupéfiante qui fait la force du barbare. Dans les descriptions, il est souvent comparé aux grands fauves, qui eux aussi combinent ces deux qualités. Enfin, il n'y a pas de retour au point de départ pour Conan : il ne reviendra jamais en Cimmérie auprès des siens au terme de quelque voyage initiatique. Nous serons amenés à évoquer de nouveau ce point, car il constitue une caractéristique importante de la *Sword & Sorcery* par rapport à la *High Fantasy* et au roman d'aventures en général.

Dans son analyse, Patrice Carrer aboutit à des conclusions similaires. S'appuyant sur des propos tenus par Fritz Leiber, il définit le picaresque en ces termes :

62 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.369.

63 « La Tour de l'Éléphant », op.cit., p.97.

Il existe également une F.H. [Fantasy Héroïque] picaresque ; volontiers parodique, humoristique, elle met en scène des héros plus renards que loups : le Cugel l'Astucieux de Jack Vance, le Gezun de L. Sprague de Camp, ou, dans une certaine mesure, le Grey Mouser de Leiber lui-même. [...] Le roman picaresque, se masquant d'ingénuité, joue d'une ironie destinée à un public cultivé, sophistiqué. [...] en réaction contre l'éthique aristocratique véhiculée par les romans de chevalerie, le picaro se définit comme "un homme sans honneur".⁶⁴

Il constate ainsi que « comme le roman picaresque, le Cycle de Conan est construit en série d'aventures indépendantes dont le principal lien est l'identité du héros »⁶⁵, mais c'est bien là le seul critère d'appartenance au picaresque qu'il reconnaît, et encore le nuance-t-il ensuite :

Mais on peut voir là une structure épique avant que d'être picaresque ; ce n'est pas le point de vue de Tylliard, mais c'est celui de Barthes, qui écrit⁶⁶ à propos du *Goldfinger* d'Ian Fleming que l'épopée, "ensemble de fables multiples", "est un récit brisé au niveau fonctionnel mais unitaire au niveau actanciel (ceci peut se vérifier dans l'Odyssée ou le théâtre de Brecht)".⁶⁷

De la même façon, il note qu'il n'y a « pas chez Howard de "récits dans le récit", chers à la technique picaresque et qui nous éloigneraient du héros »⁶⁸, et comme nous plus haut, que Conan fait davantage appel à la force qu'à la ruse pour résoudre les situations dans lesquelles il se trouve : « même à ses débuts de petit truand naïf, [...] Conan ne recourt guère à la ruse ni à l'escroquerie »⁶⁹. Toutefois, l'un de ses arguments, à savoir que dans la Fantaisie Héroïque picaresque, « nous abandonnons le "sérieux", ce critère épique auquel Howard reste généralement fidèle »⁷⁰, est plus discutable : comme nous l'avons déjà mentionné lors de notre partie précédente concernant l'épopée, il n'est pas rare de trouver, dans les aventures de Conan, des épisodes empreints d'une certaine légèreté. Certes, il s'agit la plupart du temps d'un humour assez noir, sans aucune ironie vis-à-vis de l'œuvre elle-même et qui ne remet donc pas en cause le sérieux général de la saga. Cependant, si ces petits passages ne sont pas à proprement parler des récits dans le récit, ne seraient-ce que du fait de leur volume extrêmement réduit, ils n'en constituent pas moins de petites anecdotes qui viennent émailler le récit principal, en ménager le rythme, mais qui surtout mettent en lumière des caractéristiques intéressantes du personnage de Conan. Ainsi, « La Maison aux Trois Bandits » est à cet égard remarquable. Tout d'abord, on y apprend comment le Cimmérien s'est retrouvé en prison suite à une sombre histoire de vengeance, capturé par les gardes de la cité sur

64 P. CARRER, op.cit., p.229.

65 P. CARRER, op.cit., p.229.

66 R. BARTHES, « Introduction à l'analyse structurale des récits », in *Communications*, 8, 1966, p.15.

67 P. CARRER, op.cit., p.229.

68 P. CARRER, op.cit., pp.229-230.

69 P. CARRER, op.cit., p.230.

70 P. CARRER, op.cit., p.229.

dénonciation de sa maîtresse après avoir assassiné un prêtre mi-receleur mi-indicateur, qui avait livré son comparse du moment à la justice, dans des circonstances assez rocambolesques :

[...] il éventra le capitaine, passa au travers de ses assaillants et serait parvenu à s'enfuir si ses sens encore embrumés par l'alcool ne l'avaient pas trahi. Déconcerté et à moitié aveugle, il manqua la porte grande ouverte en voulant s'enfuir et heurta le mur de pierre la tête la première ; la violence du choc fut telle qu'il tomba assommé. Lorsqu'il revint à lui, il se trouvait dans le donjon le plus sûr de la ville, attaché au mur à l'aide de chaînes qui résisteraient même à ses muscles de barbare.⁷¹

Après le roi d'Aquilonie confronté à de sombres machinations visant à le démettre de son trône chèrement acquis que nous avons évoqué plus haut, nous sommes confrontés ici à un tout autre aspect du personnage de Conan : il nous est présenté à ses débuts de voleur novice, qui multiplie les petits (et gros) larcins tout en menant une vie de plaisirs et de débauches dans les quartiers mal famés. Les récits qui mettent en scène cette période de sa vie reposent donc sur une logique différente de ceux qui le montrent au sommet de sa gloire, aussi fait-il son entrée dans cette nouvelle de manière fort peu glorieuse, capturé du fait de sa propre ivresse par une patrouille de gardes dont il n'aurait fait qu'une seule bouchée en temps normal. Il reste néanmoins le héros, et après avoir été tiré de sa prison par un jeune aristocrate, Murilo, qui fait appel à ses talents pour éliminer son ennemi politique, le terrible Nabonidus, Prêtre Rouge et éminence grise du royaume, le Cimmérien va prendre le temps de se venger de son amante. Il élimine son nouvel amant, force sa porte, l'empoigne sans ménagement, enjambe la fenêtre, et :

[...] visant soigneusement, il la laissa tomber dans une fosse à purin. Il resta quelques secondes à savourer le spectacle de la fille qui s'agitait et se démenait, à écouter ses jurons furieux, et s'autorisa même un ricanement sourd. Puis il releva la tête [...] et décida qu'il était temps d'aller tuer Nabonidus.⁷²

Cette vengeance s'apparente davantage à un mauvais tour et relève du comique bas, comme l'indiquent la « fosse à purin » et les « jurons furieux », et comme l'épisode de l'arrestation, elle contribue à l'évocation de la folle jeunesse du personnage. En outre, ces deux épisodes s'inscrivent dans ce que Maurice Molho appelle les « livres de "gueuserie" [...] qui dépeignent sous des traits facétieux les mœurs d'une pègre errante et mendicante »⁷³. Il prend soin de bien les distinguer des véritables romans picaresques, lesquels sont selon lui « fondés sur une représentation singulièrement problématique du destin moral de l'homme »⁷⁴. Cependant, il s'agit là d'une définition qui ne s'applique

71 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.368.

72 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.376.

73 M. MOLHO, op.cit., p.2.

74 M. MOLHO, op.cit., p.2.

qu'à la seule variante espagnole, pour reprendre les termes de Jan Herman, aussi allons nous considérer que ces récits de « gueuserie » constituent au moins en partie un critère du picaresque au sens large, et partant, que les nouvelles qui à l'instar de « La Tour de l'Éléphant » ou « La Maison aux Trois Bandits » mettent en scène Conan à ses débuts de petit truand naïf relèvent du picaresque dans son acception la plus large. Cependant, de façon plus générale, nombres de ces passages légers reposent sur l'humour noir, atténuant un peu l'atmosphère extrêmement violente de la saga tout en ménageant un effet de décalage. Ainsi, dans « La Maison aux Trois Bandits », à peu près au milieu du récit, Conan dit que les habitants du Dédale, c'est-à-dire les bas-quartiers, racontent que le cœur de Nabonidus est noir, aussi en conclut-il que « son sang doit être noir aussi »⁷⁵. À la fin, après une courte alliance de circonstances, il élimine le Prêtre Rouge en lui lançant un tabouret à la tête : celui-ci « chancel[le] puis s'écroul[e] face contre terre dans une mare rouge foncé qui s'élargit rapidement. "Son sang était rouge, en fin de compte", grogna Conan »⁷⁶. Malgré tous les événements qui se sont déroulés au cours de cette aventure, un terrible combat contre un homme-singe d'une force colossale et le spectacle des redoutables pièges dont regorge la demeure de Nabonidus, le Cimmérien n'a pas oublié son hypothèse quant à la couleur du sang de ce dernier, et un élément qui paraissait tout-à-fait secondaire revient ainsi au centre du récit, comme épitaphe lapidaire pour le redoutable Prêtre Rouge. Outre l'effet de rupture et de chute par rapport à la tension des pages précédentes, ce passage met en lumière un aspect particulier de la psychologie de Conan : savoir si le sang du Prêtre était réellement noir ou pas constituait véritablement une question importante pour lui, alors que vraisemblablement, les gens du Dédale utilisaient l'expression avoir un cœur noir au sens figuré, pour signifier combien Nabonidus était mauvais. Conan, lui, l'a interprété au sens propre, et étant donné que cette nouvelle se situe au temps de sa jeunesse, où il découvre la civilisation hyborienne, sans doute son esprit barbare ne s'est-il pas encore habitué à cette notion de sens figuré. Cette petite pointe d'humour noir est donc l'occasion de montrer le décalage qui subsiste entre ses mœurs barbares et les usages des civilisés. Un autre exemple, plus développé, nous est donné dans « La Reine de la Côte Noire », lorsque Conan, qui vient d'embarquer précipitamment sur une galère pour fuir les gardes qui le pourchassent, explique au capitaine qu'il a été amené à comparaître au tribunal où le juge lui a demandé d'indiquer où se trouve l'un de ses amis, recherché

75 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.382.

76 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.394.

suite au meurtre d'un officier :

J'ai répondu que, comme c'était un ami, il m'était impossible de le trahir. Le juge s'est mis en colère et m'a tenu un grand discours où il était question de mon devoir envers l'État, la société, et d'autres choses auxquelles je n'ai rien compris, et m'a prié de lui dire où mon ami s'était réfugié. À ce moment, je commençais moi aussi à être furieux, car j'avais clairement expliqué ma position.

Mais j'ai ravalé ma colère et j'ai gardé mon calme. Le juge a repris de plus belle, braillant que j'avais fait offense à la cour et que je devais donc être jeté dans un cachot pour y moisir jusqu'à ce que je dénonce mon ami. Comprenant alors qu'ils étaient tous fous, j'ai sorti mon épée et j'ai fendu le crâne du juge en deux ; je me suis ensuite frayé un chemin jusqu'à la sortie du tribunal.⁷⁷

Nous retrouvons les mêmes éléments qu'auparavant : quoiqu'un peu plus vieux, Conan trempe toujours dans des histoires plus ou moins sordides d'assassinat et de règlement de comptes, certaines réalités propres à la civilisation lui échappent toujours, et son comportement est toujours en décalage par rapport aux usages que l'on attendrait d'un citoyen policé. Ici, il ne comprend pas que le respect de la loi passe avant les rapports d'amitié, et surtout il a une manière bien à lui de régler le problème, en fendant le crâne du juge. Ce faisant, il est persuadé d'agir correctement, puisque ce sont les autres qui sont « tous fous ». On voit donc que si le sérieux est globalement respecté, Howard recourt parfois, de façon ponctuelle, au comique, afin de mettre en lumière tel ou tel aspect du personnage. Il peut s'agir d'évoquer ses déboires lors de ses débuts dans les grandes villes hyboriennes qu'il n'a jamais fréquentées, ce qui est notamment le cas dans les nouvelles relevant pour l'essentiel du picaresque, ou de manière plus générale, de mettre en évidence le détachement de Conan vis-à-vis des scènes violentes qui, après tout, constituent son quasi-quotidien, voire même le décalage de son comportement par rapport aux normes civilisées. Ce qui nous amène aux deux dernières objections que formule Patrice Carrer. La première est que « loin de remettre en question l'ordre social, le picaro essaye d'y modifier sa propre situation, en prenant bien soin de ne pas faire s'écrouler le château de cartes. Le héros howardien donne au contraire un grand coup de pied dans ce château [...] »⁷⁸. Il s'appuie sur un exemple tiré d'une autre saga écrite par Howard, celle de King Kull, qui présente par ailleurs un certain nombre de points communs avec Conan, dont il est en quelque sorte le précurseur, puisqu'il est lui aussi un barbare devenu roi du temps de l'Atlantide. Dans le cas du Cimmérien, les choses sont plus complexes : à première vue, il n'a cure des institutions civilisées, comme nous l'avons vu avec l'exemple du juge, qu'il finit par faire taire d'un coup d'épée. Toutefois, n'oublions pas que cet épisode se déroule pendant sa folle jeunesse. S'il deviendra roi

77 R. E. HOWARD, « La Reine de la Côte Noire », in *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2008, p.171.

78 P. CARRER, op.cit., p.230.

par les armes en renversant Nemedides, une fois sur le trône, Conan ne se livrera pas à une refonte de la société aquilonienne. Certes, confronté à ses vainqueurs dans « La Citadelle Écarlate », il dit régner en souverain exemplaire : « Aujourd'hui, pas un noble d'Aquilonie n'oserait menacer le plus humble de mes sujets, et les impôts y sont plus légers que partout ailleurs au monde »⁷⁹, mais dans « L'Heure du Dragon », lorsque le fidèle Trocéro lui propose de fonder un nouvel empire plutôt que de lutter pour le trône aquilonien dont il a été privé par les manigances de Xaltotun, Conan lui répond : « Que d'autres rêvent d'empires. Je ne souhaite que garder ce qui est à moi. Je n'ai aucune envie de diriger un empire soudé par le feu et le sang. C'est une chose que de s'emparer d'un trône avec l'aide de ses sujets et de les diriger avec leur consentement. C'en est une autre de soumettre un royaume étranger et de le diriger par la peur »⁸⁰. Sa politique se résume donc à s'acquitter de sa fonction de souverain le plus équitablement possible, sans chercher à étendre son empire au détriment des royaumes voisins. En fait, si lui ne change pas l'ordre social comme Kull peut le faire lorsqu'il brise la table des lois dans « By This Axe, I Rule ! », c'est son parcours personnel qui lui s'inscrit clairement à contre-courant, non seulement de toutes les règles sociales, un barbare étranger devenu roi alors qu'il n'est même pas de sang noble, mais aussi, dans une certaine mesure, naturelles : nous le verrons par la suite, Conan transcende la limite entre civilisation et sauvagerie, adoptant des comportements qui lui sont propre et combinent le meilleur de ces deux sphères. C'est en partie à cela que tient la dernière objection de Patrice Carrer :

En réaction contre l'éthique aristocratique véhiculée par les romans de chevalerie, le picaresque se définit comme un "homme sans honneur". Rien à voir avec Conan qui, rejetant lui aussi les modèles de comportement proposés par la civilisation, respecte méticuleusement son "code de l'honneur barbare", sorte de philosophie naturelle dont le respect passe avant la gratification de ses désirs. [...] Le code quasiment chevaleresque du héros de S&S vient démentir le but explicitement picaresque de sa quête.⁸¹

Il est vrai que bien souvent, Conan part à l'aventure avec l'intention d'en tirer un riche butin, auquel finalement il renonce toujours. Ainsi, dans « La Tour de l'Éléphant », il se met en tête d'aller dérober le Cœur de l'Éléphant, fabuleux joyau dont le prêtre Yara tirerait pouvoir et richesses, mais après avoir découvert que la tour devait son nom à une créature venue d'un autre monde que Yara a asservie et l'avoir aidée à se libérer de cette emprise, Le Cimmérien repart sans rien emporter des fabuleuses richesses que recèle l'édifice. De la même façon, dans « La Maison aux Trois Bandits », lorsque Murillo vient le libérer de sa prison, il lui demande d'éliminer Nabonidus en échange d'une forte

79 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.128.

80 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.229.

81 P. CARRER, op.cit., p.229.

récompense et d'une monture pour quitter la ville. Quand vient la fin de l'aventure, Conan n'a qu'une seule hâte, partir de la cité : « J'en ai soupé de de cette ville, de toute façon [...]. Tu as dit qu'il y avait un cheval pour moi à la Taverne du Rat. Je me demande bien à quelle vitesse il pourra m'emmener dans un autre royaume »⁸². Sa seule préoccupation est de partir, la récompense, une pleine bourse d'or, ne l'intéresse plus, il ne la mentionne même pas. Toutefois, ce refus final de toute gratification peut au contraire constituer une caractéristique picaresque dans la mesure où l'absence de butin conduit Conan à repartir à chaque fois de nouveau à l'aventure, ce qui alimente le cycle des errances et des épreuves. Néanmoins, il est vrai de noter, comme le fait Patrice Carrer, que le Cimmérien possède un « code de l'honneur barbare », qui le distingue à la fois des autres barbares et sauvages qu'il rencontre et des civilisés. Comme nous l'avions déjà relevé un peu plus haut, Conan s'inscrit dans un rapport particulier entre deux mondes, la sauvagerie et la civilisation. Ce faisant, son parcours permet à Howard de mettre question certains aspects de la condition de l'homme et de nous en livrer sa vision personnelle.

Le Picaresque au sens strict

Pour compléter notre analyse, il convient à présent d'examiner la définition du picaresque au sens strict, à savoir, selon Jan Herman : « un sous-genre du roman qui met en scène un décalage d'ordre social : d'origines incertaines et voyageant pour se soustraire à sa mauvaise condition, le "picaro", est un antihéros ; il décrit un itinéraire circulaire qui le ramène à son point de départ »⁸³. En ce qui concerne les « origines incertaines », nous avons déjà montré précédemment qu'en effet, l'on connaît fort peu de choses quant aux origines de Conan, hormis le fait qu'il est Cimmérien et que son père était forgeron. Cependant, la suite de la définition proposée par Jan Herman semble s'appliquer plus difficilement. La question de la « mauvaise condition », notamment, pose problème, car si Conan possède bien une condition particulière, celle de barbare, elle n'est considérée comme véritablement « mauvaise » que par les personnage qu'il est amené à fréquenter, provoquant soit de la peur, soit du mépris, lui même en tirant plutôt de la fierté et ne cherchant aucunement à s'y soustraire. Bien au contraire, même plongé au sein de la civilisation hyborienne, il conserve tous les instincts sauvages liés à sa

82 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.394.

83 J. HERMAN, op.cit., p.457.

condition, car ce sont eux qui le différencient des civilisés et c'est à eux qu'il doit sa survie face aux nombreux périls qu'il est amené à affronter. Enfin, parce qu'il est le personnage principal et parce que sa saga permet à Howard d'illustrer sa conception particulière de l'histoire et de l'humanité, sa condition de barbare en fait une sorte d'idéal, capable de survivre à nombres de dangers qui terrassent les plus faibles que lui, à savoir les civilisés. Dès lors, se pose le problème de la notion d'antihéros : comme Patrice Carrer l'a souligné, Conan n'est pas l'antihéros picaresque dans la mesure où ce que rejette précisément ce dernier, à savoir un code d'honneur chevaleresque et le primat de principes moraux sur toute forme de gratification, sinon dans le discours, au moins dans les faits, est pleinement mis en œuvre par le Cimmérien. Notre hypothèse, toutefois, est que comme le héros picaresque, le héros howardien, par les aventures qu'il vit, permet un questionnement problématique sur la condition humaine. Nous nous appuyons ici sur la définition du picaresque *stricto sensu* que donne Maurice Molho dans l'article « Picaresque » de l'*Encyclopædia Universalis* en ligne. Il décrit les romans picaresques comme « fondés sur une représentation singulièrement problématique du destin moral de l'homme »⁸⁴, et précise ensuite :

Un roman picaresque [...] emporte avec lui une problématique qui constitue sa substance, liée à une forme invariante : la narration à la première personne (celle du héros, qui n'a d'autre historien que lui-même) d'aventures multiples, critiques et édifiantes, où le *picaro* est affronté à un milieu qui le refuse. Si l'on retire d'un récit picaresque sa substance problématique, ou qu'on l'affaiblisse, il ne reste qu'un moule où l'on coulera toute sorte de péripéties divertissantes, parodiques ou protestataires.⁸⁵

En ce qui concerne la « forme invariante », nous avons établi lors de la partie consacrée aux aspects épiques que si la narration était prise en charge par un narrateur extradiégétique à la troisième personne, certaines marques de lyrisme pouvaient être imputées à Conan, et de même, nous avons vu que dans l'une de ses lettres, rapportée par Patrice Louinet, Howard déclarait écrire ses récits « comme [s'il] ne faisai[t] que rapporter les aventures telles que le personnage les [lui] racontait »⁸⁶. De telle sorte que si au plan formel, la narration à la première personne n'est pas vérifiée, dans son élaboration et dans la manière dont elle est envisagée par Howard, la saga se présente bel et bien comme le récit des aventures de Conan par lui-même, ou plutôt, par un narrateur à qui il les aurait racontées et qui les raconte à son tour, ce fameux narrateur mystérieux des *Chroniques Némédiennes* que nous avons déjà évoqué. Et si le héros picaresque « n'a d'autre historien que lui-même », les choses sont différentes pour

84 M. MOLHO, op.cit., p.2.

85 M. MOLHO, op.cit., p.4.

86 Rapporté par P. LOUINET, « Introduction » in *Conan le Cimmérien*, op.cit., p.13.

Conan parce que comme nous l'avons vu dans la première partie, ses aventures empruntent également certains traits du registre épique. Aussi, du fait de cette composante épique, il n'est pas un antihéros, mais bel et bien un véritable héros dont les hauts-faits ont pu fournir la matière à au moins un poème, dont plusieurs fragments nous sont rapportés, *La Route des rois*, qui confère à la saga un aspect pseudo-historique. Cependant, là où, malgré cette nature pleinement héroïque, il rejoint l'antihéros picaresque, c'est que comme lui, ses aventures ne sont pas uniquement prétexte à l'évasion et au plaisir du lecteur : à l'instar des romans picaresques au sens strict, on trouve dans la saga du Cimmérien une interrogation quant à la condition humaine. Certes, elle ne questionne pas le « destin moral », mais elle cherche bel et bien à livrer une vision de la condition humaine, laquelle est prise dans un cycle immuable de civilisation et de sauvagerie, chaque stade succédant invariablement à l'autre. Dès lors, même si les deux problématiques ne se posent pas toutes les deux dans les mêmes termes, force est de constater que la même structure est à l'œuvre : dans les deux cas, une série d'aventures sert de toile de fond à une préoccupation bien plus profonde, l'expression d'un décalage social et la remise en cause du modèle aristocratique traditionnel fondé sur la noble naissance d'un côté, et de l'autre, le portrait d'une humanité dominée par deux pôles irréconciliables, civilisation et sauvagerie, qui constamment s'opposent et se succèdent l'un à l'autre. Et nous retrouvons ici une dimension que nous avons déjà abordée lors de notre étude des aspects épiques : celle du mythe, c'est-à-dire du récit qui, métaphoriquement, met en scène tel ou tel aspect de la condition humaine. À un même questionnement sur la nature profonde de la société humaine, le picaresque apporte une réponse à travers les tribulations d'un antihéros, tandis que chez Howard, c'est par le biais des aventures d'un fier Cimmérien que s'élabore une certaine vision de l'humanité.

Comme pour le registre épique, nous avons repris les analyses de Patrice Carrer et nous les avons complétées en prenant appui sur d'autres définitions, en l'occurrence celles proposées par Jan Herman et Maurice Molho. Nous avons pu constater ainsi que de la même façon, bien que la saga ne relève pas entièrement du registre picaresque, un certain nombre de traits lui appartenant étaient néanmoins présents. Nous pouvons donc conclure que là aussi, il s'agit d'aspects picaresques. Mais ce n'est pas tout : dans les dernières lignes de notre analyse, nous avons également posé deux hypothèses, qui demandent à présent à être étayées. La première, c'est que les aspects épiques et

picaresques ne se cantonnent pas uniquement à certaines nouvelles : si les tendances sont plus ou moins affirmées selon les textes du corpus, nous avons ainsi principalement basé nos analyses sur « Le Phénix sur l'Épée » et « La Citadelle Écarlate » dans le cas de l'épique, « La Tour de l'Éléphant » et « La Maison aux Trois Bandits » concernant le picaresque, la division est loin d'être étanche et systématique. La seconde, c'est que les aspects épiques et picaresques convergent sur un point : la dimension exemplaire du personnage de Conan, qui illustre, à travers son parcours, une certaine conception de l'histoire, de la société et de l'humanité dans son ensemble, selon une vision propre à Howard. Le Cimmérien emprunterait donc sa grandeur et son héroïsme à l'épique tout en incorporant l'aspect problématique et critique propre au picaresque. Nous allons donc nous attacher à démontrer ces deux points à l'aide de deux exemples précis, « La Reine de la Côte Noire » et « Au-delà de la Rivière Noire ».

C-Hésitations et Combinaisons

Nous avons vu au cours des deux parties précédentes que la saga de Conan se

distinguaient par un certain nombre de traits caractéristiques empruntés à deux grands registres : l'épique et le picaresque. Pour le premier, nous retiendrons principalement la dimension collective, ou le fait que l'action du héros engage le destin de groupes entiers, et l'énonciation lyrique, laquelle, selon la définition d'Anazildo Vasconcelos da Silva, constitue pour moitié le discours épique, dont la nature est hybride. Pour le second, le foisonnement des lieux, des personnages, des cultures, mais aussi et surtout, des péripéties, et également la place accordée au hasard dans les rebondissements et les coups du sort qui font progresser l'intrigue. Il reste toutefois deux autres aspects, dont l'appartenance relève des deux tendances. Tout d'abord le sérieux, qui certes est toujours respecté au sens où l'on ne tombe jamais dans la caricature, mais qui se voit parfois émaillé de passages plus légers, voire comiques, quoique relevant bien souvent de l'humour noir, ce qui en fait un critère relevant de l'épique s'il est pleinement respecté, mais pouvant basculer du côté du picaresque dans le cas de la présence de petits interludes plus légers. Enfin, la narration, pendant du lyrisme dans la nature hybride du discours épique, mais dont à plusieurs reprises nous avons noté l'importance au cours de notre analyse des différentes définitions du picaresque. Nous allons appliquer ces différents critères à deux nouvelles du corpus, « La Reine de la Côte Noire » puis « Au-delà de la Rivière Noire »⁸⁷.

L'exemple de « La Reine de la Côte Noire »

La première partie de « La Reine de la Côte Noire » s'apparente avant tout au picaresque. En effet, nous pouvons relever un certain nombre de traits s'inscrivant dans ce registre. Tout d'abord, la façon dont l'action commence : Conan arrive au grand galop sur un cheval, traverse les quais en trombe, arrête sa monture au bord de l'embarcadère et saute depuis sa selle sur le pont d'une galère en train de manœuvrer pour quitter le port. Aux injonctions du capitaine qui lui somme d'expliquer cette arrivée pour le moins cavalière, il répond par des menaces : « Je paierai mon passage avec de l'acier ! [...] Par Crom, l'ami, si tu n'appareilles pas à l'instant, je repeins cette galère avec le sang de son équipage ! »⁸⁸. Une fois en sécurité, après avoir gagné le large, le Cimmérien expose au capitaine les raisons de cet embarquement à la diable : un de ses amis a tué un garde qui avait violenté sa maîtresse, puis s'est enfui. Conan a donc été conduit au tribunal pour

87 R. E. HOWARD, « Au-delà de la Rivière Noire », in *Conan, Les Clous Rouges*, Paris : Bragelonne, 2009, pp.73-150.

88 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.170.

dénoncer son ami, ce qu'il s'est refusé à faire. Devant l'opiniâtreté du juge, qui ne comprend pas que son code d'honneur barbare l'empêche de trahir ainsi ses amis, il perd patience, lui fend le crâne sans autre forme de procès et se taille un chemin hors du tribunal, pour ensuite s'enfuir vers les quais, poursuivi par les gardes. Nous sommes donc, dès les premières lignes, en plein dans ce que Maurice Molho appelait les livres de « gueuserie » : comme dans « La Maison aux Trois Bandits », Conan est en conflit avec les forces de l'ordre et la justice, institution que décidément, il a du mal à saisir. Nous avons déjà analysé en détail cet épisode avec le juge, aussi nous n'y reviendrons pas ici. Notons juste que ce passage plutôt comique se trouve lui aussi au tout début de l'histoire, ce qui nous conforte dans notre première analyse : nous sommes bel et bien dans le picaresque. Cela se poursuit avec l'évocation du voyage en bateau, au cours duquel les marins passent au large de plusieurs pays : les « côtes de Shem », « La grande baie que dominaient les sombres murailles des forteresses de Khemi », et enfin « les côtes de Kush »⁸⁹. De la même façon, la description de l'équipement de Conan montre qu'il a lui-même beaucoup voyagé :

[...] ses séjours en de nombreux pays se remarquaient à son équipement disparate : son casque à cornes était celui que portent les Æsirs aux cheveux blonds du Nordheim ; son haubert et ses jambières étaient du plus bel ouvrage de Koth ; la fine cote de mailles protégeant ses bras et ses jambes venait de Némédie ; l'arme à son ceinturon était une longue épée aquilonienne à lame large ; et sa magnifique cape écarlate n'avait pu être tissée qu'en Ophir.⁹⁰

« Nordheim », « Koth », « Némédie », « aquilonienne » et « Ophir » : l'équipement de Conan provient d'une multitude de pays, dont nous n'avons pourtant que les noms, sans plus de détail. De la même façon, les pays que longe le navire durant sa navigation ne font guère l'objet de description, hormis la Stygie, dont le narrateur évoque la sinistre réputation. Nous sommes là dans ce que Patrice Carrer, d'après les critères définit par E. M. W. Tylliard, appelait l'ampleur qualitative : beaucoup de peuples et de cultures mis en scène, mais de façon extrêmement succincte, dans un foisonnement qui s'inscrit là encore dans le picaresque : aux nombreuses aventures de Conan font échos les nombreuses destinations qu'il a visitées, ce qui montre combien il a erré à travers le monde hyborien. Cependant, le récit va amorcer un premier tournant vers le sérieux propre à l'épique. En effet, le navire marchand sur lequel a embarqué Conan va être la cible d'une attaque de pirates, menés par la redoutable Bêlit. Nous quittons ici la légèreté des premières lignes pour un passage beaucoup plus sanglant : tous les marins

89 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., pp.172 et 173.

90 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.173.

sont tués lors de l'abordage, malgré l'ardeur du Cimmérien, qui a criblé ses ennemis de flèches avant d'engager un violent corps-à-corps lors de l'abordage. Puis, voyant que la galère éperonnée commence à sombrer, il saute sur le pont du navire adverse pour poursuivre la lutte, fermement décidé à vendre chèrement sa vie. C'est alors qu'il est remarqué par Bêlit, qui tombe follement amoureuse de lui, ordonne à son équipage noir de l'épargner et lui propose une place de second à ses côtés, ce qu'il s'empresse d'accepter. Retournement total de situation, qui voit Conan embrasser la cause des pirates qui l'ont pourtant attaqué. C'est là encore caractéristique de la façon dont les péripéties s'enchaînent grâce aux coups du sort, ou en l'occurrence, au coup de foudre de Bêlit. Le couple va ensuite écumer les océans : « [...] aussi insouciant qu'un vent vagabond, la *Tigresse* [le navire des pirates] sillonnait les mers, infestant les côtes méridionales »⁹¹. Cette campagne de pillage fait l'objet d'une ellipse, le récit reprenant au moment où Bêlit décide de s'aventurer sur le fleuve Zharkheba, aux eaux empoisonnées, à la recherche de la cité en ruines qui, dit-on, se trouve sur ses rives, afin d'en piller les richesses. C'est aussi à ce moment là que la nouvelle adopte une tendance davantage épique.

Comme nous l'avons vu, le tout début de la nouvelle s'inscrit résolument dans une tonalité picaresque. De fait, contrairement à d'autres nouvelles, la dimension collective est ici quasi-inexistante : le premier équipage avec lequel embarque Conan se fait massacrer au premier abordage, ce qui ne l'empêche pas d'embrasser la cause des pirates, quant à l'équipage noir de la *Tigresse*, d'une part, il est relativement réduit, comptant « quatre-vingt hommes »⁹², ce qui est bien peu comparé, par exemple, au contingent de cinq cents Afghulis que le Cimmérien commande dans « Le Peuple du Cercle Noir », ou encore aux populations de royaumes entiers dont le sort dépend de ses actions dans « La Citadelle Écarlate » ou « L'Heure du Dragon ». Cependant, cette nouvelle offre dès la première page une marque d'appartenance au registre épique que peu d'autres nouvelles du corpus présentent : un exergue en vers. Nous avons établi, en prenant pour exemple « Le Phénix sur l'Épée » et « La Citadelle Écarlate », que de tels fragments relevaient de l'épique dans la mesure où ils conféraient au texte une dimension lyrique, comme le veut la définition d'Analzido Vasconcelos da Silva. Toutefois, contrairement à *La Route des rois*, *Le Chant de Bêlit*, dont il s'agit ici, n'est pas uniquement l'expression des sentiments de Conan : certains des fragments se

91 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.181.

92 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.182

rapportent à Bêlit. Ainsi, à l'exergue du chapitre IV :

Les ombres noires l'entouraient
Les mâchoires béaient et ruisselaient,
Plus épaisses que la pluie les gouttes rouges tombaient ;
Mais mon amour était plus fort que le noir sortilège de la
Mort,
Et tous les murs d'airain de l'Enfer
Ne pouvaient me tenir éloignée de lui.

*Le Chant de Bêlit*⁹³

L'accord au féminin du dernier vers, « éloignée », ne laisse aucun doute : c'est bien les sentiments de Bêlit qui s'expriment ici. Sentiments particulièrement forts, puisqu'alors que Conan est aux prises avec un redoutable adversaire, le spectre de sa bien-aimée va apparaître un instant, effrayant l'ennemi l'espace d'un instant, juste assez pour que Conan puisse se saisir de son épée tombée plus loin et porter le coup fatal. La tension qui règne alors explique la violence des images, où priment le noir de la nuit et de la mort et le rouge du sang versé. Cet ennemi si féroce, que Conan ne parvient à vaincre qu'avec l'aide de sa défunte amante, participe lui aussi à l'atmosphère épique de cette nouvelle, de par le péril qu'il représente pour le héros. Ce n'est pas un être humain : c'est le dernier vestige d'une race éteinte, jadis puissante, dont les représentants étaient « supérieurs à l'homme comme l'homme est supérieur au gorille »⁹⁴, mais qui ont dégénéré à cause de l'empoisonnement du fleuve suite à un tremblement de terre. Leur ultime représentant a régressé à l'état de singe, mais il porte encore les marques de son ancienne grandeur sous la forme de deux ailes dans le dos, qui lui permettent de voler. En outre, il est doté de terrifiants pouvoirs de « nécromant »⁹⁵, capable, par exemple, de transformer un groupe de fuyards Stygiens en hyènes soumises à sa volonté. Enfin, il est doté d'une intelligence et d'une malice diabolique : il sabote les réserves d'eau pure de l'équipage pour les forcer à se séparer en deux groupes, l'un guidé par Conan qui s'enfonce dans la jungle pour reconstituer les provisions tandis que l'autre, commandé par Bêlit, transporte le butin découvert dans les ruines à bord du navire. Cette ruse lui permet de massacrer chacun des groupes séparément. Seul le Cimmérien échappe à la tuerie, plongé dans le sommeil ensorcelé d'un lotus noir qu'il a imprudemment reniflé. Le comportement de Conan s'inscrit lui aussi dans une dimension épique. Contrairement à beaucoup d'aventures où l'appât du gain est sa motivation première, au moins dans son discours, ici c'est Bêlit qui cède à l'avidité : « ses yeux reflétaient la flamme pâle de son

93 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.197.

94 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.192.

95 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.193.

étrange passion, ses doigts caressaient les gemmes sur sa poitrine »⁹⁶. Enfin, c'est surtout la toute fin de la nouvelle qui lui confère son aura de grandeur épique : ayant découvert l'équipage massacré et sa chère Bêlit pendue au mat du navire avec ce collier de perles rouges qui avait tant suscité son désir, il élève un bûcher funéraire pour sa bien aimée, jette dans le fleuve le trésor maudit de la cité et va attendre sur l'une des pyramides en ruine la venue du singe ailé et de ses créatures. Lorsqu'elles sortent enfin des ténèbres, il se rend compte qu'il est seul contre vingt. Imperturbablement, il décoche ses flèches, puis engage le combat au corps-à-corps. Une fois la dernière hyène tuée, le nécromant attaque, faisant appel à ses terribles pouvoirs : la pyramide sur laquelle se trouvait Conan s'effondre, l'emprisonnant sous les décombres d'une colonne. Alors que son ennemi se précipite sur lui, Bêlit apparaît pour le protéger, lui laissant le temps nécessaire pour attraper son épée et pourfendre son adversaire : « La plus vieille race du monde s'éteignit à jamais »⁹⁷. La vitalité et la force du barbare ont finalement prévalu.

L'exemple de « Au-delà de la Rivière Noire »

Contrairement à « La Reine de la Côte Noire », « Au-delà de la Rivière Noire » se donne très vite à lire comme un récit épique. Tout d'abord, la composante collective est ici immédiatement flagrante : nous sommes à la frontière entre les territoires pictes et les colonies aquiloniennes. Les relations sont extrêmement tendues entre les deux populations, et l'un des chamans de la région, Zogar Sag, a décidé de laver un affront qui lui a été fait dans le sang, en coalisant les siens contre Fort Tuscelan. Or, cette forteresse est d'une importance stratégique, comme le gouverneur Valannus le rappelle à Conan :

Conan, plus de choses dépendent de toi que tu ne l'imagines. Tu connais la faiblesse de cette province – un simple triangle de terre enfoncé dans cette immensité sauvage et indomptée. Tu sais que la vie de tous ceux qui vivent à l'ouest des Marches dépend de ce fort. S'il venait à tomber, des haches sanglantes fendraient les portes de Velitrium avant qu'un seul cavalier ait eu le temps de franchir les Marches. Sa Majesté, ou les conseillers de sa Majesté, ont ignoré mes demandes pressantes pour qu'on envoie des renforts afin de pouvoir résister.⁹⁸

Il s'agit donc de défendre le dernier avant-poste de la civilisation contre une attaque en masse des barbares pictes, et l'on fait donc appel aux services de Conan, qui fait carrière dans les armées aquiloniennes et a été détaché auprès de Fort Tuscelan, dont la chute

96 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.189.

97 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.203.

98 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., p.91.

signifierait la perte et le saccage de toute la province. Outre donc cette dimension collective très forte, la nouvelle s'inscrit d'emblée dans un ton extrêmement sérieux. Hormis, peut-être, la véritable cause de cette guerre, bien anodine, puisque Zogar Sag a été emprisonné après avoir volé un convoi de mules qui transportait de l'alcool, avec lequel il s'est enivré, ce qui a permis sa capture et froissé son honneur, qu'il cherche à laver. Enfin, il faut ajouter à cela un rapport étroit à l'histoire et à la géographie, car là encore, Howard s'est inspiré de faits et de lieux réels pour écrire sa nouvelle, rédigeant une note pour en décrire le cadre général. Ce travail préparatoire figure dans l'édition de Bragelonne, parmi les appendices⁹⁹, et Patrice Louinet évoque dans ses commentaires, en s'appuyant sur les travaux réalisés par Rusty Burke¹⁰⁰, l'influence importante de Robert W. Chambers dans l'élaboration de cette nouvelle, à qui le Texan emprunta notamment un certain nombre de toponymes : « Tous les noms ou presque sont empruntés à Chambers (Schoharie, Oriskany et Caughnawaga deviennent par exemple Schohira, Oriskonie et Conawaga). Il s'agit certes de noms tirés de l'histoire américaine, mais ils furent très clairement empruntés par le biais de Chambers [...]. »¹⁰¹ Cette réappropriation d'éléments tirés de l'histoire réelle est symptomatique de la matière épique, comme nous l'avons établi plus haut. Par ailleurs, Howard lui-même a clairement fait part de sa volonté d'écrire sa nouvelle à la manière d'un western, comme l'atteste un fragment du journal intime de son amie Novalyne Price, rapporté par Patrice Louinet :

"[...] Elle [la nouvelle] est différente de mes autres nouvelles de Conan. [...] Pas de sexe. [...] Rien que des hommes qui tuent et se battent contre la sauvagerie et la bestialité qui est sur le point de les engloutir. [...]"

Il était fébrile car cette nouvelle parlait de ce pays et il avait réussi à la vendre ! Il ressentait le besoin d'écrire plus de choses sur ce pays, pas une banale histoire de cow-boys, ou un récit de duels au revolver dans un Far-West d'opérette [...]. Il voulait raconter l'histoire toute simple de ce pays et des difficultés que les colons avaient rencontrées, confrontés à un peuple effrayé et à moitié barbare – les Indiens, qui essayaient de perpétuer un mode de vie et de conserver un pays qu'ils aimaient profondément.¹⁰²

Le Texan revendique donc pleinement la base historique et réelle de sa nouvelle, ce qui en fait un récit à part dans la saga de Conan. Cette volonté d'aborder des thématiques propres à l'histoire de l'Amérique, en l'occurrence la Frontière et les rapports colons/Indiens, inscrit pleinement « Au-delà de la Rivière Noire » dans une perspective historique, et partant, épique. Cependant, ce qui fait toute la valeur de cette nouvelle,

99 « Notes sans titre », in *Conan, les Clous Rouges*, Paris : Bragelonne, 2009, pp.395-396.

100 P. LOUINET, « Une Genèse Hyborienne », in *Conan, Les Clous Rouges*, Paris : Bragelonne, 2009, p.502.

101 P. LOUINET, op.cit., p.503.

102 Rapporté par P. LOUINET, op.cit., pp.506-507.

c'est que cette dimension épique s'accompagne de traits picaresques, notamment du point de vue de la narration.

Dans sa « Genèse Hyborienne », Patrice Louinet explique qu'il y a eu deux premières tentatives de la part d'Howard avant d'aboutir à « Au-delà de la Rivière Noire ». Ces deux récits, restés inachevés et inédits, sont présentés dans les appendices du troisième tome des aventures du Cimmérien¹⁰³. Leur titre commun, « Des Loups au-delà de la frontière », n'est pas sans rappeler « Au-delà de la Rivière Noire » : dans les deux cas, on retrouve la désignation d'un ailleurs, « au-delà », et la notion de frontière, explicitement dans le premier cas, sous la forme de la rivière qui marque une séparation dans le second cas. Mais ce qui est important ici, c'est que dès le paragraphe de présentation de ces fragments inédits, l'éditeur indique : « Howard rédigea deux versions de cet étrange récit, *écrit à la première personne* et dans lequel *Conan n'est que mentionné* »¹⁰⁴. Deux caractéristiques particulièrement frappantes par rapport au reste de la saga : d'une part, l'utilisation de la première personne au sein même de la nouvelle, alors que jusqu'à présent, il n'y a guère que dans les exergues que l'on relevait l'utilisation du « je », et surtout, la mise à l'écart de Conan, qui n'est que « mentionné ». Effectivement, l'action prend place alors qu'il entreprend sa campagne pour s'emparer du trône de l'Aquilonie, et le récit se déroule dans les provinces frontalières, qui se déchirent entre ses partisans et les loyalistes du roi Nemedides malgré la menace des Pictes. Nous suivons les aventures d'un certain « Gault, fils de Hagar, [...] né dans la province de Conajohara »¹⁰⁵, coureur des bois de son état chargé de transmettre différents messages entre les partisans de Conan, et qui découvrira que le camp loyaliste s'est allié avec certaines tribus pictes pour prendre les révoltés en tenaille et les écraser impitoyablement. L'histoire nous est rapportée de son point de vue, à la première personne. Ce parti pris étonnant n'aboutira pas, aucune des deux versions de travail n'ayant été achevée, mais on en retrouve l'esprit dans « Au-delà de la Rivière Noire ». Le théâtre est le même, les régions frontalières au contact des Pictes, qui constituent alors une menace directe. L'action se déroule avant les « Loups au-delà de la frontière », puisque c'est entre autre en souvenir des exploits de Conan, qui ont permis le sauvetage de nombreuses vies malgré une invasion picte, que les colons se rallieront à sa cause. Le récit est bien pris en charge par un narrateur extérieur à l'action, à la troisième personne,

103 « Des Loups au-delà de la frontière », première et seconde versions de travail inachevées, in *Conan, Les Clous Rouges*, Paris : Bragelonne, 2009, pp.397-437.

104 « Des Loups au-delà de la frontière », op.cit., p.397. C'est nous qui soulignons.

105 « Des Loups au-delà de la frontière », op.cit.,p.404.

comme dans le reste des nouvelles du corpus, mais ce n'est pas Conan que nous suivons dans cette histoire : c'est un certain Balthus, un jeune trappeur, qui sera le personnage central de l'histoire. Certes, dès les premières pages, il rencontre Conan, qui le sauve d'une embuscade picte et l'emmènera avec lui lors de son expédition pour éliminer Zogar Sag, mais quand ils sont séparés à certains endroits du récit, notamment à la fin du chapitre III et au début du chapitre IV, Balthus étant capturé par les Pictes, la narration suit le parcours du jeune homme, et non celui du Cimmérien. C'est uniquement à la toute fin de la nouvelle, avec leur dernière séparation puis la mort de Balthus au combat, que le récit reviendra définitivement à Conan, le temps pour lui d'abattre le démon familial de Zogar Sag et d'épiloguer sur la ruine de Fort Tuscelan et la bravoure de Balthus. Cette situation d'énonciation particulière, qui fait que la plus grande partie du récit se concentre sur les actions d'un personnage autre que Conan, va nous permettre de montrer en quoi l'exemplarité du picaresque et la dimension mythique de l'épique s'articulent et se complètent, illustrant par un destin individuel et hors normes toute la fatalité de la condition humaine, vouée au cycle incessant de la barbarie et de la civilisation. Balthus a certes un comportement héroïque, il meurt en vendant chèrement sa vie, comme un rescapé du massacre final le rapporte à Conan : « Je suis passé à l'endroit où Balthus et le chien ont livré leur dernier combat. Ils gisaient au milieu d'un tas de Pictes morts... J'en ai compté sept, le crâne fracassé par la hache de Balthus ou éventrés par les crocs du chien »¹⁰⁶. Toutefois, malgré cette fin glorieuse, il reste un personnage picaresque dans la mesure où il ne parvient pas à dépasser sa propre condition, non pas sociale, mais humaine. À plusieurs reprises dans le récit, et bien que Balthus soit lui-même originaire du Tauran, une autre région frontalière où la vie est dure, le narrateur insiste sur la distance qui sépare le jeune homme du Cimmérien, bien plus rompu que lui à la vie sauvage. Ainsi, au tout début de la nouvelle, lorsqu'ils se lancent en courant pour secourir un homme dont le cri de détresse leur est parvenu, le trappeur peine à tenir le rythme : « Dans les colonies du Tauran, il avait la réputation d'être un bon coureur, mais Conan le distança avec une aisance qui le mit hors de lui »¹⁰⁷. L'écart est encore plus flagrant lorsque le narrateur évoque la petite troupe qui accompagne le Cimmérien quand il part éliminer Zogar Sag :

C'étaient des hommes sauvages d'une certaine façon, mais il existait pourtant un gouffre énorme entre eux et le Cimmérien. Ils étaient des fils de la civilisation retournés à une semi-barbarie. Lui était un barbare, issu de milliers de générations d'ancêtres barbares. Ils avaient appris à se déplacer furtivement et à vivre dans cette région sauvage, mais ces choses-là

106 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., p.148.

107 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., p.79.

étaient innées chez lui. Il l'emportait sur eux jusque dans l'économie de mouvements. C'étaient des loups, mais il était un tigre.¹⁰⁸

Tout comme Balthus, ces durs n'arrivent pas à la cheville de Conan en matière de survie. On retrouve à nouveau l'interrogation picaresque sur le dépassement de la condition : malgré un entraînement et une vie difficile sur la frontière, ces hommes ne sont pas parvenus à se libérer totalement de l'emprise de la civilisation. Il leur manque cette vitalité presque surnaturelle qui caractérise Conan. Patrice Louinet fait la même analyse lorsqu'il constate que « Balthus est le personnage dans lequel le lecteur – et Howard – peut s'identifier le plus facilement, le Cimmérien étant devenu quasiment surhumain, une sorte de créature élémentaire. Le critique George Scithers a remarqué il y a bien longtemps que derrière Balthus et le chien Slasher on pouvait sans doute voir Howard et son chien Patch (ou Patches) »¹⁰⁹. C'est une preuve supplémentaire que Balthus symbolise bel et bien à lui seul la condition du civilisé, à laquelle s'identifie Howard. Certes, c'est un civilisé élevé à la dure, qui s'est endurci au contact de la vie sauvage, mais jamais il ne pourra espérer atteindre le niveau de Conan. C'est aussi ce que signifie sa mort à la fin de la nouvelle : sa bravoure n'a pas suffi à le sauver de la sauvagerie des Pictes. De son côté, le Cimmérien incarne la vitalité débordante de la barbarie : il a, lui, réussi à survivre, alors que Fort Tuscelan est tombé et que ses défenseurs ont tous péri. Il y a d'autres barbares dans cette histoire : ce sont bien sûr les Pictes, qui possèdent aussi en eux cette sauvagerie primitive et élémentaire. Conan est beaucoup plus proche d'eux qu'il ne l'est de ses alliés, comme le constate amèrement le trappeur anonyme dont les mots viennent clore le récit :

Le trappeur soupira et regarda sa main calleuse, usée par la poignée de sa cognée et celle de son épée. Conan tendit son long bras pour attraper la cruche de vin. Le trappeur le regarda, le comparant mentalement aux hommes qui étaient autour d'eux, aux hommes qui étaient morts sur la rivière perdue, le comparant à ces hommes sauvages de l'autre côté de la rivière. Conan ne semblait pas s'être aperçu que l'autre le dévisageait.

- La barbarie est l'état naturel de l'humanité, dit l'homme de la frontière, regardant toujours le Cimmérien d'un air sombre. La civilisation n'est pas naturelle. Elle résulte simplement d'un concours de circonstances. Et la barbarie finira toujours par triompher.¹¹⁰

Toutefois, malgré ce que pense ce trappeur, Conan n'est pas tout-à-fait semblable aux Pictes. La différence, fondamentale, avec eux, c'est que lui a combattu aux côtés de la civilisation, bien que barbare et n'ayant guère de doute quant à l'issue du conflit¹¹¹. Il

108 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., p.95.

109 P. LOUINET, op.cit., p.509.

110 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., pp.148-149.

111 Voir « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., pp.76-77, lorsque Conan expose son point de vue à Balthus sur la folie qu'a été, pour l'Aquilonie, d'entreprendre la colonisation de nouvelles terres au détriment des territoires pictes. Il fait un nouveau parallèle entre eux et lui, racontant comment les Cimmériens ont repoussés les civilisés quand ces derniers ont essayé de coloniser leur propre

partage leurs traits barbares, mais défend la civilisation. C'est en cela qu'il acquiert cette fameuse dimension épique dont nous avons parlé : il réunit en lui à la fois les vertus du sauvage, sa pugnacité, son endurance et son aptitude à la survie et le souci de la civilisation. C'est aussi ce qui fait que Balthus l'envie, alors qu'il n'éprouve que mépris et crainte envers les Pictes : sa barbarie est maîtrisée, contenue, comparativement à celle des Pictes, ce qui en fait un modèle potentiel, quoiqu'inaccessible pour le commun des mortels. Enfin, c'est à travers ses exploits, et en le comparant aux hommes ordinaires que le trappeur de la fin prend pleinement conscience de la distance qui sépare civilisation et sauvagerie. Il est celui qui met en évidence cet aspect de la condition humaine, ce partage entre les sauvages et les civilisés, tout en transcendant lui-même ce clivage.

Au cours de cette première partie, nous avons montré que la saga de Conan ne s'inscrivait pas dans un seul registre bien précis : elle présente un certain nombre de traits caractéristiques que l'on peut décliner en deux tendances principales, l'épique et le picaresque. Au premier, elle doit sa dimension collective et quelques traces d'énonciation lyrique, tandis qu'elle emprunte au second ses multiples péripéties dont le principal moteur est le hasard et le foisonnement des lieux traversés et des peuples rencontrés. D'autres éléments peuvent relever de ces deux registres à la fois, ainsi le sérieux, qui selon s'il est pleinement appliqué ou modulé par de petits épisodes comiques caractérisera respectivement l'épique ou le picaresque, et de la même façon, la narration, qui s'apparente à l'épique dans l'exergue du « Phénix sur l'Épée », où elle assure la fonction du *cano* antique, ou au picaresque dans « Au-delà de la Rivière Noire », lorsqu'elle se focalise sur le point de vue d'un autre personnage moins héroïque que le Cimmérien.

Ces différents aspects se retrouvent de manière plus ou moins affirmée à travers toutes les nouvelles du corpus. Si certaines d'entre-elles appartiennent majoritairement à l'une ou l'autre tendance, comme « Le Phénix sur l'Épée » et « La Citadelle Écarlate » pour l'épique et « La Tour de l'Éléphant » et « La Maison aux Trois Bandits » pour le picaresque, la plupart relèvent des deux à la fois, comme nous l'avons montré en détail pour « La Reine de la Côte Noire » et « Au-delà de la Rivière Noire ». Aspects épiques et picaresques s'articulent ainsi pour permettre à Howard de nous livrer sa propre vision

territoire, concluant que les Pictes finiraient eux aussi par massacrer les colons de la même façon.

du cheminement historique et de la condition de l'Homme. Elle est illustrée par les aventures de Conan, dont la nature héroïque relève clairement de l'épopée, mais dont le parcours erratique s'apparente davantage à la volonté critique et exemplaire propre au picaresque. Il emprunte donc au picaro son errance édifiante, mais étant un héros plutôt qu'un antihéros, sa grandeur épique inscrit sa saga dans un rapport étroit à l'histoire, une histoire particulière, revisitée et réappropriée qui illustre un aspect de la condition humaine, à savoir le cycle sans fin de civilisation et de sauvagerie avec lequel les hommes sont aux prises. Nous allons à présent étudier plus précisément ces thématiques de civilisation et de sauvagerie, et montrer qu'en fait, cette opposition binaire ne tient pas, et que la saga doit être analysée selon un schéma ternaire, civilisation, sauvagerie et barbarie, cette dernière catégorie étant exclusivement réservée à Conan.

II-CIVILISATION ET SAUVAGERIE

« Au-delà de la Rivière Noire » occupe une place à part dans la saga de Conan. Tout d'abord, comme nous l'avons vu précédemment, elle cristallise de manière exemplaire la double appartenance, épique et picaresque, qui caractérise l'ensemble du cycle. Mais ce sont surtout les toutes dernières lignes de cette nouvelle qui ont retenu l'attention des critiques et des lecteurs d'Howard : après le massacre de la garnison de Fort Tuscelan par les hordes pictes de Zogar Sag, nous retrouvons Conan, à Vélitrium, en compagnie d'un trappeur anonyme, lui aussi rescapé du carnage. Ce dernier compare mentalement le Cimmérien aux Pictes qu'il a affrontés, et concluant qu'il est plus proche de ces barbares sanguinaires que de lui-même et de ses compagnons civilisés, il se fait la réflexion suivante : « La barbarie est l'état naturel de l'humanité [...]. La civilisation n'est pas naturelle. Elle résulte simplement d'un concours de circonstances. Et la barbarie finira toujours par triompher »¹¹². Bien souvent, ce dénouement est lu comme une profession de foi d'Howard quant à la supériorité et même la légitimité de la barbarie sur la civilisation, dont son œuvre tout entière ne serait que la démonstration, le barbare Conan opposant sa vitalité animale et élémentaire à la fourberie de sorciers faméliques en longues robes de soie, ultimes avatars de la molle décadence à laquelle conduirait inévitablement la civilisation. Nous allons démontrer qu'en réalité, les choses sont loin d'être aussi tranchées, et que si, effectivement, tout un pan de la saga se polarise autour de la figure du sorcier comme symbole de la civilisation dans toute sa sophistication, et partant, sa décadence, un autre pôle thématique se dégage également, celui de la sauvagerie la plus primitive, qui s'incarne notamment dans le motif de l'homme singe, qui représente le dernier stade de la régression ou au contraire une humanité tout juste émergente, mais dont les capacités naissantes sont entièrement mises au service d'une violence atavique. Ce second pôle, souvent ignoré, se focalise par exemple autour du peuple picte, qui occupe une place spécifique non seulement dans la saga de Conan, mais aussi dans l'ensemble des œuvres d'Howard, et qui se caractérise justement par une régression constante et une sauvagerie toujours plus grande. À l'opposé, nous verrons que Conan se définit par opposition avec ces Pictes barbares. Certes, il possède comme eux une affinité avec les forces animales et élémentaires, mais contrairement à eux, il parvient à dépasser cette nature primordiale et à la combiner avec certains apports de la civilisation. Cela fait de lui un héros mythique, puisqu'il illustre par son parcours la lutte incessante entre les deux pôles antagonistes de

112 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., pp.148-149.

l'humanité, la civilisation et la sauvagerie, mais aussi un personnage témoin, dans la mesure où du fait même de cette nature qui concilie les extrêmes, il constitue l'exception qui confirme la règle, ainsi qu'un idéal du moi capable de combiner et de résoudre ces deux aspects contradictoires. Ce faisant, la saga de Conan s'inscrit dans un nouveau rapport entre civilisation et sauvagerie, se démarquant ainsi du roman d'aventures traditionnel.

A-Le Singe et le Serpent

Dans sa thèse, Patrice Carrer évoque à plusieurs reprises les précurseurs de Conan que sont le Roi Kull et Solomon Kane, et dont les cycles d'aventures annoncent de bien des manières celui du Cimmérien. Il note ainsi : « À la différence de Kane, l'adversaire le plus formidable qu'il [Le Roi Kull] affronte est un sorcier, Thulsa Doom : leur conflit fonde la *Sword-and-Sorcery* qui s'en inspirera désormais *ad nauseam* »¹¹³. Et de fait, bien souvent, les adversaires qu'affronte Conan sont des prêtres maléfiques ou des sorciers pernicioseux, qui incarnent le degré (et la perversion) ultime de la civilisation et sont invariablement caractérisés par le motif du serpent. Toutefois, le Cimmérien affronte également des adversaires d'une autre nature, qui constituent les parangons de la sauvagerie et se caractérisent par un autre motif, celui du singe. Nous allons donc analyser successivement ces deux pôles thématiques et montrer quelle est la nature des liens qui existent entre eux.

Le Sorcier, degré ultime de la civilisation

Bien souvent, dans la saga de Conan, les personnages de prêtres ou de sorciers occupent des positions privilégiées et président au destin de peuples entiers. Les exemples ne manquent pas. Ainsi, dans « La Tour de l'Eléphant », il est clairement établi que le prêtre Yara est le véritable maître de Zamora, capable d'imposer sa volonté à quiconque : « Quand Yara sortait de sa tour magique, ce qui n'arrivait qu'en de rares occasions, c'était pour conjurer quelque sort envers un homme ou une nation. Le roi de Zamora le craignait encore plus que la mort et vivait dans un état d'ivresse permanente, incapable de surmonter sa terreur quand il était sobre »¹¹⁴. De la même façon, Tsotha-

113 P. CARRER, *op.cit.*, pp.150-151.

114 « La Tour de l'Éléphant », *op.cit.*, p.99.

lanti, le redoutable sorcier de « La Citadelle Écarlate », domine à lui seul deux rois, Strabonus et Amalrus. Le narrateur affirme clairement que « C'était lui le véritable maître de Koth »¹¹⁵, et comme Yara, il règne grâce à la terreur qu'inspirent ses pouvoirs maléfiques. Le Maître de Yimsha, qui commande aux terribles prophètes noirs dans « Le Peuple du Cercle Noir », exerce lui aussi une influence considérable sur les pays civilisés. Même si sa propre autorité réelle se limite à sa forteresse de Yimsha, perdue quelque part dans les montagnes himéliennes, il intervient dans les affaires du monde en accordant son soutien au roi de Turan, Yezdigerd, qui souhaite élargir son empire au détriment de Vendhya. Grâce à sa magie noire, il parvient à assassiner Bhunda Chand, roi de Vendhya, « Ainsi que le désirait Yezdigerd [...]. Pendant un certain temps, il m'a plu de l'aider dans ses ambitions »¹¹⁶. Il se démarque de ses homologues, car là où ces derniers manipulent les rois en place pour satisfaire leurs propres ambitions, le Maître semble avoir des raisons bien à lui : « Comment pourrais-je faire comprendre mes raisons mystiques à un cerveau aussi chétif que le vôtre ? Vous ne pourriez comprendre »¹¹⁷, lance-t-il, narquois, à sa prisonnière. Mais là encore, en invoquant des « raisons mystiques » qui échappent à la compréhension du commun des mortels, il se pose en arbitre des destinées humaines, qu'il oriente dans un sens ou un autre, au gré de ses désirs. Ainsi, il lui « a plu » d'aider Yezdigerd, mais rien ne dit qu'il continuera dans cette voie. Reste enfin le cas de Toth-amon. Contrairement à tous les précédents, il n'occupe pas une place privilégiée. Bien au contraire, lorsque nous le rencontrons dans « Le Phénix sur l'Épée », il est au service d'Ascalante, qui l'a capturé au cours d'un raid contre une caravane marchande. Toutefois, cette servitude est due avant tout à la perte de l'anneau qui lui conférait ses pouvoirs, car lorsqu'il était au faîte de sa puissance, « [il] était autrefois un grand sorcier dans le Sud »¹¹⁸, haï mais craint des autres magiciens de Stygie, et bénéficiait d'un grand crédit auprès du roi Ctesphon. En outre, s'il a perdu son prestige, il reste néanmoins associé à des événements essentiels de l'Aquilonie, puisque c'est en grande partie avec son aide qu'Ascalante a mis sur pied le complot qui doit lui permettre de s'emparer du trône au détriment de Conan : « Un à un, tous ceux qui s'opposeront à moi mourront, par le feu, par l'acier ou par ces vins empoisonnés que tu sais si bien préparer »¹¹⁹. Enfin, s'il a perdu son statut, il partage tout de même avec les autres sorciers de la saga une certaine folie des grandeurs : « Il y eut

115 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.123.

116 « Le Peuple du Cercle Noir », op.cit., p.81.

117 « Le Peuple du Cercle Noir », op.cit., p.81.

118 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.37.

119 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.30.

un temps [...] où moi aussi j'avais mes ambitions, à côté desquelles les tiennes semblent puérides et vulgaires »¹²⁰, réplique-t-il à Ascalante qui lui fait part de son projet de s'emparer du trône d'Aquilonie. À l'instar du Maître de Yimsha, la royauté n'est pour lui que peccadille, tout juste bonne pour les simples mortels.

Cependant, les sorciers ne se contentent pas de présider aux destinées des royaumes et des empires : parfois même, ils en sont les fondateurs. Certes, nous l'avons vu plus haut, c'est là l'ambition de Tsotha-lanti : assurer la conquête de l'Aquilonie grâce à ses deux pantins, déjà rois de Koth et d'Ophir, afin de fonder un empire sur lequel il règnerait dans l'ombre. Toutefois, ce projet échoue, et nous avons deux autres exemples bien plus aboutis d'une telle ambition. Le premier est la cité de Xuchotl, que Conan et sa compagne du moment, Valéria, découvrent dans « Les Clous Rouges », et où se déroule l'essentiel de cette nouvelle. Il s'agit d'un cadre assez unique au sein de l'univers du Cimmérien :

Ce n'était pas une rue ou une cour à ciel ouvert qui s'offrait à leur regard, comme on aurait pu s'y attendre. Le portail – mais il s'agissait en l'occurrence plutôt d'une porte – donnait sur une longue et vaste galerie qui s'enfonçait à perte de vue, devenant indistincte au loin. Ses proportions étaient titanesques. Le sol était fait d'une curieuse pierre rouge, taillée en dalles carrées, et qui rougeoyaient comme si elle reflétait la lueur d'un feu. Les murs se composaient d'une substance verte et brillante.¹²¹

Cette description rend bien le caractère exceptionnel et surnaturel de Xuchotl. D'une part, sols, murs et plafonds sont composés de pierres précieuses. D'autre part, comme Conan et Valéria vont finir par s'en apercevoir, la ville toute entière est fermée, c'est-à-dire qu'elle ne possède pas de rues ou de places, mais des couloirs, des galeries et des salles de dimensions variables. C'est une construction entièrement close sur elle-même, sans aucun contact avec l'extérieur. Même le plafond bloque la lumière du soleil, ce qui nécessite la mise en place d'un éclairage artificiel permanent : « Le toit voûté était en lapis-lazuli et incrusté de grandes pierres vertes qui luisaient avec un éclat vénéneux »¹²². Plus rien n'est naturel, pas même la lumière, et les habitants que rencontreront les deux aventuriers n'ont plus aucun contact avec l'extérieur. Toutes ces merveilles ont été rendue possible par la sorcellerie. L'histoire de Xuchotl en témoigne :

Ils [les constructeurs de la cité] firent venir le jade, le marbre, le lapis-lazuli, l'or, l'argent et le cuivre des collines à l'est. Des troupes d'éléphants leur fournirent l'ivoire. Une fois leur ville achevée, ils massacrèrent tous les esclaves noirs. Et leurs magiciens concoctèrent une puissante magie pour protéger la ville : grâce à leurs connaissances en nécromancie, ceux-ci ramenèrent à la vie les dragons qui peuplaient autrefois cette contrée perdue, et dont ils avaient retrouvé les monstrueux ossements dans la forêt. Ils recouvrirent ces ossements de

120 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.30.

121 R. E. HOWARD, « Les Clous Rouges », in *Conan, Les Clous Rouges*, Paris : Bragelonne, 2009, pp.293-394.

122 « Les Clous Rouges », op.cit., p.319.

chair et y instillèrent la vie, et les animaux ressuscités foulèrent de nouveau la terre, comme ils l'avaient fait lorsque le Temps était jeune. Mais les sorciers conjurèrent un sort qui les empêchait de quitter la forêt et ainsi ils ne venaient pas dans la plaine.¹²³

Si la simple existence de la cité est déjà une aberration de la nature, la magie mise en œuvre par les sorciers fondateurs de Xuchotl relève du blasphème : afin de couper totalement la ville de l'extérieur, ils ressuscitent des monstres du temps jadis et les emploient comme gardiens. Une étape supplémentaire est franchie lorsque ces mêmes sorciers, ou savants, « découvrent le moyen de faire pousser des fruits à l'intérieur de l'enceinte de la ville, des fruits que l'on ne plante pas dans la terre, mais qui se nourrissent au contact de l'air »¹²⁴. Leur cité complètement verrouillée, de par la nature même de sa construction et du fait des dragons rappelés d'entre les morts qui rôdent aux alentours, atteint là un nouveau degré dans l'artifice : c'est jusqu'à la nourriture qui devient artificielle, tout est produit grâce à la magie, à la nécromancie de leurs sorciers. Ainsi, même si Conan ne les affronte pas directement au cours de cette aventure, ce sont bien des magiciens qui ont présidé au destin de Xuchotl, utilisant leur magie pour lui conférer son aspect surnaturel. Notons d'ailleurs que l'usage de tous ces artifices, outre qu'il pousse à l'extrême la logique du civilisé, qui est justement de se fier à des constructions visant à contrôler, voire, dans ce cas précis, à remplacer la nature, débouche finalement sur la décadence : « [les habitants] vécurent de plus en plus dans une oisiveté luxurieuse, jusqu'à ce qu'il commencent à devenir décadents. C'était une race agonisante lorsque nos ancêtres ont franchi la forêt et sont arrivés dans la plaine »¹²⁵. Si la sorcellerie a permis la mise en place de Xuchotl, elle cause également sa perte, ses habitants amollis par la perte de contact avec la nature finissant par sombrer dans la décadence avant d'être envahis puis éradiqués par une vague d'envahisseurs, lesquels ont ensuite pris possession de la cité. C'est le chef de l'une de leur factions qui raconte l'histoire de Xuchotl à Conan et Valéria. L'autre exemple de sorcier fondateur et conservateur d'un royaume est celui de Xaltotun, terrible mage rappelé d'entre les morts qui entreprend de ravir le trône aquilonien à Conan dans « L'Heure du Dragon ». Comme ses homologues, il occupait une position prestigieuse de son vivant : « Je suis Xaltotun, et j'étais Grand Prêtre de Set à Python, qui se trouvait en Acheron »¹²⁶. Nous apprendrons ensuite qu'Acheron, véritable empire, comprenait les royaumes d'Ophir, de Corinthe et du Koth Occidental, et s'étendait donc sur une bonne partie des royaumes

123 « Les Clous Rouges », op.cit., p.343-344.

124 « Les Clous Rouges », op.cit., p.344.

125 « Les Clous Rouges », op.cit., p.344.

126 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.119.

hyboriens actuels. Or justement, les quatre personnages qui l'ont ramené d'entre les morts vont le convaincre de servir leurs plans en lui rappelant la grandeur d'Acheron et en lui proposant de restaurer cet ancien empire : « Et aujourd'hui, nous t'avons ramené à la vie pour nous aider à régner sur ces royaumes qui, s'ils sont moins étranges et merveilleux que l'antique Acheron, sont pourtant riches et puissants et valent bien la peine qu'on se batte pour s'en emparer »¹²⁷. On retrouve donc les deux éléments récurrents, l'importance de la position sociale et la volonté de présider aux destinées d'un peuple, ou même ici, de plusieurs peuples, qu'il s'agit de rassembler sous le joug d'un seul empire. Toutefois, il y a chez Xaltotun une dimension supplémentaire : dans sa précédente vie, il était donc Grand Prêtre en Acheron, et participait à sa puissance. Aussi, lorsque le Cœur d'Arhiman, ce joyau magique aux puissants pouvoirs, lui a été dérobé par un shaman barbare, sa sorcellerie a été brisée et il a dû fuir en Stygie, où les prêtres locaux, jaloux de son pouvoir, l'ont empoisonné¹²⁸. Cela a entraîné la chute d'Acheron : « Au moment de ma fuite en Stygie, Python était en ruine, et les superbes cités aux tours purpurines d'Acheron étaient souillées de sang et piétinées par les sandales des barbares »¹²⁹, raconte-t-il à ses interlocuteurs. Enfin, quand il apprend que le roi d'Aquilonie, Conan, qu'il va falloir éliminer, est un Cimmérien, il a cette réflexion : « J'ai combattu ses lointains ancêtres [...]. Même les rois de Xaltotun ne parvinrent pas à les soumettre »¹³⁰. Il est donc bel et bien établi que Xaltotun a défendu le royaume d'Acheron contre des barbares, en particulier les Cimmériens. Ainsi, cela fait de lui un parangon de la civilisation dans tout ce qu'elle a de corrompu, ce qui implique notamment l'usage, comme les sorcier de Xuchotl, de « savoir en nécromancie »¹³¹.

Les différents sorciers qui apparaissent dans les aventures de Conan partagent donc un certain nombre de caractéristiques, notamment leur statut social élevé et leur influence formidable, qui leur permet de présider au destin de peuples entiers et de décider de l'avenir de royaumes et d'empires. Si l'on ajoute à cela le fait que certains d'entre eux ont élaboré les formes les plus extrêmes de civilisation, au sens ici d'organisations sociales complètement coupées de la nature, comme la cité de Xuchotl, ou encore que d'autres ont pu incarner l'ultime rempart face aux hordes barbares désireuses de mettre à bas une civilisation dont le rayonnement et la puissance reposaient sur leurs capacités magiques, ce qui est le cas de Xaltotun pour Acheron,

127 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.122.

128 Ces événements sont rapportés dans « L'Heure du Dragon », op.cit., p.121.

129 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.122.

130 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.125.

131 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.121.

alors ils constituent bel et bien la forme la plus aboutie de la civilisation, et une puissance avec laquelle Conan devra compter. En outre, leur influence pernicieuse se retrouve dans un motif qui leur est souvent associé, celui du serpent.

Le Serpent, symbole du Sorcier

Comme nous l'avons vu, par leur influence sur leur semblables, mais aussi et surtout, par leurs terribles pouvoirs capables de contrefaire la nature, les sorciers, d'une manière générale, incarnent la civilisation dans ce qu'elle a de plus extrême en matière d'artifice. Un motif commun, celui du serpent, leur est constamment associé, que ce soit à travers certains traits de leur apparence physique, certains objets enchantés qu'ils utilisent dans leurs opérations magiques, ou encore les créatures qu'ils invoquent ou honorent. La récurrence de ces images forme ainsi un véritable pôle thématique qui cristallise les aspects les plus détestables de la civilisation, et constitue donc un repoussoir pour Conan.

L'affinité avec le reptile s'exprime d'abord dans les descriptions physiques qui nous sont faites des différents sorciers. Ainsi, le Prêtre Yara :

Les yeux s'éclaircirent sur-le-champ et devinrent aussi froids et cruel que ceux d'un vautour.
La forme malingre se redressa, dominant le Cimmérien de sa hauteur décharnée.
-Chien ! siffla-t-il tel un cobra. Que fais-tu ici ?¹³²

L'allusion la plus évidente est celle au sifflement du cobra. Toutefois, la froideur de son regard, bien qu'associée ici au vautour, pourrait très bien rappeler les yeux fixes et sans paupières des reptiles, quant à sa silhouette « malingre » et « décharnée », outre qu'elle s'oppose de manière flagrante au corps musclé et néanmoins agile du Cimmérien, elle symbolise la faiblesse propre aux civilisés, qui ne sont plus au contact avec la nature et n'ont donc plus à compter sur leurs capacités physiques pour survivre, sans compter que cette maigreur malade pourrait là encore renvoyer à la conformation particulière du serpent, lui aussi tout en longueur. Tsotha-lanti présente des traits extrêmement proches : « ce vautour efflanqué, Tsotha-lanti, vêtu de ses seules robes de soie, avec sa tête de rapace d'où luisaient deux grands yeux noirs »¹³³. Toujours cette même allusion à l'oiseau de proie et cette même silhouette efflanquée. Néanmoins, deux éléments nouveaux : d'une part, son habillement, composé de « robes de soies », qui là encore s'oppose aux vêtements plutôt virils de Conan, soit qu'il porte une armure, comme c'est

132 « La Tour de l'Éléphant », op.cit., p.118.

133 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.123.

d'ailleurs le cas lors de sa confrontation avec Tsotha, soit qu'il porte un pagne, qui là encore met en valeur son aspect barbare et son corps massif, alors que les « robes » du sorcier lui confèrent au contraire un aspect fragile, féminin. D'autre part, le regard, les « deux grands yeux noirs », qui évoquent la capacité du serpent à charmer et hypnotiser ses victimes, d'autant plus qu'ils luisent, ce qui leur donne un aspect anormal et inquiétant. Notons que chez certains sorciers, la ressemblance va plus loin, conférant à l'homme des traits véritablement reptiliens. Ainsi, Tolkemec, qui a dégénéré après un long séjour dans les catacombes de Xuchotl jusqu'à perdre en partie son apparence humaine :

Sa peau ne ressemblait pas à celle d'un être humain normal. Elle avait un aspect squameux, comme si l'homme qui avait une telle peau avait vécu pendant longtemps dans des conditions presque contraires à celles dans lesquelles la vie se développe normalement.¹³⁴

L'horreur de cette transformation tient d'abord à l'aspect « squameux » de sa peau : c'est comme si il possédait des écailles, semblables à celles des serpents. Toutefois, en matière de métamorphose, c'est le Maître de Yimsha qui bouleverse le plus l'ordre naturel des choses, puisque durant sa confrontation avec le Cimmérien, il n'hésite pas à se changer lui-même en serpent géant :

À ce moment-là, le sorcier disparut tout simplement à la vue de Conan, comme une bulle qui éclate. Une chose longue et sinieuse glissa vers l'un des petits escaliers qui montaient de part et d'autre du palier. [...] Une chose longue et furtive avançait devant lui, glissant sur le couloir, puis elle franchit une porte masquée par des rideaux. [...] Une scène horrible s'offrit à son regard. Yasmina était recroquevillée à l'extrémité d'un podium recouvert de velours, hurlant de dégoût et d'horreur. Elle levait un bras, comme pour repousser l'attaque du serpent gigantesque qui oscillait de la tête, son cou luisant dressé sur ses anneaux sombres.¹³⁵

L'on retrouve dans ce portrait de serpent les caractéristiques physiques des autres sorciers, notamment la longueur et la sinuosité, qui transparaisaient à travers la maigreur malade de Yara et de Tsotha.

Le motif du reptile se retrouve aussi dans les différents objets enchantés qu'utilisent les sorciers. Le meilleur exemple est encore l'anneau qui confère à Tothamon ses pouvoirs : « Il était fait d'un métal qui ressemblait à du cuivre et avait la forme d'un serpent écailleux lové en trois tours sur lui-même, et se mordant la queue. Ses yeux étaient des gemmes jaunes qui luisaient d'un éclat maléfique »¹³⁶. Tsotha-lanti possède lui aussi un anneau qui, s'il ne figure pas à proprement parler un serpent, utilise néanmoins un mécanisme astucieux, grâce auquel il parvient à paralyser Conan : « Il pressa ses doigts les uns contre les autres, et un minuscule aiguillon d'acier jaillit sous

134 « Les Clous Rouges », op.cit., pp.387-388.

135 « Le Peuple du Cercle Noir », op.cit., p.100.

136 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.39.

l'anneau, comme une langue de serpent »¹³⁷. Cette petite pointe empoisonnée n'est pas sans rappeler la façon qu'a le serpent de mordre ses proies pour les paralyser, ou parfois, les tuer. Outre les anneaux, on trouve aussi la fameuse ceinture que Khemsa, à l'agonie après avoir été terrassé par les prophètes noirs de Yimsha, remet à Conan pour qu'il soit protégé de la magie du Maître en échange de la promesse de le venger :

Conan examina la ceinture. Elle n'avait pas été tressée avec du crin de cheval. Il était persuadé qu'elle avait été faite à partir des cheveux, noirs et épais, d'une femme. Elle était incrustée de minuscules bijoux tels qu'il n'en avait jamais vu, sertis dans les mailles épaisses. La boucle dorée, était d'étrange facture, ayant la forme d'une tête de serpent plate et cunéiforme, dont les écailles étaient rendues avec un étrange réalisme.¹³⁸

De tous les artefacts à l'effigie du serpent présents dans la saga, c'est le seul qui soit bénéfique pour Conan. Cette ceinture va en effet le protéger de la plupart des périls de Yimsha et empêcher le Maître d'utiliser directement sa sorcellerie contre lui, notamment son puissant regard hypnotique. Par contre, le dernier objet vraiment remarquable façonné en forme de reptile est lui foncièrement maléfique :

Mais, entre lui et le pied étincelant de l'escalier, se trouvait un curieux autel de jade noir et luisant. Quatre grands serpents dorés enroulaient leurs queues autour de cet autel, dressant leurs têtes triangulaires face aux points cardinaux, tels les gardiens d'un trésor fabuleux. Mais sur l'autel, entre les cous tendus, ne se trouvait qu'un globe de cristal rempli d'une substance nébuleuse qui ressemblait à de la fumée, et à l'intérieur duquel flottaient quatre grenades dorées.¹³⁹

Cet autel est l'instrument grâce auquel le Maître de Yimsha contrôle les quatre prophètes noirs, et il est enchanté de manière à assurer sa propre défense. Lorsque Conan entreprend de briser le cristal afin de libérer ses alliés de l'emprise hypnotique des prophètes noirs, les quatre serpents qui gardent l'objet s'animent et passent à l'attaque : « Des sifflements envahirent ses oreilles comme les serpents dorés, soudain animés d'une vie hideuse, se tordirent et le frappèrent »¹⁴⁰. Le Cimmérien parvient toutefois à leur trancher la tête, et sitôt qu'il a brisé la sphère de cristal centrale, les quatre grenades dorées disparaissent, et les prophètes noirs tombent morts, obligeant le Maître de Yimsha à se confronter en personne à Conan.

Outre ces serpents factices qui s'animent pour attaquer tout intrus s'en prenant à l'autel, et outre la capacité qu'ils ont parfois à adopter la forme d'un serpent géant, les sorciers aiment à s'entourer de telles créatures. Cela est particulièrement vrai pour Tsotha-lanti : dans les profondeurs des souterrains qui courent sous sa citadelle écarlate, rôde entre autres monstruosité un serpent géant, « [...] Satha, l'Ancien, la créature

137 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.125.

138 « Le Peuple du Cercle Noir », op.cit., p.75.

139 « Le Peuple du Cercle Noir », op.cit., p.96.

140 « Le Peuple du Cercle Noir », op.cit., p.98.

favorite entre toutes de Tsotha »¹⁴¹, avec qui il partage presque le même nom, à deux lettres près, et dont l'apparence est proprement terrifiante :

C'était un serpent d'une taille inconcevable. Il faisait plus de quatre-vingts pieds de long et sa tête était plus grosse que celle d'un cheval. Ses écailles projetaient une lueur glacée dans la pénombre, blanche comme du givre. Assurément, ce reptile était né et avait grandi dans l'obscurité, et pourtant ses yeux maléfiques ne semblaient pas aveugles. Il lova ses anneaux gigantesques devant le prisonnier, et la grande tête vint se balancer à quelques centimètres de son visage.¹⁴²

Hormis sa taille démesurée, lui dont la tête est « plus grosse que celle d'un cheval », ce qui le rend si effroyable, c'est qu'il est contre-nature, élevé dans l'obscurité permanente des cavernes sans jamais voir la lumière du jour. Son essence surnaturelle se manifeste par la lueur glacée qu'il émet, aussi froide, semble-t-il, que le sang qui coule dans ses veines. Pourtant, Conan n'aura pas à affronter ce formidable adversaire. La première fois, alors qu'il est enchaîné à la paroi et que l'ophidien s'approche de lui, l'un des gardes qui l'ont traîné en prison revient pour régler un compte personnel avec lui. Mal lui en prend, puisque Satha portera finalement son choix sur lui, permettant fort opportunément à Conan de récupérer le trousseau de clefs du défunt. La seconde fois, Conan est en compagnie de Pelias, un magicien lui aussi prisonnier de Tsotha, et à sa vue, Satha prend la fuite. Le serpent est donc associé aux complexes souterrains et autres cavernes oubliées. On retrouve cette même affinité chthonienne dans « Les Clous Rouges », lorsque l'une des deux factions qui se livrent une guerre civile sans pitié, les Tecuhltli, expliquent à Conan et Valéria d'où leurs ennemis tirent leur force :

Olmec parla encore, évoquant des choses sombres et mystérieuses, parlant de magie noire et de sorcellerie conjurée de l'épaisse nuit des catacombes ; il mentionna des créatures étranges invoquées depuis les ténèbres pour en faire d'horribles alliés. Les Xotalancas avaient l'avantage dans ce domaine, car c'était dans la partie est des catacombes que se trouvaient les ossements des plus grands sorciers des anciens Xuchotlans, et leurs secrets immémoriaux.¹⁴³

Entre autres abominations et artefacts maudits, les Xotalancas ont réussi à rallier à leur cause une créature monstrueuse, que leurs ennemis, les Tecuhltli, appellent « l'Être Rampant »¹⁴⁴. Cette créature reste extrêmement mystérieuse, car lors de sa confrontation avec le Cimmérien, ce dernier ne la voit pas :

Quelque chose commença à gravir les marches en se tordant, quelque chose qui avançait en se glissant, frottant contre contre les marches, apportant un frisson glacial. Conan fendit l'air d'un coup de sa grande épée et il sentit sa lame sectionner quelque chose, qui était peut-être de la chair et des os, avant de s'enfoncer profondément dans une marche. Quelque chose toucha son pied, le glaçant comme s'il s'était s'agit de givre, puis fouetta et cingla l'air

141 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.144.

142 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.134.

143 « Les Clous Rouges », op.cit., p.347.

144 « Les Clous Rouges », op.cit., p.335.

dans les ténèbres devant lui, et un homme poussa un hurlement de douleur.¹⁴⁵

Plus tard, il finit par l'apercevoir enfin, mais uniquement de loin :

Un regard par-dessus son épaule juste au moment où la porte se refermait révéla à Conan la longue perspective du couloir et, se découpant légèrement à l'autre bout de celui-ci, une forme ophidienne qui sortait d'une pièce avec difficulté et qui, en se tordant, se glissait de toute sa longueur dans le couloir. Sa tête hideuse et maculée de sang oscillait de gauche à droite.¹⁴⁶

La façon dont ces deux rencontres sont traitées mérite analyse. D'une part, nous pouvons relever un certain nombre de similitudes, la moindre n'étant pas cette mystérieuse aura de froid qui à chaque fois semble émaner de la créature, « leur glacée [...] blanche comme du givre » pour Satha, « apportant un frisson glacial » et « le glaçant comme s'il s'était agité de givre » pour l'Être Rampant. Il s'agit à la fois d'une manifestation du caractère surnaturel des deux spécimens, ainsi qu'une référence à leur nature d'ophidien à sang froid, qui s'opposerait au sang plus chaud de Conan. Au point de vue symbolique, le froid est également ce qui fige et paralyse, tout comme la civilisation paralyse et fige les hommes en les coupant des dures réalités de la nature et en émoussant leurs capacités et leur vitalité. À cela s'ajoutent bien sûr tous les traits habituels du serpent, et notamment les particularités liées à son mode de déplacement, la reptation, qu'il s'agisse là encore de Satha « lov[ant] ses anneaux gigantesques » et balançant sa tête devant le visage du Cimmérien, ou de l'Être Rampant se « tordant », « glissant », et se « frottant ». Mais d'autre part, il y a une différence fondamentale dans les deux récits, à savoir la manière dont ils sont présentés et agissent. Satha est nommé, et nous avons déjà remarqué combien son nom rappelle celui de son maître, Tsotha, presque identique à deux lettres près, un peu comme s'il était le double du sorcier, révélé dans toute sa monstruosité à Conan. Nous savons en effet, d'après le récit de Pelias, que Tsotha-lanti serait le fils d'un démon et d'une danseuse, donc à demi-humain, tout comme le serpent géant est lui-même à demi-naturel, sa taille, son aura glaciale et son habitat insolite constituant sa part surnaturelle. Enfin, malgré son potentiel de dangerosité élevé, curieusement, il n'attaque pas Conan, lui préférant d'abord un geôlier imprudent, puis prenant la fuite face à Pelias. En comparaison, l'Être Rampant se caractérise de façon diamétralement opposée. Pour commencer, il n'est pas identifié par un nom, juste par une périphrase qui le désigne par son mode de déplacement. Le fait que ce soit là le seul trait distinctif par lequel le connaissent les Tecuhltli renforce sa nature mystérieuse et indicible. En outre, contrairement à Satha, qui est longuement

145 « Les Clous Rouges », op.cit., p.334.

146 « Les Clous Rouges », op.cit., p.337.

décrit, il n'est aperçu que par fragments, soit parce qu'il attaque dans l'obscurité, soit parce qu'il est au loin. Enfin, lui s'attaque à Conan, même si bien mal lui en prend, puisqu'il est sérieusement blessé dans sa tentative. Ces deux serpents monstrueux possèdent chacun en partage une partie des caractéristiques d'un autre ophidien omniprésent dans le cycle : « Set, l'Antique Serpent, archidémon des Hyboriens mais dieu des Stygiens »¹⁴⁷. Ces derniers sont les proto-égyptiens de l'âge hyborien, ce qui explique que le nom de leur dieu corresponde à une divinité égyptienne attestée, Seth¹⁴⁸. Mais en fait, parmi tous les dieux anthropomorphes de l'Ancienne Egypte, ce n'est pas Seth, mais le « génie malfaisant » Apophis¹⁴⁹ qui est représenté sous les traits d'un serpent géant. Or, Apophis est la personnification du chaos et du mal qui cherche à détruire la barque solaire chaque nuit lors de son passage sous la terre, ce qui correspond assez à l'Être Rampant, indistinct et redoutable, qui sème la mort aux côtés des Xotalancas. Mais à chaque fois, Apophis est mis en déroute par le dieu Seth, qui est lui le défenseur de la barque solaire et permet donc à Rê d'effectuer son voyage souterrain. Toutefois, la nature de Seth est extrêmement ambiguë, car c'est aussi un dieu violent qui incarne le désordre : il a assassiné Osiris par jalousie et poursuit de sa haine l'héritier de ce dernier, Horus. Le serpent Satha, lui aussi à la double nature, correspondrait donc à Seth. Et en combinant ces deux divinités, en attribuant le nom de l'un, modifié en Set, et les attributs maléfiques de l'autre, en l'occurrence Apophis, Howard illustre de façon exemplaire la double nature des sorciers dont Set est en quelque sorte le patron divin : rappelons que Xaltotun est « grand prêtre de Set à Python » et que c'est à Set que Toth-amon adresse ses prières dans l'exergue du chapitre III de « Phénix sur l'Épée ». En effet, comme nous l'avons vu, les sorciers sont bien souvent à la tête des peuples civilisés, voire même ils les défendent contre les barbares, comme Xaltotun, dont la chute entraîna finalement celle d'Acheron. Néanmoins, ils sont aussi, paradoxalement, des menaces pour ces mêmes civilisations, dans la mesure où leur pouvoir despotique ne souffre aucune limite et ne recule devant aucun sacrifice. L'on peut penser ici à Yara, qui règne sur Zamora par la terreur, ou encore au Maître de Yimsha, qui soutient les projets de Yezdigerd pour d'inexplicables raisons mystiques, sans se soucier outre mesure des guerres et des massacres que l'invasion de Vendhya par

147 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., pp.172-173.

148 Pour toutes les références à cette divinité, voir l'article « Seth » in ROSSINI S. et SCHUMAN ANTELME R., *Dictionnaire illustré des dieux de l'Égypte*, Monaco : Éditions du rocher, 2003, pp.368-376.

149 Pour toutes les références à cette divinité, voir l'article « Apophis » in ROSSINI S. et SCHUMAN ANTELME R., op.cit., pp.62-65.

l'empire turanien pourrait provoquer. On retrouve bien là la nature ambivalente du Seth égyptien, à la fois ultime rempart de la civilisation contre le chaos mais lui même facteur de désordre, sans compter que ses aspects négatifs étaient « invoqués dans certaines pratiques, car le dieu est "Grand de magie" et de nombreux papyrus attestent l'appel fait à ses capacités de nuire »¹⁵⁰, ce qui en fait vraiment la divinité tutélaire idéale pour les sorciers de l'âge hyborien. Enfin, le plus paradoxal, c'est que s'ajoute à cela un troisième aspect, cette fois-ci hérité de la filiation avec Apophis : outre son aspect ophidien, les sorciers lui ont également emprunté son affinité avec les puissances de la régression et de la destruction. Le Sorcier et l'image du Serpent sont en effet très souvent liés à un autre pôle thématique, qu'il est temps d'étudier, celui du Singe, symbole cette fois du primitif.

Le Singe, symbole du Primitif

Outre le Serpent, dont nous venons d'analyser les différentes manifestations, la saga de Conan s'articule autour d'un autre pôle thématique, lui aussi caractérisé par des motifs récurrents et souvent lié au précédent : celui du Singe. Cela est manifeste dès la première nouvelle du cycle. En effet, dans « Le Phénix sur l'Épée », Toth-amon retrouve l'anneau qui lui confère ses pouvoirs et, ivre de puissance et de vengeance, invoque une créature « du *dehors* » pour l'envoyer tuer Ascalante, son ancien maître à qui il voue une haine tenace :

Toth sentit une présence dans son dos, mais il ne se retourna pas. Ses yeux étaient rivés sur le marbre inondé de lune, sur lequel vint planer une ombre ténue. Tandis qu'il continuait à murmurer ses incantations, cette ombre prit du volume, ses contours devinrent plus distincts, pour enfin apparaître dans toute son horreur. Par sa forme, elle n'était pas sans évoquer un babouin gigantesque, mais jamais un tel babouin n'arpenta la surface du globe, pas même en Stygie.¹⁵¹

Cette description est complétée lors du combat de l'horreur contre Ascalante et Conan¹⁵². On y découvre les « crocs ruisselants de bave » et les « grandes serres » de la créature ainsi que « l'intensité [de ses] yeux jaunes ». Ces traits monstrueux évoquent la férocité et la rage animale qui anime l'esclave de l'Anneau. Dans « La Reine de la Côte Noire », c'est le sorcier lui-même qui a dégénéré jusqu'à adopter la forme d'un singe ailé, qualifié de « perversion de la nature, rabougrie, dégénérée et répugnante »¹⁵³, dont le

150 ROSSINI S. et SCHUMAN ANTELME R., op.cit., p.372.

151 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.40.

152 Ce combat a lieu dans « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., pp.50-51.

153 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.193.

comportement au combat laisse là encore transparaître la bestialité primitive :

Elle [la créature ailée] se déplaçait sur des jambes arquées et rabougries ; d'énormes bras velus tendaient vers lui des mains difformes aux ongles noirs ; la tête était horrible... les seuls traits reconnaissables sur ce large visage étaient deux yeux injectés de sang. Cette créature n'était ni un homme, ni un animal, ni un démon... son développement était très inférieur à la race humaine... tout en lui étant infiniment supérieur par d'autres aspects.¹⁵⁴

Là où l'esclave de l'Anneau invoqué par Toth-amon était monstrueux par son caractère surnaturel et son origine inconnue, le *dehors*, le nécromant de « La Reine de la Côte Noire » suscite l'horreur parce qu'il est le résultat d'une terrible métamorphose : « jambes arquées et rabougries », « mains difformes », la description indique que cette créature a bel et bien subi des altérations par rapport à son état originel. Or, le plus terrible est que justement, elle a conservé quelque chose de sa grandeur d'antan, comme le signale le texte : développement très inférieur à la race humaine, mais aussi très supérieur par d'autres aspects, parmi lesquels ses ailes, héritage de son ancienne forme, et ses redoutables capacité de magie noire, grâce auxquelles elle a pu transformer un petit détachement de guerriers échoués sur le rivage en meute de hyènes soumises à sa volonté. Nous avons vu aussi dans la première partie comment elle faisait s'effondrer la pyramide sur laquelle se tient Conan pendant leur affrontement en faisant appel à ses connaissances occultes. Le thème du primitif inclut donc celui de la dégénérescence. Mais l'on trouve aussi chez Howard l'évocation de la trajectoire inverse, de celle du primitif qui a acquis une étincelle d'humanité, ce qui, loin de le rendre plus sociable, en fait un danger plus grand encore. Un bon exemple est celui du singe gris de « L'Heure du Dragon ». Conan, fait captif par Xaltotun et jeté au cachot, est confronté à cette créature alors qu'il tente de s'échapper grâce à la complicité d'une danseuse éprise de lui, qui lui a remis les clefs de sa cellule. Alors qu'il arpente les souterrains à la recherche d'une sortie, il se rend compte qu'il est suivi :

[...] la lumière révéla une créature anthropoïde de taille colossale, bien plus massive et imposante qu'un homme. Elle avançait sur deux jambes, bien que penchée vers l'avant, et était recouverte d'un pelage épais, gris et strié d'argent. Sa tête était une sinistre parodie de celle d'un homme, et ses longs bras pendaient presque jusqu'au sol.¹⁵⁵

Comme le nécromant, le singe gris présente des traits physiques presque humains, idée que condensent à merveille l'adjectif « anthropoïde » et l'expression « sinistre parodie [...] d'un homme ». Nous retrouvons également la même silhouette voûtée, « penchée vers l'avant », là où celle du précédent avait des « jambes arquées et rabougries », ce qui dans les deux cas donne l'impression d'une créature entre deux états, qui s'est arrachée à

154 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.202.

155 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.162.

sa condition animale, horizontale, à quatre pattes, sans pour autant réussir à prétendre totalement à l'humanité, caractérisée par la station debout, verticale. De la même façon, le singe gris ne possède pas cette autre marque propre à l'Homme et à lui seul qui est la parole : « les singes gris de Vilayet étaient muets, mais sur ces traits hideux et sinistres, immonde parodie du visage humain, se lisait une exultation sans bornes »¹⁵⁶. Mais cette déficience est en partie palliée par un autre trait : l'émergence d'une conscience. Comme nous pouvons le lire dans cet extrait, à l'approche de sa victime, qu'il a enfin trouvée après l'avoir traquée, la bête exprime, par sa physionomie, « une exultation sans bornes », ce qui là encore dépasse de loin les capacités d'un simple animal. Chez le nécromant, c'est la dégénérescence qui altère le comportement, tandis que chez le singe gris, c'est au contraire l'émergence d'une certaine forme d'humanité, à savoir une conscience et des sentiments. Dans les deux cas, le résultat produit une barbarie extrême, même si le premier nuit davantage à Conan que le second. Leur silhouette courbée reflète leur appartenance à un stade intermédiaire entre animalité et humanité.

Il y a cependant un autre intérêt à l'épisode de « L'Heure du Dragon », c'est que comme l'analyse Patrice Louinet dans la deuxième partie de sa « Genèse Hyborienne », il est le parallèle d'un épisode correspondant de « La Citadelle Écarlate ». Il explique en effet que « L'Heure du Dragon » est un « recyclage » de différents éléments présents dans des nouvelles antérieures qu'Howard a rassemblés pour constituer la matière d'un roman à la demande d'un éditeur anglais en vue d'une publication au Royaume Uni (laquelle ne se fera jamais)¹⁵⁷. Ainsi, le début de « L'Heure du Dragon » est presque similaire à celui de la « Citadelle Écarlate » : un puissant sorcier, Xaltotun dans le premier cas, Tsotha-lanti dans le second, décide d'étendre son empire par l'intermédiaire des rois fantoches qu'il manipule en annexant l'Aquilonie dont Conan est roi. Il parvient à le défaire au cours d'une bataille, en l'attirant dans un piège, et le ramène captif dans sa citadelle. Là, le Cimmérien trouve le moyen de se libérer de ses chaînes, puis de s'échapper, non sans avoir été confronté aux horreurs surnaturelles qui hantent les lieux. C'est cette dernière partie de l'intrigue qui nous intéresse plus particulièrement : le déroulement exact des faits, dans les deux nouvelles, n'est pas tout-à-fait similaire. Ainsi, le Cimmérien parvient à se libérer suite à la mort d'un de ses geôliers puis libère à son tour Pelias lorsqu'il erre dans les souterrains de la Citadelle Écarlate, alors qu'il est libéré par Zenobia quand il est captif de Xaltotun. Un élément récurrent demeure dans

156 « L'Heure du Dragon », op.cit., p.162.

157 P. LOUINET, « Une Genèse Hyborienne (deuxième partie) », in *Conan, L'Heure du Dragon*, Paris : Bragelonne, 2008, pp.467-468.

les deux versions, la menace surnaturelle, et nous retrouvons les deux pôles dont nous cherchons à démontrer l'existence : le Serpent avec Satha dans « La Citadelle Écarlate », le Singe avec le singe gris dans « L'Heure du Dragon ». Là encore, le traitement n'est pas tout-à-fait similaire, puisque la rencontre avec le reptile compte en fait deux confrontations successives sans qu'il y ait vraiment combat, l'ophidien constituant surtout un élément central de l'atmosphère inquiétante des galeries de l'Enfer, tandis que l'anthropoïde fait l'objet d'un traitement beaucoup plus rapide, et constitue un péril direct pour Conan, qui doit l'affronter au contact. Au-delà de ces différences, il faut noter qu'Howard a substitué sans mal le Singe au Serpent : de par la nature même de sa conception, à savoir la reprise d'éléments déjà exploités dans des récits précédents pour en constituer un nouveau, « L'Heure du Dragon », notamment dans cet épisode, montre bien que les deux genres de menaces, la sorcellerie comme ultime degré de la civilisation représentée par le Serpent et la sauvagerie primordiale et bestiale symbolisée par le Singe sont interchangeable en ce qu'elles constituent toutes les deux un péril et un repoussoir pour Conan.

Un autre exemple vient étayer cette idée : la nouvelle intitulée « La Maison aux Trois Bandits », qui voit Conan aux prises avec les deux pôles, Singe et Serpent, à la fois. Dans ce récit, le Cimmérien est engagé par Murilo, un jeune noble, pour assassiner Nabonidus, le Prêtre Rouge. Toutefois, lorsque Conan et Murilo entrent chez lui, ils découvrent une situation plus complexe que ce à quoi ils s'attendaient : le prêtre a en effet été jeté dans ses propres cachots par Thak, un sorte d'homme-singe primitif que Nabonidus a élevé et qui a essayé de prendre sa place. Comme chez le singe gris, nous retrouvons le thème de l'animal qui accède en partie à un semblant de condition humaine :

Murilo regarda la créature à travers le miroir ; elle était assise devant la porte close, attendant avec une patience monstrueuse. Il frissonna à la vue de ces grandes mains noires, recouvertes de poils qui ressemblaient à une sorte de pelage. Son corps était massif, large et voûté. [...] Le visage qui saillait de sous le capuchon rouge était d'une bestialité sans nom, et pourtant Murilo réalisa que Nabonidus disait la vérité quand il disait que Thak n'était pas vraiment une bête sauvage. Il y avait quelque chose au fond de ces yeux rouges sombre, dans la posture maladroite de la créature, quelque chose dans son apparence générale qui la différenciait du règne animal. Ce corps monstrueux abritait un cerveau et une âme qui commençaient tout juste à s'épanouir dans une humanité encore vague. Murilo resta pétrifié et atterré lorsqu'il reconnut une légère et hideuse parenté entre le genre humain et cette horreur assise, et il fut pris de nausée lorsqu'il réalisa fugitivement les abîmes de bestialité hurlante à travers lesquels l'humanité avait dû péniblement passer.¹⁵⁸

Nous retrouvons dans la description de Thak des éléments identiques à ceux qui caractérisaient le nécromant et le singe gris : pilosité extrêmement développée,

158 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., pp.384-385.

puissance physique manifeste, silhouette voûtée, et surtout, mélange de bestialité et d'humanité. En outre, le lien entre civilisation et sauvagerie est confirmé, et même explicité. Il s'agit d'abord d'une logique d'évolution : « Je pense que d'ici à une centaine de milliers d'années ils deviendront humains »¹⁵⁹, affirme Nabonidus à propos de Thak et de ses semblables. C'est une idée que l'on retrouve aussi dans « L'Âge Hyborien », un grand nombre de races connaissant des périodes alternées de développement et de dégénérescence, à l'instar des Atlantes, qui après la destruction de leur île natale suite à un cataclysme et leur migration en masse sur le continent, régresseront à l'état de singe pour finalement progresser de nouveau et donner naissance à une nouvelle race, celle des Cimmériens. Cependant, un autre enseignement se dégage de « La Maison aux Trois Bandits » : l'évolution de Thak n'est pas uniquement le fait de certaines prédispositions latentes : ce potentiel a été exploité par Nabonidus, qui a recueilli Thak enfant et l'a dressé, ou plutôt éduqué : « J'ai recueilli Thak lorsqu'il était bébé, et il a appris ce que je lui ai enseigné bien plus rapidement et avec bien plus d'attention que n'importe quel autre animal »¹⁶⁰. C'est donc le Prêtre Rouge qui est responsable de cet éveil de l'homme-singe, qui après avoir tout appris de lui, décide de prendre sa place. Thak est en effet revêtu des haillons de la cape rouge qui est justement le signe caractéristique de Nabonidus, auquel il doit son titre de Prêtre Rouge. Et là encore, nous retrouvons cette idée dans « L'Âge Hyborien ». En effet, les deux seuls personnages qui sont nommés dans cet essai sont Gorm, un chef de guerre picte, peuple barbare et sauvage, et Arus, un prêtre de Mitra. Nous retrouvons une fois encore l'opposition Singe/Serpent, même si Arus a un rôle éminemment plus positif, du moins dans ses intentions, que les sorciers de la saga : les prêtres de Mitra pratiquent une forme de magie blanche et se sont dévoués à la lutte contre Set, à l'instar d'Epemitreus dans « Le Phénix sur l'Épée ». Ils représentent l'action bienfaisante de la civilisation, qui protège l'humanité des puissances régressives et maléfiques. Arus se rend ainsi dans les territoires pictes pour apporter à ses habitants les bienfaits de la civilisation, et il trouve une oreille attentive auprès de Gorm. Toutefois, comme dans « La Maison aux Trois Bandits », mais cette fois-ci à une toute autre échelle, la situation va complètement lui échapper. Des apports de la civilisations, les Pictes ne vont conserver que la science de la forge des armes et des armures. Ils acquièrent ainsi le niveau technique des peuples civilisés, mais ils gardent leur nature sauvage et violente :

159 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.383.

160 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.384.

Arus réalisa trop tard son erreur ; il n'avait pas réussi à toucher l'âme du païen, dans laquelle couvait une sauvagerie immémoriale et féroce. Son éloquence et son habilité n'avaient pas ébranlé la conscience du Picté. Gorm avait troqué ses peaux de tigre pour un corselet de mailles, mais était resté inchangé au fond de lui : le barbare éternel, que ni la théologie ni la philosophie ne pouvait atteindre, tous ses instincts ne se concentrant que sur le pillage et la rapine.¹⁶¹

Une évolution trop rapide ne change pas la nature profonde des Pictes, comme c'est le cas aussi pour Thak, qui demeure sous l'emprise de sa nature bestiale. Ces deux épisodes montrent que le sorcier est non seulement le degré ultime de la civilisation, notamment parce qu'il maîtrise les connaissances techniques et mystiques les plus avancées de son temps et qu'il préside très souvent aux destinées de peuples entiers, mais aussi qu'il est parfois la cause de sa chute et de sa dégénérescence, ce qui conforte l'analyse de Patrice Carrer : « Insistons seulement sur le caractère essentiel de cette magie : elle est systématiquement régressive »¹⁶². Et cela accrédite également la thèse contenue dans les dernières lignes de « Au-delà de la Rivière Noire », selon lesquelles la civilisation résulte uniquement d'un concours de circonstances et n'est pas naturelle. C'est parce qu'elle porte en elle-même les germes de sa propre destruction, et ce paradoxe s'incarne dans le personnage du sorcier ou du prêtre, fut-il bon et animé des meilleurs intentions à l'instar d'Arus. Il est à la fois le fondateur de la civilisation, comme nous l'avons vu précédemment lors de nos analyses sur « Les Clous Rouges », nouvelle dans laquelle la cité de Xuchotl est fondé grâce à la maîtrise nécromantique d'une civilisation disparue, son protecteur, voir par exemple le rôle essentiel que joue Xaltotun dans la résistance d'Acheron face aux hordes barbares, mais aussi son destructeur, celui qui entraîne sa décadence et sa régression, ce qui se reflète là encore dans le destin de Xucotl, car si la magie de ses savants permet des merveilles telles que des fruits se nourrissant non plus de la terre mais de l'air, ces prodiges sont lourds de conséquences : l'agriculture devenue inutile, la civilisation originelle de Xuchotl perd tout contact avec la nature et partant tout goût de l'effort et de la combativité, ce qui entraîne sa disparition lors de l'invasion des Tlazitlans, qui l'éradique puis prend possession de la cité, avant de connaître à son tour une régression, sous la forme d'une guerre civile meurtrière.

Nous avons donc établi que dans la saga de Conan se détachent deux pôles thématiques. Le premier, symbolisé par le Serpent, est la civilisation et l'archétype qui

161 « L'Âge Hyborien », op.cit., p.505.

162 P. CARRER, op.cit., p.283.

en représente le plus haut degré, le sorcier. Le second, représenté par le motif du Singe, est la sauvagerie violente et atavique des bêtes et des premiers temps de l'humanité. Or, la plupart du temps, la *Sword & Sorcery* est lue comme l'affrontement entre ces deux pôles, *Sorcery*, la sorcellerie, représentant bien sûr le sorcier alors que *Sword*, l'épée, renverrait à Conan, le barbare représentant les forces vitales et régénératives qui viennent renverser une civilisation forcément décadente et amollie du fait de sa perte de contact avec la nature. Mais nous nous sommes justement attaché à démontrer que ces deux pôles, pour opposés qu'ils soient, procédaient néanmoins l'un de l'autre. Souvent, les sorciers du cycle sont liés à des créatures simiesques, qu'ils invoquent pour qu'elles accomplissent leurs basses besognes, ou qu'ils s'efforcent de dresser pour leurs fins personnelles, quand ils n'ont pas eux-même dégénéré jusqu'à retomber au stade du singe, comme le nécromant de « La Reine de la Côte Noire ». La civilisation engendre donc la sauvagerie, qui la détruira puis adoptera à son tour ses usages et ses travers pour connaître une lente régression et une fin parfois brutale. Cette dynamique engendre un cycle alternant phases de civilisation et de sauvagerie, et c'est effectivement sur cette logique qu'Howard a fondé son histoire des peuples à l'âge hyborien. Les causes d'évolution et de régression des peuples incluent aussi un certain nombre de cataclysmes majeurs, qui redessinent la surface du monde, mais pour l'essentiel, le cycle est alimenté par des vagues de migrations, d'invasions et d'expansions impérialistes. Dès lors, nous pouvons nous demander où est la place de Conan dans ce monde réglé par le cycle incessant sauvagerie/civilisation, et s'il est effectivement judicieux de le considérer comme le parangon de la première en lutte avec la seconde. Notre hypothèse est que la *Sword & Sorcery* ne se réduit pas au manichéisme qui fonde son nom, mais qu'elle s'appuie au contraire sur un triptyque, civilisation, sauvagerie et barbarie, dont les deux premiers termes fixent la marche du monde, se succédant sans cesse, alors que le troisième, extrêmement marginal, consiste en un dépassement de cette opposition binaire, dont le principal et le seul artisan est justement Conan.

B-Conan, Héros Mythique et Personnage Témoin

Nous avons vu dans la partie précédente que la saga de Conan se caractérisait par une double appartenance, relevant à la fois du registre épique et du registre picaresque. Nous avons désormais établi qu'il existe également une tension au niveau thématique, la plupart des aventures du Cimmérien mettant en scène deux pôles opposés, civilisation et sauvagerie. Cette opposition se manifeste principalement dans les personnages de prêtres et de sorciers, auxquels sont souvent associés les motifs du Singe et du Serpent, et cette association engendre bien souvent désastre et chaos, même quand elle est animée des meilleures intentions, comme dans le cas d'Arus. Néanmoins, il est une personne chez laquelle ces deux pôles peuvent cohabiter, et en un sens, se résoudre et se transcender l'un l'autre : il s'agit bien sûr de Conan, qui réunit en lui les deux aspects de l'humanité, tout comme il était à la fois un héros épique et picaresque. Nous allons donc examiner plus précisément comment s'articulent ces deux tendances chez lui, et en quoi cela fait de lui à la fois un personnage mythique, en ce sens qu'il illustre un aspect de la condition humaine, et picaresque, dans la mesure où son action sur le monde reste extrêmement réduite, son parcours étant avant tout exemplaire et édifiant, car il permet à Howard de développer sa vision particulière de l'histoire et du monde hyborien.

Un héros mythique

Conan est avant tout une force de la nature, et s'il parvient, au fur et à mesure de son adaptation aux standards de la civilisation hyborienne, à adopter des usages plus raffinés et à réfréner ses instincts, sa nature barbare et sauvage est toujours présente, et refait surface au moindre danger. Ainsi, dans « Le Phénix sur l'Épée », confronté à l'horreur indicible que Toth-amon a invoquée et lâchée sur son ancien maître et tous ceux qui l'accompagnent, son instinct et sa vitalité le sauvent d'une mort atroce : « Mais l'horreur qui avait paralysé Ascalante et l'avait mené à sa perte réveilla en Conan une fureur frénétique proche de la folie »¹⁶³. Ce passage est très symptomatique de l'aptitude de Conan à se remettre entièrement à sa nature barbare pour survivre là où les civilisés succombent. Ainsi, Ascalante s'est retrouvé paralysé de terreur, alors qu'au contraire, quoiqu'au bord de la folie, le Cimmérien a basculé dans une sorte de fureur désespérée qui lui a permis de s'en sortir. Outre cet instinct de survie chevillé au corps, nous avons

163 « Le Phénix sur l'Épée », op.cit., p.51.

déjà glosé, dans la section consacrée au picaresque, les autres qualités que ses origines barbares conféraient à Conan, à savoir des capacités physiques sur-humaines, ou plutôt inhumaines dans la mesure où les prouesses dont il est capable le rapprochent bien souvent des fauves. Un certain nombre de comparaisons évoquent ainsi sa souplesse de panthère ou sa force de tigre, comme au tout début du chapitre III, lorsqu'il réunit un petit commando composé des meilleurs trappeurs de la région pour aller éliminer Zogar Sag. Balthus, comparant le Cimmérien à ses compagnons, se rend compte que ce dernier est éminemment supérieur aux autres membres du groupes, et que cette différence tient à sa nature barbare pure, là où le trappeurs sont des civilisés retournés à un semblant de vie sauvage. Le constat final est sans appel : « C'étaient des loups, mais il était un tigre »¹⁶⁴. Du reste, Conan revendique pleinement sa nature barbare, et ne s'en dissimule jamais. Il se présente bien souvent par la même formule : « Je suis Conan, un Cimmérien »¹⁶⁵. Il est donc clairement établi qu'il est un barbare, et c'est d'ailleurs ainsi qu'il se perçoit lui-même et que le considèrent les autres personnages à qui il a affaire au cours de ses aventures, comme nous l'avions montré lors de notre analyse des aspects picaresques, ce qui fait de lui un marginal. Cependant, nous avons vu aussi lors de notre étude de « Au-delà de la Rivière Noire » que Conan est un barbare qui prend le parti de la civilisation : quoiqu'il ne se fasse guère d'illusion sur l'issue du conflit entre les Pictes et les colons de Conajohara, il combat aux côtés de ces derniers et n'hésite pas à se lancer dans des missions périlleuses pour la sauvegarde de Fort Tuscelan. De la même manière, si au cours de ses aventures, il rencontre nombres de puissants sorciers dont les pouvoirs leur permettent de menacer les royaumes hyboriens en déchaînant des forces maléfiques et primitives sous la formes de créatures simiesques, il combat toujours ces montres qui symbolisent la sauvagerie la plus féroce et la plus brutale. Aussi, bien qu'il soit lui-même issu de ce pôle de la sauvagerie, ce qu'il assume pleinement, et bien qu'il lui doive ses formidables capacités de combat et de survie, Conan conserve une certaine distance avec les autres représentants de cette sphère thématique, à commencer par les Pictes, qui eux représentent la pure sauvagerie, car ils sont totalement incapables d'évoluer moralement, comme le montre l'histoire de Gorm et d'Arus. Conan, lui en est au contraire tout à fait capable, comme le montre

164 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., p.95.

165 On trouve cette formule telle quelle dans « La Tour de l'Éléphant » (p.95), « La Reine de la Côte Noire » (p.171) et « Au-delà de la Rivière Noire » (p.78). De manière plus générale, même lorsque cette formule consacrée n'apparaît pas telle quelle, Conan est souvent désigné, par le narrateur ou les autres personnages, comme étant « Le Cimmérien », ainsi que nous le faisons nous-même dans le cadre de ce mémoire.

notamment l'évolution de son rapport vis-à-vis de la magie.

Si l'utilisation de la magie revient bien souvent à déchaîner les forces de la sauvagerie, ou à précipiter la décadence et la dégénérescence des peuples, la sorcellerie en elle-même est plutôt l'apanage de la civilisation, puisque comme nous l'avons vu, à la seule exception du chaman picte Zogar Sag, tous les personnages de sorcier sont généralement à la tête de royaumes entiers qu'ils contrôlent en manipulant les rois en place, voire même, fondent des royaumes et des civilisations, c'est le cas de Xuchotl, ou les défendent contre les invasions barbares, comme le faisait Xaltotun au temps d'Acheron. Or, nous l'avons vu, Conan défend lui aussi les civilisés contre les autres barbares. Ce n'est pas son seul point commun avec Xaltotun : l'un des aspects les plus intéressants chez le Cimmérien est l'évolution de son rapport à la magie et à la sorcellerie. Dans les nouvelles qui le mettent en scène jeune truand naïf, à savoir « La Tour de l'Éléphant » et « La Maison aux Trois Bandits », il considère les sorciers avec une grande méfiance et même une certaine crainte. Les deux auxquels le confrontent ces aventures, Yara et Nabonidus, sont tous les deux des prêtres, bénéficient d'un statut social inégalé et exercent grâce à leurs pouvoirs une grande influence sur leurs royaumes respectifs, ce qui en fait les contraires diamétralement opposés du jeune Cimmérien, alors vagabond sans le sou et petit malfrat qui se fie essentiellement à l'acier de sa lame là où les deux autres s'appuient sur leurs connaissances mystiques et leur sortilèges. Cette méfiance est tangible dans « La Maison aux Trois Bandits », lorsqu'il est confronté à une invention de Nabonidus, un ingénieux dispositif à base de miroirs qui permet de surveiller une autre pièce et d'y voir ce qui s'y passe comme à travers une fenêtre : « Murilo comprit que le prêtre avait des siècles d'avance sur son époque pour avoir été capable de mettre au point une telle invention ; Conan quant à lui n'y vit que de la sorcellerie et ne s'en préoccupa pas plus avant »¹⁶⁶. Bien que ce dispositif ne relève pas à proprement parler de sorcellerie mais plutôt d'ingénierie, le Cimmérien n'y voit aucune différence et refuse de s'y intéresser. Il n'est pas encore assez imprégné de civilisation pour apprécier une telle invention. Mais toutefois, dès cette période, Conan accepte pourtant de se confronter à la magie et même, dans une certaine mesure, d'y participer : dans « La Tour de l'Éléphant », il accède à la demande de Yag-kosha, l'entité à tête d'éléphant retenue captive par Yara, et l'aide à accomplir sa vengeance. Après avoir inondé du sang de la créature la gemme rouge connue sous le nom de Cœur de l'Éléphant, il descend la remettre à Yara. Celui-ci est alors inexorablement attiré par le

166 « La Maison aux Trois Bandits », op.cit., p.385.

joyau qui finit par l'absorber. Une fois dans le cristal, il se retrouve face à un Yag-kosah régénéré et en pleine possession de ses moyens, prêt à tirer vengeance de son geôlier. Il s'agit du « sortilège du Sang et du Joyau »¹⁶⁷, auquel Conan a participé. Dès lors, ses liens avec la magie vont être plus nombreux, et souvent, le Cimmérien recevra une aide sous forme magique. Cela peut être un objet, comme la ceinture que lui donne Kemsas dans « Le Peuple du Cercle Noir »¹⁶⁸, dont la boucle figure la tête d'un serpent, et qui le protégera de tous les maléfices du Maître de Yimsha et de ses sombres acolytes lorsqu'il s'attaquera à leur forteresse. Dans le même ordre d'idée, on peut citer l'intervention d'Epemitreus le sage, un prêtre de Mitra depuis longtemps décédé qui a consacré sa vie à combattre les forces du mal et les zéloteurs de Set et qui au cours d'un rêve appose sur l'épée de Conan le symbole du phénix, ce qui lui permettra de vaincre l'esclave de l'Anneau immunisé à toutes les autres armes et donne son titre à la nouvelle¹⁶⁹. Cette aide surnaturelle peut aussi prendre la forme d'un personnage d'adjuvant, comme la sorcière Zelata dans « L'Heure du Dragon », qui montre au Cimmérien, par un procédé magique, ce qui s'est passé dans sa capitale de Tarantia pendant qu'il était retenu chez Xaltotun, puis elle rend un oracle sur la manière de mettre fin à la domination du sorcier¹⁷⁰. Dans la même nouvelle, Conan reçoit également l'aide du clergé d'Asura et de son grand-prêtre, Hadrathus, qui met à sa disposition son réseau d'espions et participera à la bataille finale, au cours de laquelle il renverra Xaltotun dans le royaume des morts grâce au Cœur d'Ahriman¹⁷¹. Epemitreus, Zelata et Hadrathus restent néanmoins des magiciens fréquentables, deux d'entre eux étant des prêtres de divinités bienfaites tandis que la troisième vit à l'écart de toute civilisation, où elle s'est liée d'amitié avec les animaux. Dans « La Citadelle Écarlate », c'est avec un tout autre genre de personnage que Conan, par la force des choses, va devoir s'associer : Pelias, un rival de Tsotha-lanti que celui-ci a vaincu et séquestré dans les souterrains de sa citadelle et que Conan a libéré. Le sorcier, reconnaissant, va par sa seule présence mettre en fuite le serpent géant Satha : « Le peuple écailleux peut voir ce qui échappe à l'œil humain [...]. Vous avez vu mon enveloppe de chair ; lui a vu mon âme nue »¹⁷². Il va également leur permettre de quitter les souterrains, en animant le cadavre du geôlier, tué précédemment par Conan au travers de la grille, et en lui ordonnant de déverrouiller la porte. C'est une

167 L'épisode se situe aux pages 116-119 de « La Tour de l'Éléphant ».

168 « Le Peuple du Cercle Noir », *op.cit.*, p.75.

169 « Le Phénix sur l'Épée », *op.cit.*, pp.42-43.

170 « L'Heure du Dragon », *op.cit.*, pp.186-189.

171 « L'Heure du Dragon », *op.cit.*, p.338.

172 « La Citadelle Écarlate », *op.cit.*, p.145.

magie particulièrement noire qu'il met à l'œuvre, ce qui ne met pas le Cimmérien à l'aise, loin s'en faut : « Pelias franchit légèrement la grille et Conan lui emboîta le pas, transpirant par tous les pores de sa peau, évitant soigneusement tout contact avec la forme terrifiante qui se tenait tant bien que mal debout contre la herse qu'il maintenait ouverte »¹⁷³. Ensuite, comme Zelata, il montrera à Conan ce qui se passe à Tarantia via une boule de cristal, et invoquera une créature volante monstrueuse pour permettre au Cimmérien de rejoindre à temps sa capitale pour rallier ses troupes et porter secours à la ville assiégée de Shamar¹⁷⁴. Enfin, il interviendra également à la toute fin de la nouvelle, où, métamorphosé en aigle, il emportera avec lui dans les airs la tête tranchée de Tsothalandi, dont le cadavre se relèvera pour se lancer à la poursuite du voleur devant le Cimmérien stupéfait, ce qui provoque le commentaire suivant : « La peste soit de ces rivalités de sorciers ! Pelias m'a bien aidé, mais je ne serai pas triste de ne plus le voir »¹⁷⁵. Même s'il éprouve un profond soulagement au terme de son alliance avec Pelias, cet épisode montre à quel point la position de Conan vis-à-vis de la magie a changé : il a accepté de faire équipe avec un véritable sorcier utilisant la magie noire, comme son ennemi du moment, Tsothalandi. Cependant, la meilleure preuve de l'acceptation de plus en plus grande de la magie par le Cimmérien, c'est encore cet épisode de « Au-delà de la Rivière Noire », où poursuivi par des fauves lancés à ses trousses par Zogar Sag, il utilise lui-même la magie pour les mettre en fuite :

Conan se retourna, s'accroupit et entreprit de tracer un curieux symbole sur la terre avec la lame de son couteau. En se penchant pour regarder par dessus son épaule, Balthus sentit un picotement parcourir sa colonne vertébrale, sans qu'il puisse se l'expliquer. Il ne sentait aucune brise souffler sur son visage, mais pourtant les feuilles des arbres au-dessus d'eux frémissaient et une étrange plainte passa lugubrement entre les branches. Conan leva les yeux, imperturbable, puis se leva et resta debout à regarder d'un air grave le symbole qu'il avait tracé.¹⁷⁶

Il est intéressant de noter que dans cet épisode, Balthus se trouve dans la position qu'occupait Conan lors de sa rencontre avec Pelias : il est le spectateur, le profane qui ne saisit pas le sens profond de ce que fait l'initié, mais qui en ressent pleinement les effets, ici un souffle mystérieux venu de nulle part. Une fois le symbole tracé, les fauves de Zogar Sag cesseront la poursuite, refusant de franchir le sol ainsi consacré, et Conan et Balthus parviendront alors à semer les Pictes.

La relation entre Conan et Balthus nous avait permis de montrer en quoi le Cimmérien constituait un exemple et un modèle pour le jeune homme issu de la

173 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.146.

174 « La Citadelle Écarlate », op.cit., pp.148-150.

175 « La Citadelle Écarlate », op.cit., p.166.

176 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., pp.114-115.

civilisation, et comment en survivant à la chute de Conajohara grâce à ses capacités barbares très proches de celles de ses ennemis les Pictes, il pouvait prétendre à une dimension mythique, incarnant la synthèse entre morale du civilisé et vitalité du sauvage. L'étude de son rapport à la magie en apporte une preuve supplémentaire : quoique Cimmérien et fier de l'être, Conan est également près au compromis, allant jusqu'à s'allier avec un adepte de la magie noire, voire même jusqu'à pratiquer lui-même la sorcellerie. Mais là où le sorcier fait appel à des forces apparentées à la sauvagerie grâce à ses pouvoirs pour servir ses propres desseins, Conan fait appel, à travers son héritage barbare, à une force relevant du même pôle thématique, mais pour s'opposer au sorcier et aux autres sauvages. Et paradoxalement, en marquant la distance à la fois avec la sorcellerie et la sauvagerie, tout en acceptant parfois des compromis, il préserve la civilisation contre laquelle il a tant de griefs. C'est ainsi qu'il prend la défense de Murilo contre Nabonidus dans « La Maison aux Trois Bandits », ou encore qu'il défend les colons de Conajohara face aux Pictes dans « Au-delà de la Rivière Noire ». Cependant, ce soutien à la civilisation ne s'inscrit en aucun cas dans un engagement ferme et réfléchi. Si Conan loue ses services comme mercenaire et au moins dans le discours, s'engage en échange d'une contrepartie financière, bien souvent, dans la réalité, il est uniquement motivé par l'attrait de l'aventure. C'est là une posture picaresque, qui fait de lui un personnage témoin plutôt qu'un héros réellement impliqué dans la défense d'une cause.

Un personnage témoin

Nous avons vu en quoi la place particulière qu'occupe Conan dans le conflit entre civilisation et sauvagerie faisait de lui un personnage épique, et même un héros mythique. Toutefois, comme nous l'avons établi dans notre première partie, ses aventures s'inscrivent également pour une part dans le picaresque, ce qui n'est pas sans conséquences sur le personnage lui-même. Malgré le rôle parfois important qu'il est amené à jouer au sein des royaumes hyboriens, le meilleur exemple étant sans doute sa lutte contre Xaltotun, dont l'ambition impérialiste représente une menace pour la civilisation hyborienne dans son ensemble, Conan n'a pas véritablement de projet prédéfini lorsqu'il part à l'aventure. C'est l'analyse que fait Patrice Louinet :

Certains pensaient y trouver la saga d'un jeune voleur devenant progressivement roi d'un puissant royaume au fil d'une longue carrière sanglante et méthodique. Or, la série commence justement par une nouvelle mettant en scène un Conan déjà roi d'Aquilonie, et

qui, loin d'apprécier le pouvoir, semble regretter sa liberté passée. On ne trouve aucune trace de volonté carriériste chez le Cimmérien [...] ¹⁷⁷.

Le discours de Conan atteste cette remarque. À deux reprises dans ses aventures, il évoque sa « carrière ». D'abord avec Balthus, dans « Au-delà de la Rivière Noire » :

Je suis allé bien loin... plus loin que n'importe quel autre homme de ma race. J'ai vu toutes les grandes villes des Hyboriens, des Shémities, des Stygiens et des Hyrkaniens. Je me suis aventuré dans des pays inconnus au sud des royaumes noirs de Kush et à l'est de la mer de Vilayet. J'ai été capitaine de mercenaires, corsaire, *kozak*, vagabond sans le sou, général... Diable, j'ai tout été dans ma vie, excepté roi, et je le deviendrai peut-être un jour avant de mourir. (Cette idée fantasque lui plut et il eut un sourire féroce. Puis il haussa les épaules et étendit sa puissante carcasse sur les rochers.) ¹⁷⁸

Puis avec Valéria dans « Les Clous Rouges » :

- [...] Je faisais autrefois partie des Zuagirs... des hommes du désert qui vivent en pillant les caravanes.

- Y a-t-il quelque chose que tu n'aies jamais été ? Demanda la fille, mi-moqueuse, mi-fascinée.

- Je n'ai jamais été roi d'un royaume hyborien, grimaça-t-il en prenant une énorme bouchée de cactus, mais même ça, il m'est arrivé de rêver le devenir. Je le serai peut-être, un jour. Pourquoi pas ? ¹⁷⁹

Nous retrouvons dans ces deux extraits des éléments révélateurs de la vie errante de Conan, qu'il s'agisse des peuples qu'il a rencontrés, « Hyboriens », « Shémities », « Stygiens », « Hyrkaniens », ou des métiers qu'il a exercés, « capitaine de mercenaire », « corsaire », « *kozak* », « vagabond » ou « Zuagir ». Mais aussi et surtout, nous pouvons constater que si Conan évoque bel et bien l'éventualité d'accéder un jour à la royauté, lui-même ne semble pas se prendre très au sérieux. Dans le premier fragment, il sourit à « cette idée fantasque », qu'il caresse un instant avant de revenir à des considérations plus pragmatiques, et dans notre second exemple, ce futur possible est envisagé avec beaucoup de précautions, entre un « peut-être » et un « pourquoi pas ». S'il s'agit également d'un clin d'œil dans la mesure où « Le Phénix sur l'Épée », première nouvelle de la série qui met en scène un Conan déjà roi, est déjà écrite et connue de ses lecteurs au moment où Howard rédige « Au-delà de la Rivière Noire » et « Les Clous Rouges », il est clair que pour le Cimmérien, la royauté n'est qu'un rêve lointain et incertain, certainement pas un objectif prédéterminé qu'il s'agit d'atteindre à tout prix. Il tend d'ailleurs à présenter son éventuelle accession au trône comme la suite logique de sa longue carrière d'aventurier, puisque c'est la seule chose qu'il n'a pas été dans sa vie, mais de ce fait, il l'envisage comme n'importe quelle autre des activités qu'il a exercées et des aventures qu'il a vécues. Notons cependant que si Patrice Louinet,

177 P. LOUINET, « Introduction », in *Conan, L'Heure du Dragon*, op.cit., p.11.

178 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., pp.119-120.

179 « Les Clous Rouges », op.cit., p.317.

dans son « Introduction » au second volume des aventures de Conan, affirme que bien des lecteurs ont pu être surpris de cette absence de volonté carriériste chez le Cimmérien, c'est que jusqu'à la publication qu'il a dirigée, la saga de Conan était bien souvent arrangée suivant une logique chronologique. Ainsi, par exemple, dans la version anglaise des éditions Gollancz, les deux volumes successifs, *The Conan Chronicles. Volume 1 : The People of the Black Circle* et *The Conan Chronicles. Volume 2 : The Hour of the Dragon*, les nouvelles sont classées selon l'ordre chronologique supposé dans lequel Conan les a vécues. Toute la difficulté est qu'Howard n'a jamais véritablement fixé la chronologie exacte de la vie de son personnage, si bien que plusieurs hypothèses existent parmi les spécialistes. Le livre de Simon Sanahuja, que nous avons évoqué précédemment, *Les nombreuses vies de Conan*, se veut justement une synthèse des dernières découvertes et avancées en la matière. Il livre une biographie exhaustive du Cimmérien ainsi qu'une chronologie détaillée de l'âge hyborien. Il n'en reste pas moins que dans l'esprit d'Howard, ces nouvelles devaient être lues comme le récit décousu d'un aventurier au soir de sa vie, qui raconterait, dans l'ordre où elles se présentent à son esprit, toutes les aventures qu'il a vécues au cours de son existence errante. Nous avons déjà analysé cet aspect en première partie, et montré en quoi cela inscrivait la saga de Conan dans le picaresque.

À ce traitement spécifique de ses aventures s'ajoute la philosophie de vie de Conan lui-même, telle qu'il l'expose à Bêlit dans « La Reine de la Côte Noire » :

J'ai connu un grand nombre de dieux. Celui qui nie leur existence est aussi aveugle que celui qui leur fait une trop grande confiance. Je ne cherche pas à savoir ce qu'il y a au-delà de la mort. Ce sont peut-être les ténèbres, comme l'affirment les sceptiques de Némédie, ou bien le royaume de glace et de nuage de Crom, ou encore les plaines enneigées et les salles voûtées du Valhalla des peuples du nord. Je l'ignore et cela m'importe peu. Il me suffit de vivre ma vie intensément : tant que je peux savourer le jus succulent des viandes rouges et le goût des vins capiteux sur mon palais, tant que je peux jouir de l'étreinte ardente de bras à la blancheur d'albâtre et de la folle exultation de la bataille lorsque les lames bleutées s'enflamment et se teintent d'écarlate, je suis satisfait ! Je laisse aux érudits, prêtres et philosophes le soin de méditer sur les questions de la réalité et de l'illusion. Je sais une chose : si la vie est une chimère, alors moi aussi j'en suis une ; par conséquent, l'illusion est réelle pour moi. Je vis, je brûle de l'ardeur de vivre, j'aime, je tue et je suis satisfait.¹⁸⁰

Nous retrouvons là encore l'absence totale de toute préoccupation carriériste. Mais plus encore, nous découvrons un personnage qui aime jouir pleinement des plaisirs de l'existence, sans se soucier du lendemain, ni même des dieux. À maints égards, cette profession de foi conviendrait à un épicurien, aussi bien dans son acception antique, dans la mesure où Conan ne craint pas les dieux et considère qu'ils ne se mêlent pas vraiment des affaires humaines, que dans son acception actuelle, puisque le Cimmérien

180 « La Reine de la Côte Noire », op.cit., p.184.

se préoccupe avant tout de la satisfaction de plaisirs relativement simples, la bonne chère, l'ardeur du combat et les plaisirs de l'amour : « Je vis, je brûle de l'ardeur de vivre, j'aime, je tue et je suis satisfait ». Même si par la suite il deviendra roi d'Aquilonie, d'une part, comme nous l'avons vu, il envisage cette possibilité avec la même légèreté qu'il évoque sa vie de vagabond sans le sou ou de mercenaire errant, et d'autre part, cela ne s'inscrit absolument pas dans le cadre d'un programme mûrement réfléchi et planifié. N'oublions pas que malgré ses traits assurément épiques, Conan est également un personnage picaresque, et cette insouciance qui le caractérise s'inscrit pleinement dans ce registre. Il y a une dernière preuve de l'absence d'implication réelle de Conan dans l'histoire de l'âge hyborien et de son incapacité à influencer sur le destin du monde. Il s'agit de « L'Âge Hyborien », dans lequel, à aucun moment, n'apparaît le nom de Conan. Certes, nous savons que l'Aquilonie connut au cours de son histoire, peu avant son déclin et son invasion par les Pictes, une phase d'expansion impériale aux détriments des royaumes voisins, et à l'instar de Simon Sanahujas dans son essai *Les nombreuses vies de Conan*¹⁸¹, nous pouvons nous demander dans quelle mesure ces conquêtes n'ont pas été au moins initiées par le Cimmérien à la fin de son règne. Rien ne nous permet réellement de l'affirmer, et de façon générale, les individus n'ont aucune prise sur le déroulement de l'histoire de l'âge hyborien. À lire Howard, trois facteurs constituent le moteur de cette histoire. Tout d'abord, les invasions, qu'il s'agisse des migrations barbares s'en allant piller les royaumes civilisés pour ensuite s'installer sur place, comme la vague d'envahisseurs vanirs qui descend jusqu'en Stygie, et dont certains pharaons, roux, seraient les lointains héritiers. On retrouve également ce thème dans certaines des nouvelles du cycle, comme « Au-delà de la Rivière Noire », qui traite de la riposte pictes face à la colonisation aquilonienne, ou encore « La Citadelle Écarlate » et « L'Heure du Dragon », où l'on retrouve dans les deux cas un personnage de magicien maléfique qui souhaite se tailler un empire au détriment des royaumes hyboriens, à commencer par l'Aquilonie sur laquelle règne Conan. Les deux autres facteurs sont liés : il s'agit des cataclysmes planétaires extrêmement violents, capables de redessiner littéralement la face du monde, et de la décadence de la civilisation qu'ils entraînent bien souvent, notamment dans le cas des Pictes et des Atlantes. Ces derniers régresseront jusqu'au stade du singe pour ensuite seulement connaître une phase d'évolution et redevenir des humains, ces fameux Cimmériens dont est issu Conan. Là encore, ces deux thèmes ne se limitent pas à l'histoire générale, on les retrouve aussi

181 Voir S. SANAHUJAS, op.cit., note n°14 p.226.

dans certaines nouvelles, notamment « La Reine de la Côte Noire », qui les regroupe tous les deux dans le personnage du nécromant, ultime survivant d'une race qui a dégénéré à la suite de la contamination du fleuve à cause d'un puissant séisme. À cela, il faut ajouter un dernier facteur, que l'on ne rencontre qu'une seule fois dans l'histoire de cet âge hyborien, mais dont l'importance, en termes de thématique, est cruciale : il s'agit de l'histoire d'Arus et de Gorm, que nous avons déjà évoquée précédemment, mais soulignons bien ici que ce sont les deux seuls personnages à être effectivement nommés dans tout cet essai, et que ce sont aussi les deux seuls à avoir eu une influence en tant qu'individus sur le déroulement de l'histoire, là où le personnage principal de la saga n'est même pas mentionné. Nous savons qu'Arus, prêtre de Mitra et chantre de la civilisation, s'efforce d'inculquer à Gorm, chef de guerre picte, les bienfaits de la civilisation, mais que ce dernier ne retiendra que les avancées techniques susceptibles de servir ses plans de conquête. L'influence du prêtre ne suffit pas à changer la mentalité profondément barbare et sauvage des Pictes, qui provoquera la chute de la civilisation hyborienne dans son ensemble.

Conan est donc confronté à une double tension, d'une part entre épique et picaresque, d'autre part entre civilisation et sauvagerie. En effet, issu du second pôle, il va progressivement s'ouvrir à la civilisation, le meilleur exemple étant qu'il accepte peu à peu la magie, allant même jusqu'à consentir une alliance de circonstances avec un adepte de la magie noire et pratiquer lui-même une forme mineure de sorcellerie, sans pourtant jamais démentir son héritage barbare, qui lui assure toujours la prééminence sur ses adversaires civilisés et le sauve de tous les périls qu'il affronte. Cependant, il ne s'abandonne jamais totalement à cette férocité primaire qui est l'apanage des autres barbares de l'univers hyborien, notamment les Pictes, allant même jusqu'à s'opposer à eux pour défendre les civilisés. Il est bien pris entre deux pôles thématiques, la civilisation et la sauvagerie, le sorcier et le sauvage, le Serpent et le Singe, sans jamais totalement succomber au second, dont il relève pourtant par sa nature profonde, ni pour autant se laissait séduire par le premier, car même roi d'Aquilonie, il conserve et honore son patrimoine barbare. C'est en cela qu'il est à la fois héros mythique et personnage témoin, d'une part parce qu'il symbolise un idéal, celui de la conciliation des deux tendances contradictoires à l'œuvre chez l'être humain, et d'autre part, parce qu'il constitue la seule et unique exception qui confirme la règle. Cette singularité n'est d'ailleurs pas uniquement propre à l'univers de fiction dans lequel il évolue : de par sa

nature intrinsèque et les rapports complexes qu'il entretient avec la civilisation et la sauvagerie, Conan se démarque de la grande majorité des héros de romans d'aventures, inaugurant ainsi l'avènement d'un nouveau genre, la *Sword & Sorcery*, qui hérite mais aussi se distingue de la littérature d'évasion traditionnelle de la fin du XIX^{ème} siècle et du début du XX^{ème} siècle.

C-Ruptures avec le Roman d'Aventures Traditionnel

Dans son essai *Le roman d'aventures 1870-1930*, Mathieu Letourneux se livre à une analyse de la littérature d'aventures de la fin du XIX^{ème} siècle et du début du XX^{ème} siècle. Cette appellation recouvre un grand nombre de thèmes, parmi lesquels exploration de jungles reculées, découverte de civilisations perdues, voyages autour du monde, aventures dans les colonies, invention et utilisation de machines extraordinaires. Si la *Sword & Sorcery* ne vient qu'à la toute fin de cette période, les premières aventures de Conan paraissant en 1932, il sera néanmoins intéressant de confronter ces deux types de récits, afin de déterminer en quoi le sous-genre inauguré par Howard se distingue de la littérature populaire préexistante. Nous retiendrons principalement deux grandes différences, l'une ayant trait à l'absence d'une structure d'ensemble empruntant son schéma aux rituels initiatiques, l'autre consistant en une approche différente des rapports entre civilisation et sauvagerie.

La question de l'initiation

Dans la quatrième partie de son essai, Mathieu Letourneux remarque que la structure générale du roman d'aventure s'apparente à celle des rites d'initiation :

La structure du récit en une série de mésaventures qui figurent autant d'épreuves pour le personnage, la sortie du quotidien vers un monde inconnu qui accompagne l'entrée en aventure, l'omniprésence des thématiques associées à la mort, enfin le retour du héros, au terme du récit, après qu'il a surmonté les différentes épreuves, tout cela rappelle étrangement les différentes étapes de l'initiation mises en évidence par les anthropologues.¹⁸²

Il nuance ensuite son propos en expliquant que le héros n'est pas véritablement initié dans la mesure où les romans d'aventures ne possèdent pas cette dimension rituelle propre à toute véritable initiation, mais que cependant, « quelque chose se fait jour qui apparente le roman aux récits d'initiation »¹⁸³. Ce quelque chose, c'est la structure ternaire qui charpente les romans d'aventures, dont le récit suit trois grandes étapes. Tout d'abord, l'entrée en aventure, qui voit l'arrachement du héros à son univers quotidien, qui correspond à l'univers réaliste du quotidien pour entrer dans le monde de l'aventure proprement dit ; ensuite, la succession des mésaventures, c'est-à-dire des épreuves qui vont mettre le héros en péril et le menacer de mort ; enfin, après sa victoire

182 M. LETOURNEUX, op.cit., p.223.

183 M. LETOURNEUX, op.cit., p.226.

sur ses ennemis, le héros fait son retour triomphal dans le monde du quotidien¹⁸⁴. Toutefois, il remarque aussi que ce schéma initiatique se prête à deux approches contradictoires : « une initiation à la sauvagerie – c'est-à-dire aussi bien à la nature qu'à une forme de folie barbare – et, à l'inverse, une initiation à l'âge adulte comme acceptation des règles sociales de la civilisation et du principe de réalité »¹⁸⁵. C'est ce qu'il appelle plus loin la « mauvaise foi du roman d'aventure », qui tout en laissant croire qu'il légitime bien entendu la civilisation sur la sauvagerie, à travers le retour du héros à l'univers normal du quotidien à la fin de l'aventure, valorise en fait la sauvagerie qui fascine le héros et lui permet d'affirmer sa volonté de puissance. Laissons pour le moment cet aspect-là des choses et voyons ce qu'il en est du schéma initiatique dans la saga de Conan.

Nous touchons là à l'une des différences fondamentales entre le roman d'aventures classique et le cycle du Cimmérien. En effet, la première étape du schéma initiatique, à savoir le passage de l'univers quotidien, civilisé, à l'univers de l'aventure et de la sauvagerie, n'est pas vérifiée. Elle en fait inversée, car Conan, qui lui est d'origine barbare, quitte justement son univers d'enfance, à savoir la Cimmérie où il a grandi, pour aller se confronter à ce qui est pour lui un univers étranger, celui de la civilisation. C'est le moment de rappeler quelle est la véritable motivation qui a poussé le Cimmérien à partir à l'aventure, puisque comme nous l'avons vu plus haut, il n'est pas guidé par une ambition carriériste quelconque, son accession au trône constituant à ses yeux une étape comme une autre de son parcours aventureux. Il faut chercher les raisons de son errance dans un texte qui n'appartient pas en propre à la saga, et que nous avons déjà évoqué en première partie : le poème « Cimmérie », où il exprime la tristesse et l'amertume que provoque en lui le souvenir de sa terre natale, perpétuellement enténébrée, sinistre et morose. Nous avons soulevé cette hypothèse lors de notre étude des aspects lyriques, et elle est confirmée par l'analyse de Patrice Louinet :

C'est donc de cela que traite vraiment la série des Conan : le désir éperdu de se plonger dans une vie intensément physique en une tentative désespérée d'oublier la Cimmérie et ce souvenir si pénible qui est associée à cette contrée.¹⁸⁶

Plus que l'appel de l'aventure, c'est donc la fuite qui motive le départ de Conan pour d'autres cieux plus cléments. Cette jeunesse morose l'a cependant considérablement endurci, et si au cours de son errance, il acquiert peu à peu des mœurs moins frustes suite à son expérience prolongée avec la civilisation, il possède dès le début cette force

184 M. LETOURNEUX, *op.cit.*, p.225.

185 M. LETOURNEUX, *op.cit.*, p.272.

186 P. LOUINET, « Une Genèse Hyborienne », in *Conan le Cimmérien*, *op.cit.*, p.547.

et cette vitalité que confère la sauvagerie à quiconque l'a apprivoisée. C'est donc là encore une inversion par rapport au schéma initiatique : si Conan fait un apprentissage, c'est celui de la civilisation, et encore peut-on le nuancer, puisqu'il ne se départit jamais vraiment de son héritage barbare, là ou au contraire, le héros des romans d'aventure traditionnel doit se confronter à l'univers de la sauvagerie pour finalement manifester les valeurs viriles et passer ainsi de l'enfance à l'âge adulte. Enfin, en toute logique, il n'y a pas de retour au foyer pour Conan, qui ne saurait supporter de retourner vivre durablement dans les terres lugubres de son peuple. Et toute sa vie, même durant son règne sur l'Aquilonie, il restera ce barbare venu d'ailleurs, sans véritable foyer. D'ailleurs, Mathieu Letourneux souligne que bien souvent, le retour au quotidien est sanctionné par la fondation d'une famille : « Souvent même, le passage à l'âge adulte est mis en scène, au terme du récit, par un mariage, c'est-à-dire par la cérémonie qui traditionnellement marque l'autonomie de l'individu qui substitue le modèle de la famille qu'il fonde à celle constituée autour de ses parents »¹⁸⁷. Or, si Conan multiplie les conquêtes amoureuses, et vit plusieurs histoires d'amour, notamment avec Bêlit et Valéria, il ne se marie pas véritablement. Certes, « L'Heure du Dragon » se termine sur cette déclaration : « Elle [Zenobia] était une esclave en Némédie, mais j'en ferai la reine d'Aquilonie ! »¹⁸⁸, et les partisans d'un classement chrono-biographique des aventures de Conan considèrent bien souvent que cette nouvelle constitue la toute dernière de la série, mais ce mariage à peine évoqué ne s'accompagne pas d'un retour à l'univers du quotidien, et l'on ignore s'il débouche effectivement ou non sur la fondation d'une famille, sans compter qu'à la lecture de « La Citadelle Écarlate », on apprend que le Cimmérien possède déjà un harem. Son parcours ne s'apparente donc pas à une initiation, et nous avons vu à plusieurs reprises qu'il s'inscrivait même complètement à contre-pied de cette logique.

Cependant, il est un autre personnage qui, lui, s'inscrit dans une logique initiatique. Il s'agit de Balthus. Nous avons vu, lors de notre analyse de « Au-delà de la Rivière Noire », que cette nouvelle constituait une exception intéressante par rapport aux autres récits du cycle dans la mesure où l'action se focalisait sur un personnage secondaire, Balthus, que nous ne rencontrons que dans cette histoire, qui nous est rapportée de son point de vue. Or, nous avons vu également que c'est aussi la nouvelle où la nature barbare de Conan, du fait de cette narration inhabituelle, était la plus

187 M. LETOURNEUX, *op.cit.*, p.226.

188 « L'Heure du Dragon », *op.cit.*, p.343.

évidente. Deux personnages, Balthus et le trappeur anonyme du dernier chapitre, remarquent ainsi qu'il est à maints égards beaucoup plus proche dans sa manière d'être des Pictes qu'ils combat que des colons qu'il assiste. Toutefois, ces qualités exceptionnelles font de lui un modèle et un idéal vers lequel veut tendre Balthus. Au contact du Cimmérien, il va effectivement connaître une initiation. Tout d'abord, la première étape, le passage d'un univers du quotidien à celui de l'aventure et de la sauvagerie, est vérifiée, puisque le jeune homme, originaire du Tauran, a décidé de se rendre en Conajohara, « ne sachant pas [s'il va] prendre une parcelle de terre ou [s']engager dans la garnison du fort »¹⁸⁹. Il a donc bien quitté le domaine de la civilisation, même si l'on apprend ensuite que le Tauran est une région relativement sauvage, où l'on trouve également de bons trappeurs, pour se confronter à un univers plus dangereux, celui des colonies aquiloniennes en territoire picte. Il va également valider la seconde étape, c'est-à-dire qu'il va affronter une série d'épreuves au cours desquelles il se trouvera plusieurs fois en danger de mort. Ainsi, volontaire pour accompagner Conan dans une mission de la dernière chance pour abattre Zogar Sag et juguler ainsi l'attaque picte, il est capturé par les guerriers peints et doit faire face aux maléfices du chaman, qui invoque un serpent gigantesque pour qu'il vienne le dévorer. Sauvé *in extremis* par Conan, il fuit avec lui dans la forêt pour semer leurs poursuivants, puis combat à ses côtés lors de leur tentative de retourner à Fort Tuscelan. Découvrant la place assiégée, il accompagne le Cimmérien prévenir les colons, afin que ceux-ci aient le temps de fuir jusqu'à Velitrium avant que les hordes pictes, une fois le fort tombé, ne se répandent dans la province pour saccager et massacrer. Toutefois, la dernière étape de cette initiation est problématique : en effet, toujours pour retarder les Pictes et laisser aux colons le temps de se mettre à l'abri, Balthus se retranche à proximité d'une cabane en flammes pour retenir un petit groupe de guerriers envoyés en éclaireurs. Il affronte des ennemis toujours plus nombreux, et finit par périr, non sans avoir emporté avec lui près d'une dizaine d'ennemis dans la mort¹⁹⁰. Si l'on se fie au schéma initiatique tel que décrit par Mathieu Letourneux, l'initiation de Balthus se termine par un échec, puisqu'il ne survit pas à la dernière épreuve qui le confronte à un danger mortel, et qu'il n'y a donc aucun retour du héros triomphant chez lui. Certes, son sacrifice a permis de sauver de nombreux colons, mais il lui a manqué l'instinct et la rage de vivre propres au barbare qu'est Conan.

189 « Au-delà de la Rivière Noire », op.cit., p.76.

190 Voir « Au-delà de la Rivière Noire », pp.138-140, pour le récit de ce combat final.

Une des principales différences entre le roman d'aventures traditionnel et la saga de Conan, c'est que cette dernière met en scène un personnage qui n'a pas besoin d'initiation, puisqu'il possède déjà des capacités surhumaines grâce à son héritage barbare. C'est la raison pour laquelle les étapes du schéma initiatique décrit par Mathieu Letourneux sont soit inversées, il quitte la sauvagerie pour la civilisation, soit ignorées, il ne fonde pas de famille, pas plus qu'il ne regagne la Cimmérie, qui constitue son univers quotidien. Dès lors, le rapport civilisation/sauvagerie va lui aussi se décliner selon différentes modalités, suivant que l'on considère les romans d'aventures classiques ou le cycle de Conan.

Un nouveau rapport entre civilisation et sauvagerie

Nous avons vu qu'avec Conan, il n'y a plus à proprement parler d'effet de seuil, ou plutôt, que cet effet est inversé, le héros sauvage venant se confronter à la civilisation là où traditionnellement, c'est le civilisé qui part à l'aventure dans les contrées sauvages. Cette inversion instaure un nouveau rapport entre civilisation et sauvagerie. À noter toutefois que dans les deux cas de figure, ce rapport reste paradoxal et ambigu. Mathieu Letourneux remarque ainsi que dans les romans d'aventure :

La conséquence de cette figuration d'une sauvagerie décrite à la fois comme une source de puissance et un facteur de violence est de générer un pacte de lecture ambigu. Ce qui attire l'amateur de romans d'aventure, c'est cette sauvagerie et cette violence que le genre lui promet, et pourtant, il s'attend à un triomphe de la civilisation à travers la victoire d'un héros assimilé à l'ordre. On peut aller plus loin : le lecteur ne prend plaisir à la transgression que parce qu'il sait que celle-ci doit déboucher sur une restauration de la norme.¹⁹¹

Ainsi, bien qu'il semble consacrer, à travers le retour triomphal du héros vainqueur au sein de la civilisation, le triomphe de cette dernière sur la sauvagerie, le roman d'aventures est en réalité de « mauvaise foi », dans la mesure où c'est en fait cette même sauvagerie qui attire le lecteur de ce type de roman. Lors de son initiation au sein de la sauvagerie, le héros, et à travers lui le lecteur, peut prendre goût à cette source de puissance, qui permet au personnage de se livrer à des actions, notamment la violence, qui sont prohibées au sein de la civilisation dont il est issu. Il y a donc une réelle attirance pour la sauvagerie. Cette ambiguïté se retrouve aussi chez les « méchants » qu'affrontent les héros :

L'adversaire privilégié est en général un personnage cultivé mais pervers, qui choisit de s'allier avec les forces de la sauvagerie pour satisfaire ses appétits de pouvoir ou d'argent.¹⁹²

191 M. LETOURNEUX, *op.cit.*, p.354.

192 M. LETOURNEUX, *op.cit.*, p.297.

L'adversaire procède donc lui aussi des deux domaines à la fois, civilisation, dont il est également issu, mais également sauvagerie, dont la puissance va lui permettre de parvenir à ses fins. Notons que ce portrait s'applique très bien à la figure du Sorcier telle qu'on la trouve dans les aventures de Conan : nous avons montré en effet comment le motif du Serpent était bien souvent lié à celui du Singe, et partant, comment le Sorcier, quoique représentant le degré ultime de la civilisation, faisait appel à des pouvoirs relevant de la sphère du primitif et de la sauvagerie, le meilleur exemple étant l'esclave de l'Anneau de Toth-amon, décrit comme une sorte de babouin géant monstrueux. La transgression peut aussi se faire dans le sens inverse, c'est-à-dire qu'un sauvage ayant reçu un apprentissage de civilisé peut se révéler un ennemi implacable :

Ainsi, nombreux sont les récits qui décrivent des adversaires dont la sauvagerie naturelle est pervertie par leur apprentissage de la civilisation, et qui deviennent pure force de destruction commandée par le désir de massacrer tous les Blancs, toute civilisation.¹⁹³

Là encore, cette description s'applique tout-à-fait à certains des adversaires de Conan, à commencer par Thak, l'homme-singe recueilli et éduqué par Nabonidus dans « La Maison aux Trois Bandits ». De la même façon, le comportement de Gorm et de ses tribus pictes vis-à-vis de l'enseignement prodigué par Arus relève de la même logique : ils n'ont retenu du processus de civilisation que les avancées techniques susceptibles de leur être utiles à la guerre, notamment la forge de l'acier, et s'appuyant sur ces progrès qui les amènent enfin à égalité avec les autres peuples, ils vont se lancer dans de terribles guerres d'invasion et de conquêtes. À première vue, la saga de Conan semble donc reproduire assez fidèlement le rapport civilisation/sauvagerie à l'œuvre dans le roman d'aventure traditionnel.

Toutefois, il existe une différence fondamentale entre les deux traitements. Sur le fond, il y a donc des deux côtés une certaine porosité entre sauvagerie et civilisation, et une préférence du personnage et du lecteur pour la première. Cet attrait pour la sauvagerie produit ce que Mathieu Letourneux appelle « la mauvaise foi » du roman d'aventures, alors que chez Howard, cette préférence pour la sauvagerie est pleinement assumée, puisque le héros lui-même, comme on l'a vu, revendique pleinement son statut de barbare, dont il est très fier, et qui lui assure la survie là où la plupart des civilisés succombent. Cette façon d'assumer plus ou moins directement l'attrait pour le monde de la sauvagerie constitue donc une première distinction. Mais il en est une autre, bien plus importante : dans le roman d'aventure se joue une véritable dialectique des oppositions, pour reprendre l'un des titres de Mathieu Letourneux, il ne s'agit pas de privilégier une

193 M. LETOURNEUX, *op.cit.*, p.300.

position par rapport à une autre, « mais de les faire jouer constamment de façon dialectique »¹⁹⁴. Nous avons vu que héros comme adversaires comportaient bien souvent chacun une part de civilisation et de sauvagerie. Or, dans le monde hyborien, l'un des deux pôles prévaut bien souvent sur l'autre. Rappelons-nous une fois encore du constat sans appel à la fin d'« Au-delà de la Rivière Noire » : « La civilisation n'est pas naturelle. Elle résulte simplement d'un concours de circonstances. Et la barbarie finira toujours par l'emporter »¹⁹⁵. Certes, nous avons montré que Conan parvenait à résoudre et à dépasser cette opposition civilisation/sauvagerie, mais il est le seul personnage de tout le cycle à réussir ce tour de force : si les Sorciers parviennent eux aussi à participer des deux pôles à la fois, force est de constater que le passage de l'un à l'autre n'est pas aussi simple que dans le roman d'aventures. Ainsi, il est très facile de passer de la civilisation à la sauvagerie, que ce soit suite à une invasion, un cataclysme ou une lente décadence. Par contre, effectuer le trajet inverse est beaucoup plus délicat, voir impossible, et nous avons montré à travers différents exemples que les créatures primitives qui se trouvaient dotées d'une parcelle d'humanité n'en devenaient que plus monstrueuses. Nous pouvons à nouveau citer Thak, ou encore le singe gris, dont la conscience naissante sert uniquement de siège à une joie cruelle. Enfin, les Pictes montrent combien il est difficile de progresser de nouveau lorsque l'on est retombé à un niveau à peine supérieur aux grands singes. La dialectique des oppositions est remplacée chez Howard par une logique de la décadence et de la dégénérescence. C'est d'ailleurs en cela aussi que Conan constitue un héros mythique, puisque tout en mettant en évidence, à travers ses aventures, la décadence et l'amollissement consubstantiels à la civilisation et la difficulté des sauvages et des primitifs à s'arracher à leur condition pour progresser de nouveau une fois qu'ils ont régressé, il parvient à ne succomber à aucun de ces deux dangers, et à conserver son statut intermédiaire entre civilisation et sauvagerie. Cela reste néanmoins un idéal, et il est le seul à l'avoir atteint. Même ses actions ne parviennent pas à changer le cours des choses pour les autres que lui. Ainsi, s'il prend fait et cause pour les colons civilisés contre les barbares Pictes dans « Au-delà de la Rivière Noire », il ne peut empêcher la chute de Fort Tuscelan, le massacre de ses défenseurs et la perte de la province de Conajohara. De la même façon, s'il finit par occire le nécromant dégénéré dans « La Reine de la Côte Noire », celui-ci a tout de même mis à mort son équipage et sa chère Bêlit, qu'il n'a pas réussi à sauver. L'on peut

194 M. LETOURNEUX, *op.cit.*, p.331.

195 « Au-delà de la Rivière Noire », *op.cit.*, p.149.

faire une analyse identique pour « Les Clous Rouges », où l'arrivée de Conan et de Valéria au sein de la citée recluse de Xuchotl ne fait que précipiter la décadence des Tecuhltli et des Xotalancas, qui se sont entretués au cours d'une longue guerre fratricide. Certes, l'on pourrait nuancer en disant que dans les nouvelles où Conan est roi et défend son royaume et ses sujets contre des attaques extérieures, comme c'est le cas pour « La Citadelle Écarlate » et « L'Heure du Dragon », le Cimmérien parvient à vaincre les ennemis et à rétablir la situation au sein de son royaume. Notons toutefois que dans ces deux nouvelles, les adversaires, respectivement Tsotha-lanti et Xaltotun, sont des sorciers désireux d'étendre leur empire, et non des sauvages ou des civilisés dégénérés comme nous l'avons vu plus haut. Dans le cas particulier de Xaltotun, nous avons même vu qu'il s'opposait lui-même aux sauvages du temps d'Acheron. Face à eux, Conan, malgré sa couronne, n'est rien d'autre qu'un barbare. Dès lors, sa victoire signifie que la sauvagerie, ou ici, la barbarie propre à Conan, prévaut une fois de plus sur le civilisé.

Au cours de cette seconde partie, nous avons montré que la saga de Conan reposait sur une opposition entre deux pôles : la civilisation, dont le Sorcier constitue le degré ultime, symbolisé par le motif du Serpent, et la barbarie, ou plutôt la sauvagerie, caractérisée par une autre image, celle du Singe. Ces deux champs thématiques partagent en outre des liens étroits, dans la mesure où les Sorciers mis en scène dans le cycle utilisent souvent leurs pouvoirs pour faire appel à des créatures aux traits simiesques afin d'accomplir leur sale besogne, quand ils ne les utilisent pas comme animaux familiers ou qu'ils ne sont pas eux-mêmes devenus de telles créatures après avoir dégénéré. Ils concentrent donc des aspects complexes et contradictoires, à la fois parangons de la civilisation, souvent à la tête de royaumes entiers, créateurs de cité ou encore défenseurs des peuples civilisés face aux hordes barbares, mais aussi pourvoyeurs de chaos du fait de leur lien avec l'autre pôle, celui de la sauvagerie, et de leur soif de pouvoir et de domination. Il leur est donc facile de faire basculer un peuple entier dans la décadence, et partant, dans la barbarie sur laquelle elle débouchera à terme, comme nous l'avons vu à travers l'exemple de la cité de Xuchotl, dont les habitants amollis par une vie de paresse et de débauche se révèlent incapables de repousser les envahisseurs Tlazitlans, qui les massacrent jusqu'au dernier. Toutefois, le trajet inverse, de la sauvagerie vers la civilisation, est beaucoup plus lent et difficile, comme l'atteste l'exemple des Pictes, en constante régression depuis le cataclysme qui les a chassés de leurs îles natales, aujourd'hui englouties. Cet état des choses renforce

encore la nature mythique de Conan, qui parvient, lui, à concilier ces deux tensions contradictoires : il est capable, quand le besoin s'en fait sentir, de faire des compromis avec le pôle du Serpent, et ainsi, par exemple, de s'allier avec un pratiquant de la magie noire, sans pour autant succomber aux attraits de la civilisation et à l'amollissement que cela entraînerait. De la même manière, bien qu'il ait plus d'affinités avec le pôle du Singe, étant lui-même un barbare empreint de sauvagerie, il parvient à dominer cet héritage sans jamais basculer dans la régression. Toutefois, le fait qu'il soit le seul à réussir un tel exploit fait de lui un idéal inaccessible pour le commun des mortels, un personnage témoin hors du commun dont le parcours donne à voir la succession permanente du cycle civilisation/sauvagerie, mais sur lequel, malgré tous ses efforts, il n'a aucune prise. De ce fait, la saga de Conan présente deux différences majeures avec le roman d'aventures traditionnel. D'une part, la nature de son héros, déjà parfaitement apte à surmonter tout type de menace et de danger du fait de son ascendance barbare, fait qu'il n'y a pas de schéma initiatique structurel : les étapes de l'initiation sont en effet soit ignorées, soit renversées. D'autre part, si l'on trouve chez Conan, comme chez les personnages des romans d'aventures traditionnels, une tension entre civilisation et sauvagerie, cette dernière constitue chez lui, davantage qu'un attrait, sa nature profonde, même s'il en est moins tributaire que les Pictes. De manière générale, l'Âge Hyborien est marquée par une sauvagerie prépondérante, et si Conan parvient à s'en affranchir et à préférer parfois la civilisation, il reste incapable de produire un tel résultat à une échelle autre qu'individuelle : « [...] la barbarie finira toujours par l'emporter ».

Tout ceci constitue un ensemble de caractéristiques déterminantes qui distinguent la *Sword & Sorcery* du roman d'aventures traditionnel, mais aussi de l'autre sous-genre de l'*Heroic Fantasy*, la *High Fantasy*.

CONCLUSION

Nous avons d'abord démontré que la saga de Conan relevait de deux registres à la fois, l'épique et le picaresque. Pour le premier, nous avons repris, examiné et confronté l'analyse que fait Patrice Carrer dans sa thèse *Robert Howard et la fantaisie héroïque* selon les critères de E. M. W. Tylliard avec une autre définition empruntée à Anazildo Vasconcelos da Silva. Nous avons pu ainsi déterminer que si le corpus ne satisfaisait pas à toutes les conditions d'appartenance à ce registre, il était cependant caractérisé par un certain nombre d'aspects épiques, comme le sérieux, l'ampleur quantitative, la dimension collective, des traces marginales d'énonciations narrative et lyrique, et par la matière épique qui le constitue, c'est-à-dire que les éléments qui forment la légende du Cimmérien sont une transposition mythique de faits ou de personnages historiques avérés. En ce qui concerne le second, nous avons là encore repris les travaux de Patrice Carrer, mais en les complétant à nouveau grâce aux articles de Jan Herman et Maurice Molho, suivant les deux acceptions possibles de la notion de picaresque. Au sens large, les aventures de Conan se rapprochent de ce que l'on désigne comme les « livres de gueuserie », avec des aventures foisonnantes dans lesquels le destin joue un rôle prépondérant, qui mettent en scène un marginal, ici un barbare, qui au cours d'une longue errance traverse bien des lieux et rencontre bien des personnages, sans jamais se préoccuper de remettre en question l'ordre social auquel il tente de s'adapter. Au sens strict, elles constituent bel et bien un récit édifiant, dans la mesure où elles posent une interrogation, non pas véritablement sur le destin moral de l'homme, mais sur sa condition et la vision qu'en a Howard, à savoir un monde manichéen structuré par deux grandes forces, la civilisation et la sauvagerie. Là encore, tous les critères propres au picaresque ne sont pas intégralement vérifiés, et l'on doit donc parler d'aspects picaresques, qui tendent d'ailleurs à se combiner avec les traits épiques que nous avons énoncés plus haut. De sorte que si certaines nouvelles du corpus sont relativement faciles à cataloguer, « Le Phénix sur l'Épée » et « La Citadelle Écarlate » relevant toutes les deux de l'épique alors que « La Tour de l'Éléphant » et « La Maison aux Trois Bandits » sont plutôt représentatives du picaresque, les autres récits présentent une hésitation plus ou moins grande entre ces deux registres.

La dichotomie entre civilisation et sauvagerie constitue une seconde bipartition importante dans la saga, et comme pour l'opposition épopée/picaresque, elle loin d'être absolument étanche. Nous avons commencé par établir qu'il existait un premier pôle thématique autour de la figure du Sorcier, degré ultime de la civilisation, symbolisé par

le motif du Serpent, auquel répondait un autre motif, celui du Singe, qui lui incarnait la figure du primitif, et plus largement, de la sauvagerie. Cependant, nous avons également mis en évidence une certaine porosité entre ces deux champs thématiques, en montrant que les sorciers étaient bien souvent associés à des personnages simiesques, qu'il s'agisse de Toth-amon invoquant l'esclave de l'Anneau à l'apparence de babouin monstrueux ou du Prêtre Rouge Nabonidus cherchant à inculquer à un homme-singe, Thak, les rudiments de la civilisation. La figure du Sorcier est ainsi marquée par l'ambivalence, car s'il est clairement issu de la civilisation, dans laquelle il occupe souvent un statut élevé qui lui permet de présider à la destinée de peuples entiers, souvent par le biais de monarques fantoches, les liens très forts entre ses pouvoirs et le pôle de la sauvagerie font qu'il représente bien souvent un danger pour cette même civilisation. En effet, dans l'histoire de l'âge hyborien, les civilisations ne durent pas et les peuples, à l'instar des Atlantes ou des Pictes, connaissent des phases alternées de civilisation puis de sauvagerie. Si des cataclysmes d'une grande ampleur peuvent provoquer la régression brutale de populations entières, bien souvent, c'est du fait des invasions ou des conquêtes impérialistes que les civilisations disparaissent, ou encore suite à une lente décadence causée par la perte de tout lien avec la nature et la dure réalité des choses. Or, les sorciers en sont les principaux artisans, eux qui comme Tsotha-lanti, ambitionnent bien souvent de se tailler des empires, ou à l'instar des fondateurs de Xuchotl, établissent des civilisations qui ont tôt fait de sombrer dans l'apathie, puis la décadence la plus totale, avant d'être impitoyablement et inévitablement balayées par quelque invasion barbare, quant ils n'œuvrent pas directement au déchaînements des hordes sauvages, ainsi Arus, qui croyant civiliser les Pictes en leur dévoilant, entre autres, la science de l'acier, en a fait les instruments de la perte des royaumes hyboriens. Les frontières sont donc extrêmement poreuses entre civilisation et sauvagerie, mais s'il est très facile de régresser en passant de la première à la seconde, le trajet inverse est beaucoup plus difficile, à l'instar des Pictes, qui se révèlent incapables d'assimiler autre choses que des techniques de combat plus sophistiquées.

Il y a donc deux couples antagonistes exerçant des tensions contradictoires au sein de la saga de Conan, et c'est précisément chez se dernier qu'elles vont s'exprimer à plein, et, dans une certaine mesure, se résoudre. Ainsi, contrairement au sorcier, il est issu du pôle de la sauvagerie, du fait de ses origines Cimmériennes, et il en tire une grande force physique ainsi qu'un instinct de survie très développé, qui lui permettent de

survivre à toutes les situations auxquelles il est confronté. Mais il est également capable de s'ouvrir à la civilisation. C'est d'ailleurs tout l'enjeu de cette saga, qui raconte comment un jeune barbare mal dégrossi parvient peu à peu à s'intégrer, du moins à se faire une place au sein d'une civilisation dont il ignorait tous les usages, mais sur laquelle il finira par régner en tant que roi d'Aquilonie. Sans jamais renier sa nature barbare, il est donc capable de faire des compromis avec la sorcellerie qui caractérise tant la civilisation, allant jusqu'à accepter une alliance de circonstances avec un pratiquant de la magie noire, Pelias, dans « La Citadelle Écarlate », voire même pratiquer lui-même la magie dans « Au-delà de la Rivière Noire », afin de repousser les fauves que Zogar Sag le chaman picte a envoyé à ses trousses. En outre, toujours en opposition au sorcier, et au sauvage, Conan est le seul qui prenne réellement parti pour cette civilisation, même si ça ne l'empêche pas de la décrier, que ce soit en tant que roi d'Aquilonie qui défend ses sujets contre toute tentative d'annexion par des royaumes voisins manipulés en sous-main par des sorciers ambitieux, ou en tant que simple mercenaire lorsqu'il s'oppose aux Pictes pour défendre la colonie aquilonienne de Conajohara. Ainsi, bien que chacun des deux pôles soit pour lui un repoussoir, il est néanmoins capable de faire appel aux deux à la fois, soit en se fiant à sa nature sauvage, soit en acceptant des compromis, tout en ne cédant jamais entièrement à aucun des deux. Il constitue donc une sorte d'idéal capable de réconcilier les deux pôles antagonistes, et c'est en cela qu'il porte également en lui l'hésitation épique/picaresque que nous avons évoquée plus haut. En effet, il est d'abord un héros mythique, non seulement parce qu'il accomplit des hauts faits, mais aussi et surtout dans la mesure où le mythe est l'incarnation d'un aspect de la condition humaine sous une forme symbolique. Dès lors, en manifestant à travers lui et par son parcours édifiant sur les terres hyboriennes la lutte fondamentale entre civilisation et sauvagerie qui selon Howard commande aux destinées des peuples, il exprime bel et bien un aspect de la condition humaine, et cette nature mythique relève assurément du registre épique, comme nous l'avons montré lorsque nous avons évoqué la notion de matière épique développée par Anazildo Vasconcelos da Silva. Mais d'autre part, même si Conan est un ardent défenseur de la civilisation, bien souvent, ses tentatives échouent. Le meilleur exemple reste « Au-delà de la Rivière Noire », où s'il parvient finalement à tuer Zogar Sag, il reste impuissant à empêcher la chute de Fort Tuscelan et le saccage de Conajohara, même si grâce à lui et à Balthus, un grand nombre de colons ont pu se sauver à temps et avoir la vie sauve. De la même façon, si les trois nouvelles qui le

mettent en scène une fois roi, « Le Phénix sur l'Épée », « La Citadelle Écarlate » et « L'Heure du Dragon », consacrent sa victoire finale, il faut bien noter qu'il ne se bat pas contre des sauvages, mais des sorciers ou des comploteurs, qui donc appartiennent eux aussi au pôle de la civilisation. Face à la sauvagerie, il parvient à assurer sa propre survie, mais il ne peut rien faire pour les civilisés, qui ont perdu leur vitalité du fait même de leur condition, et sont donc condamnés. S'il constitue un idéal, celui de la sauvagerie au service de la civilisation dans un univers où la norme consiste justement en une prépondérance de la première sur la seconde, il est bien le seul à l'atteindre, et ceux qui l'admirent ou tentent de l'égaliser, à l'instar de Balthus, échouent. S'il est un héros mythique, il est donc aussi un personnage témoin, capable de grandes prouesses, mais pas de changer véritablement le cours des choses, la meilleure preuve étant qu'il n'est même pas nommé dans « L'Âge Hyborien », seuls Arus et Gorm l'étant effectivement. Dès lors, son errance est le prétexte pour Howard de nous exposer sa vision de l'histoire et de la nature humaine, ce qui constitue l'un des critères du picaresque au sens strict. Conan est donc exemplaire à deux points de vue, à la fois par sa nature mythique et par sa nature de personnage témoin. Il n'est donc ni complètement le héros épique, ni totalement l'antihéros picaresque.

Comme son nom le prête à penser, l'*Heroic Fantasy* se définit avant tout par la nature de ses héros. La *Sword & Sorcery*, qui en est un sous-genre, ne fait pas exception à la règle. Elle se distingue ainsi des autres romans d'aventures traditionnels dans la mesure où elle met en scène un héros déjà pleinement imprégné des leçons de la sauvagerie, qui constitue sa nature profonde, et apte à surmonter tous les obstacles qui se dresseront sur sa route. Dès lors, elle ne reproduit pas une structure reprenant les différentes étapes du schéma initiatique, comme Mathieu Letourneux a montré que c'était le cas pour le roman d'aventures traditionnel dans son essai *Le roman d'aventures 1870-1930*. De la même façon, elle envisage un nouveau rapport entre civilisation et sauvagerie, car là où nous avons vu, toujours grâce à l'essai de Mathieu Letourneux, que dans le roman d'aventures traditionnel, ce rapport s'envisage comme une opposition dialectique qui les fait jouer constamment, chez Howard, seul le Cimmérien possède ce privilège, le reste de l'univers hyborien étant soumis au cycle incessant civilisation/sauvagerie sans avoir réellement de prise sur lui. Conan lui-même n'a aucune influence sur la marche du monde. Sa nature mythique lui assure un contrôle sur sa propre personne et lui permet de se poser en intermédiaire entre les deux pôles, mais sa condition de personnage témoin lui ôte toute possibilité d'action à une plus large

échelle. Cela le place dans un rapport particulier à l'histoire, conséquence une fois encore du double registre dans lequel s'inscrit sa saga, l'épique possédant, comme nous l'avons montré, un lien très étroit avec l'histoire, tandis que le picaresque définit la nature de ce lien, ce qui fait de Conan un héros au parcours édifiant qui illustre la vision particulière qu'a Howard de l'histoire et de la condition humaine. En outre, cela permet de différencier la *Sword & Sorcery* de l'autre grand sous-genre de l'*Heroic Fantasy*, la *High Fantasy*, dont Tolkien est souvent donné comme le chef de file et où les personnages connaissent une initiation et ont prise sur le monde, qu'ils parviennent à changer, bien souvent en détruisant la source du mal qui menace l'humanité et les autres peuples libres, comme c'est le cas dans le *Seigneur des Anneaux*.

En créant le personnage de Conan, barbare Cimmérien dur au mal qui fuit sa morne, trop morne contrée et va trouver l'évasion dans les royaumes hyboriens civilisés sur l'un desquels il finira par régner après avoir sa vie durant bataillé contre les représentants des deux grands pôles antagonistes que sont la civilisation et la sauvagerie, respectivement représentées par le Sorcier et le Primitif, Robert E. Howard nous livre sa propre vision de l'histoire et de la condition humaine, pour le moins sombre et amère. Ce faisant, il a créé la *Sword & Sorcery*, terme apparu seulement après sa mort sous la plume de Fritz Leiber, mais dont chacun s'accorde à voir en lui le précurseur. Dès lors, il serait intéressant d'étudier comment ses successeurs se sont approprié le sous-genre pour créer à leur tour leurs propres héros, et comment deux branches se sont ainsi développées, l'une qui serait davantage picaresque, avec par exemple les aventures de Fafhrd et le Souricier Gris de Fritz Leiber, et une autre qui serait au contraire davantage épique, aux accents parfois tragiques, ec qui est le cas de la saga d'Elric de Michael Moorcock.

BIBLIOGRAPHIE

Corpus

HOWARD, Robert E. « Le Phénix sur l'Épée », trad. LOUINET, Patrice. In *Conan le Cimmérien. Premier volume 1932-1933*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.27-56.

HOWARD, Robert E. « La Tour de l'Éléphant », trad. LOUINET, Patrice. In *Conan le Cimmérien. Premier volume 1932-1933*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.93-120.

HOWARD, Robert E. « La Citadelle Écarlate », trad. LOUINET, Patrice. In *Conan le Cimmérien. Premier volume 1932-1933*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.121-168.

HOWARD, Robert E. « La Reine de la Côte Noire », trad. TRUCHAUD, François. In *Conan le Cimmérien. Premier volume 1932-1933*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.169-206.

HOWARD, Robert E. « La Maison aux Trois Bandits », trad. LOUINET, Patrice. In *Conan le Cimmérien. Premier volume 1932-1933*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.367-396.

HOWARD, Robert E. « Le Peuple du Cercle Noir », trad. LOUINET, PATRICE. In *Conan, L'Heure du Dragon. Deuxième volume 1934*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.15-114.

HOWARD, Robert E. « L'Heure du Dragon », trad. LOUINET, PATRICE. In *Conan, L'Heure du Dragon. Deuxième volume 1934*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.115-344.

HOWARD, Robert E. « Au-delà de la Rivière Noire », trad. LOUINET, PATRICE. In *Conan, Les Clous Rouges. Troisième volume 1934-1935*. Paris : Bragelonne, 2009, pp.73-150.

HOWARD, Robert E. « Les Clous Rouges », trad. LOUINET, PATRICE. In *Conan, Les Clous Rouges. Troisième volume 1934-1935*. Paris : Bragelonne, 2009, pp.293-394.

Ouvrages et articles portant sur les œuvres d'Howard

CARRER, Patrice. *Robert Howard et la fantaisie héroïque*. Thèse. Etudes nord-américaines. Rouen : 1988.

LOUINET, Patrice. « Une Genèse Hyborienne ». In HOWARD, Robert E. *Conan le Cimmérien. Premier volume 1932-1933*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.541-572.

LOUINET, Patrice. « Une Genèse Hyborienne (deuxième partie) ». In HOWARD, Robert E. *Conan, L'Heure du Dragon. Deuxième volume 1934*. Paris : Bragelonne, 2008, pp.459-476.

LOUINET, Patrice. « Une Genèse Hyborienne - conclusion ». In HOWARD, Robert E. *Conan, Les Clous Rouges. Troisième volume 1934-1935*. Paris : Bragelonne, 2009, pp.499-524.

SANAHUJAS, Simon. *Les nombreuses vies de Conan*. Clamecy : Les moutons électriques, 2008. - 380p. - (La bibliothèque rouge).

Ouvrages et articles généraux

HERMAN, Jan. article « Picaresque ». In ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis, VIALA, Alain. *Le Dictionnaire du littéraire*. 2ème édition. Cahors : PUF, 2004, pp.547-548.

LETOURNEUX, Mathieu. *Le roman d'aventures 1870-1930*. Limoges:Pulim, 2010. - 455p. - Médiatextes.

MOLHO, Maurice. article « Roman picaresque ». In *Encyclopédia Universalis* [en ligne]. 2008 [consulté le 09 juin 2011]. Disponible sur : <http://www.universalis-edu.com>

VASCONCELOS DA SILVA, Anazildo. « Le discours épique et l'épopée moderne », trad. DE LIMA, Cidalia. In NEIVA, Saulo. *Désirs et débris d'épopée au Xx^e*. Allemagne : Peter Lang, 2009, pp.209-231.

Dictionnaires consultés

Le Petit Robert de la langue française 2006. [s.l.d. REY-DEBOVE Josette et REY Alain]. Paris : dictionnaires le Robert, 2005. - 2949p.

ROSSINI, Stéphane, SCHUMAN ANTELME, Ruth. *Dictionnaire illustré des dieux de l'Égypte*. Monaco : éditions du rocher, 2003. - 579p.

Sitographie

Les Chroniques Némédiennes [en ligne]. 2008, mis à jour le 17/09/2011 [consulté le 19/09/2011]. Disponible sur : <http://nemedie.free.fr/site/>