Le retour du thaumaturge : la guérison comme pouvoir en fantasy

Anne Besson

▶ **To cite this version:**

Anne Besson. Le retour du thaumaturge : la guérison comme pouvoir en fantasy. Jérôme Goffette et Lauric Guillaud. "L'imaginaire médical dans le fantastique et la science-fiction", Bragelonne "Essais", p. 157-175, 2011, 978-2-35294-442-3. hal-01120819

HAL Id: hal-01120819
https://hal.science/hal-01120819

Submitted on 26 Feb 2015

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

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

Anne Besson

Le retour du thaumaturge : la guérison comme pouvoir en *fantasy*

Il y a une évidence à traiter de la guérison magique dans le genre merveilleux contemporain de la *fantasy* : sans être le premier des clichés qui viennent à l'esprit au sujet de ce corpus fortement marqué par les stéréotypes, on conçoit aisément que dès lors que s'y trouvent à foison mages et héros providentiels, l'un de leurs pouvoirs, l'une de leurs missions, vont consister à restaurer autour d'eux la vitalité, la santé. Plus largement, alors que le fantastique et la science-fiction mettent le plus souvent en avant les maux du corps et de l'esprit, renvoyant de la médecine et à la médecine les images d'une confrontation de l'homme aux limites de ses pouvoirs, la *fantasy* peut tout entière être qualifiée de genre thaumaturge. Elle récupère le pouvoir consolateur, « réparateur » littéralement, attribué à la littérature d'évasion comme aux médias interactifs, pour faire de la science médicale et des ambitions qui la gouvernent la magie suprême, orientant le sens du genre – à la fois le parcours emprunté par la narration (une quête de la guérison du monde) et les valeurs qui la sous-tendent, à travers le grand motif de l'équilibre des énergies à préserver.

Afin de préciser ces grandes lignes et de répondre à la double question du comment et du pourquoi de l'exploitation de ce pouvoir de guérison, nous suivrons la piste des représentations de la médecine en *fantasy* tolkienienne et post-tolkienienne, en partant du cas exemplaire du jeu pour nous attacher ensuite aux grandes caractéristiques qui se dégagent d'un corpus de guérisseurs littéraires à travers l'étude de quelques épisodes précis. Nous élargirons pour finir nos remarques à la *fantasy* comme « genre thaumaturge ».

Si le mage-guérisseur peut être considéré comme un des personnages-types d'un genre de la *fantasy* qui privilégie une classification forte de ses actants, c'est essentiellement à cause des jeux de rôle (JdR), dont on sait qu'ils tiennent une place primordiale dans la diffusion de l'imaginaire du genre sur divers supports, bien plus en fait que les textes qui les ont à l'origine inspirés. L'anglicisme « healer » appartient de plein droit au jargon rôliste : il ne renvoie pourtant pas à une « classe » de personnages, le premier système de choix et de classement avec le critère de la race, mais à un ensemble de *compétences* permettant au personnage-joueur de remplir une certaine *fonction* dans les scénarios. Pratiqué en équipe, le JdR met en valeur la complémentarité des points forts et faibles de chacun et incite à une certaine

spécialisation des tâches. Un groupe se doit en particulier de contenir un *healer* au moins, qu'il soit, dans le grand exemple de *Donjons et Dragons*, « prêtre » ou « druide » de préférence, éventuellement « barde » ou « paladin », en tout cas toujours d'« alignement bon », cette caractéristique codant dans le système de jeu la tendance altruiste, le souci du bien collectif. Il s'agit tout simplement d'une nécessité ludique : les parties ou « campagnes » voyant se succéder explorations et combats, les personnages en sont exposés à un danger « physique » (mesuré très concrètement en nombre de points de vie) et doivent disposer de divers moyens de restaurer ce qui apparaît littéralement comme un « capital-santé » – se faire soigner au sein de leur groupe constituant une solution évidente. Ainsi, le type d'interaction sociale modélisée par le JdR impose la présence d'un personnage dont l'occupation principale est de maintenir en vie les autres joueurs du groupe à l'aide de soins magiques, en puisant pour cela dans son propre stock d'énergie.

Dans le MMORPG[1] *Guildwars* par exemple, dont les meilleurs équipes sont invitées à se présenter et à expliquer en ligne leurs stratégies, une « configuration bien connue » comporte « trois Moines : deux d'entre eux se spécialisent en Prières de guérison et le troisième en Prières de protection »[2]. La préoccupation est de leur assurer la meilleure efficacité : via des tâches préétablies et la répartition des joueurs à protéger, la rapidité d'intervention est privilégiée. Les attributs leur permettant d'accomplir leur tâche sont joliment suggérés par l'énumération des huit caractéristiques dont dispose chaque personnage – ainsi, pour ces deux guérisseurs d'une même équipe de huit, un Moine/Elémentaliste qui se fait appeler « Le Courageux Guérisseur » : « Caresse de guérison, Prière de guérison, Sceau de dévotion, Protection de contact, Armure de la Terre, Glyphe d'énergie mineure, Graine de guérison, Chair d'obsidienne » ; et un Envoûteur/Moine qui quant à lui possède « Echo, Graine de guérison, Guérison de groupe, Souffle de guérison, Annulation des malédictions, Conversion des malédictions, Canalisation, Seigneur éthéré »[3]. Dans *World of Warcraft*, le plus fameux des MMORPG, l'action curative réservée à la très respectable profession de guérisseur s'exerce encore par le biais de « sorts de soin » dont on note que, comme tous les usages de la magie, leur usage fait automatiquement diminuer le « mana », l'énergie spécifique dont dispose le mage. Santé et mana sont deux barres de jauge qui doivent demeurer aussi proches

---

1 « massively multiplayers online role playing game » ou « jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs » à univers persistants : des serveurs abritent un univers peuplé où les joueurs importent leurs avatars, qui n'y existent que le temps de connexion des internautes. Ceux-ci, en cas de succès, sont si nombreux qu'un mouvement perpétuel est entretenu, tandis que le monde, lui, n'arrête jamais de « tourner », avec ou sans eux, avec pour conséquence un effet chronophage, voire addictif, sur les participants.

2 http://fr.guildwars.com/community/article/isle_of_misfits/

3 http://fr.guildwars.com/community/article/pie_induced_ecstasy /

du maximum, mais restaurer la santé d'un patient vide le mana du guérisseur ; il existe donc des potions et divers objets qui servent à leur tour à restaurer le mana[4].

Dans ces curieuses constructions où l'on retrouve l'habituelle tension qui parcourt les jeux de rôles « médiévaux-fantastique » (souci minimal de vraisemblance de l'intrigue, voire de reconstitution « historique », contre souci majeur d'efficacité du *gameplay* et donc du codage possibles des données et des actions), pas de place pour un diagnostic différentiel ou un protocole expérimental ; la magie rend bien compte des vertus d'instantanéité et des garanties de résultat attendues, dans ce cadre, de la médécine. Dans les versions « grandeur nature » des jeux de rôles, l'inscription du scénario dans le réel impose de délaisser partiellement l'action magique au profit de la recherche de vraisemblance. Dans *Bestarius*, la « guérison par les prêtres » n'est qu'un des trois modes de traitement avec les « potions » et les « bandages médicinaux » – il est vrai qu'il faut y ajouter des objets magiques, les « sabliers de guérison », qui soignent dans le court laps de temps que prend le sable à s'écouler. Les joueurs touchés sont fermement invités à respecter le temps d'immobilisation et la paralysie partielle associés à leur blessure, et les médecins à se munir des accessoires de leur rôle[5]. Dans *Feodus*, les personnages de guérisseurs sont même invités à profiter de leur rassemblement pour mettre en commun leurs pratiques en adhérant à un « ordre des médecins »[6].

Des différentes facettes du JdR se dégage un portrait du guérisseur « générique » au sens propre, caractéristique des attentes du genre et du public à son objet : intermédiaire entre Dieu et les hommes, tirant ses outils des deux sphères, payant son don altruiste par une inefficacité au combat et une perte d'énergie. Pour sa part, la littérature de *fantasy* fait en réalité une place bien plus mince à la confrérie médicale, et en explore bien davantage les lignes de faille, comme la coexistence de divers types de magie par exemple, ou encore la problématique du don, du « transfert » d'énergie. Guidés non plus par la jouabilité mais par le souci de cohérence interne, les romans de *fantasy* explicitent les fondements du monde fictionnel qu'ils explorent, où la magie tient presque invariablement une place. Bien plus que les jeux voués aux choix multiples, les romans en outre doivent choisir leur camp : on y constate que le pouvoir de guérison coupe pratiquement tout lien avec le sacré transcendant et la religion, pour se faire l'attribut exclusif d'une magie « verte », terrestre et végétale, pratique et détaillée.

---

4 Voir le manuel en ligne à la rubrique « guérisseurs », http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/partyroles.html

5 http://www.bestarius.com/regles.html

6 http://www.feodus.com/guerisseur.html

La représentation de l'imaginaire médical s'inspire en fait directement d'un folklore de la guérison magique qui a longtemps perduré dans l'histoire, et dont l'ouvrage fondateur de Marc Bloch, *Les Rois thaumaturges*[7], a par exemple rendu compte : Tolkien revisite ainsi ce pouvoir thaumaturgique du roi à travers le personnage d'Aragorn dans *The Lord of the Rings* (*Le Seigneur des Anneaux*), et Orson Scott Card celui attribué aux septièmes fils dans *Tales of Alvin Maker* (*Les Chroniques d'Alvin le Faiseur*). Aragorn, qui fut Grands-Pas le Rôdeur et finit Elessar, roi d'Arnor et de Gondor, a déjà soigné deux fois Frodo, blessé d'abord par l'épée d'un Nazgul puis après la traversée de la Moria[8], quand il donne sa pleine mesure à la fin du dernier tome, justement intitulé *The Return of the King* (*Le Retour du roi*). Le chapitre 8 du livre 5, « The Houses of Healing » (« Les maisons de guérison »), présente une étape essentielle de la manière dont s'impose, en se révélant, la royauté inhérente à Aragorn.

La portée élective de son don y est en effet soulignée via une profusion de signes qui tous renvoient à un temps ancien, celui de la lignée perdue des rois de Gondor, et au pouvoir que détient le souverain légitime *entre ses mains*. Face à la fine fleur des guerriers blessés, la vieille Ioreth prie : « Would that there were kings in Gondor, as there were once upon a time, they say! For it is said in old lore: *The hands of the king are the hands of a healer*. And so the rightful king could ever be known » [9] ; paroles reprises quelques pages plus loin par Gandalf qui en souligne le caractère prophétique : « For it is only in the coming of Aragorn that any hope remains for the sick that lie in the House. Thus spake Ioreth, wise-woman of Gondor : *The hands of the king are the hands of a healer, and so shall the rightful king be known* » [10]. Le maitre herboriste va ensuite citer un hymne à l'athelas ou « feuille des rois », la plante dont se sert Aragorn, toujours sous le même signe, typiquement tolkienien, d'un savoir légendaire, considéré comme peu digne de foi, mais qui se révèle sagesse perdue qui réapparaît dans le monde : ainsi de ces « rhymes of old days », « garbled in the memory of old wives », qui disent de l'athelas qu'elle est « *Life to the dying/ In the king's hand lying* »[11].

---

7 Marc Bloch, *Les Rois thaumaturges* [1924], Paris, Gallimard « Bibliothèque des histoires », 1983.

8 *The Fellowship of the Ring*, *La Communauté de l'Anneau*, Livre I chapitre 12 et Livre II chapitre 6.

9 J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, éd. complète en un volume, Londres, HarperCollins, 1993, p. 842 ; « Pût-il y avoir à Gondor des rois, comme il en fut autrefois à ce qu'on dit. Car il est dit selon l'ancienne tradition : *Les mains du roi sont celles d'un guérisseur*. Et ainsi pouvait-on toujours connaître le roi légitime » (*Le Seigneur des Anneaux*, éd. complète en un volume, trad. Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois, [1986], 1992, p. 920-921).

10 *The Lord of the Rings*, *op. cit*, p. 844 ; « Le seul espoir restant pour les malades qui sont dans la Maison réside dans la venue d'Aragorn. Ainsi a parlé Ioreth, devineresse de Gondor, *Les mains du roi sont celles d'un guérisseur, et c'est ainsi que sera connu le roi légitime* » (trad. citée, p. 923).

11 *The Lord of the Rings*, *op. cit*, p. 847 ; « chansons de l'ancien temps » « dénaturées dans la mémoire des vieilles », « Vie pour le mourant/ dans la main du roi contenue » (trad. citée, p. 925).

Comme le pouvoir curatif attribué à l'imposition des mains des souverains, un autre don inné, une autre croyance médico-magique, ont servi de support à la création romanesque de Card, qui reprend quant à lui la légende du septième fils, d'ailleurs également rapportée par Marc Bloch[12]. Son héros, Alvin, est même le septième fils d'un septième fils, dans une Amérique uchronique qui a servi de refuge aux « talentés » victimes des persécutions de l'église. La concurrence et l'incompatibilité fermement posées dans cet exemple entre magie et religion, et le fait de classer les pouvoirs curatifs dans le champ exclusif de la première, se déclinent dans notre corpus en toute une gamme de distinctions qui chaque fois font ressortir une caractéristique prêtée par l'imaginaire merveilleux à l'art de la guérison. Celui-ci appartient bien sûr d'abord, comme dans le JdR, à la magie *blanche*, magie positive associée selon une antique équivalence au domaine de la lumière – on reviendra sur les émissions lumineuses qui accompagnent souvent les soins magique : la jeune Ariale, une des héroïnes de la trilogie *La Malerune* de Pierre Grimbert et Michel Robert[13], choisit ainsi, pour devenir guérisseuse, de se vouer à la « Voie blanche » – orientation qui lui interdit tout recours à d'autres formes de magie, associées au combat et donc à la destruction.

On a donc affaire à un don positif et exclusif, magie blanche qui se trouve en outre, en une autre variante sur la gamme chromatique, associée à une magie « verte ». C'est Elisabeth Vonarburg, dans son cycle *Reine de Mémoire*[14], qui présente le plus nettement cette caractéristique. Au sein de son univers uchronique se superposent notre première opposition, entre magie et religion (en l'occurrence, deux cultes, « christien » et « géminite », le premier condamnant l'usage de la magie par le second), et une seconde distinction, cette fois entre deux types de magies liées aux divinités jumelles : « magie bleue » de Jésus, « magie verte » de sa sœur Sophia, « Sophia qui est née en même temps que Jésus à Noël et qui était mariée avec le saint apôtre Philippe qui était médecin ». Les mages bleus, plus lointains, plus respectés, sont tournés vers le haut, vers le sacré transcendant, et prennent en charge d'impressionants rites mortuaires, comme la bien-nommée « sublimation ». Les magiciens verts en revanche nous sont rendus d'autant plus proches et familiers que la mère d'un des héros, Gilles, est herboriste. Selon les mots de l'enfant, ils font « de la magie avec les plantes pour guérir les gens »[15]. Ces multiples distinctions et exclusions, qui font de la magie curative

---

12 *Op. cit.*, chapitre 4, « De quelques confusions de croyance », 3ème section, « Les septièmes fils, les rois de France et saint Marcoul », p. 293sq.

13 Pierre Grimbert, *La Malerune 1, Les Armes de Garamont* [1998], Paris, Points Fantasy, 2006 ; Pierre Grimbert et Michel Robert, *La Malerune 2, Le Dire des sylphes* [2003], Paris, Points Fantasy, 2006, *La Malerune 3, La belle arcane* [2004], Paris, Points Fantasy, 2006.

14 Cinq volumes, Québec, Alire, 2005-2008.

15 *Reine de Mémoire, I. La Maison d'Oubli*, Québec, Alire, 2005, p. 109.

un pouvoir d'élection naturelle, étaient déjà présentes en filigrane chez Tolkien. On constate en effet que le puissant Gandalf ne soigne pas, tandis qu'un héros ne possédant pas d'autre pouvoir magique, le roi-guerrier Aragorn, hérite de ce seul don charismatique, signe de sa lignée légitime. Dans l'épisode des « Maisons de guérison », il assume, en plus des deux autres, la troisième fonction dumézilienne, en roi rendant la santé aux hommes et bientôt restaurant la prospérité du monde.

Magie verte, son pouvoir de guérison s'appuie chaque fois sur les vertus d'une plante, mais s'exerce au vrai par le biais de trois moyens thérapeutiques donnés comme complémentaires : Aragorn fait appel aux invocations, aux végétaux, et soigne enfin par transfert d'un pouvoir tiré de son propre corps. Les deux extraits suivants (l'opération partielle sur Frodo, puis celle, complète cette fois qu'il est entré en possession de sa légitimité royale, pratiquée sur Faramir avant triplication sur Eowyn et Merry[16]), permettent de le constater et fournissent, comme souvent les épisodes tolkieniens, une sorte de matrice sur laquelle les romanciers plus tardifs vont ensuite broder des variantes :

"It was this accursed knife that gave the wound. Few now have the skill in healing to match such evil weapons. But I will do what I can".
He sat down on the ground, and taking the dagger-hilt laid it on his knees, and he sang over it a slow song in a strange tongue. Then setting it aside, he turned to Frodo and in a soft tone spoke words the others could not catch. From the pouch at his belt he drew out the long leaves of a plant.
"These leaves", he said, "I have walked far to find […], for it is a healing plant that the Men of the West brought to Middle-Earth. *Athelas* they named it […]"
He threw the leaves into boiling water and bathed Frodo's shoulder. The fragrance of the steam was refreshing, and those that were unhurt felt their minds calmed and cleared. The herb had also some power over the wound, for Frodo felt the pain and also the sense of frozen cold lessen in his side.[17]

Now Aragorn knelt beside Faramir, and held a hand upon his brow. And those that watched felt that some great struggle was going on. For Aragorn's face grew grey with weariness; and ever and anon he called the name of Faramir, but each time more faintly to their hearing, as if Aragorn himself was removed from them, and walked afar in some dark vale, calling for one that was lost. […] Then, taking two leaves, he laid them on his hands and breathed on them, and them he crushed them, and straightway a living freshness filled the room, as if the air itself awoke and tingled, sparkling with joy. And then he cast the leaves into the bowls of steaming water that were brought to him, and at once all hearts were lightened. For the fragrance that came to each was like the memory of dewy mornings of unshadowed sun in some lands of which the fair world in Spring is itself but a fleeting memory. But Aragorn stood up as one refreshed, and his eyes smiled as he held a bowl before Faramir's dreaming face.

---

16 Respectivement p. 848-849 et 850 de *The Lord of the Rings*, *op. cit.*

17 *Ibid.*, p. 193-194 ; « "C'est ce maudit poignard qui a infligé la blessure. Rares sont ceux qui ont un art de guérir suffisant pour répondre à des armes aussi maléfiques. Mais je vais faire tout ce que je peux".

Il s'assit à terre et, prenant la poignée de l'arme, il la posa sur ses genoux ; puis il chanta au-dessus une lente chanson dans une langue étrange. Après quoi, la mettant de côté, il se tourna vers Frodon et, d'une voix douce, il prononça des paroles que les autres ne purent saisir. De l'escarcelle qu'il avait à la ceinture, il tira les longues feuilles d'une plante.

"Ces feuilles, dit-il, j'ai fait de longues marches pour les trouver […] car c'est une plante cicatrisante que les Hommes de l'Ouest ont apportée en Terre du Milieu. Ils l'appelèrent *Athelas* […]".

Il jeta les feuilles dans de l'eau bouillante et baigna l'épaule de Frodon. Le parfum de la vapeur était rafraîchissant, et ceux qui étaient indemnes se sentirent l'esprit calme et dégagé. L'herbe eut aussi quelque action sur la blessure, car Frodon sentit diminuer la douleur et aussi l'impression de froid glacial dans son côté » (*Le Seigneur des Anneaux*, trad. citée, p. 224-225).

[…] Suddenly Faramir stirred, and he opened his eyes […], and he spoke softly: "My lord, you called me. I come".[18]

Les incantations, auxquelles Aragorn a recours afin de neutraliser le poison démoniaque dont est victime Frodo, pourraient semble-t-il suffire à une guérison merveilleuse, pour peu de leur conférer une action plus ou moins efficace, plus ou moins immédiate, qui serait en tout cas incontestable dans le cadre fictionnel – c'est précisément pour cette raison que prières et sorts étaient les outils favoris de la guérison ludique. Mais quand on se tourne du côté de la narration, on constate qu'elles disparaissent presque entièrement de l'arsenal médical : d'abord sans doute parce qu'il conviendrait, dans un développement romanesque, de les appuyer sur une théologie un tant soit peu précise (qui prie-t-on, comment, à quel prix ?), dont les auteurs préfèrent souvent faire l'économie, mais aussi et surtout parce que la « pure » magie de guérison, immédiatement et absolument efficace, n'est tout simplement pas porteuse de tension narrative : pour se faire ressort d'intérêt, la cure doit devenir lutte, combat contre la maladie, pointer ses difficultés et ses limites. On peut attester en contre-exemple cette scène du roman jeunesse *Abracadagascar* de Minéas Marphil, où la guérison « expresse » n'accède pas au statut d'épisode, le guérisseur lui-même, quoiqu'élu, opérant en outre par l'intermédiaire d'un objet magique dont il ignore tout du fonctionnement :

Piphan' appliqua doucement la plume du sîmorgh sur les blessures et vit les chairs se refermer aussitôt sans laisser la moindre cicatrice.
– Comment tu fais ça ? demanda Joa ébahie.
– Je ne fais rien. C'est la plume qui est magique ![19]

Ce roman fortement « typique » nous renseigne également sur le sort habituellement réservé aux plantes médicinales, dont le statut s'avère dévalué. Certes, « médicomage » est une des voies professionnelles ouvertes aux apprentis-sorciers qui suivent les cours de « Botanique spéciale » de Mme Carambole[20], mais on constate que seules les filles, des seconds couteaux,

---

[18] *The Lord of the Rings*, *op. cit.*, p. 847-848 ; « Aragorn s'agenouilla alors au chevet de Faramir et posa une main sur son front. Et ceux qui observaient sentirent qu'une grande lutte se déroulait. Car le visage d'Aragorn devint gris de fatigue ; et de temps en temps il prononçait le nom de Faramir, mais chaque fois de façon moins audible, comme si lui-même était éloigné des assistants et marchait à distance dans quelque sombre vallée, appelant quelqu'un de perdu. […].

Il saisit deux feuilles, qu'il déposa dans le creux de sa main ; et il souffla alors dessus, puis les écrasa, et aussitôt une fraîcheur vivante emplit la pièce, comme si l'air même s'éveillait et picotait, pétillant de joie. Il jeta ensuite les feuilles dans les récipients d'eau bouillante qu'on lui avait apportés, et tous les cœurs furent immédiatement soulagés. Car la fragrance qui vint à chacun était comme un souvenir de matins humides de rosée par un soleil sans voile en quelque terre dont le monde au printemps ne serait lui-même qu'un souvenir éphémère. Mais Aragorn se redressa comme rafraîchi et ses yeux souriaient tandis qu'il tenait un des récipients devant le visage de Faramir plongé dans le rêve. […]

Soudain Faramir bougea […] et il parla doucement : "Vous m'avez appelé, mon Seigneur. Je viens" » (trad. citée, p. 925-926).

[19] Minéas Marphil, *Abracadagascar*, Vauvert, Au Diable Vauvert, 2008, p. 221.

[20] *Ibid.*, p. 305.

se passionnent pour le pouvoir des plantes[21], présenté comme un pis-aller – en cas de défaillance magique, ça pourrait être utile… De la même façon Ariale, dans *La Malerune*¸ est invitée par son mentor Luvien à faire usage du « pouvoir guérisseur des plantes », mais seulement afin de « pallier les moments où [elle] sera […] sans énergie »[22].

La référence aux vertus médicinales des végétaux, souvent vague souvenir des jardins de simples médiévaux, associé à une figure de sorcier-guérisseur, mi-herboriste, mi-rebouteux, est donc dans notre corpus fréquente mais secondaire, toujours subordonnée à un pouvoir supérieur : l'athelas ne possède ainsi pas de vertu notable hors des mains du roi ; c'est aussi parce qu'Ariale n'est pas encore entrée en possession de ses pouvoirs qu'elle se rabat, dans le tome 2, sur la confection d'un emplâtre et d'une tisane dont les ingrédients végétaux et les étapes de la confection sont décrits en détail[23]. Même dans *Reine de Mémoire*, où Vonarburg réhabilite pourtant une magie pratique, terrienne, féminine à l'évidence, tisanes et autres onguents à base de plantes servent bien à soigner les rhumes, mais face à l'urgence, c'est un autre modèle qui prend le relais : non plus l'herboriste médiéval, mais le chaman des médecines tribales et le corps-à-corps où il combat la maladie[24].

Si l'efficacité des prières est négligée et les vertus des simples minorées, tous les épisodes de guérisons miraculeuses de blessures mortelles semblent en effet faire intervenir un transfert d'énergie (et souvent de lumière), qui va du guérisseur vers le corps malade, qu'il pénètre tout en se vidant lui-même – scène en trois temps dont on trouve encore le patron dans la lutte menée par Aragorn, qui le mène au bord de l'évanouissement. Emission d'énergie lumineuse figurant la guérison d'abord : *La Malerune* en donne un exemple particulièrement net[25], lors de la première guérison magique d'Ariale sur un ami mortellement blessé. A ce stade de l'intrigue, elle atteint enfin en elle-même sa « Source, un royaume d'énergie pure et de conscience, illuminé de pouvoir magique », et peut en faire « Don ». Elle « façonna mentalement un conduit de lumière, un ruisseau de pouvoir qu'elle fit remonter jusqu'à la surface de son être », pour l'en faire ressortir sous forme de « flux régénérateur ». « Une lueur de blancheur pure coula de ses doigts et se répandit dans la plaie d'Hogo »[26].

---

21 *Ibid.*, p. 301 (Joa, Perline, Angelette).

22 *La Malerune II*, *op. cit.*, p. 123.

23 *Ibid.*, p. 289-290.

24 Jérôme Coudurier-Abaléa étudie ces mêmes modèles sur le cas de Tolkien dans son article « Médecine et guérison dans *Le Seigneur des Anneaux* » (*Tolkien et le Moyen Age*, Leo Carruthers, dir., avec la coll. d'Emilie Denard et Clément Delesalle, Paris, CNRS Editions, 2007, p. 265-282).

25 On peut également penser à la série télévisée *Charmed* (créée par Constance M. Burge, première diffusion de 1998 à 2006), où Leo, « l'être de lumière », guérit par un « contact curatif » représenté par un halo de blancheur.

26 *La Malerune III*, *op. cit.*, p. 143.

Pénétration du corps du malade ensuite : les mages de Vonarburg, qui tirent d'affaire la petite Juliette gravement brûlée, lui demandent mentalement la permission d'opérer : on les voit seulement passer les mains au-dessus du corps de la blessée qu'ils réparent, mais on sait qu'ils sont « à l'intérieur », soignant le corps physique, ou « soma », en s'unissant à l'âme, ou « psychosome », de la victime[27]. Pour voir fonctionner plus précisément cette nano-chirurgie magique, il faut se tourner vers le premier volume des *Chroniques d'Alvin le Faiseur*, où le héros découvre son pouvoir lors d'une auto-opération de la dernière chance. Il a eu la jambe écrasée par la chute d'une meule de pierre qu'il avait façonnnée, et le long passage consacré à sa « réparation »[28] présente une véritable exploration du corps blesssé, jusqu'au niveau moléculaire. Son mentor Mot-pour-Mot (Taleswapper dans la version originale) conseille Alvin :

"You have to think of the skin of your leg, growing back, attaching to the bone as it should. You have to study it out. […] Don't think about the pain, think about the leg as it should be, whole and strong again".[29]

Et en effet, après une première tentative au cœur de la chair blessée, confuse et indistincte, Alvin décide de se concentrer sur les battements de son cœur, son rythme cardiaque :

He followed the tracks of his blood, the big strong stream, the little streams. […] by and by he found his way to the healthy skin and bone in the other leg […] He found all the layers, like the skin of an onion. He learned their order, saw how the muscle was tied together, how the tiny veins linked up, how the skin stretched taut and bonded tight.
Only then did he find his way to the bad leg […]. He found the mashed-off ends of the arteries around the wound, and began to urge them to grow […] pretty soon he gave up on all but the strongest artery.
He began to see how it was using bits and pieces of this and that to build with. A lot was happening that was far too small and fast and complicated for Alvin to get hold of with his mind. But he could get his body to free up what the artery needed in order to grow. He could send it where it was needed, and after a while the artery linked up with the rotted tissue […]
He followed the blood, now seeping instead of pumping, and again linked up blood vessels, arteries to veins, trying to match it, as best as he could, to the other leg.
Finally it was done, or well enough. […] Alvin kept going around and around with the blood, stripping away the dead parts, breaking them up into bits and pieces too small for him to recognize.[30]

---

27 *La Maison d'Oubli*, *op. cit.*, p. 123.

28 Le chapitre 13 s'intitule « Surgery » ou « L'opération ».

29 Orson Scott Card, *Seventh Son*, New York, Tor, 1987, p. 173 : « Tu dois penser à la chair qui repousse, qui s'attache comme il faut sur l'os. Tu dois tout apprendre sur elle, dans les détails […]. Ne pense pas à la douleur, pense à ta jambe comme elle devrait être, à nouveau entière et forte » (*Le septième fils*, trad. Patrick Couton, Nantes, L'Atalante, 1991, p. 230-231).

30 *Seventh Son*, *op. cit.*, p. 180-181.

« Il suivit ses veines, les grosses au flux sanguin puissant et les petites. […] peu à peu il trouva le chemin des chairs et des os de sa jambe valide […]. Il découvrit toutes les couches de chair, telles des pelures d'oignon. Il apprit leur disposition ; vit comment les muscles se rattachaient les uns aux autres, comment les tout petits vaisseaux se raccordaient, comment la peau se tendait et se soudait parfaitement.

Alors seulement il prit le chemin de sa jambe blessée. […] Il trouva les extrêmités écrasées des artères autour de la blessure et les incita à repousser […] très vite il ne s'intéressa plus qu'à la grosse artère.

Il commença de voir comment elle se servait de petits bouts de ceci et de cela pour se reformer. Ce qui se produisait était dans l'ensemble bien trop petit, trop rapide, trop compliqué pour qu'Alvin en comprenne le sens. Mais il put obtenir de son corps qu'il mette à disposition de l'artère ce qu'il lui fallait pour repousser, et il l'envoya là où le besoin s'en faisait sentir. Enfin l'artère opéra la jonction avec les tissus corrompus. […] Il suivit son sang, qui maintenant suintait sur sa peau au lieu de couler à flots, et une fois encore relia vaisseaux, veines et artères, essayant autant que possible de prendre modèle sur l'autre jambe.

Au réveil, Alvin est « miraculeusement » guéri[31], mais si épuisé que sa famille craint d'abord qu'il ne se soit vidé de son sang. C'est le troisième temps du micro-schéma d'intrigue que nous avions repéré, qu'on peut qualifier avec Vonarburg de « contre-coup » affectant le thaumaturge suite au transfert d'énergie. La romancière québécoise développe de façon particulièrement détaillée une théorie de l'équilibre des énergies qui fait qu'il faut trois mages pour sauver la grande brûlée, qui vomissent, s'évanouissent et doivent se reposer plusieurs jours après l'opération. Le petit Gilles est d'ailleurs très déçu, que ses lectures romanesques n'avaient pas préparé à de telles limitations des pouvoirs magiques, inconnues des héros de ses histoires[32] !

Cette même contrainte, celle d'un stock d'énergie limité, variante merveilleuse de la première loi de la thermodynamique, s'applique très généralement à tous les usages de la magie en *fantasy* : une fois encore, elle vise à écarter une toute-puissance qui signerait la mort de l'intérêt narratif. Le pouvoir de la Voie Blanche dans *La Malerune* présente donc également cette spécificité : la magie d'Ariale est la seule à ne pas tirer son pouvoir du monde extérieur, mais uniquement « de toi-même, de ta propre Source… ce qui a pour inconvénient d'être beaucoup plus fatigant », et pour conséquence qu'il faut donc éviter d'épuiser la dite-Source. Autrement dit la médecine, cette magie blanche, est présentée comme une voie du sacrifice, du don de soi littéralement, « discipline intransigeante, parfois ingrate », qui « offre peu et demande beaucoup », précise encore Luvien[33]. C'est aussi une discipline mineure que la magie verte face à celle des mages-écclesiastes chez Vonarburg, une voie étroite et même sans issue dans le cas d'Alvin, qui ne saurait être selon Mot-pour-Mot qu'un moyen en vue d'une fin plus haute :

"I can do that for other folks, I bet. I can lay hands on them and the way it is inside, and fix it up […]"
"Maybe so. But even if you heal a hundred sick people every day, and move on to the next place and heal a hundred more, there'll be ten thousand people die behind you, and ten thousand more ahead of you, and by the time you die, even the ones you healed will almost all be dead […] Bricks in the wall, Alvin, that's all they'll ever be. You can never catch up by repairing the crumbling bricks. Heal those whose chance to fall under your hand, but your life's work is deeper than that."[34]

Finalement, ce fut chose faite, ou quasiment […]. Alvin continua de se déplacer çà et là avec le sang, écartant les éléments morts, les fragmentant en morceaux tellement petits qu'ils en devenaient méconnaissables » (trad. citée, p. 237-238).

[31] Son père refuse bien sûr qu'on en accorde le crédit à Dieu, et deux opérations vont être nécessaires pour compléter le processus : une autre intervention magique pour accélerer la douloureuse cicatrisation, puis l'amputation manuelle d'un éclat d'os récalcitrant.

[32] *La Maison d'Oubli, op. cit.,* p. 124-130.

[33] *La Malerune II, op. cit.,* p. 123.

[34] *Seventh Son, op. cit.,* p. 194-195 ; « J'pourrai faire pareil pour d'aut' genses, j'suis sûr. J'pourrais poser les mains sur eux et sentir ce qui s'passe à l'intérieur, et pis les soigner […].

– C'est possible. Mais même si tu guéris une centaine de malades par jour, puis que tu recommences plus loin avec une centaine d'autres, il y en aura dix mille à mourir derrière toi, dix mille encore devant, et

A force de refuser l'efficacité toute-puissante que leur ouvrait à première vue le recours au merveilleux magique, et même les simples conversions chiffrées des sorts de guérison que pratiquent les jeux, les représentations de la cure dans nos exemples romanesques sembleraient presque tomber dans l'excès inverse : pour tenir à distance les séductions des santés miraculeusement restaurées, elles dramatisent et minorent à la fois la vocation médicale, en faisant un choix, ou une élection, exceptionnels et/ou sacrificiels. Il convient cependant de formuler immédiatement le constat qui s'impose : certes, les personnages de mages-médecins sont relativement rares en *fantasy* post-tolkienienne, et les épisodes de guérison toujours limités, mais c'est le genre tout entier qui s'offre comme un vaste récit de la guérison du monde.

Il y a là une évidence, presque un critère définitoire : ainsi pour John Grant et Ron Tiner, les rédacteurs de l'article « *fantasy* » de l'*Encyclopedia of Fantasy* de Clute et Grant[35], « healing », la guérison, constitue la dernière étape, et la plus caractéristique, d'un genre qu'il convient de définir par la structure de son récit. Après un stade initial de « wrongness » (malaise), prolongé par une phase de « thinning » (amincissement), perte de texture et de densité du monde, la « transformative recognition » (révélation) qu'atteint le héros débouche sur « ce que Tolkien appelle "consolation" mais que nous appellons, de façon plus séculière, Guérison » (« what Tolkien calls "consolation" but that we (more secularly) call Healing »). Dans notre corpus, *La Malerune* offre une illustration particulièrement frappante de ce schéma d'intrigue calqué sur celui du *Seigneur des Anneaux* : quand s'ouvre le récit en effet, une épidémie, l'Entropia, fait rage dans l'Aeldo, adoptant des symptômes différents selon les races touchées. Elle résulte d'un déséquilibre des magies entre les deux mondes-reflets de l'Aeldo et du Maûne ou « monde gris », dont la rune majeure, « la Malerune », a été libérée. Le parcours initiatique de la guérisseuse Ariale est mené parallèlement à la quête des six runes composant la Belle Arcane, dont les pouvoirs vont équilibrer (effacer, plutôt) ceux de la Malerune. C'est bien sûr à Ariale que le destin échoit *in fine* de reconstituer la Rune, et ce qu'il en advient présente de façon extrêmement nette et rapide, « brute » dirons-nous, ce processus de « guérison » en cours dans les conclusions de *fantasy* :

---

lorsque tu arriveras à la fin de ta vie, même ceux que tu auras guéri seront presque tous morts […]. Des briques dans un mur, voilà ce que seront jamais les gens. Tu n'avanceras à rien si tu répares une à une les briques abîmées. Guéris ceux qui te passent à portée de la main, mais ta tâche est autrement plus grande » (trad. citée, p. 257).

[35] Londres, Orbit, 1997.

Le corps de la fillette s'éleva, arqué en arrière, parallèle au-dessus du sol, enclos d'une bulle d'énergie créée des six coloris qui se chevauchaient. Des yeux de la guérisseuse, de sa bouche, jaillit une lumière aveuglante qui se mêla aux composantes de l'Arcane, et son Moi fut directement relié au maelström magique.

Elle relâcha son pouvoir d'une simple pensée. A son invocation, une pluie aux Six Chatoyantes, tramée de magie, se répandit sur les combattants, quel que soit leur camp, et guérit les blessures des amis comme des ennemis. Absorbés par la lumière multicolore, les restes des guerriers morts, leur sang, disparurent dans le néant. […] Mais la pluie régénératrice, miraculeuse, ne se cantonna pas au palais. […]
Les vagues immatérielles et chatoyantes qu'avait engendrées Ariale par le biais de l'Arcane s'engouffrèrent dans chaque dalle pour aller se répandre dans le moindre recoin de l'Aeldo. Les méfaits de la Malerune furent balayés, dissipés, dissous par le cataplasme magique aux six couleurs et les nombreuses victimes de l'Entropia, la maladie maléfique, connurent une guérison aussi prompte qu'inattendue.
Enfin, sur un autre plan, plus fondamental, le repositionnement des deux faces du Troisième Monde, l'Aeldo et le Maûne, s'opéra, chacun retrouvant son intégrité[36].

Même s'il est plus finement décrit, c'est bien ce même retournement qui fait passer de la maladie, de la corruption, de la blessure, de la stérilité, à la santé retrouvée, que connaît la Terre du Milieu une fois Sauron éliminé et Elessar couronné. Le printemps de la Comté, restauré au terme de l'aventure, souligne bien ce retour de la *viriditas*, marqué qu'il est par la croissance d'une exceptionnelle vitalité des êtres et des plantes :

1420 in the Shire was a marvellous year. Not only was there wonderful sunshine and delicious rain, in due time and perfect measure, but there seemed something more: an air of richness and growth, and a gleam of beauty beyond that of mortal summers that flicker and pass upon this Middle-Earth. All the children born or begotten in that year, and there were many, were fair to see and strong, and most of them had a rich golden hair that had before been rare among hobbits. The fruit was so plentiful that young hobbits very nearly bathed in strawberries and cream.[37]

La même image était déjà présente, tel un signe annonciateur, dans la scène fondatrice des « Maisons de Guérison », liant un peu plus restauration du roi, de la santé et de la prospérité en un unique scénario de *guérison* : le parfum de l'athelas était « like the memory of dewy mornings of unshadowed sun in some lands of which the fair world in Spring is itself but a fleeting memory »…

La *fantasy* se donne comme accès à de tels moments, chemin d'évasion qui en retrouve le « souvenir éphémère » : elle se veut le genre qui console du présent vécu, qui en guérit les maux via un processus de transformation fournissant l'armature de son intrigue-type, vouée à la conclusion triomphale, ce que Tolkien appelle « l'eucatastrophe » – la restauration de la santé du monde. Qu'importe alors si ses récits dédaignent la pure utilité pratique qui était celle des guérisseurs dans le jeu, laissant peu de place à l'exploitation thématique directe du

---

36 *La Malerune III*, *op. cit.*, p. 486 puis p. 488-489.

37 *The Lord of the Rings*, *op. cit.*, p. 1000 ; « 1420 fut dans la Comté une année merveilleuse. Il n'y eut pas seulement un soleil magnifique et une pluie délicieuse aux moments opportuns et en proportion parfaite, mais quelque chose de plus, semblait-il : un air de richesse et de croissance, et un rayonnement de beauté surpassant celui des étés mortels qui vacillent et passent dans cette Terre du Milieu. Tous les enfants nés ou conçus en cette année, et il y en eut beaucoup, étaient robustes et beaux, et la plupart avaient une riche chevelure dorée, rare auparavant parmi les hobbits. Il y eut une telle abondance de fruits que les jeunes hobbits baignaient presque dans les fraises à la crème » (trad. citée, p. 1090).

motif de la guérison, concentré dans quelques scènes archétypales : le genre tout entier apparaît bien comme le point culminant (car le dernier atteint) par une lignée de récits voués à l'évasion et à la consolation, folklore et littérature « populaire » dont la *fantasy* recycle allégrement recettes et motifs – la guérison merveilleuse vient de nous en donner un grand exemple, représentatif moins des pouvoirs limités attribués aux hommes que de ceux, absolument infinis, conférés à la fiction elle-même.

Corpus

Card, Orson Scott, *Tales of Alvin Maker*, *Les Chroniques d'Alvin le Faiseur*, tome 1 : *Seventh Son*, New York, Tor, 1987 ; *Le septième fils*, trad. Patrick Couton, Nantes, L'Atalante, 1991.

Grimbert, Pierre, *La Malerune 1*, *Les Armes de Garamont* [1998], Paris, Points Fantasy, 2006 ; Grimbert, Pierre et Robert, Michel, *La Malerune 2*, *Le Dire des sylphes* [2003], Paris, Points Fantasy, 2006, *La Malerune 3*, *La belle arcane* [2004], Paris, Points Fantasy, 2006.

Marphil, Minéas, *Abracadagascar*, Vauvert, Au Diable Vauvert, 2008.

Tolkien, J.R.R., *The Lord of the Rings* [1954-55, révisée en 1966], éd. complète en un volume, Londres, HarperCollins, 1993 ; *Le Seigneur des Anneaux*, éd. complète en un volume, trad. Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois, 1992.

Vonarburg, Elizabeth, *Reine de Mémoire 1*, *La Maison d'Oubli*, Québec, Alire, 2005.

Bibliographie complémentaire

Bloch, Marc, *Les Rois thaumaturges* [1924], Paris, Gallimard « Bibliothèque des histoires », 1983.

Coudurier-Abaléa, Jérôme, « Médecine et guérison dans *Le Seigneur des Anneaux* », in *Tolkien et le Moyen Age*, Leo Carruthers, dir., avec la coll. d'Emilie Denard et Clément Delesalle, Paris, CNRS Editions, 2007, p. 265-282.