



HAL
open science

Ami, ennemi, héros : Redéfinir le dragon médiéval pour les séries jeunesse

Lucie Herbreteau

► **To cite this version:**

Lucie Herbreteau. Ami, ennemi, héros : Redéfinir le dragon médiéval pour les séries jeunesse. *Médiévales*, 2020, 78 (78), pp.129-142. 10.4000/medievales.10843 . hal-04407195

HAL Id: hal-04407195

<https://hal.science/hal-04407195>

Submitted on 20 Jan 2024

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.



Médiévales

Langues, Textes, Histoire

78 | printemps 2020
Moyen Âge en séries

Ami, ennemi, héros

Redéfinir le dragon médiéval pour les séries jeunesse

Lucie Herbreteau



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/medievales/10843>

DOI : [10.4000/medievales.10843](https://doi.org/10.4000/medievales.10843)

ISSN : 1777-5892

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Édition imprimée

Date de publication : 20 août 2020

Pagination : 129-142

ISBN : 978-2-37924-093-5

ISSN : 0751-2708

Référence électronique

Lucie Herbreteau, « Ami, ennemi, héros », *Médiévales* [En ligne], 78 | printemps 2020, mis en ligne le 02 janvier 2022, consulté le 22 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/medievales/10843> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/medievales.10843>

Tous droits réservés

Lucie Herbreteau

Ami, ennemi, héros

Redéfinir le dragon médiéval pour les séries jeunesse

Depuis les années 1960, à mesure que les enfants et adolescents ont été considérés comme un public à part entière, la télévision a vu le développement exponentiel des séries pour la jeunesse, avec des plages horaires allongées et des thèmes abordés de plus en plus divers. Dans un contexte de recherche constante de la nouveauté sont apparues des séries se déroulant à l'époque médiévale, idéale pour les aventures chevaleresques. Dans ce Moyen Âge stylisé et édulcoré, adapté aux plus jeunes, le dragon a pris, tout naturellement, une place de choix.

Figure de proue de la littérature médiévale occidentale, le dragon est présent dans une grande variété de textes (chroniques, bestiaires, romans courtois, hagiographies...) sur toute la période du Moyen Âge¹. S'il est boudé à partir de la Renaissance, il réapparaît brièvement dans les contes populaires pour faire un retour presque triomphal au XX^e siècle, grâce notamment à des auteurs comme J. R. R. Tolkien. Les séries pour la jeunesse n'échappent donc pas à ce phénomène de mode « dragonesque ». Néanmoins, le dragon médiéval, bien que porteur de valeurs multiples, demeure, dans sa globalité, une créature maléfique, incarnation du diable, ennemi des chevaliers et dévoreur d'innocents. Pourquoi donc réutiliser

1. Voir, entre autres, les hagiographies de saint Georges, sainte Marguerite et de sainte Victoire, des chroniques britanniques telles que l'*Historia Regum Britanniae*, le *Brut* de Layamon, l'épopée vieille-anglaise de *Beowulf*, les romans courtois de *Sir Tristrem* ou *Bevis of Hampton* (adaptation moyenne-anglaise de l'anglo-normand *Beuve de Hantone*), le bestiaire du ms. Oxford, Bodleian Library, Ashmole 1511 ou le *Livre des propriétés des choses* de Barthélémy l'Anglais, pour ne citer que les plus connus. De nombreuses œuvres critiques traitent également du dragon médiéval, par exemple : D. BUSCHINGER et W. SPIEWOK éd., *Le Dragon dans la culture médiévale*, Greifswald, 1994 ; J. VOISENET, *Bestiaire chrétien. L'imagerie animale des auteurs du haut Moyen Âge (V^e-X^e s.)*, Toulouse, 1994 ; G. DUCHET-SUCHAUX et M. PASTOUREAU, *Le Bestiaire médiéval. Dictionnaire historique et bibliographique*, Paris, 2002 ; B. RIBÉMONT et C. VILCOT, *Caractères et métamorphoses du dragon médiéval. Du méchant au gentil*, Paris, 2004.

un tel personnage dans des séries jeunesse progressivement polies par les études psychologiques qui prescrivent de ne pas choquer ou inciter l'enfant à la violence² ? Et que faire du prosélytisme flagrant des dracoconies médiévales, totalement impensable dans notre monde contemporain prônant la tolérance et le respect de toutes croyances ?

Reposant sur l'étude de treize séries animées (dessins animés ou séries d'animation) destinées à un public d'enfants ou de jeunes adolescents et produites par divers pays occidentaux entre 1959 et 2018, cet article analyse la réutilisation du dragon médiéval dans les séries télévisées pour la jeunesse.

Titre	Pays	Années de diffusion	Nombre d'épisodes
<i>Blazing Dragons</i> (VF : <i>Sacrés dragons</i>)	Canada	1996-1998	26
<i>Chasseurs de dragons</i>	France	2004-2008	52
<i>Dragon Tales</i>	Canada/États-Unis	1999-2005	93
<i>DreamWorks Dragons</i> (VF : <i>Dragons</i>)	États-Unis	2012-2018	118
<i>Dungeons and Dragons</i> (VF : <i>Le Sourire du dragon</i>)	États-Unis	1983-1985	28
<i>Jane and the Dragon</i>	Canada/ Nouvelle-Zélande	2005-2006	26
<i>Noggin the Nog</i> , 2 ^e saga : « The Ice Dragon »	Grande-Bretagne	1959-1965 ; 1979-1980	27
<i>Patates et dragons</i> (VA : <i>Potatoes and Dragons</i>)	France/Canada	2004-2005	78
<i>Pocket Dragon Adventures</i> (VF : <i>Les Aventures des Pocket Dragons</i>)	Canada/États-Unis/ Australie	1996-1997	52
<i>Tabaluga</i>	Allemagne/Australie	1997-2004	24
<i>Through the Dragons' Eyes</i>	Grande-Bretagne	1989	10
<i>Wakfu</i>	France	2008-2017	70
<i>Xcalibur</i>	France/Canada	2001-2002	40

Tableau 1. Récapitulatif des séries étudiées

2. Lire à ce sujet les recommandations du Conseil supérieur de l'audiovisuel concernant la protection des enfants devant l'écran, en ligne : [<https://www.csa.fr/Protéger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/Les-enfants-et-les-ecrans-les-conseils-du-CSA>], consulté en octobre 2019, ou le rapport Krieger de 2002 sur la violence à la télévision et son impact sur le jeune public, en ligne [<https://www.ladocumentationfrancaise.fr/var/storage/rapports-publics/024000584.pdf>], consulté en octobre 2019.

Ces séries (Tableau 1) présentent toutes un dragon comme personnage principal ou récurrent et se déroulent dans un contexte historique médiéval ou relevant du genre de la *medieval fantasy*. Ainsi, les caractéristiques physiques, fonctionnelles et narratives des dragons des séries seront comparées à celles des dragons médiévaux et l'analyse développera trois points : la reprise des éléments médiévaux, le nouveau statut du dragon télévisé et les valeurs inédites qui lui sont conférées.

Un dragon ancré dans le Moyen Âge

Ces séries se déroulent dans un contexte clairement médiéval, qu'il s'agisse du Moyen Âge historique ou littéraire. La plupart appartiennent au genre de la *medieval fantasy*, présentant toutes les caractéristiques de l'époque médiévale dans un monde imaginaire. Trois séries sont des uchronies, histoires alternatives du Moyen Âge historique tel que nous le connaissons. Ainsi, *Dragons* et *Noggin the Nog* réécrivent l'époque des Vikings en y ajoutant des dragons, et *Jane and the Dragon* se déroule à la cour d'un royaume fictif de l'Angleterre médiévale. *Chasseurs de dragons* est une série de science-fiction se déroulant dans un futur lointain mais où la société a un fonctionnement très médiéval. Enfin, *Sacrés dragons* et *Xcalibur* s'appuient sur la légende arthurienne. Toutefois, certaines séries présentent de nombreux anachronismes, tels qu'un taxi, les Jeux olympiques, une radio ou une soucoupe volante, mais acceptables dans une fiction pour les enfants. Le Moyen Âge historique est fortement présent à travers les châteaux forts, les tournois, les chevaliers et les princesses, ainsi que par une fidélité (parfois relative) aux mœurs de l'époque, qu'il s'agisse du principe de la féodalité ou des us et coutumes de la noblesse et du peuple. Le Moyen Âge littéraire n'est pas en reste puisque les séries comptent leur lot d'enchanteurs, de sorciers, de potions magiques et de créatures merveilleuses comme la licorne, le géant, le gnome, et, bien sûr, le dragon.

Celui-ci est d'ailleurs assez uniforme si l'on compare les treize séries du corpus. Ainsi, les dragons ont tous un corps couvert d'écailles avec une queue et un museau ressemblant à celui du crocodile. Une très grande majorité ont des ailes et crachent du feu ou une autre substance agressive, comme de l'acide, du gaz inflammable ou de la glace. Ces caractéristiques sont un héritage direct des divers dragons façonnés par la littérature et le folklore médiévaux, plus précisément de la fin du Moyen Âge où la représentation du dragon s'harmonise peu à peu sur le modèle des dragons de l'Apocalypse³. Les dragons modernes en héritent leur aspect reptilien et leurs ailes de chauve-souris, et reprennent même

3. J. BALTRUŠAITIS, *Le Moyen Âge fantastique. Antiquités et exotismes dans l'art gothique*, Paris, 1981 ; J.-M. PRIVAT, *Dragons, entre sciences et fictions*, Paris, 2006.

des caractéristiques de dragons médiévaux qui paraissent plus rares. Ainsi, certains spécimens dans *Dragons*, *Jane and the Dragon* et *Noggin the Nog* gardent un trésor, à l'instar du dragon de *Beowulf*⁴. Enfin, si les dragons médiévaux se repaissent d'enfants et de vierges, seul un petit nombre de dragons contemporains cherche à manger les humains, comme le dragon ennemi des héros du *Sourire du dragon*, ce qui est aisément compréhensible au regard du jeune public.

Enfin, ces dragons sont parfois décrits de manière précise et leur fonctionnement physiologique expliqué de façon minutieuse, ce qui rappelle les nombreux bestiaires médiévaux décrivant le dragon. Ainsi, les héros de *Chasseurs de dragons* et *Dragons* possèdent des ouvrages encyclopédiques recensant les nombreuses espèces de dragons, avec leurs caractéristiques propres. Des sites internet créés par des fans les cataloguent également afin de permettre au public de maîtriser l'univers dragonsque de ces séries⁵. D'autres expliquent l'origine du dragon : créé par la magie dans *Le Sourire du dragon* et *Xcalibur*, évolution du dinosaure dans *Jane and the Dragon*, membre d'une civilisation détruite dans *Wakfu*. Cette explication permet à la fois de justifier la présence de cette créature imaginaire dans ces œuvres et de l'ancrer dans un cadre défini où sa place est incontestable. Enfin, certains poussent la précision jusqu'à analyser les fonctions physiologiques du dragon : dans *Les Aventures des Pocket Dragons*, il est expliqué que le dragon Sparkles peut voler en gonflant son ventre d'air ; dans *Jane and the Dragon*, le dragon explique à la jeune fille comment il peut cracher du feu, pourquoi ses écailles le démangent, etc. Par conséquent, les attributs de ces dragons télévisés sont directement hérités de leurs prédécesseurs médiévaux, même si certaines prises de liberté, plutôt concevables pour un programme jeunesse, leur donnent une touche de modernité.

Dragon ami, dragon héros

Toutefois, la modernité du dragon télévisée s'exprime principalement par son statut narratif. S'il est, dans les textes médiévaux, l'ennemi à vaincre, combattu par les chevaliers et les saints, dans les séries jeunesse, il n'est que très rarement considéré comme un ennemi. Au contraire, le dragon devient un ami, voire le meilleur ami du ou des héros. Cet adoucissement semble être la conséquence logique d'une société qui expose toujours davantage le spectateur aux violences humaines et où le dragon fait désormais pâle

4. Cette référence s'explique très certainement par l'influence de J. R. R. Tolkien sur la représentation contemporaine du dragon, lui-même s'étant largement inspiré de *Beowulf* pour la création, entre autres, du dragon Smaug dans *Le Hobbit*.

5. Par exemple, un site anglophone recense les différentes classes de la série *Dragons*, en ligne [[https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/Dragon_Classes_\(Franchise\)](https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/Dragon_Classes_(Franchise))], consulté en mars 2019.

figure⁶. Ainsi, dans *Dragons*, Harold comprend que ceux-ci ne sont pas que des bêtes féroces, mais peuvent devenir des amis fidèles, comme Krokmu, le redoutable Furie Nocturne dont le héros ne se séparera plus. Il en est de même pour les dragons Cassie et Ord, amis d'Emmy et Max dans *Dragon Tales*, pour Dragon et Jane dans la série éponyme, pour le dragon de *Patates et Dragons* et la princesse Mélody, pour Gorwen et les enfants Amanda, Jenny et Scott dans *Through the Dragon's Eyes* ou pour Wip et Djana dans *Xcalibur*. Dans la série *Noggin the Nog*, le roi viking doit sauver un peuple d'un immense dragon, mais il se rend vite compte que ce dragon est très gentil et tous deux se lient finalement d'amitié.

Puisque le dragon devient ami, sa représentation doit être polie puisque l'aspect physique du dragon médiéval, sombre et menaçant⁷, ne convient pas à son nouveau rôle. Par conséquent, les dragons contemporains sont généralement de couleur vive : bleu et rose pour Ord et Cassie, vert pomme pour les Pocket Dragons ou sapin pour Tabaluga et Gorwen, bleu pâle pour Grolliffe, bleu et blanc pour Adamai. Ils sont également assez petits, pour les rendre plus mignons, à l'image des Pocket Dragons. Ceux-ci sont d'ailleurs assez inoffensifs : ils ont des ailes, mais ne peuvent pas s'en servir et leur ami dragon Sparkles ne crache que des paillettes. On peut noter que dans *Sacrés dragons* et *Patates et dragons*, les dragons aiment taquiner leurs voisins humains, mais ceux-ci sont loin d'être innocents : Sire Geoffroid de Bouillant cherche constamment à prendre le trône du roi Chalumeau et le roi Hugo III déteste tout ce qui le contrarie, comme le dragon. De manière générale, ces dragons n'ont pas de comportement violent, sauf quand il s'agit de défendre leurs amis, humains ou dragons, et seuls les méchants de l'histoire en pâtissent, comme le sorcier Charn dans *Through the Dragon's Eyes*, Nox le fou dans *Wakfu* ou le traître Johann dans *Dragons*.

Cette transformation du dragon méchant en dragon gentil va même plus loin lorsqu'il devient lui-même héros. Il n'est alors plus un animal, mais un personnage à part entière. Dans le corpus étudié, six séries présentent le dragon comme héros de l'histoire, qu'il partage ou non cette place avec un humain : *Sacrés dragons*, *Dragon Tales*, *Les Aventures des*

6. D. DE PALMAS JAUZE, *La Dragon Fantasy. Étude structurelle d'un sous-genre de la Fantasy*, Paris, 2018, p. 3 : « La société moderne, qui consomme l'horreur, a modifié l'idée du monstre. Les faits divers quotidiens et les films exposent crûment des faits sordides, des crimes et des assassins, des créatures sanguinaires, des bêtes et des personnages bien plus monstrueux que le dragon. »

7. Par exemple le dragon de *Beowulf*, v. 2689-2692, éd. A. CRÉPIN, Paris, 2007, p. 208-209 : « l'affreux dragon de feu, songeant à la revanche, / se précipita sur le héros dès qu'il put, / implacable masse de feu, il lui enserra tout le cou / de ses crocs acérés. » Voir aussi G. DUCHET-SUCHAUX et M. PASTOUREAU, *Le Bestiaire médiéval...*, p. 62-63, et D. BUSCHINGER et W. SPIEWOK éd., *Le Dragon dans la culture médiévale...*

Pocket dragons, Patates et Dragons, Tabaluga et Wakfu. Ce changement de focalisation implique un processus d'anthropomorphisation de la créature afin de lui donner davantage de profondeur narrative. Ainsi, les dragons sont de plus en plus humanisés, tant d'un point de vue comportemental que sentimental. D'ailleurs, les dragons les plus humains apparaissent à partir des années 1990, notamment avec *Dragon Tales*, et ils représentent la majorité des dragons des années 2000-2010, démontrant l'intérêt grandissant pour un dragon plus humain qu'animal.

Tout d'abord, sur treize séries, neuf dragons se tiennent sur leurs deux pattes arrière, passant du statut d'animal à celui d'humain et rompant avec une tradition de dragons à quatre pattes. Ces mêmes dragons sur deux pattes sont doués de parole, sauf les créatures de *Dragons* et de *Chasseurs de dragons* qui ne parlent pas, ce qui semble logique puisqu'ils sont considérés comme des animaux. Le dragon de *Patates et dragons* émet seulement des grognements, mais il a un comportement très humain, se plaisant à énerver le roi Hugo III pour permettre à son amie la princesse Mélody, dont la main sera offerte au chevalier qui le vaincra, de vivre son amour avec Riri le bouffon.

Mais ces dragons éprouvent surtout des sentiments très humains, notamment les dragons-héros : les Pocket Dragons et celui de *Jane and the Dragon* ressentent ainsi joie, tristesse, colère, jalousie, souffrance, etc., mais les autres dragons ne sont pas en reste et peuvent avoir parfois des réactions profondément humaines. Ainsi, Grolliffe, le dragon de *Noggin the Nog*, après avoir dormi mille ans, cherche des personnes pour discuter, mais il est très triste d'apprendre que les habitants du royaume le fuient de peur, et Adamai est vexé lorsque son frère jumeau humain le délaisse au profit de ses amis. Mais c'est dans *Sacrés dragons* que les dragons manifestent la plus grande variété de tempéraments humains : Sire Lancedealeu est un opportuniste fainéant, Sire Brûleval est un monsieur-je-sais-tout, Sire Braise est un coquet efféminé et Sire Bouchenfeu est ingénieux, mais maladroit. Enfin, il est intéressant de noter que dans le premier épisode de *Dragon Tales*, les jeunes dragons Cassie et Ord, rencontrant des enfants pour la première fois, ont peur que ceux-ci ne les mordent. L'humanisation du dragon est ici portée à son paroxysme puisque les rôles entre humains et dragons sont inversés.

Une fois le dragon humanisé et érigé en héros de l'histoire, l'enfant téléspectateur peut plus facilement s'identifier à lui, à la manière des autres séries pour la jeunesse⁸. Ce processus d'identification est d'abord déclenché par le fait que le dragon a souvent le même statut que son public : c'est un enfant ou un adolescent qui doit apprendre à grandir. Les deux dragons

8. Lire à ce sujet M.-C. VINSON, « Le héros et son lecteur : quelques remarques sur l'identification », *Pratiques. Linguistique, littérature, didactique*, 47 (1985), p. 104-111.

héros de *Dragon Tales* vont à l'école des dragons ; les Pocket Dragons sont tout petits, et chacun essaie de trouver sa place dans le groupe ; Tabaluga est un jeune dragon, dernier de son espèce, qui doit grandir sans parents. Cette identification est renforcée par les noms que portent les dragons, qui permettent de les connaître davantage. Si très peu de dragons portent des noms dans les récités médiévaux et les contes⁹, c'est parce qu'ils représentent une force maléfique, émanation voire incarnation du diable, il n'y a donc pas d'identification possible. Hormis *Sacrés dragons* où les noms sont directement inspirés de la légende arthurienne (Sire Lancedeleau, Merle l'enchanteresse, etc.), les dragons portent des noms inédits (Ord, Zoom-Zoom, Pocki, Grolliffe, Tabaluga, Gorwen, Adamai, Wip), ou connus (Hector, Tempête, Prout), ce qui permet de se sentir plus proche d'eux.

Mais au-delà de l'identification à l'enfant, certaines séries offrent une deuxième lecture pour un public adulte grâce à des références culturelles ou un humour particulier. Par exemple, *Xcalibur* et *Sacrés dragons* rappellent les romans arthuriens avec des motifs comme la forêt de Brocéliande, l'épée cachée dans le lac, le roi Arthur, bien connus du public adulte, la seconde série étant une réécriture parodique où les éléments sont détournés : le royaume d'Excalibrûle, le château de Camelote, la Table carrée, etc. De même, si Grolliffe, le dragon que rencontre *Noggin the Nog*, semble calqué sur celui de *Beowulf*, il précise lui-même qu'il ne garde pas son propre trésor, mais qu'il est trésorier honoraire de la Société Amicale des Dragons. Certaines séries comptent des références à des œuvres modernes et des jeux de mots dans les titres d'épisodes, comme *Sacrés dragons* avec « The Quest for the Holy Quail » (« La quête de la sainte Caille ») ou « Three Dragons and a Baby » (« Trois dragons et un couffin »), *Pocket Dragons* avec « Gnome Alone » (référence au film *Home Alone*, en français *Maman, j'ai raté l'avion !*), « A Harp Day's Night » (référence à la chanson des Beatles « A Hard Day's Night ») ou « Mortal Wombat » (référence au jeu vidéo *Mortal Kombat*), ou *Patates et dragons* avec « Lutin vaut mieux que 2 tuent le roi », « Certains l'aiment pas... trop chaud », « Laisse les dragondoles à Venise », etc.

De fait, si les plus jeunes s'identifient sans nul doute aux dragons de ces séries, qu'ils soient amis ou héros, ces séries redéfinissent le statut du dragon comme personnage culturel. Il n'est plus l'ennemi à vaincre et, grâce aux différents niveaux de lecture, il touche à la fois petits et grands par le biais de l'identification ou de l'humour.

9. C. ROSE, *Giants, Monsters and Dragons. An Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth*, New York, 2000, p. 104-105.

La nécessité d'un nouveau dragon

Mais au-delà de la réévaluation du statut du dragon contemporain, il semble nécessaire de redéfinir les valeurs qui lui sont attribuées. Le dragon apparaît, du moins à la fin du Moyen Âge, comme une incarnation diabolique, représentant du chaos préchrétien et de la sauvagerie du monde non civilisé. Vaincu par le chevalier ou la vierge, il sert un prosélytisme à peine dissimulé et n'est que le faire-valoir d'un monde occidental, féodal et chrétien, sublimé dans la littérature¹⁰. Bien évidemment, cette représentation polarisée ne peut décentement trouver sa place dans notre monde contemporain où le multiculturalisme et la diversité des opinions et croyances sont loués et où la tolérance est constamment prônée.

Qui plus est, depuis le milieu du XX^e siècle, le développement de la pédopsychiatrie met l'enfant au centre de nouveaux questionnements et avance la nécessité de considérer les enfants comme une catégorie sociale à part entière, avec ses propres besoins¹¹. Compte tenu de ces considérations et dans une volonté grandissante de protéger les enfants, les œuvres qui leur sont adressées sont progressivement adoucies pour supprimer violence et malveillance. À l'instar de son apparence physique édulcorée, les valeurs du dragon changent peu à peu afin de correspondre aux attentes des parents et des psychologues. Ainsi, le dragon diabolique devient pédagogue, tolérant et bienveillant. Si certains trouveront que le dragon s'abêtit en perdant son rôle d'opposant¹², il faut davantage considérer cette évolution comme une adaptation logique au public et à l'époque.

Cela ne veut pas pour autant dire qu'il n'y a pas de méchants dans ces séries, mais ces méchants sont, la plupart du temps, des humains. Les rôles traditionnels tels que montrés dans les récits médiévaux et folkloriques sont ainsi complètement inversés. De plus, ces humains sont présentés comme des êtres profondément immoraux, voire vicieux, allant encore plus loin que le dragon médiéval dans la méchanceté. Le Comte Geoffroid de Bouillant dans *Sacrés Dragons* est prêt à tous les coups les plus bas pour s'emparer du château de Camelote ; les sorciers Shmahz, Charn et Kwodahn dans *Les Aventures des Pocket Dragons, Through the Dragon's*

10. G. DUCHET-SUCHAUX et M. PASTOUREAU, *Le Bestiaire médiéval...*, p. 62-63 : « Le christianisme médiéval est obsédé par le dragon : il incarne toutes les forces du Mal, menace les hommes pécheurs, sert d'attribut à Satan et aux ennemis de Dieu. » Selon F. DUBOST, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale, XI^e-XIII^e siècles : l'autre, l'ailleurs, l'autrefois*, Paris, 1991, p. 455, le dragon médiéval représente également « le conflit entre un autrefois archaïque, sauvage, violent, souvent assimilé aux contre-valeurs démoniaques et un présent porteur des valeurs positives de la civilisation féodale et chrétienne ».

11. Voir par exemple la Société canadienne de pédiatrie, « Les enfants et les médias », *Paediatrics & Child Health*, 4 (1999), p. 357-362 (p. 358).

12. D. DE PALMAS JAUZE, *La Dragon Fantasy...*, p. 10.

Eyes et *Xcalibur* cherchent à s'emparer du pouvoir et à faire régner les ténèbres sur le monde ; et les héros de *Wakfu* devront battre Nox puis Qilby, deux êtres que l'intelligence et le savoir ont rendu fous. Finalement, la seule série où le dragon demeure méchant est *Le Sourire du dragon*, ce qui peut s'expliquer par le fait que cette série date des années 1980 et qu'elle s'inspire du jeu *Donjons et Dragons*, où ces derniers sont cantonnés à ces rôles. Ainsi le schéma gentil-méchant est toujours respecté dans les séries contemporaines, mais le dragon et l'homme ont échangé leurs rôles.

Le dragon devient d'abord un professeur, répondant aux inquiétudes des parents de voir leur progéniture passer plus de temps devant la télévision qu'à faire leurs devoirs, permettant à l'enfant d'apprendre tout en s'amusant, à l'instar de *I, rue Sésame* ou *Le Bus magique*¹³. Dans *Dragon Tales*, Emmy et Max croisent souvent la route du vieux dragon professeur Quetzal, qui les aide à réussir leurs différentes missions grâce à ses conseils, et les dragons portent tous un badge qui brille dès qu'ils réussissent à surmonter une difficulté. Dragons et enfants apprennent ainsi à vaincre leurs peurs, à accepter leurs frustrations ou à exprimer leurs sentiments. Sur la page des FAQ de la série, il est d'ailleurs précisé que celle-ci a pour but éducatif d'encourager les enfants à relever des défis et à comprendre que l'échec fait partie de l'apprentissage¹⁴. Dans *Jane and the Dragon*, l'apprentie chevalière commet des erreurs et éprouve de nombreux doutes mais, grâce à Dragon, elle parvient à les surmonter et apprend à mieux se connaître. *Through the Dragon's Eyes* est le programme le plus éducatif car il met constamment l'accent sur l'importance de la lecture. Trois enfants sont transportés dans le royaume de Pelamar où ils doivent reconstituer la Pierre de Vie grâce au Livre du Veetacore, mais plus aucun Pelamot ne sait lire. Grâce au dragon Gorwen qui les guide, les enfants peuvent sauver le royaume par la lecture, et les jeunes téléspectateurs profitent également de la leçon car les textes apparaissent à l'écran assez longtemps pour que chacun puisse les lire. De plus, à chaque épisode, une chanson insiste sur des mots importants, des synonymes ou des mots qui riment, et les mots plus rares sont expliqués.

L'atmosphère des cours de récréation est également souvent reconstituée, ce qui met l'accent sur les premières sociabilisations de l'enfant. Par exemple, les jeunes Pocket Dragons doivent apprendre à vivre et travailler ensemble pour résoudre des problèmes, et chacun trouve

13. *I, rue Sésame* et *Le Bus magique* sont des séries télévisées américaines, la première produite depuis la fin des années 1960 avec des marionnettes et à visée pédagogique, et la deuxième, sous format dessiné dans les années 1990, suivait la classe d'une institutrice originale qui emmenait ses élèves dans un bus magique afin d'apprendre en s'amusant.

14. *Dragon Tales*, FAQs for parents, en ligne [https://web.archive.org/web/20141213070558/http://pbskids.sproutonline.me/dragontales/parentsteachers/faq_parent.html (archive), consulté en mars 2019.

peu à peu sa place dans le groupe, non sans quelques désaccords : le chef, l'inventrice, le sportif, le cérébral, l'endormi, et le bébé de la bande. Mais si chacun a son rôle à jouer, cela ne veut pas dire que l'on reste enfermé dans un rôle particulier.

Cela veut également dire que les séries mettent en scène un dragon plein de tolérance qui accepte tout le monde, peu important l'origine et le caractère de chacun, comme en témoigne la diversité des personnages des séries étudiées : les enfants de *Dragon Tales* sont d'origine hispanique, l'un des héros de *Chasseurs de dragons*, Lian-Chu, est asiatique, le jeune Tabaluga et le dragon de *Jane and the Dragon* sont orphelins, et Djana et Harold ont perdu leur mère. Certains dragons sont petits et chétifs, comme l'écuyer Feufollet dans *Sacrés dragons*, Tabaluga et les Pocket Dragons, mais ceux-ci sont souvent les plus ingénieux. Enfin, dans *Sacrés Dragons*, il est sous-entendu que le chevalier Sire Braise est homosexuel, mais pour cette raison, plusieurs épisodes ont été coupés par la télévision américaine...

L'idée générale qui ressort de ces séries est qu'il faut aller au-delà des apparences et accepter l'autre, avec ses qualités, ses défauts et surtout ses différences. C'est le propos de *Dragons*, où le jeune Harold doit renverser une tradition centenaire de chasse aux dragons. Le roi Noggin montre à son peuple que le dragon Grolliffe est bienveillant, et ceux-ci finissent par lui chanter une berceuse pour l'aider à s'endormir. À la cour de *Jane and the Dragon*, si certains n'aiment pas Dragon, ils finissent par comprendre qu'il est leur ami. Enfin, grâce à ses camarades, Tabaluga reçoit de nombreuses leçons de vie sur l'acceptation de soi et des autres, comme le fait de ne pas juger quelqu'un à la première impression.

Si le dragon apprend la tolérance aux personnages qui l'entourent de même qu'au public qui le regarde, il va parfois plus loin en allant jusqu'à défendre les vulnérables, les opprimés et ceux qui souffrent de discriminations. Succédant à un dragon médiéval cruel attaquant les plus faibles, le revirement semble total et la rupture avec les origines irréversible. Et pourtant, c'est grâce à ce passé que le dragon télévisé sert son nouveau propos : il a été tellement décrit comme une créature malveillante, ce qui peut sembler parfaitement injuste, que personne ne veut croire qu'il est bon¹⁵. Souffrant de ces préjugés, il doit lutter plus que n'importe qui pour montrer sa bonne foi et se faire accepter, tel le pauvre Grolliffe à la recherche d'amis.

Le dragon contemporain est alors toujours un combattant, mais pas pour la même cause ni avec les mêmes armes. Il est devenu le porte-bannière

15. Ce phénomène se produit également aujourd'hui à propos du loup, comme en témoignent la série de livres *Mini-Loup*, par Philippe Matter, adaptée pour la télévision, ou la série *Loup*, actuellement diffusée sur TF1. Voir aussi M. PASTOUREAU, *Le Loup. Une histoire culturelle*, Paris, 2018, notamment le dernier chapitre, « Le loup aujourd'hui ».

des plus faibles et combat discriminations et injustices en faisant preuve de compréhension, de tolérance et de gentillesse. C'est ainsi que, grâce à son dragon Krokmuou, Harold, frêle adolescent, réussit à prendre confiance en lui malgré les moqueries de ses camarades. Et qui de mieux que les petits Pocket Dragons pour montrer que, même si l'on est petit et qu'on ne crache pas de feu, on peut combattre des monstres comme l'infâme Grackul ? Le dragon Gorwen protège également les trois enfants de *Through the Dragon's Eyes* pendant qu'ils essaient de sauver son monde, et Tabaluga protège tous ses petits amis de la menace de ses ennemis Arktos et Humsin. Le dragon de *Patates et Dragons* est très protecteur envers la jeune princesse Mélody, et il fait de son mieux pour repousser les prétendants de la princesse, puisqu'il sait que cette dernière et le bouffon Riri s'aiment en secret.

En laissant la princesse aimer l'homme qu'elle choisit, ce dragon révèle une autre facette inédite de la créature : il est défenseur des femmes, et les met sur un pied d'égalité avec les autres personnages. Si la représentation médiévale et folklorique du dragon mangeur de vierges et de princesses semble ici bien loin, ce nouveau dragon féministe n'est pas sans rappeler les dragons médiévaux vaincus par des femmes, telles la Vierge Marie, Marguerite, Victoire ou Perpétue, qui leur permettent d'accéder à la sainteté¹⁶. En effet, dans les séries, de nombreux personnages féminins accèdent à un statut supérieur ou à une certaine reconnaissance grâce à leur rencontre avec un dragon, même si celle-ci ne se clôt plus par une dracoonie.

De fait, la grande majorité des séries étudiées compte des héroïnes, humaines et dragonnes, et nombre de ces personnages cassent les stéréotypes de genre : dans *Dragons*, Astrid est plus courageuse qu'Harold ; ce sont surtout Amanda et Jenny qui résolvent le mystère du Veetacore dans *Through the Dragon's Eyes* ; et Scribouille, la Pocket Dragon inventrice, se partage le *leadership* du groupe avec Filbert. Ces personnages féminins sont parfois des guerrières, rompant davantage avec l'image folklorique de la princesse menacée par le dragon et secourue par le chevalier¹⁷. Jane est aussi bonne écuyère que son rival Gunther, et le surpasse même à plusieurs reprises ; dans un épisode dont le titre est une référence à la série *Xéna, la*

16. Sainte Marguerite, refusant d'épouser le préfet d'Antioche, est jetée en prison où elle vainc un dragon ; sainte Victoire refuse également d'épouser un notable romain et part en exil où elle libère une ville du joug d'un dragon en l'obligeant à partir ; sainte Perpétue vainc un dragon en marchant sur sa tête. Voir JACQUES DE VORAGINE, *La Légende dorée*, éd. T. DE WYZEWA, Paris, 1998, p. 334-337 et 379-681 ; ALDHELM, *The Poetic Works*, éd. M. LAPIDGE et J. L. ROSIER, Cambridge, 2009, p. 155-157 ; ALDHELM, *The Prose Works*, éd. M. HERREN et M. LAPIDGE, Cambridge, 2009, p. 119-121 ; R. GODDING, « De Perpétue à Caluppan : les premières apparitions du dragon dans l'hagiographie » dans J.-M. PRIVAT éd., *Dans la gueule du dragon. Histoire, ethnologie, littérature*, Sarreguemines, 2000, p. 145-157.

17. Il s'agit d'ailleurs du conte-type 300, « The Dragon-Slayer », dans la classification Aarne-Thompson-Uther.

guerrière (« Binky, Warrior Princess »), la petite Pocki des Pocket Dragons réussit à sauver tous ses amis qui pensaient qu'elle était trop petite ; Djana, la princesse guerrière d'*Xcalibur*, va débarrasser le royaume du sorcier Kwodahn grâce à l'épée magique et à l'aide de Tara, une guerrière du Peuple de la Mer, alors que le jeune roi est protégé par la reine mère : la fonction guerrière et protectrice est ici occupée par des femmes.

Les femmes deviennent ainsi maîtresses de leur destin et de celui des autres personnages, et le dragon est le garant ou l'instrument de cette liberté : la princesse de *Patates et dragons* peut conserver son indépendance amoureuse grâce à la férocité du dragon ; de la même manière, Gwizdo et Lian-Chu de *Chasseurs de dragons* découvrent que le chasseur de dragons le plus renommé de la région n'est autre que Zoria, la fille aînée de Jeanneline l'aubergiste. Qu'elles le chassent, le domptent ou se lient d'amitié avec lui, ces femmes acquièrent, grâce à leur relation au dragon, un statut social et narratif privilégié, ce qui les érige en personnages-clés, voire en modèles pour les téléspectateurs. Sachant que les enfants tendent à reproduire les schémas sociétaux qu'ils voient dans les livres ou à la télévision¹⁸, cette tendance féministe dans la représentation du dragon n'est que le reflet de l'évolution de notre société qui voit la nécessité de gommer, dès le plus jeune âge, les inégalités entre les classes comme entre les sexes.

Si le dragon est une créature nécessaire à toute époque¹⁹, celui des séries télévisées pour la jeunesse semble donc bien loin de son ancêtre médiéval et folklorique. Les repères historiques sont floutés, les éléments médiévaux détournés, et le dragon apparaît sous un jour totalement nouveau. Il se colore et s'édulcore pour devenir sympathique aux yeux des jeunes téléspectateurs, il monte sur le devant de la scène, il est le héros de ses propres aventures et acquiert des traits humains pour que l'on puisse s'identifier à lui. Mais c'est sa nature même qui subit les plus profonds changements. Si le dragon du Moyen Âge est un moyen pour les princes et les chevaliers d'obtenir gloire, richesse et amour par leurs faits d'armes, le dragon contemporain fait la part belle à la mixité sociale. Il met en avant les plus petits, les plus faibles, les orphelins, les enfants, les femmes qui, grâce à leur empathie, leur bienveillance et leur courage (qui équivaut largement à celui des chevaliers médiévaux), gagnent surtout la reconnaissance de leurs semblables, ouvrant la voie à un monde plus tolérant et plus compréhensif.

18. Compte tenu de la critique grandissante de la présence des écrans chez les enfants, un grand nombre d'articles et d'ouvrages traitent du sujet, par ex. S. TISSERON, « Les effets de la télévision sur les jeunes enfants : prévention de la violence par le "Jeu des trois figures" », *Devenir*, 22/1 (2010), p. 73-93, ou M. DESMURGET, *La Fabrique du crétin digital. Les dangers des écrans pour nos enfants*, Paris, 2019.

19. J. L. BORGES, *Le Livre des êtres imaginaires*, Paris, 1987, p. 11.

Pourtant, loin de procéder à une rupture nette et inaltérable avec ses origines médiévales, le dragon des séries télévisées pour la jeunesse utilise plutôt les traits qui ont fait de lui une créature culturelle au Moyen Âge pour se transformer, pour évoluer. Ainsi, le dragon n'est pas à dissocier de l'époque et de la culture qui l'utilise : il vit avec elle, il évolue avec elle, et lorsque celle-ci prend des directions inédites et redéfinit le rapport à l'autre, le dragon suit tout simplement cette tendance et s'adapte pour être au plus près de ceux qui le façonnent et le réinventent.

Lucie Herbreteau – CIRPaLL, Université d'Angers ; LEMIC, Université catholique de l'Ouest

Ami, ennemi, héros. Redéfinir le dragon médiéval pour les séries jeunesse

Cet article étudie l'adaptation de la figure médiévale du dragon dans les séries télévisées pour la jeunesse. Reposant sur un corpus de treize séries diffusées entre 1959 et 2018, et intégrant un ou des dragons dans un monde médiéval ou médiévalisant, cette analyse se développe sur trois axes : la reprise d'éléments médiévaux comme le contexte et les personnages, l'évolution du statut du dragon passant d'ennemi à ami, voire héros, et la nécessité d'octroyer de nouvelles valeurs au dragon contemporain qui s'adapte ainsi à son nouveau public. L'objectif est de redéfinir le dragon des séries télévisées pour la jeunesse au regard de son ancêtre et influence principale : le dragon médiéval.

dragon, médiévalisme, séries télévisées, télévision.

Friend, Enemy, Hero. Redefining the Medieval Dragon in Children's TV Series

This article studies how the medieval figure of the dragon is adapted in children's TV series. Drawing on a corpus of thirteen series broadcast between 1959 and 2018 that included one or several dragons in a medieval or medieval-like world, this analysis considers three main aspects: the repetition of medieval elements such as context and characters, the evolution of the dragon's status from enemy to friend—or even hero—and the need to grant a new meaning to the contemporary dragon who thus becomes adapted to its new audiences. The aim is to redefine the dragon in children's TV series compared to its ancestor and main influence: the medieval dragon.

dragon, medievalism, television, TV series.

