

## ***Giftwish, ou L'épée magique, un joyau méconnu à (re)découvrir !***

par Laurent FEMENIAS, août 2020  
(mise à jour décembre 2022)\*

À l'âge de douze ou treize ans, deux livres, découverts par hasard, ont marqué mon rapport à la littérature jusqu'à ce jour. Le premier était un exemplaire en « livre de poche » de *Bilbo le Hobbit*, de JRR Tolkien, dont la couverture m'avait tapé dans l'œil (elle était pourtant assez banale, voire laide comparée aux couvertures que l'on trouve aujourd'hui !). Le second était *L'épée magique*, tome 1, de Graham Dunstan Martin, publié chez Casterman dans la collection « L'ami de poche ».

Bien entendu, la découverte de Tolkien m'a conduit à me pencher, avec passion, sur le reste de son œuvre, immense, commentée dans le monde entier, très justement vénérée par des millions de lecteurs. Encore aujourd'hui, il demeure, et de loin, mon auteur préféré !

Mais c'est au second que je voudrais rendre hommage aujourd'hui avec cet article, car sa notoriété est incomparable. Ce petit livre, que j'ai lu adolescent, que j'ai aimé, qui a contribué à me faire apprécier la *Fantasy*, presque personne ne le connaît en France. Et je trouve cela autant injuste qu'absurde. Car pour l'avoir relu un certain nombre de fois depuis, je suis persuadé qu'il s'agit d'un petit bijou, d'un joyau méconnu, que j'aimerais aider à mon modeste niveau à sortir de l'ombre. Je me propose donc de le présenter ici au lecteur curieux, en expliquant tout le bien que je pense de cet ouvrage. Si, ne serait-ce qu'une personne se disait, après la lecture de ces quelques pages qu'elle voulait se pencher sur ce roman, mon travail serait amplement justifié.

### **L'auteur**

Graham Dunstan Martin, décédé en 2021 et à qui cet article est dédié, était lui-même un auteur assez méconnu, en France tout du moins. Il avait pourtant des liens étroits avec notre pays. Né à Leeds, en Grande-Bretagne, en 1932, il revendiquait avec force ses origines celtes (de Cornouailles par son père, et d'Écosse par sa mère). Il a publié quelques ouvrages de *Fantasy*, de science-fiction, mais aussi des essais (une bibliographie se trouve en annexe). Il a enseigné la littérature française à l'Université d'Edinburgh, a traduit des auteurs français (dont Paul Valéry, Louise Labbé ou Jules Laforgue). Il était également philologue, diplômé de l'Université d'Oxford, là où enseignait justement Tolkien, que par ailleurs il admirait.

Si Tolkien n'est, à de rares exceptions près, pas un auteur pour enfants<sup>1</sup>, Graham Dunstan Martin a développé pour sa part une vision de la *Fantasy* écrite spécifiquement pour toucher le jeune public qu'il exprimera notamment dans son chef d'œuvre *Giftwish* :

*« Fantasy is essential to the child's imagination, for it reflects and expands the mind. Those who have not imagined the impossible cannot begin to understand the real, or even to perceive it as it is. »<sup>2</sup>*

\* Un article paru à l'origine à l'adresse suivante : <http://laurent.femenias.free.fr/livres/giftwish.pdf>. Pour me contacter : [laurentfemenias@free.fr](mailto:laurentfemenias@free.fr)

1 Voir ma chronique intitulée « JRR Tolkien : un auteur pour enfants ? », [http://laurent.femenias.free.fr/livres/chronique\\_tolkien.php](http://laurent.femenias.free.fr/livres/chronique_tolkien.php)

2 Présentation de *Giftwish* par l'auteur, Swallow books, 1988.

(« La *Fantasy* est essentielle à l'imagination de l'enfant, car elle reflète et élargit l'esprit. Ceux qui n'ont pas imaginé l'impossible ne peuvent pas commencer à comprendre le réel, ni même à le percevoir tel qu'il est. » (trad. LF))

## La dilogie de « *Feydom* »

*Giftwish*, écrit en 1978 et publié en 1980 (George Allen & Unwin), et sa suite *Catchfire*, publiée en 1981 (même éditeur), sont ses deux premiers romans. L'auteur explique qu'il a essayé à travers *Giftwish* de créer un livre qu'il aurait aimé lire lorsqu'il était adolescent. Les deux romans forment ce qui est parfois appelé la dilogie de « *Feydom* », du nom du royaume d'où est originaire le jeune héros, Ewan (Yann, dans la version française).

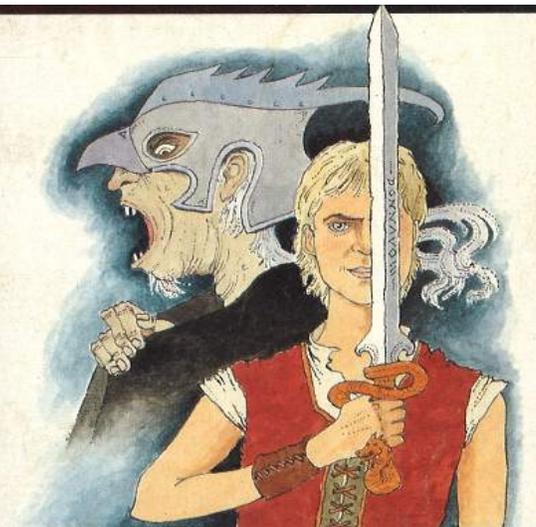
Seul le premier livre, *Giftwish*, a été traduit en français. Il fut publié en deux volumes, sous le titre *L'épée magique*, dans la collection « L'ami de poche » des éditions Casterman, en 1981 (n° 30 et 31). C'est donc dans cette édition, traduite par France Sharratt, et joliment illustrée par Dominique Le Nouaille, que j'ai découvert cette histoire.

La disparition de la collection « L'ami de poche » dès 1984 entraîna malheureusement ce titre dans l'oubli, en France du moins. À ce jour, *Giftwish* ne peut se trouver dans notre langue que d'occasion (les deux volumes de *L'épée magique* donc). Et si vous voulez lire la suite, il faudra le faire dans la langue de Shakespeare (ou de Tolkien !). Il est à noter que même en anglais, *Giftwish* et *Catchfire* ne sont disponibles que dans des éditions datant de plus de trente ans minimum, aucun éditeur actuel ne les ayant plus à son catalogue !

L'Espagne a été bien mieux lotie que nous puisqu'elle a eu le droit à la traduction des deux tomes par Maria Luisa Balseiro : *Doneval* (*Giftwish*) et *Favila* (*Catchfire*) avec qui plus est de belles illustrations par Juan Carlos Eguillor. Les deux volumes ont également été traduits en allemand, par Lore Schultz-Wild, sous les titres *Das Magische Schwert*, et *Die Magische Krone*.

**Je rêve pour ma part d'une réédition moderne et rendant justice à cette œuvre splendide**, en anglais, si ce n'est en français. Il est sans doute permis de garder quelque espoir car, même si ces textes sont peu connus, les critiques sont très souvent positives dans le monde anglo-saxon (et espagnol) où Graham Dunstan Martin demeure lu par quelques uns...

## L'histoire



Le Nécromancien et Ewan tenant l'épée Giftwish  
par Scoular Anderson

*Giftwish* débute de manière très classique : Ewan est un jeune paysan de seize ans qui doit vendre ses chèvres au marché de Cheatfair (Trichefoire), dans le royaume de Feydom (La Normancie). Arrivé sur place, il est conduit, surpris et sans qu'on lui demande son avis, devant le maire de la ville. En effet, tout porte à croire qu'il correspond au « champion » désigné par une ancienne prophétie : celui censé permettre au royaume d'être à nouveau protégé de la magie néfaste du terrible Royaume Interdit, dirigé par le non moins terrible Nécromancien... Le magicien Hoodwill (Perfidel) explique à Ewan qu'il devra juste accomplir une modeste tâche : remplacer une vieille épée en bois plantée dans le cœur de l'ancien Nécromancien, l'ancêtre de celui régnant aujourd'hui, qui avait été vaincu il y a de cela un siècle. Mais ce que le garçon ignore, c'est qu'Hoodwill compte en réalité l'offrir en sacrifice, élément indispensable au renouvellement du sort. Un autre garçon lui ressemblant

beaucoup, Fetch (Double) est chargé d'accomplir ce sacrifice humain dans la forteresse en ruine de Midriver, où a lieu la cérémonie. Ewan parvient de justesse à s'échapper, avec l'épée de Fetch, qui s'avère dotée d'étranges propriétés, ainsi que d'un nom : « *Donnavow* », en anglais « *Giftwish* » (Donaccord). Le jeune homme va ainsi se retrouver bien malgré lui au centre d'une quête qui le conduira aux confins du Royaume Interdit, jusqu'à la forteresse de Midnight (Minuit), le repaire du Nécromancien. Il devra là-bas retrouver l'ancienne couronne de l'Unité, perdue depuis très longtemps, qui avait permis autrefois à Feydom et au Royaume Interdit de vivre dans la paix et la prospérité. En chemin, il rencontrera des ennemis, comme la magicienne Matchcurse (Maldonne), redoutée châtelaine d'Ashenfell (Malines), mais aussi des alliés allant d'un dragon à un vieux magicien, Caperstaff (Clairbec), en passant par une mystérieuse jeune sorcière étrange et ambiguë du nom de Catchfire (Étincelle)... Le roman *Giftwish* se termine par le succès du jeune héros qui parvient à défaire le Nécromancien.



Caperstaff (Clairbec)  
par Dominique Le Nouaille

La suite, *Catchfire*, est pour sa part axée sur la tentative d'Ewan, nouveau monarque de Kendark (le véritable nom du Royaume Interdit, traduit Ombrasie en français), de sauver Feydom, la terre natale du jeune homme, de la sécheresse et de la famine. Pour Hoodwill, grand magicien de Feydom, cette malédiction est le fruit de la magie noire venue du Royaume Interdit. Il faut impérativement fermer les portes entre les deux royaumes. Pour Ewan et Catchfire, au contraire, c'est parce que la magie provenant de Kendark est bloquée par l'ancien sortilège que l'eau ne parvient plus à Feydom... Comme le titre l'indique, Catchfire, la jeune sorcière amie d'Ewan sera au cœur de cette nouvelle intrigue qui conduira les deux jeunes gens à affronter Hoodwill, lequel a « perdu » son Ombre à force de rechercher la pureté. Il n'en est devenu que plus terrible encore, et est accompagné de son apprenti Mazewit. Il s'agira aussi de sauver la fille du roi, la princesse Starfall (Étoile), qui n'est autre que la « jumelle stellaire » de Catchfire, les deux jeunes filles étant nées exactement en même temps... Là encore, Hoodwill et les deux héros sont en désaccord complet : faut-il ouvrir ou fermer les portes à la magie ? Et tandis que la fille adoptive de Matchcurse va se retrouver capturée par Fetch (à qui le roi a promis la main de sa fille Starfall !), Ewan va tenter l'impossible pour rouvrir les portes de la sorcellerie : il va se rendre au delà des limites de la mort (dans le pays d'*Ithanéquinath*, « la Terre de la Fin du Chagrin »), chercher la petite fille qui avait été sacrifiée voici un siècle, la jeune Talisman, âgée de neuf ans, pour la ramener au pays des vivants. Et pendant ce temps, il n'y a pas que Catchfire qui soit en danger. En effet, le royaume voisin de Kennaught rassemble ses troupes pour la guerre... Grâce à la bravoure des héros, cette nouvelle quête sera encore une fois couronnée de succès, et Hoodwill sera au final vaincu.

Ce second livre représente à de nombreux égards pour l'auteur un approfondissement et un enrichissement de son monde : au niveau des langues, de la géographie des royaumes, du traitement de la magie, de la mythologie, de la relation entre Ewan et Catchfire (cette dernière apparaissant selon moi comme la véritable héroïne de la diologie, car plus sage et plus réfléchie qu'Ewan, ce qui, à la frontière des années 1970 et 1980, n'était pas si courant !). Les personnages de Hoodwill et de Fetch, les deux principaux « méchants », sont également bien plus développés dans la deuxième partie. Il est d'autant plus dommage que celle-ci n'ait jamais été traduite en français...

## Le monde de *Giftwish*

L'univers dépeint par Graham Dunstan Martin est un monde de *Fantasy* classique, censé se situer dans le passé lointain de ce qui allait devenir notre Europe. Comme l'énonce le narrateur, imprégné de culture celtique, cette histoire se déroule « *before the first smith forged the first iron sword, or the sea drowned Lyonesse* »<sup>3</sup> (« avant que le tout premier forgeron eût fabriqué la première épée de fer, avant que la mer eût englouti Lyonesse », trad. France Sharratt).

Deux royaumes, autrefois unis, se retrouvent aujourd'hui ennemis : Feydom, d'où est originaire le héros Ewan, représente la civilisation, un monde plat et agricole où la nature est domestiquée. Kendark, de l'autre côté, surnommé « le Royaume Interdit », est gouverné par le terrible Nécromancien. Il représente le monde « sauvage » où règnent la magie et les créatures fantastiques (loup-garous, dragons, basilics...). Il est couvert de montagnes et de forêts mystérieuses. Un troisième royaume apparaît dans *Catchfire*, celui de Kennaught, qui va chercher à envahir Feydom, affaibli par la sécheresse et la famine.

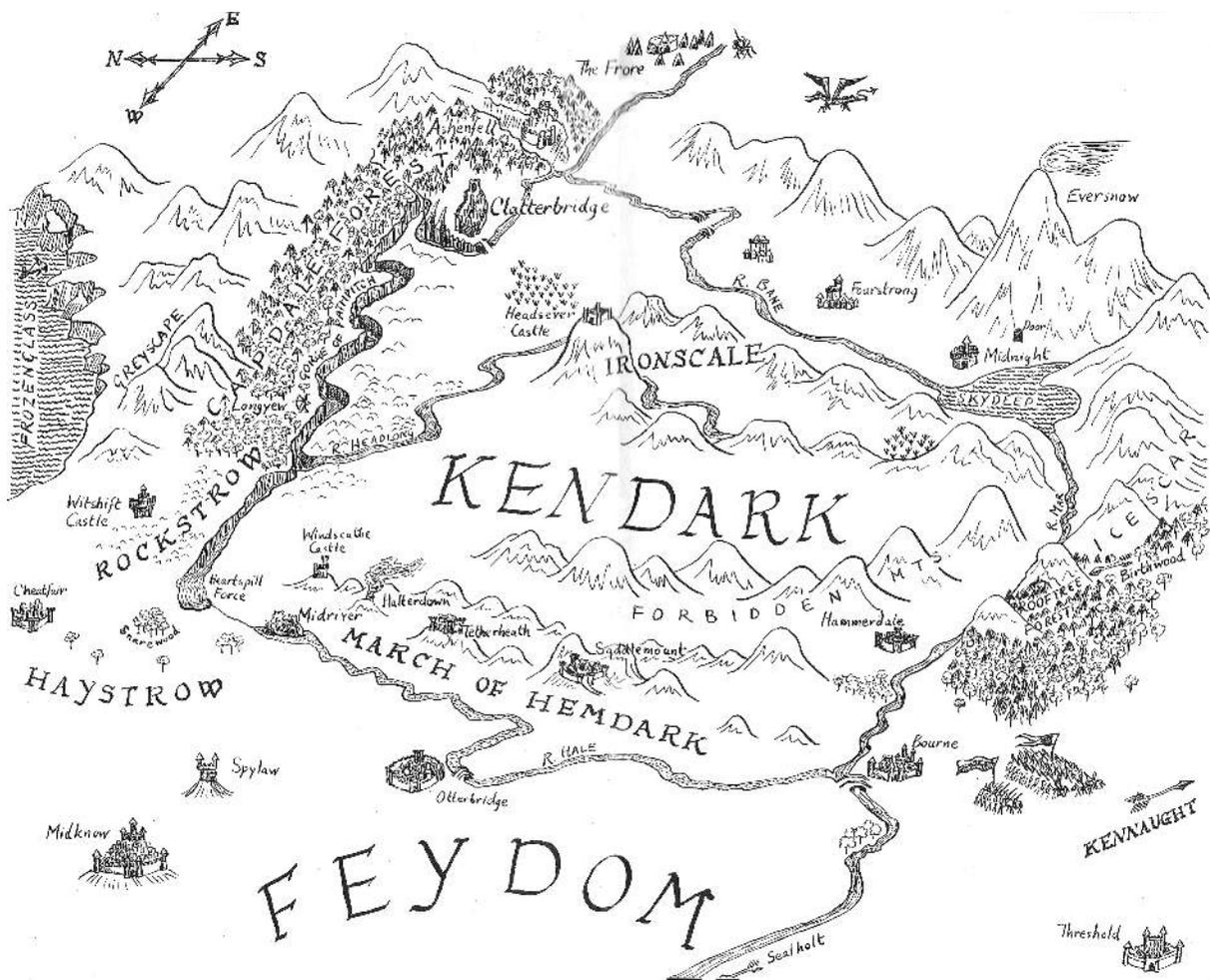
Cet univers est peu peuplé et, mis à part lors de la bataille finale dépeinte dans *Catchfire*, le côté épique et guerrier que l'on retrouve souvent dans la *Fantasy* est quasiment absent de la diologie. Les soldats portent des protections de cuir et des épées de bronze ou des lances, soit des équipements bien modestes. Les villages sont de petite taille, tout comme les châteaux et garnisons, gardés tout au plus par quelques dizaines d'hommes. Même la forteresse du Nécromancien, Midnight, est relativement peu protégée.

*Giftwish* s'ouvre sur une carte détaillée des royaumes :



3 *Giftwish*, chapitre 1, rappelons que Lyonesse appartient au légendaire arthurien.

*Catchfire* débute également par une carte qui constitue une variante (en version 3D !) de celle de *Giftwish*, et la complète sur certains points :



### **Pourquoi cette diologie mérite (vraiment !) le détour :**

L'histoire dépeinte par Graham Dunstan Martin, autant que le monde, est d'apparence classique, à savoir une quête initiatique réalisée par un jeune héros que rien ne semblait destiner à sauver le monde. Sans oublier l'intervention du sorcier « mentor » et de la jeune fille qui deviendra l'amie et l'alliée du héros. Ewan part à la découverte du royaume dangereux mais fascinant de Kendark, de la forêt de Capdale (Toqueval)<sup>4</sup> aux montagnes interdites. Bien sûr, à la fin, la quête est un succès !

Dès le départ, on pense forcément à l'influence de Tolkien (sur laquelle je reviendrai plus en détails un peu plus loin). Davantage d'ailleurs le Tolkien du *Hobbit* que celui du *Seigneur des Anneaux*. Mais si *Giftwish* m'a à ce point marqué, c'est justement parce que ce roman apporte bien plus qu'une nouvelle variante du *Hobbit*.

Adolescent, j'ai tremblé, espéré, douté avec Ewan, et mes relectures en tant qu'adulte m'ont apporté les mêmes émotions. Les personnages secondaires sont fouillés, intéressants, notamment les deux compagnons du héros, à savoir le sorcier Caperstaff et la jeune Catchfire. Cette dernière s'avère d'ailleurs un personnage si captivant que le second tome de la diologie lui sera largement consacré.

<sup>4</sup> Capdale a contribué à me donner envie de rédiger une histoire dont le personnage principal serait justement une forêt. Cela a conduit à la naissance de mon roman *Galinda, la Forêt des Ombres*, édité chez Chloé des Lys en 2012.

## ➤ Les mots et le style

La langue de l'auteur est belle et fluide, le style agréable et facile à lire. L'humour n'est pas absent. L'émotion non plus d'ailleurs. Certes, l'auteur s'adresse à un jeune public, mais il le fait avec subtilité, et en donnant une importance toute particulière aux mots utilisés.

La dualité entre Catchfire (Étincelle) / Starfall (Étoile) est un exemple particulièrement significatif de cet usage du langage. Dans le premier livre, on découvre que Starfall, la fille du roi, est tombée malade suite à la brèche créée par Ewan dans le sortilège qui empêche la magie de Kendark d'entrer à Feydom. Matchcurse aurait profité de cette faille pour capturer l'âme de la princesse. Or, Catchfire, la « fille adoptive » de Matchcurse, qu'elle a enlevée lorsqu'elle était toute petite, et la princesse dont des jumelles stellaires (ou *Sterroyúmenai*, en ancienne langue). Elles sont nées exactement au même instant, la même nuit, et lors de la maladie de Starfall, son âme s'est réfugiée dans le corps de la jeune sorcière. Catchfire dira d'elle-même à propos de sa relation avec sa jumelle Starfall qu'elle est « *the fire caught falling from a star* »<sup>5</sup> (« le feu attrapé tombant d'une étoile », trad. LF) ce qui éclaire et donne sens à leurs deux noms !

Les noms propres de façon générale (à commencer par Catchfire ou Giftwish, bien sûr, mais aussi Tearchart, Midnight, Kendark...), sont superbement choisis afin de jouer avec le sens des mots, ce qui d'ailleurs est difficile à rendre dans une traduction<sup>6</sup>. Certains personnages comme le Nécromancien possèdent plusieurs noms : Blackwish (Malempire), Spinshade (Tissombre, qui tisse sa toile noire comme une terrible araignée). La mère adoptive de Catchfire, dame d'Ashenfell, possède elle aussi deux noms : Magwick (Malveille) et Matchcurse (Maldonne, celle qui donne le mal). *Tous* les noms, *tous* les mots sont importants et l'auteur insiste avec force sur ce point<sup>7</sup>. Ce sont d'ailleurs eux qui permettent de créer la magie.

## ➤ La magie

Cette dernière constitue justement l'un des aspects les plus originaux et les plus intéressants de cette œuvre par la manière dont elle est traitée. On pourrait même la considérer comme un personnage à part entière. Le fonctionnement de la magie est expliqué à Ewan par Catchfire et Caperstaff : la véritable magie doit être vécue, ressentie. Il ne suffit pas de prononcer une formule mais de comprendre le sens des mots, y penser, en sentir la signification dans son cœur. D'où l'usage d'un autre langage (le Sorcerish, ou sorcelais en français). En somme, la magie est comme la poésie. Elle oblige à redécouvrir le monde ! N'est-ce pas déjà en soi un superbe message ? Et finalement, une partie des sorciers (ceux qui ressemblent à Hoodwill, ou à son apprenti Mazewit, que l'on découvre dans le second tome) pervertissent la magie en ne la comprenant pas, en la caricaturant, ou en trichant, tout en étant persuadés d'être parfaitement compétents et importants !



Catchfire (Étincelle) et Matchcurse (Maldonne)  
par Dominique Le Nouaille

5 *Catchfire*, chapitre 20.

6 Si je n'aime pas tous les choix de France Sharratt, la traduction française est honorable, car la tâche était loin d'être aisée !

7 L'auteur a publié l'année de la sortie de *Catchfire* un essai intitulé *The Architecture of Experience: Role of Language and Literature in the Construction of the World*, Edinburgh University Press, 1981.

## ➤ La philosophie

Cela nous amène à un autre point fondamental, à savoir qu'au delà de l'aspect simple de *Giftwish* ou de *Catchfire*, ces romans proposent **une véritable vision philosophique en non manichéenne du monde : ce dernier n'est ni noir ni blanc, mais constamment gris et**



Hoodwill (Perfidel) sur la couverture de *Catchfire* aux éditions Allen & Unwin

**ambivalent**, ce qu'il faut être capable d'accepter<sup>8</sup>. Si on nous présente au départ Feydom comme incarnant le camp du « bien », et Kendark celui du « mal », on comprend très vite que les choses sont loin d'être aussi simples. Et il n'y a même rien de plus mauvais que les gens persuadés d'œuvrer pour le bien absolu et qui voient ce qui est différent d'eux comme le mal. L'exemple le plus marquant nous est donné par le magicien Hoodwill, lequel est tellement aveuglé par sa recherche de la pureté, de la blancheur, de l'absolu, qu'il finit par perdre son ombre, et ce faisant par perdre tout ce qui faisait de lui un homme accompli, voire un homme tout court (un « homme sans ombre » est censé signifier un mort, nous dit-on). La perte de son ombre lui a fait perdre tous ses doutes puisqu'il vit désormais dans une certitude absolue. Bien sûr, l'ombre de chacun représente aussi en quelque sorte sa « part obscure », mais il s'agit normalement d'appivoiser ce prolongement de nous-mêmes, non de s'en défaire<sup>9</sup>. Son ombre disparue en devient même un monstre hantant la montagne, Erebor. Le Nécromancien, lui, n'est qu'une ombre sans substance, l'opposé absolu (mais en noir !) de Hoodwill, mais bien sûr tout aussi mauvais. C'est également ce côté extrême qui causera sa perte.

A *contrario*, *Catchfire* ou *Caperstaff* représentent la nuance, le gris, l'ambivalence, et c'est ce qui leur donne de la profondeur. Surtout la jeune sorcière d'ailleurs, élevée par Matchcurse, et ayant participé à certains des méfaits de cette dernière. Mais les caractères peuvent s'avérer complexes, évoluer. *Caperstaff* déclare ainsi à *Catchfire* lorsqu'il la rencontre :

« *Black magic or white, what's the difference? It all depends on how you use them.* »<sup>10</sup>

(« Magie blanche et magie noire, c'est du pareil au même ! Tout dépend de la façon dont on s'en sert. » (trad. France Sharratt))

Ou encore à la fin de *Catchfire*, le même *Caperstaff* affirme :

« *Darkness and light, there is a need of the one for the other.* »<sup>11</sup>

(« Obscurité et lumière, chacune a besoin de l'autre. » (trad. LF))

L'une des scènes les plus émouvantes de *Giftwish* est le moment où *Catchfire* pleure sa mère adoptive tout en reconnaissant qu'elle incarnait le mal. Elle prend ensuite la tête du domaine d'Ashenfell (France Sharratt traduit « Malines », mais littéralement, cela signifie « Cendre-

8 Voir cet excellent article, en espagnol : <https://hombreenlaoscuridad.blogspot.com/2022/08/doneval-de-graham-dunstan-martin.html>

9 La séparation d'un personnage avec son ombre ne peut également que faire penser le lecteur à *Peter Pan*, de James Matthew Barrie (1902), ou encore à *L'Ombre*, de Hans Christian Andersen (1834) !

10 *Giftwish*, chapitre 18.

11 *Catchfire*, chapitre 25.

tombée »), dont le nom est lui-même évocateur du gris. Par ailleurs, le mal n'est jamais battu définitivement. Tout juste s'accorde-t-on parfois un répit.

La dilogie est aussi **un beau plaidoyer pour le libre arbitre contre le destin** tout tracé :

« *Believe in yourself, not your destiny* », explique Caperstaff à Ewan, lorsqu'ils se rencontrent dans le château de Witshift (Virechoix). Ce *leitmotiv* important reviendra dans *Catchfire*, tout comme l'importance de croire que même si tout semble jouer contre nous, chacun peut réaliser l'impossible.

« *'It is the most desperate of tasks !' [said Ewan] 'I must be mad even to hope for it. For it is impossible.'*

*'Well,' said Caperstaff, 'people have been hoping for the impossible since the dawn of time. According to the old legends they sometimes even achieved it. Of course, we do not live in such times. But when there is only one chance left, then – Sun'sgift ! – that chance must be taken ! Besides – and here is the crux of the matter – who knows what is impossible?'* »<sup>12</sup>

(« C'est la tâche la plus désespérée ! [dit Ewan] Je dois être fou rien que de l'espérer. Car c'est *impossible*.

– Eh bien, répliqua Caperstaff, les gens espèrent l'impossible depuis la nuit des temps. Selon les vieilles légendes, ils l'auraient même parfois atteint. Bien sûr, *nous* ne vivons pas en ces temps anciens. Mais quand bien même il n'y aurait qu'une seule chance, alors – Don du soleil ! – il faut saisir cette chance ! D'ailleurs – et voici le nœud du problème – qui sait ce qui est impossible ? » (trad. LF))

## ➤ Les langues

En bon philologue, Graham Dunstan Martin a beaucoup réfléchi à la place des langues dans son univers littéraire, à leur évolution, et aux relations entre elles. Cela contribue fortement au charme de son œuvre.

Le tableau suivant schématise l'utilisation des langues dans les deux romans :

Dans le passé	Au temps de l'histoire	Dans le futur
<p><b>L'ancienne langue</b>, ou <b>Gwaséna</b></p> <p>→ Anciennement parlée par les gens de Feydom et Kendark. Actuellement, elle n'est plus utilisée que par les sorciers pour communiquer entre eux, ainsi que par les anciennes créatures comme les dragons, les géants... ainsi que par les gens de la marche de Hemdark.</p> <p>D'un point de vue externe à l'histoire, il s'agit d'<b>une langue inventée</b> par l'auteur.</p>	<p>→ La langue parlée couramment au temps d'Ewan et de Catchfire est retranscrite par <b>l'anglais</b> par Graham Dunstan Martin, comme Tolkien l'avait lui-même fait dans son œuvre.</p>	<p><b>La future langue</b>, ou <b>Gwaestúsa</b></p> <p>→ Appelée <i>Sorcerish</i> (sorcelais) dans <i>Giftwish</i>, il s'agit d'un point de vue interne à l'histoire d'une langue inventée par les sorciers pour pratiquer leur art. Ils auraient prévu l'évolution future de l'ancienne langue.</p> <p>D'un point de vue externe à l'histoire, l'auteur a utilisé <b>le latin</b>, ce qui a d'autant plus de sens que ce « futur » est censé correspondre à notre lointain passé !</p>

12 *Catchfire*, chapitre 13.

L'auteur recherche bien évidemment aussi le côté esthétique de sa création linguistique. Si la présence d'un court appendice à la fin de chacun des deux livres permet de mieux saisir les questions de prononciation et d'évolution des langues notamment, j'aurais aimé disposer de davantage d'éléments sur la grammaire ou le lexique puisque ces éléments existent. Malheureusement, ces éléments n'ont jamais, à ma connaissance, été partagés par Graham Dunstan Martin. C'est l'un des rares regrets que j'aie concernant cette dilogie...

## Des classiques revisités avec talent :

### ➤ L'épée magique

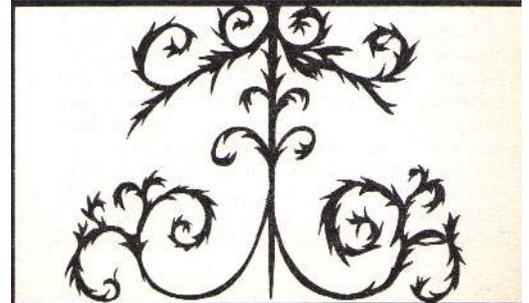
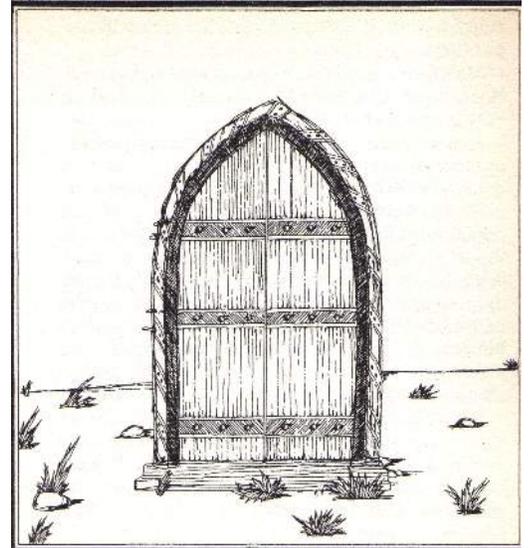
« Giftwish », l'épée d'Ewan, donne son titre au premier roman. Elle rejoint la très longue liste des épées célèbres dont font partie Excalibur, Joyeuse, Durandal ou encore Dard ou Andúril. Au départ, le héros est simplement intrigué car son arme brille dans certaines circonstances, notamment en cas de danger. Mais c'est lorsqu'il rencontre le magicien Caperstaff qu'il en apprend davantage : l'épée se nomme « *Donnavow* » dont le nom, gravé sur la lame, est porteur d'ambiguïté : il peut se traduire Giftwish, ou bien Deedwish, que l'on peut comprendre doublement : « Ne te détourne pas du don », ou bien « Ne te détourne pas de la tâche ». Comme souvent avec Graham Dunstan Martin, les mots sont porteurs de multiples sens ! Ewan apprend qu'il s'agissait de l'épée du Nécromancien. Cela n'en fait pas pour autant un objet maléfique. Tout dépend de celui qui s'en sert, et de ses intentions !

Elle porte également une inscription sur la poignée : « *Tor nec donnavam* », qui signifie « Ne te détourne pas de l'acte », mais cette inscription peut changer. Et quelques lettres qui bougent font encore une énorme différence : « *Nec-donna, tvam-tor* », soit « Non-acte, trahis-toi ! »

En réalité, parmi ses pouvoirs, l'un des principaux consiste à être une clef entre des mondes invisibles. Ewan peut ainsi, grâce à l'épée, pénétrer dans l'ancre du Nécromancien, Midnight, dont les fondations ne sont pas situées dans le monde, et qui s'ancre la moitié du temps dans un autre monde, invisible, « *beyond* », l'au-delà. C'est cette capacité qui pousse également le Nécromancien à tenter de récupérer son épée !

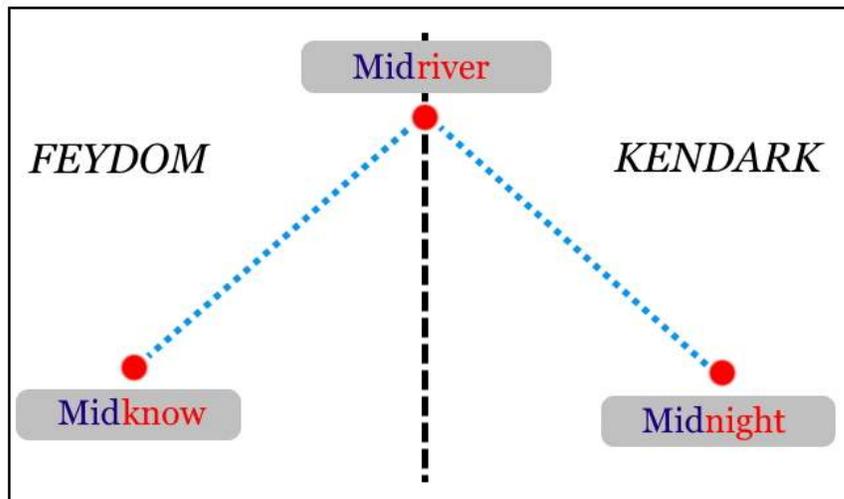
On découvre dans *Catchfire* qu'elle permet aussi de conduire au royaume des morts, *Ithanéquinath*, « Le pays qui n'est ni ici ni là »<sup>13</sup>, et où la tentation du repos éternel, sans possibilité de retour, peut être grande...

Au sein du « monde réel », l'épée permet enfin de relier des points géographiquement très éloignés, mais en réalité en lien étroit les uns avec les autres car ils permettaient de gouverner ensemble les deux royaumes au temps de la couronne de l'Unité :



L'entrée cachée de Midnight (Minuit)  
par Juan Carlos Eguillor

13 *Catchfire*, chapitre 18.

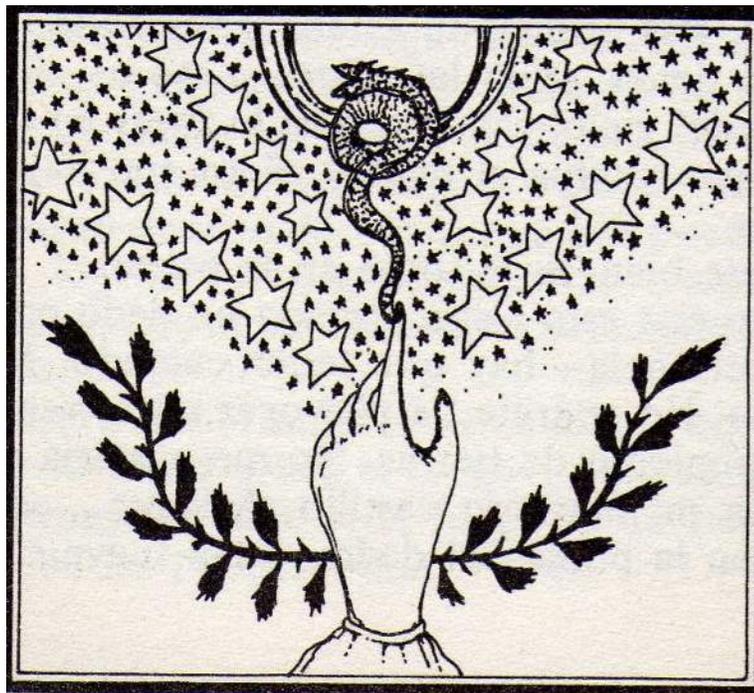
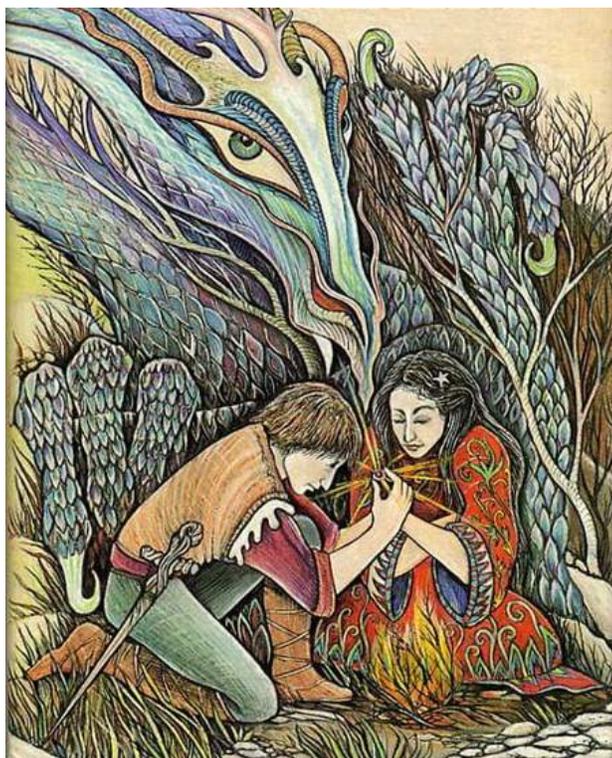


On retrouve encore une fois l'importance accordée aux mots et aux noms propres par l'auteur !

### ➤ Les dragons

Si les dragons font partie des archétypes de la *Fantasy*, les deux dragons créés par Graham Dunstan Martin, le dragon mâle ailé, Whirlwind (Tourbillon), le dragon du ciel, et le dragon femelle, celui de la terre, Earthquake (Trembleterre) sont deux créatures fascinantes et une nouvelle façon de reprendre ces éléments classiques. J'aime beaucoup le caractère ombrageux donné par l'auteur à ces créatures de l'ancien monde.

La dragonne Earthquake peut être appelée grâce à l'anneau donné par Caperstaff à Ewan, en allumant un feu de rameaux de sorbier. Mais gare à ce qui lui sera demandé, et attention à la manière de parler à cette créature !



L'appel de la dragonne Earthquake (Trembleterre)  
par Kristina Rodanas et Juan Carlos Eguillor

## ➤ Des éléments archétypaux revisités

D'autres éléments classiques apparaissent au fil des deux tomes de la dilogie de « *Feydom* ». Je vais en lister ici quelques uns sans rentrer davantage dans les détails, ni même chercher à être exhaustif :

- Les anneaux magiques, qui sont au nombre de deux dans *Giftwish* : l'un permet de faire appel à Earthquake, la femelle dragon de la terre, l'autre dispose du pouvoir plus rare de jouer sur le temps qu'il fait ;
- La cape d'invisibilité, pas encore à l'époque remise au goût du jour par *Harry Potter*. Celle que remet Matchcurse à Ewan est un objet destiné à le faire complètement disparaître, et non pas simplement à ne plus être visible. C'est donc un objet dont il faut se méfier ;
- Les « bottes de sept lieues » empruntées par Caperstaff, que l'on retrouve à la fois dans les contes de Perrault (« Le petit Poucet », « La belle au bois dormant »), mais aussi dans le conte anglais « Jack the Giant-killer ». Il est à noter que Caperstaff, en les utilisant, ne pourra affronter le Nécromancien lui-même. En effet, comme dans tout voyage initiatique, ce qui compte est avant tout d'avoir parcouru le chemin *en entier*, sans avoir « triché » par la magie, ce qu'explique très bien le mentor d'Ewan ;
- Le médaillon de Catchfire, qui lui permet de contrôler la volonté des gens ;
- La Meute Sauvage, issue d'un lointain passé, qui hante la mystérieuse forêt de Capdale, et que l'on retrouve dans nombre de mythes et légendes européens ;
- Les loups-garous, comme Shape (Forme) qui menace Ewan dans le premier tome ;
- Le miroir magique, dans *Catchfire*, qui permet au sorcier d'observer le monde, mais qui ne lui présente plus finalement qu'un reflet déformé à l'aspect maléfique évoque celui de « Blanche-Neige ».

## Un hommage à Tolkien

Nul ne pourra ignorer l'admiration que voue l'auteur au grand professeur d'Oxford. Je me contenterai d'en relever quelques clins d'œil, plus ou moins appuyés :

- La carte des royaumes de Feydom et de Kendark (qui ouvre chacun des deux livres) ;
- La présence, déjà indiquée plus haut, des anneaux magiques que possèdent Ewan et Catchfire (même si bien sûr, chez Tolkien, les anneaux sont infiniment plus dangereux !) ;
- L'importance donnée aux langues inventées par l'auteur ;
- Le fait que le « méchant » du tome 1 soit appelé le Nécromancien comme dans *Le Hobbit* ;
- Le manteau d'invisibilité de *Giftwish* peut sembler pratique et séduisant, car comme l'Anneau Unique, il permet de réaliser des actions en toute discrétion. Mais son utilisation conduit à des conséquences néfastes pour son porteur ;
- Les monstres chênes géants ne sont pas sans évoquer les Ents, d'autant plus qu'eux aussi ont perdu leurs femmes ;
- Erebor, le monstre gardant les tunnels dans le tome 2, est nommé comme la Montagne Solitaire, destination de la quête du *Hobbit* ;
- Le côté bon vivant, amateur de nourriture et de bon vin de Caperstaff qui évoque autant Gandalf qu'un côté « Hobbit ». Le fait aussi qu'il va entraîner son protégé Ewan dans une « aventure » qui le changera à tout jamais.

Je crois avoir fait un tour assez complet des principales raisons qui me font aimer cette œuvre belle et méconnue depuis tant d'années. L'auteur transcende des éléments classiques en se les réappropriant intelligemment et en rendant hommage à la belle *Fantasy*, aux mythes et légendes (celtes notamment), au grand Tolkien.

Il s'agit d'une littérature de jeunesse qui fait réfléchir autant que rêver. Et si la langue est simple, et le texte bel et bien destiné à un jeune lectorat, nous avons vu au cours de ces pages que les thèmes traités ne le sont pas. Mais je crois que l'une des plus grandes forces de la diologie de « *Feydom* » réside dans les émotions que cette histoire permet de faire passer.

Lorsque le Nécromancien menace Ewan lors de leur confrontation, ses propos sont emplis d'une méchanceté absolue qui ajoute à l'atmosphère sombre et oppressante de la scène :

*« I shall pin a witch's dagger through your heart's breath, and tear all the words shrieking out of your brain. You will tell me... everything. »*

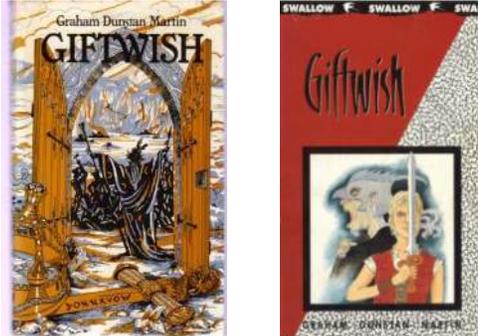
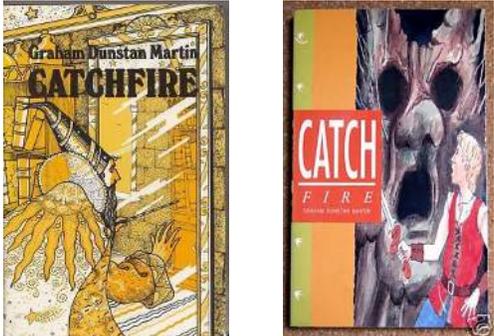
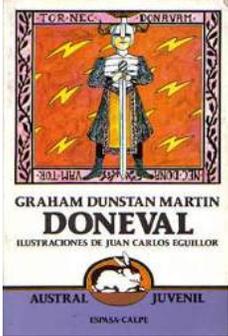
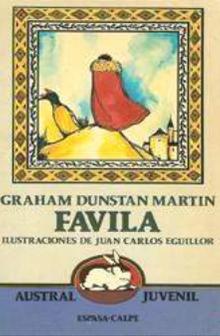
(« Je vais te clouer un poignard de sorcière dans le souffle de ton cœur, et je vais forcer les mots à sortir de ton cerveau en hurlant. Tu vas me dire... absolument tout. » (trad. France Sharratt))

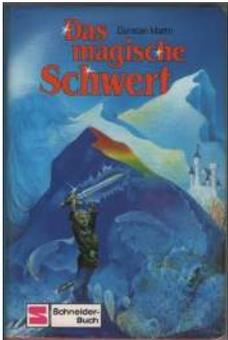
La manière d'aborder la mort, y compris celle de la jeune Talisman, qui fut la première victime du sacrifice originel, est dure. Celle-ci a eu la gorge tranchée à l'âge de neuf ans. Ewan et Catchfire veulent non seulement annuler les effets du sortilège, rétablir l'équilibre du monde, mais aussi (surtout ?) permettre à cette petite fille de vivre la vie qu'elle n'a pas eu la possibilité de vivre, même si cette vie est semée d'embûches et de difficultés. Car la peine et la souffrance en font partie intégrante, tout comme la joie d'ailleurs. Par son retour, Talisman, malgré sa jeunesse, par son innocence, et entourée de ses aînés Ewan et Catchfire (de quelques années seulement, car ils n'ont que seize ans !) pourra sans même en avoir conscience protéger le monde. C'est d'ailleurs sur une parole de la petite fille que se clôt le second livre, ce qui est encore une fois loin d'être anodin.

Puisqu'il me faut bien conclure cette contribution, l'une des rares existant en français sur cette œuvre injustement oubliée, je ne saurais que conseiller à tous les amateurs de *Fantasy* qui ont gardé un peu de leur âme d'adolescent de se jeter sur cette brève série, assez facilement trouvable d'occasion. Mieux, si vous connaissez de jeunes lecteurs âgés de dix à quinze ans, proposez leur cette lecture. Il est très peu probable qu'ils la connaissent, et je suis sûr que vous ferez des heureux !

**Annexe 1 : principales éditions originales et traductions de *Giftwish* et de *Catchfire***

(Il existe différentes réimpressions ou rééditions, parfois avec quelques changements dans les couvertures, qui n'ont pas toutes été indiquées ici)

	<i>Giftwish</i>	<i>Catchfire</i>
Éditions britanniques	 <p>Allen &amp; Unwin, 1980 0048231754</p> <p>Richard Drew, 1988 0862672236</p>	 <p>Allen &amp; Unwin, 1981 0048231843</p> <p>Richard Drew, 1989 0862672600</p>
Éditions américaines	 <p>Houghton Mifflin, 1981 0395303486</p>	 <p>Houghton Mifflin, 1982 0395318610</p>
Éditions françaises	 <p>Casterman, 1981 2203136308</p> <p>Casterman, 1981 2203136316</p>	/
Éditions espagnoles	 <p>Espasa Calpe, 1982 8423927202</p>	 <p>Espasa Calpe, 1984 8423927350</p>

	<i>Giftwish</i>	<i>Catchfire</i>
Éditions allemandes		
Éditeurs, ISBN	SchneiderBuch, 1984 350508719X	SchneiderBuch, 1984 3505088560

## **Annexe 2 : bibliographie de Graham Dunstan Martin (1932-2021)** (source : Wikipedia)

### **Fiction :**

- *Giftwish* (London: George Allen & Unwin, 1980)
- *Catchfire* (London: George Allen & Unwin, 1981)
- *The Soul Master* (London: George Allen & Unwin, 1984)
- *Time-Slip* (London: George Allen & Unwin, 1986)
- *The Dream Wall* (London: Unwin Hyman, 1987)
- *Half a Glass of Moonshine* (London: Unwin Hyman, 1988)

### **Essais :**

- *Shadows in the Cave: Mapping the Conscious Universe* (London: Penguin Arkana, 1990)
- *An Inquiry into the Purposes of Speculative Fiction – Fantasy and Truth* (Lewiston, New York: The Edwin Mellen Press, 2003)
- *Living On Purpose: Meaning, Intention and Value* (Edinburgh : Floris, 2008)
- *Does It Matter?: The Unsustainable World of the Materialists.* (Edinburgh : Floris, 2005)
- *Language Truth and Poetry : Notes Towards a Philosophy of Literature.* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 1975)
- *The Architecture of Experience: A Discussion of the Role of Language and Literature in the Construction of the World.* (Edinburgh: At the University Press, 1981)

### **Anthologie dirigée :**

- *Anthology of Contemporary French Poetry.* (Austin: University of Texas Press, 1975)

### **Traductions :**

- Paul Valéry. *The Graveyard by the Sea.* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 1971)
- Louise Labé, pseud. Charly van Louise , *Sonnets.* With Introduction and Commentaries by Peter Sharratt. (Edinburgh: Edinburgh University Press, 1974)
- Jules Laforgue, *Selected Poems.* (London: Penguin Books, 1998)