



UNIVERSITÉ
angers

Université d'Angers

MASTER LITTÉRATURE, LANGUES, PATRIMOINE ET CIVILISATION
PARCOURS ÉDITION

Les mondes de Bottero : Un espace de *fantasy* entre tradition et inventivité

Mémoire présenté par
Mélanie Maillard

le 1er septembre 2020, à Angers.

Mémoire réalisé sous la direction de :

M^{me} Cécile Meynard, Professeur à l'Université d'Angers.

Composition du Jury :

M^{me} Cécile Meynard, Professeur à l'Université d'Angers,
M^{me} Anne-Rachel Hermetet, Professeur à l'Université d'Angers.

REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier toutes les personnes qui m'ont soutenu durant la rédaction de ce mémoire, qui n'aurait jamais pu être achevé sans cela.

Dans un premier temps, je souhaiterais remercier Madame Cécile Meynard, professeur à l'Université d'Angers, qui a su me conseiller et trouver les mots justes pour m'aider à avancer dans ce projet ardu, mais si passionnant. Plus d'une fois, j'ai douté de réussir à achever ce mémoire, et grâce à l'aide précieuse que vous m'avez apporté, j'ai réussi à me remettre sur le droit chemin pour continuer à avancer, et être aujourd'hui fière de ce travail d'année. Lorsque je regarde en arrière, je me rends compte du chemin parcouru, grâce à votre aide et à votre confiance.

Mais également, je souhaiterais remercier famille et amis, qui ont su entretenir ma motivation, et mon énergie, m'ont soutenu, relu et longuement conseillé au fur et à mesure de l'avancement de mon travail.

À vous tous, infiniment merci.

SOMMAIRE

Remerciements	I
Sommaire	III
Introduction	1
1 Typologie critique des trois mondes d'Ewilan	7
1.1 Un monde parallèle dans la tradition de la <i>fantasy</i>	7
1.1.a Un monde moyenâgeux	7
1.1.b Un monde naturel	10
1.1.c Un monde aux multiples espèces	14
1.2 Un aperçu pervers du monde réel	17
1.2.a L'espace urbain	17
1.2.b L'Institution	20
1.2.c Les Causses	21
1.3 Un monde qui n'existe que dans l'imagination : les Spires	24
1.3.a Un monde métaphysique	24
1.3.b Entre Imagination et réalité : la perte des repères	26
2 Jouer avec la tradition pour mieux s'en détacher : la création d'un univers à part	29
2.1 Un univers « traditionnel » de la <i>fantasy</i>	29
2.1.a Espaces merveilleux	29
2.1.b Villes sublimes	32
2.1.c Les passages entre les mondes	34
2.2 Jouer avec les codes du genre	35
2.2.a Transgresser les codes	35
2.2.b Souvenirs de lectures de Tolkien à Zelazny	37
2.2.c Souvenirs de jeunesse	39
2.3 Vers un univers à part	41
2.3.a Un multivers	41

2.3.b	Au-delà des genres	43
2.3.c	Écrire l'indicible	44
3	Un décor au rôle fondamental : enrichir le récit	47
3.1	Les lieux : espaces en interaction avec les personnages	47
3.1.a	Typographie des lieux	47
3.1.b	Les lieux : territoires de la conquête de soi	49
3.2	Un univers mis en scène	51
3.2.a	Distorsions des lois narratives	51
3.2.b	Cosmogonie et temporalité	53
3.3	Créer un monde imaginaire pour entamer une réflexion sur le monde réel	55
3.3.a	Une société pas si lointaine	55
3.3.b	Révolution et fin du monde	57
3.3.c	L'espace rêvé, vers « un épanchement du songe dans la vie réelle », éloge de l'Imaginaire	59
	Conclusion	63
	Annexes	67
A.1	Catégorisation des lieux de l'Autre Monde	67
A.2	Carte de la Terre du Milieu	68
A.3	Le Livre de Mazarbul	69
A.4	Couverture de L'Oeil d'Otolep	70
A.5	Représentation de la cité Al-Jeit	71
A.6	Couverture d'un magazine pulps	72
A.7	Tableau Le Jardin des délices	73
A.8	Carte de l'Autre Monde	74
A.9	Trajet d'Ewilan dans La Quête d'Ewilan	75
	Bibliographie	77
	Corpus	77
	Œuvres citées	77
	Études critiques	78

INTRODUCTION

« *Écrire consiste à rêver avec une telle intensité telle que nous parvenons à arracher au monde un morceau* ¹ » – Pierre Jourde.

« *In a hole in the ground there lived a hobbit* » écrit J.R.R. Tolkien, autrement dit « *Dans un trou vivait un hobbit* ». ² Voici les mots utilisés par le célèbre auteur anglophone pour parler de l'environnement de ceux qu'il décida d'appeler les hobbits, ces êtres imaginaires mesurant entre deux et quatre pieds et s'habillant de couleurs vives.

L'imaginaire, longtemps exprimé à travers la légende et le conte, tient une place importante dans la littérature et notamment au sein de la *fantasy*. Une particularité la distingue des autres littératures puisqu'elle se définit par son caractère merveilleux, ici les peuples, les créatures, et les possibilités sont transformés et défient généralement toutes les lois naturelles et rationnelles. Le concept de *fantasy* est très difficile à définir - selon Anne Rochebouet et Anne Salamon : « Si on laisse de côté les problèmes de dénomination, particulièrement en français, que pose la *fantasy*, la définir apparaît extrêmement difficile et les définitions génériques sont par conséquent extrêmement vagues ». ³ De plus, la globalisation de certaines séries n'a en cela rien arrangé, de *La Guerre des Étoiles*, en passant par *Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter* ou bien encore *Le Trône de fer*. Le succès du genre ces dernières années, l'a propulsé au-devant de la scène et en a flouté d'autant plus les frontières, que l'on peut légitimement se demander si une œuvre ou une autre appartient au genre, c'est du moins le point de vue d'Olivier Davenas et André-François Ruaud dans *Panorama illustré de la fantasy*. ⁴ Brian Attebery dans *Encyclopedia of fantasy* lui donne le nom de « a fuzzy set », ou autrement dit, « un ensemble flou ».

On peut situer les prémices de la *fantasy* au XIXe siècle, en réponse aux angoisses que provoquent la révolution industrielle qui transforme fondamentalement la société de nos aïeux. C'est dans ce même mouvement que naît le romantisme, mais également le préraphaélisme. Il

1. Pierre JOURDE, *La littérature sans estomac*, Paris, L'alambic, 2002.

2. J.R.R. TOLKIEN, *Bilbo le Hobbit*, Paris, Le Livre de Poche, 2015.

3. Anne ROCHEBOUET et Anne SALAMON, *Les réminiscences médiévales dans la fantasy : un mirage de sources ?*, *Cahiers de recherches médiévales*, 2008, consulté en ligne le 01 mai 2019, URL : <https://journals.openedition.org/crm/11092>, p. 320.

4. André-François RUAUD, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2004, pp. 9-15.

s'agit alors de fuir la réalité du monde angoissant vers une idylle bien plus agréable. Les arts se détournent des canons de beauté pour se tourner vers tout ce qui, jusqu'alors, avait été rejeté, peindre la beauté dans le plus immonde, renouer avec le Moyen-Âge, longtemps abandonné et perçu comme un temps de noirceurs et de régressions totales. Dans cette vague, Walter Scott écrit *Ivanhoé*, et Victor Hugo, *Notre Dame de Paris*. La nature devient un motif majeur de ces deux mouvements, à travers la nature, l'homme se recentre sur lui-même, accède à des vérités transcendantes, et devient surhomme. Le préraphaélisme est un mouvement majoritairement pictural, mais un de ses chefs de file, William Morris, qui a notamment peint *La Belle Iseult* en 1858, est également un écrivain très prolifique. Perçu comme un des pères de la *fantasy*, il écrit notamment *The Hollow Land* en 1856, situant ses héros dans le Pays Creux, lieu de passage entre la Terre et l'Au-Delà. Il est l'auteur de nombreux récits appartenant au genre de la *fantasy*, comme *The Roots of the Mountain* (1890), *The Story of the Glittering Plain* (1890), *The Wood Beyond the World* (1894), *Child Christopher and Goldilind the Fair* (1895), *The Well at the World's End* (1896), ou bien encore *The Water of the Wondrous Isles* (1897). Ce dernier se propose, à la manière des auteurs de *fantasy* d'aujourd'hui, d'utiliser les temps passés et l'imaginaire pour parler des temps contemporains. Il écrit notamment dans *News from Nowhere* (1890) : « Il est vrai qu'au XIXe siècle, lorsqu'il y avait si peu d'art et tant de discussions autour, il y avait une théorie selon laquelle cet art et cette littérature de l'imagination devaient traiter de la vie contemporaine ; mais ils ne l'appliquèrent jamais ». Comme l'écrit Ludün Mats dans *La fantasy*, « Morris offrait grâce à ses romans le rêve à ses lecteurs et l'espoir d'un monde meilleur où ses idéaux triomphaient. » Ses récits et contes serviront de base à beaucoup d'auteurs phares du mouvement, et notamment dans *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien.

Des années 1900 à 1960, le courant va se scinder en deux groupes, le premier est issu des *pulps*, ces magazines peu coûteux et de mauvaise qualité matérielle qui ont eu néanmoins un très grand succès dans la première moitié du XXe siècle aux Etats-Unis. Rassemblant le pire et le meilleur des auteurs, les *pulps* ont largement favorisé la diffusion de la *fantasy*. En mars 1923, l'un d'eux est fondé et laissera son empreinte dans l'histoire du genre : *Weird Tales*. Ce « magazine unique en son genre » comme ils aimaient s'appeler eux-mêmes, publiera les nouvelles de H.P. Lovecraft, mais aussi celles de Robert E. Howard. Dans leur grande majorité, les textes faisaient le récit d'aventures extraordinaires, « sommairement [...] un barbare triomphant de tous les périls par sa force et son épée et enlevant la belle », ⁵ les couvertures des *pulps* en étant l'illustration parfaite ⁶. Face à ce courant proche de la *high fantasy*, d'autres auteurs vont

5. Ludün MATS, *La Fantasy*, Paris, Ellipses, 2006, p. 36.

6. Voir figure A.6

s'opposer à l'idée de créer un héros sans défauts et triomphant quoi qu'il adienne. Ainsi, on voit apparaître peu à peu des mondes plus proches de la réalité avec des héros plus familiers pour les lecteurs, qui vont perdre confiance en eux, ressentir de la peur, être parfois faible, moins parfait et donc moins irréel. Ce groupe se rapproche, à l'inverse, de la *low fantasy*, et compte les écrits de Lord Dunsany, C.S. Lewis, Kenneth Grahame... C'est, par la suite, avec la publication de *Seigneur des Anneaux*, que ces deux groupes seront bousculés, et finalement divisés en de multiples sous-genres.

De nombreux théoriciens vont s'affronter alors sur le nom qui lui est donné. Si protéiforme, la *fantasy* emprunte à de nombreux autres genres littéraires tels que l'horreur, la science-fiction, le fantastique, le réalisme magique... formant une sorte d'hybride de la littérature. Ainsi, par cette caractéristique propre au genre de la *fantasy*, on peut percevoir d'autant plus l'importance du monde ou des mondes dans les histoires de *fantasy*. Le monde, sa construction, et ses particularités, vont permettre de mieux identifier le genre auquel l'œuvre appartient, mais également à travers le pot-pourri que représente l'hybridation du genre de la *fantasy*, permettre à une œuvre de se démarquer avec un univers particulier ou singulier. Benedetto Croce écrit à ce propos dans sa *Théorie des genres* en 1902 : « Tout véritable chef-d'œuvre a violé la loi d'un genre établi, semant ainsi le désarroi dans l'esprit des critiques, qui se virent dans l'obligation d'élargir le genre. » De cette manière, les mondes de *fantasy* vont permettre également de faire naître des sous-catégories du genre, dont les caractéristiques reposent sur la nature de l'environnement et de construction du monde. Ainsi, on citera l'*heroic-fantasy*, où *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien s'inscrit en maître. Combats, aventures, quêtes et dangers sont coutumes aux héros de ce sous-genre. On nommera la *high fantasy*, dont les aventures se déroulent dans un monde totalement imaginaire n'ayant aucun lien avec notre monde, en opposition avec la *low fantasy*, qui fait naître un ou plusieurs mondes parallèles. On peut également citer la *science-fantasy*, qui resserre plus encore le cousinage existant entre la *fantasy* et la *science-fiction* ; effectivement, la *science-fantasy* à l'instar de sa cousine, mêle des éléments de science technologique et des éléments de magie, le tout prenant vie à travers des mondes d'apparence archaïque. C'est le cas de la très célèbre série *La Guerre des Etoiles*. Mais aussi, la *fantasy historique* qui propose une relecture de moments de l'histoire avec cette fois-ci l'immersion d'éléments issus de l'imaginaire. Enfin, en reprenant tous les lieux communs de la *fantasy* et en les détournant de manière à rompre avec le sérieux du genre, la *fantasy burlesque* dont Terry Pratchett dans ses *Annales du Disque-Monde*, est devenu l'icône, permet de renouveler les vieux clichés, et de jouer subtilement avec ces derniers pour faire naître, qui sait, peut-être les nouveaux topoï de la *fantasy* et participer à en redéfinir les frontières.

Les œuvres évoquées jusqu'à présent sont toutes anglosaxonnes ou américaines majoritairement. La *fantasy* française ne naît que très tardivement et dans un premier temps dans le domaine de l'édition, et non pas de l'écriture. Au début des années 2000, certaines maisons d'édition vont commencer par éditer des auteurs étrangers, et produire les premières traductions d'œuvres. Toutefois, elles n'apparaissent pas dans des collections spécifiques qui permettraient d'identifier les romans et leur genre. *Le Seigneur des Anneaux* par exemple, n'est traduit qu'en 1972, par la maison d'édition Christian Bourgois. Les éditions Opta feront paraître les plus grands cycles dans la collection « Aventures fantastiques » à partir de 1968 : Michael Moorcock avec *Elric le nécromancien*, *Corum*, *Elric des Dragons*, Fritz Leiber et son *Cycle des épées*, ainsi que *Le Livre de Lankhmar*, mais également Ursula K. Le Guin et son cycle intitulé *Terremer*. Mais le genre de la *fantasy* n'apparaît pas, ici le terme utilisé comme dénomination est « fantastique », pour *Le Cycle des Princes d'Ambres* écrit par Roger Zelazny paru en 1975, ce sera « Folio Science-Fiction ». On ne peut citer qu'une seule collection qui n'exista que de 1981 à 1983 : « Héroïc Fantasy », de la maison d'édition Temps futurs. En 1983, la *fantasy* française connaît des difficultés importantes, l'éditeur Opta disparaît, ainsi que « Héroïc Fantasy »... Quelques années vont s'écouler, où des passionnés comme Jacques Goimard vont se battre pour faire reconnaître tout le respect que la *fantasy* mérite. Au début des années 2000, des maisons d'éditions spécialisées dans le genre de l'imaginaire vont être fondées, Nestiveqnen, Mnémos, mais aussi Bragelonne qui traduira pour la première fois les écrits de Gemmell et Goodkind. Certaines œuvres vont être retraduites, témoignant alors de l'attention que l'on porte de plus en plus au texte original, et du respect des œuvres.

Face à l'essor de la *fantasy* française en édition, les auteurs vont également se mettre à écrire des histoires, mais surtout vont trouver une maison qui accepte de publier leurs écrits. Rares sont les auteurs français qui ont pu publier auparavant, on peut tout de même citer *Khnaor* de Francis Berthelot, ou *Konnar Le Barbant* de Pierre Pelot, dans les années 80. Mais c'est véritablement au début des années 2000, que la *fantasy* française explose considérablement en production : Mathieu Gaborit, Fabrice Colin, Henri Loevenbruck, David Calvo, Laurent Kloetzer, Pierre Grimbert, Magali Segura, Alain Damasio, Charlotte Bouquet, Erik L'Homme, Jean-Philippe Jaworski et Pierre Pevel dont les romans sont les premiers de *fantasy* française traduits aux Etats-Unis...

L'œuvre de Pierre Bottero se situe exactement dans cette nouvelle émergence de la *fantasy* française qualitative. Anne Besson dit à ce propos : « Membre du jury du Prix des Imaginales depuis 2010, j'ai vraiment vu à quel point la *fantasy* francophone de qualité a gagné en impor-

tance en quelques années ». ⁷

Pierre Bottero naît en 1964, il a « exactement quatre mille neuf cents jours, soit un peu plus de treize ans », lorsque son bibliothécaire lui place dans les mains « trois épais volumes reliés de rouge, couvertures dépourvues de la moindre illustration et titre hermétique : *Le Seigneur des Anneaux* ». A ce moment précis, il ne se doute absolument pas de « la déferlante qui allait [l]'entraîner jusqu'à la Terre du Milieu, [lui] faire vivre mille aventures et [le] transformer à jamais ». ⁸ Alors, ce n'est que le commencement d'un long périple à travers la littérature de l'imagination pour le futur écrivain. S'ensuivra ensuite : « l'œuvre de Zelazny, celle de Farmer, de Moorcock, de Zimmer Bradley, de Howard » et puis « Plongeon dans les univers de Fenimore Cooper, Edgar Rice Burroughs, James Oliver Curwood, Jack London, [...] et tant d'autres magicien(ne)s ». ⁹ Durant ses études supérieures, Pierre Bottero découvre le jeu de rôle *Donjon & Dragons*, et va vivre un nombre incalculable d'aventures dans la peau de personnages très différents jusqu'à se lasser de n'être qu'un joueur, et de décider de devenir à son tour un maître du jeu : « la bouffée de bonheur et de fierté que l'on éprouve lorsque, par la magie des mots, on ouvre une porte vers un monde nouveau, lorsque cette porte est franchie et lorsque ceux qui la franchissent, dans un sens puis dans l'autre, reviennent de leur voyage les yeux brillants. Transformés. ». ¹⁰ Voilà ce à quoi aspire Pierre Bottero à travers ces œuvres : « Ecrire pour dire, écrire pour partager, écrire pour voyager, écrire pour grandir, écrire pour être ». *La Quête d'Ewilan*, *Les Mondes d'Ewilan*, et *Le Pacte des Marchombres* rédigés par Pierre Bottero entre 2003 et 2010 constituent notre corpus qui prend pied au sein d'un même univers imaginaire : Gwendalavir. Il a été l'auteur de nombreux autres livres tels que la trilogie *L'Autre* (2006-2007), *Les Âmes Croisées* (2010), *Le Chant du Troll* (2010), *Isayama* (2010) et tant d'autres non issues du monde de Gwendalavir. Instituteur, les enfants et l'amour pour l'apprentissage ont eu une grande importance dans l'écriture de Pierre Bottero, c'est en cela que l'on qualifie ces œuvres comme relevant de la « littérature de jeunesse ». Ce dernier préférera à ce classement arbitraire des éditeurs et des libraires deux maîtres mots : sincérité et simplicité, ou autrement dit, réussir à faire des mots une abolition de la distance entre les êtres pour une harmonie complète. Mais avant toute chose, il se tourne vers un genre en particulier, celui qui a bercé son enfance et continue de vibrer en lui : la *fantasy*, « Parce qu'écrire, surtout de la *fantasy*, c'est être libre [...] Ecrire, même de la *fantasy*, surtout de la *fantasy*, c'est s'empoigner avec les mots, jouer

7. Anne BESSON, *Fantasy, de l'Angleterre victorienne au Trône de fer*, (Massive Open Online Course), Université d'Artois, 2017.

8. Pierre BOTTERO, *Ellana*, *Le Pacte des Marchombres* (Tome 1), Paris, Le Livre de Poche, 2008.

9. Pierre BOTTERO, *Ellana l'envol*, *Le Pacte des Marchombres* (Tome 2), Paris, Rageot, 2008.

10. BOTTERO, *Ellana*.

avec eux, les caresser, les empiler, les bousculer... » écrit-il dans sa « Genèse du *Pacte des Marchombres* ».

Le choix du corpus s'est effectué assez facilement, ces trois trilogies constituant, à mon sens, une grande histoire de plusieurs milliers de pages dont il était difficile de ne prendre qu'une seule partie : un « livre-monde » comme le dit si bien Pierre Bottero. Ce cycle nous fait suivre les aventures de Camille et Salim, deux jeunes adolescents, propulsés contre leur gré vers un monde parallèle où ils vont vivre mille et une aventures. Intégrant un groupe de héros aux multiples caractères, les deux adolescents vont poursuivre une quête importante : Camille ou Ewilan, de son véritable nom, devra sauver ses parents issus du monde imaginaire et qui sont détenus par des créatures malveillantes, et par la même occasion, sauver le royaume de Gwendalavir. La dernière trilogie rompt avec les deux antérieures pour changer d'héroïne et revenir à travers le passé d'Ellana, une marchombre énigmatique qui troque son manteau de personnage secondaire pour celui de personnage principal durant ces trois livres qui sonnent la fin du cycle d'Ewilan.

Si l'idée de monde est fondamentale dans la littérature de l'imaginaire, étant le rouage le plus important de l'histoire, lors de ma lecture du corpus, je me suis aperçue qu'elle revêt un autre degré d'importance pour Bottero : « Cette foison de mondes différents qu'offrent les littératures de l'imaginaire, ces mondes qui se situent souvent à des années-lumière ou à des millénaires de nous sont également les reflets de notre monde... Derrière le dépaysement, la remise en question, derrière l'aventure, la réflexion, et si on quitte la Terre du Milieu, Ambre ou Pern, enchanté par les paysages, exalté par les personnages, emporté par l'écriture, comment ne pas se sentir aussi transformé par la grandeur de ceux et celles qui les ont créés et les valeurs qui étincellent entre chaque ligne ? ». ¹¹

Comment faire, dès lors, pour réussir à créer un monde si complexe, tantôt réel, tantôt irréel, où personnages, créatures, fleuves, cités, montagnes et magie cohabitent, uniquement par sa capacité d'imagination ? Comment créer un monde nouveau au sein de cette « foison de mondes différents » qui existent déjà, et qui pourtant nécessite de s'inscrire dans une tradition du genre, et dans des topoï ? Nous établirons tout d'abord, une typologie critique des trois sortes de mondes, puis nous nous pencherons sur le respect des traditions de la *fantasy* et des transgressions au genre. Cela nous amènera pour finir à analyser la façon dont Bottero donne au décor un rôle fondamental pour enrichir le récit.

11. BOTTERO, *Ellana l'envol*.

TYPOLOGIE CRITIQUE DES TROIS MONDES D'EWILAN

1.1 Un monde parallèle dans la tradition de la *fantasy*

1.1.a Un monde moyenâgeux

« Le livre est une porte » écrit Pierre Bottero dans sa « Genèse du Pacte des Marchombres », et si porte il y a, alors nous pouvons nous interroger sur ce sur quoi elle ouvre. Dans le cycle d'Ewilan, il s'agit d'un monde parallèle portant le nom de Gwendalavir. Aux allures de péninsule, la terre de Gwendalavir évoque très largement l'époque médiévale. Elle est peuplée en grande partie par les Alaviriens, ou autrement dit les habitants de Gwendalavir, et le découpage social de la presqu'île insiste sur son appartenance au Moyen-Âge. Effectivement, « la société de Gwendalavir est divisée en guildes. Certaines sont reconnues comme celles des marchands ou celles des agriculteurs. D'autres sont plus secrètes »¹² explique le maître analyste Duom Nil' Erg à Ewilan.

Les premiers représentent *les laboratores*¹³, ou ceux qui travaillent. Ewilan et Salim, les deux adolescents et personnages principaux, font la rencontre de l'un d'eux lorsqu'ils sont propulsés au sein du monde parallèle : « Ils aperçurent bientôt une charrette qui s'approchait lentement ». ¹⁴ A l'instar des paysans du Moyen-Âge, Ivan Wouhom se déplace sur une charrette menée par « deux chevaux gris ». L'homme « au ventre proéminent et à la peau aussi noire que celle de Salim » a un langage également très familier, ce qui appuie sur son appartenance sociale : « Mais, sacré bon sang, s'exclama-t-il, qu'est-ce que deux piots comme vous fabriquez dans la grande herbeuse ? [...] Saperlifrûte, les piots, c'est une sacrée aventure ! ».

Ensuite, les rêveurs tout comme les *oratores*¹⁵ vivent reclus du monde afin de se consacrer

12. Pierre BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, La Quête d'Ewilan (Tome 2), Paris, Rageot, 2003, p. 128.

13. Du latin *labore*, qui signifie travailler.

14. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 90.

15. Du latin *orare*, qui signifie parler.

crer à leur formation, et leur méditation. La médecine monastique dans l'Occident médiéval se retrouve au sein d'herbiers, des « listes » de plantes médicinales accompagnées d'indications thérapeutiques. Perçue au Moyen-Âge comme une pratique spirituelle où le rôle de Dieu est important, la médecine monastique est facilement assimilée à l'art de la magie dont font preuve les rêveurs à Tintiane, à Ondiane ou à Feriane : « Dans ton monde, on les appellerait certainement moines ou prêtres. Ils vivent à l'écart du monde, cultivent leur jardin, élèvent quelques animaux et passent beaucoup de temps à méditer. Ils sont également très versés dans l'art de la médecine ». ¹⁶ Leur demeure, les matériaux utilisés, mais également les termes usités marquent l'imaginaire du lecteur de références issues de l'époque de leur vivant : « C'était une imposante construction, juchée sur un éperon rocheux. Les hauts murs crénelés et les ouvertures étroites rappelèrent à Salim les images de châteaux forts qui l'avaient fait rêver pendant son enfance. Ils gravirent une piste raide jusqu'à la porte en bois massif qui barrait l'accès à la bâtisse. Edwin tambourina contre l'huis. Un judas coulissa et une voix leur demanda ce qu'ils voulaient ». ¹⁷

Enfin la classe des *bellatores* ¹⁸ est également présente à travers les différents groupes armés : les frontaliers, les légionnaires, les cavaliers, et les soldats mais également les classes nobles auxquelles appartiennent les parents d'Ewilan - Altan et Elicia Gil' Sayan -, mais aussi l'Empereur Sil' Afian, les seigneurs et les sentinelles. L'appartenance à la noblesse peut se voir à travers le nom des personnages : lors d'une discussion avec Wouhom, Salim donne le nom d'un marchand : « je crois bien que c'était Gus Gil' Eiffel », ce à quoi Wouhom répond : « Un noble ? Tu dois te tromper... », Ewilan le corrige « Bien-sûr qu'il se trompe. C'est Gus Eiffel, sans Gil' » et explique plus tard à son jeune ami « La logique, Salim, la logique ! Edwin Til Illan, Duom Nil' Erg, Altan Gil' Sayan, le point commun à ces personnages est la partie centrale de leur nom. Selon toute probabilité, c'est le signe de leur noblesse ». ¹⁹

L'architecture des cités, et l'atmosphère qu'elles dégagent, de la même manière que celle d'Ondiane, se réfère au Moyen-Âge, ainsi Salim s'exclame « On se croirait revenus au Moyen-Âge » en apercevant les murailles et les tours de la cité d'Al-Vor : « Tout est de pierre, il n'y a pas un seul morceau de béton ou une longueur de fil électrique... La route était désormais encombrée par des attelages, des cavaliers et une multitude de piétons ». ²⁰ Les petits commerces portent des appellations tirées de l'époque médiévale, ainsi Ewilan et Salim font la rencontre de Bjorn dans une auberge, Ellana se rend dans une « taverne sombre d'un quartier malfamé d'Al-Jeit ». ²¹

16. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 183.

17. *Ibid.*, p. 184.

18. Du latin *bellare*, qui signifie combattre, livrer bataille.

19. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, pp. 91-92.

20. *Ibid.*, p. 96.

21. BOTTERO, *Ellana l'envol*, p. 391.

Ewilan et Salim se promènent dans les rues pavées d'Al-Vor, et sont surpris par l'apparence des soldats : « En découvrant les soldats, Camille, et surtout, Salim, prirent conscience pour la première fois qu'ils avaient basculé dans un autre monde. [...] ils portaient une armure articulée de cuir et d'acier. Ils étaient coiffés d'un casque qui protégeait le nez et descendait sur la nuque, ils tenaient à la main une lance à l'impressionnante lame dentelée. Un blason doré, représentant un rameau, était peint au centre de leur pectoral ». ²² C'est un véritable choc des cultures. Lors d'une discussion avec Edwin Til'Illan, « Maître d'armes de l'Empereur, général des armées alaviriennes, et commandant de la Légion Noire », les deux adolescents, extrêmement fatigués d'avoir parcouru des dizaines de kilomètres à pieds, sont victimes de l'ironie cuisante du Maître d'armes : « Vous ne marchez donc jamais, dans votre monde ? ». Ce à quoi, un Salim vexé répond : « Nous utilisons des voitures, des trains, des avions [...] c'est plus rapide et moins fatigant. » ²³

Ainsi, si l'on se base sur la définition du cadre médiéval qu'en font Anne Rochebouet et Anne Salamon dans leur étude sur les *Réminiscences médiévales dans la fantasy* : « une société essentiellement rurale et autarcique, où dominant fermes et villages, [...] comprenant quelques centres urbains, principalement des places fortes ou des citadelles [...], elle sera organisée selon les principes de la féodalité. » Il s'agit alors « d'un monde non mécanisé, antérieur à la Révolution industrielle, qui exploite la puissance animale et qui repose sur l'artisanat, où la guerre se fait au moyen d'armes blanches (avec une place de choix pour les épées) et d'armes de jets, où l'on s'oriente selon la position des constellations et où la médecine (magie mise à part) consiste en une connaissance empirique des plantes médicinales. » ²⁴

De ce point de vue, si le cadre moyenâgeux semble bel et bien avoir été respecté, « le lecteur se trouve confronté à un Moyen-Âge qui n'existe pas, ou plutôt à un mirage » ²⁵ ; en effet puisque si « L'ensemble évoquait irrésistiblement une cité médiévale [...] Camille, qui était férue d'histoire, savait que jamais aucune rue du Moyen-Âge n'avait été aussi propre. Pas de trace ici d'égouts en plein air, de tas d'immondices ou d'animaux en liberté ». ²⁶ Ce Moyen-Âge fantasmagorique est le fruit de nombreux siècles d'historiographie, et de recherche qui ont fait naître la toile de fond des contes moyenâgeux et alimenter l'image collectif que l'on en a.

De manière générale, la *fantasy* réutilise cette vision partielle et fantasmée du Moyen-Âge largement propice à la rêverie : « Le Moyen-Âge ne m'a retenu que parce qu'il avait le pouvoir

22. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, pp. 101-102.

23. *Ibid.*, p. 73.

24. ROCHEBOUET et SALAMON, *Les réminiscences médiévales dans la fantasy : un mirage de sources ?*, *Cahiers de recherches médiévales*, p. 320.

25. *Ibid.*, p. 320.

26. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 102.

quasi magique de me dépayser, de m'arracher aux troubles et aux médiocrités du présent ». ²⁷ Genre de l'imaginaire, la *fantasy* projette souvent de faire rêver son lecteur en repoussant ses horizons, en le faisant voyager au sein d'un nouveau monde, où aventures, magie et beauté cohabitent et fait oublier « les médiocrités du présent ». Par conséquent, les auteurs du genre ne vont conserver que les caractéristiques qui selon eux vont permettre l'idéalisation du monde et la projection du lecteur vers l'univers : donner l'envie d'évasion. Il s'agit alors d'étudier les autres caractéristiques de ce monde « merveilleux médiéval » qui nourrit les histoires de faërie.

1.1.b Un monde naturel

« Personnages, créatures, cités, fleuves, montagnes jaillissent, s'articulent autour de mes émotions, entrent en contact, évoluent, s'aiment, se détestent, se transforment... ». ²⁸ Pierre Bottero marque l'importance qu'ont pour lui les espaces naturels au sein de son univers, notamment à travers les noms qu'ils donnent à chacun de ses livres : *D'un monde à l'autre*, *Les Frontières de Glace*, *L'île du Destin*, *La terre des captifs* ou encore *L'œil d'Otolep*. Chacun de ces titres porte un nom faisant référence à l'environnement du monde, essentiellement naturel, avec peu d'espaces urbains. Peu transformé, l'environnement devient alors hostile à toute excursion et justifie la construction de cités bien protégées par des tours de guets, des murailles, remparts, douves, et autres fortifications médiévales. Les cartes du monde insérées au début des ouvrages, nous montrent une topographie très diversifiée dans lesquelles forêts, montagnes, jungles, déserts, plateaux, plaines, lacs, fleuves et rivières se côtoient. Lorsque l'on se penche sur les lieux existants de cet Autre Monde ²⁹, nous pouvons nous apercevoir que deux d'entre eux ont une place cruciale dans l'univers botterien : les forêts, et les espaces aquatiques.

En Europe occidentale et jusqu'au XI^e siècle, les forêts occupent une très grande majorité de l'espace. Sources de nombreuses richesses, et absolument nécessaires à la survie autant des grandes villes que des petits villages, les forêts sont également une source infinie d'imaginaires. Tous les plus grands contes, tels que *Hansel et Gretel* ou bien *Le Petit Chaperon Rouge*, *Blanche Neige*, *Boucle d'Or et les Trois Ours*... situent leur histoire au sein d'une forêt. La *fantasy* s'empare de cet héritage pour l'utiliser à son tour et nourrir son merveilleux. Dans la littérature du genre, ces espaces sont bien souvent des frontières, ou des obstacles à franchir afin d'accéder à un autre lieu ou d'effectuer une mission : un espace entre-deux qui met à l'épreuve les héros : « Il [Edwin] avait l'intention, avant leur rencontre, de traverser la forêt de Baraïl pour contacter

27. Jacques LE GOFF, *À la recherche du Moyen-Âge*, s.l. Louis Audibert, 2003.

28. BOTTERO, *Ellana*.

29. Voir table A.1

les Faëls, des non-humains, et jeter les bases d'une alliance avec eux ». ³⁰

Paradoxalement, les forêts sont souvent un espace qui protège au même titre que des remparts puisqu'ils rendent beaucoup plus difficile l'accès d'un espace à un autre : « Un ogre se dressa sur leur passage [...] Ils atteignirent l'orée de la forêt. – Foncez ! ordonna Edwin. » ³¹ lors de leur fuite, la forêt devient un refuge, elle en est également un pour les Petits au sein de la Forêt Maison ³². Dans le roman éponyme *Eragon*, la forêt du Du Weldenvarden qui abrite la population des elfes les protège plus que tous les autres peuples contre les armées de Galbatorix, si bien qu'elle en fait un lieu salvateur. C'est également le cas dans *La main d'Oberon* de Roger Zelazny où la forêt d'Arden permet d'assurer « la garde des frontières d'Ambre contre les incursions naturelles, mais aussi contre tout ce qui pouvait apparaître à la lisière d'Ombre ». ³³

La forêt, c'est aussi, le lieu de l'origine, celui dans lequel Ewilan est transportée lors de son premier voyage involontaire entre les deux mondes : « elle se prit simplement les pieds dans une racine et tomba de tout son long dans l'herbe, le nez à quelques centimètres d'un superbe bolet [...] Elle ne se trouvait plus au milieu de la chaussée, mais dans une forêt plantée d'arbres immenses ! ». ³⁴ Lors du second voyage, Ewilan et Salim atterrissent à nouveau au sein d'une forêt : « Le jardin avait cédé la place à une forêt d'arbres immenses et d'épais taillis ». ³⁵

La forêt de Gwendalavir est le repère des créatures merveilleuses, tout comme la forêt interdite dans *Harry Potter* abrite à l'insu des étudiants de Poudlard, de nombreux monstres plus ou moins dangereux : « Les arbres les écrasaient de leur masse, et plusieurs fois ils sursautèrent alors qu'une bête sauvage prenait la fuite sur leur passage [...] ils aperçurent une magnifique créature chevaline à la tête couronnée de bois impressionnants, qui paissait l'herbe drue [...], le roi des cerfs en personne ». ³⁶ La forêt cache de nombreuses bêtes sauvages, mais également des brigands : « C'est aussi le refuge des hors-la-loi, sans compter les sorcières dont le souvenir se retrouve dans les contes. Car c'est aussi le lieu des fantômes. ». ³⁷

La forêt est le lieu magique par excellence, celui que l'on trouve près de chez soi, et qui nourrit depuis des siècles l'imaginaire collectif : mythique. Baudelaire écrit à ce propos :

« La Nature est un temple où de vivants piliers

30. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, pp. 72-73.

31. Pierre BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, La Quête d'Ewilan (Tome 1), Paris, Rageot, 2003, p. 88.

32. Cf. « Souvenir de jeunesse », p. 39

33. Roger ZELAZNY, *Les princes d'Ambre*, Cycle 1, La main d'Oberon, Folio Science-Fiction, 1980, p. 697.

34. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 12.

35. *Ibid.*, p. 55.

36. *Ibid.*, pp. 58-59.

37. Roger BOZZETO, *Les Univers des Fantastiques, Dérives et hybridations*, Regards sur le fantastique, Aix-en-Provence, Presses de l'Université de Provence, 2011, p. 80.

Laissent parfois sortir de confuses paroles ;
L'homme y passe à travers des forêts de symboles
Qui l'observent avec des regards familiers. »³⁸

On peut notamment rapprocher les paroles de Baudelaire à la description que fait Bottero de la forêt d'Ervengues dans *l'Œil d'Otolep*, où Ewilan découvre « la majestueuse beauté des arbres gigantesques qui se dressaient autour d'eux. Peu de taillis ou de ronciers inexpugnables ici, mais des fûts immenses que cinq hommes se donnant la main auraient été bien en peine d'encercler. Leurs premières branches énormes, se déployaient à dix mètres de leurs racines noueuses et leurs cimes se perdaient dans un lointain verdoyant ». ³⁹ Pareil à Baudelaire, la forêt d'Ervangues apparaît comme un gigantesque temple où les arbres, monuments de la nature, se dressent comme des piliers. Il y a quelque chose du divin et du mythique dans cette description et notamment dans la suite de l'extrait où Bottero évoque la douceur « d'une atmosphère feutrée et apaisante ». ⁴⁰ La forêt apparaît comme un espace merveilleux, mêlant tout à la fois lumière, sérénité, et occultisme.

L'univers botterien est également rempli de références hydriques : des mers et des océans, aux divers lacs, fleuves, et rivières, en passant par les merveilleuses fontaines d'Al-Jeit, l'Autre Monde est rempli de références à l'eau. Pareillement à la forêt, un espace d'une exceptionnelle puissance magique, et d'une beauté transcendante : « Elle fixait l'immensité liquide qui s'étendait devant elle. Et elle n'en revenait pas. Ce ne pouvait pas être un fleuve. Un fleuve n'était pas aussi large, ni aussi impressionnant, il n'y avait pas de vagues à sa surface... Pourtant, à bien y regarder, le doute était impossible. Une rive opposée, à peine discernable mais réelle, un courant puissant charriant des troncs énormes. Un fleuve. Le Pollimage ». ⁴¹ Symbole de la vie, et de l'origine du monde, il n'est donc pas anodin de voir un lac prendre le nom de « Nid du monde » dans l'univers botterien. Lors de son apprentissage de marchombre ⁴², Ellana ⁴³ poursuit sa route auprès de son maître Jilano, ce dernier lui demande d'exécuter un exercice dans la rivière du Pollimage : « Je veux que tu imagines que cette rivière est l'univers, son courant la vie et ses remous la multitude de pièges et d'obligations qui attendent chaque homme. [...] ce qui

38. Charles BAUDELAIRE, *Les Fleurs du Mal*, « Correspondances », s.l., Larousse, 2006, p. 31.

39. Pierre BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, Les Mondes d'Ewilan (Tome 2), Paris, Le Livre de Poche, 2007, p. 205.

40. *Ibid.*, p. 205.

41. BOTTERO, *Ellana*, p. 240.

42. «Les marchombres ont développé d'étonnantes capacités physiques basées essentiellement sur la souplesse et la rapidité. Ils partagent une même passion de la liberté et rejettent toute autorité même si le code de conduite de leur guilde est très rigoureux.» Glossaire

43. «Jeune marchombre rebelle et indépendante. Au sein de sa guilde, elle est considérée comme un prodige marchant sur les traces d'Ellundril Chariakin, la mythique marchombre.» Glossaire

attend l'homme qui se risque dans cette rivière. [C'est d'] Être entraîné, aspiré, boire la tasse, et, s'il percute un rocher, se tuer. [...] ». ⁴⁴ Ellana, surprise, lui demande où il veut en venir. Jilano se rend alors dans la rivière et lui explique : « [La rivière] Elle est forte. Comme un guerrier bardé de fer monté sur un destrier de combat. Fou celui qui tente de l'arrêter. Un marchombre se rit du guerrier, il joue avec lui, pénètre son centre, lui vole sa force et, si besoin est, prend sa vie. Va jouer avec la rivière. Comprends-la ». ⁴⁵ L'eau apparaît ici comme le miroir du monde et des mouvements qui l'agitent. Lorsqu'Ellana tente l'exercice, elle échoue : « Ellana entra six fois dans la rivière et six fois elle fut balayée par le courant, incapable de lui résister plus de trois secondes et encore plus incapable de comprendre les forces dont lui avait parlé Jilano ». ⁴⁶ L'eau est un élément sacré, base de la survie des peuples et du monde, elle est également un danger en puissance qui peut devenir mortel à tout moment.

Le Pollimage traverse la totalité du pays de Gwendalavir, prenant sa source à la Chaîne du Poll, des montagnes infranchissables, le Pollimage descend jusqu'à créer le lac Chen, et termine sa route dans le Grand Océan du Sud : « Le Pollimage est la colonne vertébrale de l'Empire ; le Grand Océan du Sud, son pied. » ⁴⁷ Alors que l'Océan qui borde la capitale de l'Empire, Al-Jeit, ainsi que l'ensemble du pays Faël et des Grandes Plaines, n'est qu'un simple atout pour l'Empire, la rivière du Pollimage est non seulement vitale, mais aussi indispensable aux mouvements et flux du territoire. « Le Pollimage est un fleuve démesuré, mais son débit n'explique qu'en partie l'immensité du lac Chen. Un gigantesque réseau hydraulique souterrain alimente le fleuve et le lac, laissant supposer l'existence d'un véritable monde sous la surface de Gwendalavir ». ⁴⁸

Plus qu'un miroir du monde, les espaces d'eau apparaissent comme un monde à part entière, présents partout, et même au sein des cités : à Al-Chen « l'étendue d'eau qui la bordait était en effet si vaste que la cité, pourtant la deuxième de l'Empire par sa taille et son importance, en devenait minuscule. ». ⁴⁹ Les sociétés humaines s'effacent auprès des territoires naturels, et notamment des territoires aquatiques. Le lac Chen, au même titre que le Pollimage, que l'Œil d'Otolep, que le Nid du monde sont tous des espaces qui apparaissent comme mystérieux, recelant des secrets, et notamment des êtres extraordinaires, comme la Dame, cétacé géant doté d'un pouvoir merveilleux, qui dépassent notre compréhension du monde et des choses du monde : « Immense et profond. Personne n'a jamais réussi à le sonder. A vrai dire, les spécialistes ala-

44. BOTTERO, *Ellana*, p. 230.

45. *Ibid.*, p. 230.

46. *Ibid.*, p. 230.

47. Pierre BOTTERO, *L'île du Destin*, La Quête d'Ewilan (Tome 3), Paris, Rageot, 2003, p. 89.

48. *Ibid.*, p. 239.

49. *Ibid.*, p. 239.

viriens de la question se disputent depuis des années pour savoir s'il s'agit d'un lac ou d'une mer intérieure »⁵⁰ explique Jilano à Ellana. Dans la cité d'Al-Jeit, « si merveilleuse qu'Ellana crut d'abord qu'elle rêvait », l'eau est également un élément marquant, une « rampe, comme taillée dans une améthyste géante, étincelait de mille feux oscillant du mauve pâle au violet soutenu. Juste avant d'atteindre la brèche, elle passait sous une impressionnante cascade tombant des hauteurs de la cité. L'eau rebondissait sur un invisible écran qui la protégeait et, captant la moindre nuance violine, parme ou rosée, jaillissait sur les côtés avant d'achever sa chute lumineuse dans la rivière qui courait autour du plateau ». ⁵¹ L'eau se montre source de vie et de lumière, force naturelle que les hommes ont su dompter, et modeler dans leur paysage. En effet, créer une cascade, ou construire une cité autour d'une cascade, apparaît comme un défi architectural et technologique. Pourtant, les habitants d'Al-Jeit ont su réussir à faire de l'eau issue des « rives du mythique Pollimage », ⁵² « de ce fleuve si large qu'on pouvait dit-on le confondre avec l'océan », ⁵³ un décor de fond majestueux, qui se mêle savamment à l'espace urbain.

La forêt et l'eau sont ainsi des éléments fondamentaux du monde de Gwendalavir, éléments merveilleux, ils alimentent la rêverie, et les mystères et permettent de faire naître de nombreuses créatures imaginaires...

1.1.c Un monde aux multiples espèces

La *fantasy* a pour habitude de créer un monde de dépaysement total où langues, peuples, coutumes, légendes, histoire, géographie, faune et flore sont intégralement réinventés. « Le merveilleux pur, ne s'explique d'aucune manière », ⁵⁴ effectivement, en cela, la création de la Matière *fantasy* et du monde secondaire trouve son sens. Les auteurs évoquent des espèces et des ethnies n'existant que dans notre imagination, au travers des mots et des histoires que nous lisons. Bottero, ne faisant pas exception à la règle, se montre très inventif et crée un bestiaire assez important pour nécessiter un glossaire à la fin de chacun des neufs livres du cycle d'Ewilan. Pour rappel, « Au Moyen-Âge, le bestiaire ou le *Livre des natures des animaux* est un recueil de fables et de moralités dans lequel les personnages du récit sont des animaux réels ou imaginaires ». ⁵⁵ Ainsi, créer un bestiaire animalier au sein des œuvres de *fantasy* appartient bel et

50. BOTTERO, *Ellana*, p. 259.

51. *Ibid.*, p. 262.

52. *Ibid.*, p. 233.

53. *Ibid.*, p. 225.

54. Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, s.l., Seuil, 1970, p. 62.

55. Tom-Loup ROUX, *Les bestiaires Médiévaux*, article, BNF, 6 juin 2019, consulté le 11 août 2020, URL : <https://gallica.bnf.fr/blog/06062019/les-bestiaires-mediévaux?mode=desktop>.

bien à une tradition médiévale, et à une démarche cohérente de la création.

Beaucoup d'espèces que l'on rencontre lors de nos pérégrinations dans les paysages de Gwendalavir dérivent d'espèces animales issues du monde réel. Ainsi, les siffleurs « à peine plus gros que des chèvres, [ils jouent] dans l'économie de Gwendalavir le rôle des vaches et des moutons de l'Autre Monde », ⁵⁶ « élevés pour leur viande et leur peau par les Alaviriens. Les coureurs ensuite ressemblent à des autruches naines et dont on ne sait que très peu d'informations, « incapables de voler et hauts d'une cinquantaine de centimètres », ces oiseaux vivent dans les plaines alaviriennes et creusent de profonds terriers. Leur viande est « un mets de choix en Gwendalavir ». ⁵⁷ Citons aussi, les tigres des prairies « redoutables félins dont le poids peut dépasser deux cents kilos » ⁵⁸ et qui vivent majoritairement dans les lieux montagnards. Les ogres, enfin, redoutables monstres, dont les caractéristiques connues dans l'imaginaire collectif correspondent fidèlement à celles que donnent Bottero. Ceux-ci se situent au sud d'Ombreuse ou dans les Collines de Taj, agressifs, pouvant mesurer trois mètres de haut qui vivent seuls ou en petites bandes. D'après maître Duom, « ils utilisent des outils, des armes simples, et certains ont été vus avec des vêtements ». ⁵⁹ Les Dames, qui vivent dans les eaux de Gwendalavir, sont de gigantesques cétacés dont l'apparence physique rappelle celle des baleines grises. Celles-ci possèdent un pouvoir d'une importante puissance et des plus mystérieux, bien supérieure à celle des dessinateurs que l'on étudiera plus tard. Les trodds habitent les marécages : « crapaud de près d'une tonne à la peau noire et huileuse [...], un cauchemar. » ⁶⁰ Les chuchoteurs « à peine plus gros qu'une souris », ces petits rongeurs possèdent le pouvoir de faire le pas-sur-le-côté et de passer d'un monde à l'autre, ils sont utilisés par les dessinateurs afin de transmettre des messages d'un espace à un autre. Les grouillards de leur côté ressemblent à des « blattes géantes vivant dans le désert Ourou. » ⁶¹ Nous pouvons également citer les créatures pacifiques, comme les Khazargantes, ces créatures qui peuplent les plaines Souffle, à la taille démesurée et entièrement herbivores. Enfin, les goules, les brûleurs, les iaknills, sont toutes des espèces très rares dont on n'a que très peu d'informations, mais qui sont extrêmement dangereuses et peuplent la chaîne du Poll.

D'autres espèces, dites hybrides, sont le fruit d'un mélange entre deux ou plus d'espèces animales toujours issues du monde réel, à la manière dont est dépeinte la chimère dans la mythologie

56. BOTTERO, *Ellana*, pp. 278-285.

57. *Ibid.*, pp. 278-285.

58. *Ibid.*, pp. 278-285.

59. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, pp. 55.

60. BOTTERO, *Ellana*, p. 68.

61. Pierre BOTTERO, *Les tentacules du mal*, Les Mondes d'Ewilan (Tome 3), Paris, Rageot, 2007, p. 397.

grecque, mi-lion, mi-chèvre, mi-serpent... Tout d'abord, les Ts'liches, dit aussi « l'ennemi », ⁶² sont des créatures extrêmement maléfiques qui « ressemblent à l'improbable croisement d'un lézard et d'une mante religieuse ». ⁶³ Ces créatures ont une capacité leur donnant beaucoup de pouvoir et les rendant par conséquent très dangereuses : les Ts'liches peuvent réussir à repérer ceux qui ont le don du Dessin, c'est à dire le pouvoir de faire apparaître ce que l'on souhaite rien qu'en l'imaginant, dès lors que l'un d'eux rentre dans le monde mental de l'imagination. En voie de disparition, il demeure moins d'une vingtaine de Ts'liches dans le monde. Les Raïs sont, quant à eux, des sortes d'humanoïdes au faciès de porc, qui justifie leur appellation de « guerrier-cochons » par les Alaviriens. « Race non-humaine, manipulée par les Tsliches et ennemie jurée de l'Empire, les Raïs peuplent un immense royaume au nord de Gwendalavir. Ils sont connus pour leur bêtise, leur malveillance et leur sauvagerie. » ⁶⁴ Monstrueux, plus petits que des hommes et plus trapus : Ewilan se retrouve confrontée à l'un d'entre eux durant une expédition : « Deux crocs jaunes pointaient sous sa lèvre inférieure, sa peau verdâtre était couverte de pustules ». ⁶⁵ Puis, les marcheurs, qui ressemblent à de grossières araignées géantes « redoutables » et dont « les aiguillons de leurs tentacules sont empoisonnés », ⁶⁶ interpellent par leur capacité à se déplacer à travers les divers mondes en pratiquant le pas-sur-le-côté. Monstres à la carrure impressionnante, « ils possédaient huit pattes mais là s'arrêtaient toute véritable ressemblance avec des araignées. Leurs corps étaient couverts d'une carapace sombre et huileuse et leurs deux tentacules les différenciaient de tout animal connu. A leur extrémité, un dard de plusieurs centimètres laissait suinter un liquide blanchâtre, certainement du venin ». ⁶⁷ Bien qu'habitant dans la chaîne du Poll, les marcheurs peuvent être parfois utilisés par les Ts'liches, leur permettant de se déplacer à travers le territoire et à travers les mondes. Le nord de Gwendalavir fourmille de créatures plus monstrueuses les unes que les autres, l'espace est peu habité par les hommes et propice par sa topographie à la pérennisation de ces espèces animales. Enfin, les gommeurs sont des « arthrotraciens » mesurant une trentaine de centimètres et pesant près de trois kilos ; hybridation entre un crapaud et une limace. Ils vivent dans les marécages d'Ombreuse et peuvent bloquer les pouvoirs des dessinateurs.

Au sein de cet environnement où la nature a repris ses droits, et où dans ce décor médiéval l'industrialisation massive est inexistante, ces nombreuses espèces qui n'existent qu'à travers l'univers botterien fait de ce monde *fantasy* une sorte de nouveau monde aux allures divines qui

62. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 342.

63. *Ibid.*, p. 63.

64. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 283.

65. *Ibid.*, p. 283.

66. *Ibid.*, p. 57.

67. *Ibid.*, p. 57.

présente la nature et son double visage, tantôt paisible, tantôt impitoyable, et dont le triptyque du *Jardin des délices* de Jérôme Bosch est l'illustration parfaite ⁶⁸.

1.2 Un aperçu pervers du monde réel

1.2.a L'espace urbain

Si le monde imaginaire créé par Bottero semble partagé entre paradis et enfer, le monde réel, quant à lui, semble résonner en paradis perdu. On ne peut percevoir qu'une infime partie du monde réel, et on ne peut, en ce sens, que penser que cette observation résulte d'un choix rigoureusement réfléchi de la part de l'auteur.

Tout d'abord, cet aperçu nous parvient à travers quelques quartiers de grandes villes, et notamment la ville où habitent nos deux jeunes héros. Ewilan habite dans un quartier aisé : « Après la tour romaine commençaient les quartiers cossus de la ville, maisons majestueuses, piscines luxueuses, clôtures en fer forgé. Camille habitait une des plus belles demeures, au cœur d'un jardin ceint de hauts murs. » ⁶⁹ La maison est froide et lugubre, Madame et Monsieur Duciel, les parents adoptifs de notre héroïne, sont définis l'un comme une « personne égocentrique, maniérée et suffisante », et l'autre comme un « homme d'affaires infatué et égoïste ». ⁷⁰ Ce schéma rappelle la conception du monde réel dans le cycle d'*Harry Potter*, où les Dursley, qui ont dû s'occuper de leur neveu Harry après le décès de ses parents, le laissent dormir dans un placard à balai, et passent leur temps à le martyriser.

Le monde réel, en ce sens, donne peu envie d'y demeurer puisqu'il « faisait gris et triste ». ⁷¹ De la même façon chez Bottero, le monde réel apparaît comme un endroit mauvais et détestable pour l'héroïne : « elle avait beau chercher, nulle part dans ses souvenirs il n'y avait trace d'un geste d'amour des Duciel envers elle ». ⁷² De son côté, Salim Condo, vit dans un quartier beaucoup moins aisé : « Il habitait une cité HLM, séparée du quartier chic où vivait Camille par la largeur du fleuve. [...] Les façades de la cité Les Peintres étaient régulièrement ravalées par les différentes municipalités, soucieuses du paraître. Il ne s'agissait pas que l'on accuse la petite ville de province, riche de tant de monuments historiques, d'être gangrenée par une banlieue à problèmes... » ⁷³ Tout comme Ewilan, Salim a beau vivre « avec sa mère, ses cinq sœurs et deux

68. Voir figure A.7

69. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 1.

70. *Ibid.*, p. 282.

71. J.K. ROWLING, *Harry Potter à l'école des sorciers*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1997, p. 6.

72. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 29.

73. *Ibid.*, p. 31.

de ses cousins », ⁷⁴ depuis qu'il est jeune, il rêve « d'évasion », mais « il avait conscience que ces qualités ne lui permettraient pas de fuir sa cité, et que, s'il voulait arriver à quelque chose dans sa vie, il lui faudrait beaucoup de courage, de travail et de chance ». ⁷⁵ Le lexique utilisé pour décrire la maison d'Ewilan, et à la fois celle de Salim demeure très négatif. Prenons pour exemple la description de l'appartement de la famille de Salim : « l'atmosphère lui parut encore plus confinée que d'habitude, presque irrespirable. L'appartement résonnait des piailllements de ses sœurs, des vociférations de la télé que ses cousins regardaient en continu et des cris de sa mère qui piquait une colère à tout bout de champ. » ⁷⁶ Mis à part leurs domiciles, les deux adolescents fréquentent aussi « le collège du coin jugé trop mal famé par [les familles des enfants de nantis] et ouvrant des perspectives scolaires insuffisantes », ⁷⁷ ainsi, le collège également apparaît comme un environnement négatif.

Un quatrième lieu est porté à notre connaissance au fil du récit : le bureau de police. Alors qu'Ewilan et Salim, après leur excursion involontaire en Gwendalavir, ont appris que leur mission était de sauver les parents de la jeune fille détenus par des créatures malfaisantes. Cette dernière doit alors impérativement retrouver son frère, dont elle ignorait jusqu'ici l'existence. Ces derniers retournent dans le monde réel grâce au pas-sur-le-côté et atterrissent dans le fleuve, lieu fondateur, où nos deux héros se retrouveront à plusieurs reprises. Comme ils ont été portés disparus durant leur escapade, la police les recherche activement, et lorsqu'elle les retrouve, les emmène directement pour les interroger sur la raison de leur disparition. L'inspecteur Franchina, chargé de l'enquête, est un homme honnête et de bonne foi. Les deux enfants inventent une histoire d'enlèvement pour justifier leur disparition, l'inspecteur les croit et les libère, leur promettant de mener l'enquête. Chacun des enfants retrouve son domicile peu chaleureux. Ensuite, Ewilan et Salim devront se rendre dans le tribunal afin de retrouver l'adresse du domicile du frère de la jeune fille, qui fut, comme elle, adopté quand il était enfant, paradoxalement dans une famille beaucoup plus chaleureuse.

La succession des précédents espaces montre que, au fond, le monde réel n'a que très peu d'importance, et n'est chargé que de critiques masquées. A la suite de ces aventures, les jeunes protagonistes apprennent que le frère d'Ewilan étudie les Beaux-Arts sur Paris, et décident de se rendre dans la capitale : « Par la fenêtre, ils virent d'innombrables rails s'entrecroiser en formant un indémêlable écheveau. Des immeubles gris et anonymes bordaient la voie ferrée. L'air du

74. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 32.

75. *Ibid.*, p. 32.

76. *Ibid.*, p. 34.

77. *Ibid.*, p. 32.

matin à peine naissant semblait déjà souillé par des vapeurs de pollution ». ⁷⁸ L'École des Beaux-Arts apparaît comme « une imposante et majestueuse bâtisse », ⁷⁹ ainsi le seul lieu qui, jusqu'à présent, paraît dépeint de manière plus positive. Celui-ci peut être assimilé à Gwendalavir, car il s'agit d'une école où l'on pratique l'art de dessiner, faisant écho au Don des dessinateurs de l'Empire. Après leur arrivée à Paris, les deux enfants se font poursuivre par un mercenaire du Chaos, et trouvent à se réfugier dans un des nombreux parcs de la ville parisienne, cherchant un endroit où passer la nuit, il font la rencontre d' « un vieil homme mal rasé, au visage marqué par les excès et les épreuves [et qui] plissait les yeux, comme si sa vue était déficiente ». ⁸⁰ Il s'avère que cet homme est un clochard qui vit dans des « catacombes » et les invite à venir dormir dans son chez-lui : « une salle d'environ cinq mètres de côté, entièrement taillée dans une roche percée de nombreuses niches. [...] Une paille était jetée dans un coin à côté d'une caisse de bois. Des boîtes de conserve vides et des bouteilles, vides elles aussi, jonchaient le sol ». ⁸¹ Pourtant ce « puits noir » « contre toute attente, [...] diffus[e] une véritable chaleur humaine ». ⁸² Cet épisode rend compte de la véritable obscurité du monde réel, elle se trouve dans ce dédale de ruelles, et ses immeubles gris, et non pas dans les égouts habités par les gens humbles qui ont été marqués par les épreuves de la vie mais sont capables de solidarité. Bottero délivre un message sur le monde réel, sa parole passe à travers celle de ce clochard aveugle, qui dénote justement le fait qu'il n'y a plus de véritable nature dans la ville urbaine : « J'profitais de la tombée du soir dans un des rares coins de cette foutue ville où on peut encore entendre chanter un rossignol ». ⁸³ Face à la disparition de cette nature idéale, présente dans Gwendalavir, on assiste à une mise en abyme du geste de lire. Camille s'approche de la paille et voit une caisse de bois remplie de livres, le clochard lui explique : « Ça c'est mon trésor. Les plus beaux livres du monde. ». ⁸⁴ Cependant, le clochard étant aveugle ne peut plus lire, et ne plus accéder à cet imaginaire qui offre un accès à l'essence naturelle. Ewilan, par le Don du dessin ⁸⁵, lui offre cette possibilité d'à nouveau voir l'essence du monde, que nous lecteurs pouvons également avoir en accédant à l'Autre Monde.

78. *Ibid.*, p. 236.

79. *Ibid.*, p. 240.

80. *Ibid.*, p. 245.

81. *Ibid.*, p. 247.

82. *Ibid.*, p. 247.

83. *Ibid.*, p. 244.

84. *Ibid.*, p. 248.

85. Faculté magique de pouvoir créer presque n'importe quoi, avec la seule force de l'imagination.

1.2.b L'Institution

Au travers de ce paysage de lieux réels sombres et qui donnent peu à rêver, un espace se démarque par sa noirceur et son aspect horrifique : l'Institution. Cet espace est le cadre de recherches et d'expérimentations sur ceux qui ont le Don de pouvoir accéder à l'imagination, permettant de rendre réel tout ce qu'ils veulent. Le roman s'inscrit dans l'héritage des thrillers ou des romans policiers liant tout à la fois, épisodes d'actions, enquêtes obscures et meurtres dans les ruelles sombres. Ainsi, à la manière dont Stephen King dépeint le grand hôtel, dont son héros Jack Torrance devra être le gardien dans *Shining*, nous percevons également la dimension inquiétante de la forêt de Malaverse et de sa « bâtisse [...] ancienne, [...] sorte de château de campagne aux murs de briques rouges recouverts de lierre, et dont les hautes fenêtres en ogive tachaient de flaques de lumière jaune la nuit environnante ». ⁸⁶ Ewilan, cette dernière enlevée par deux hommes, se trouve emmenée contre son gré au sein de l'Institution. Elle décrit un endroit lugubre, qui ressemble à un mélange entre un hôpital et une prison : « Un large couloir aux murs et au sol carrelés de blanc, un hall immense, [...] de nouveau un couloir, des hommes vêtus de blouses se croisant sans un mot, des intersections, puis une porte métallique. L'ensemble, baignant dans une lumière crue légèrement bleutée, évoquait irrésistiblement un hôpital... sauf qu'aucun lit, aucun malade n'était visible ». ⁸⁷ Ewilan demande alors « Suis-je prisonnière ? », aucune réponse ne lui est apportée. La jeune héroïne se découvre alors « Au centre d'une salle immense, une machine aussi monstrueuse que futuriste [qui] étalait ses pupitres lumineux, ses rampes diodes et ses multiples écrans de contrôle autour de sphères d'acier tournoyant dans des cages de verre. [...] La machine ronronnait comme un monstre assoupi, révélant par sa complexité une science de pointe. [...] Au centre de chaque flaque de lumière, un enfant nu, le corps bardé d'électrodes, défiait les lois connues de la physique moderne ». ⁸⁸ Cette scène, digne de la plus grande science-fiction, devient terriblement morbide par la présence d'enfants : « L'enfant le plus proche d'Ewilan était une fillette de quatre ans environ » qu'on pourrait « croire morte » tant elle demeure immobile. « A sa gauche, un garçon de son âge, le crâne rasé, était allongé sur le dos, les bras en croix » et s'agitait en « spasmes » et « convulsions ». « A la droite de la fillette, un enfant beaucoup plus jeune, presque un bébé ». ⁸⁹ Enfin, « Le dernier enfant était attaché ». Imaginer ce spectacle devient horriblement difficile, tant la dimension horrifique s'amplifie au fur et à mesure, une simple inquiétude, se change en terreur macabre. Ewilan et Salim alors très inquiets, voire effrayés, influent de manière logique sur les sentiments

86. Pierre BOTTERO, *La Forêt des captifs*, Les Mondes d'Ewilan (Tome 1), Paris, Le Livre de Poche, 2007, p. 14.

87. *Ibid.*, p. 43.

88. *Ibid.*, p. 48.

89. *Ibid.*, p. 49.

du lecteur. L'incipit débute *in medias res*, sur une terrible phrase « C'était une question de vie ou de mort. Non. Pas de vie ou de mort. Bien plus que ça ». Le ton est donné, le champ lexical qui s'en suit évoque un lieu vide, froid et dangereux : « boue », « feuilles mortes gorgées d'eau », « un froid glacial », « blessure », « douleur », « tremblements », « forêt sombre », « écharpe de brume » et puis finalement « survivre », survivre face à « Des hommes vêtus de noir, armés de fusils d'assaut, le visage fermé de soldats professionnels. Ou de tueurs à gages. Et pendant tout ce temps, son sang coulait ». ⁹⁰ Dans ce sinistre cauchemar de laboratoire digne des plus grands savants fous qui ont illustré la littérature, Docteur Jekyll, Victor Frankenstein... le monde réel montre ses perversions les plus effrayantes, et termine de nous convaincre de son caractère néfaste. Point d'acmé de ce cauchemar : nos deux héros vont voir souffrir atrocement un de leur proche issu de l'Autre Monde dans l'Institution. Effectivement, en tentant de sauver Salim et Ewilan, à qui il a promis sa protection, Maniel va choisir de se sacrifier pour permettre la fuite des deux enfants. Dans cette fin des plus tragiques, l'Institution devient empreinte de ténèbres : « Maniel se dressa alors, titan ruisselant de sang et de rage, défiant de son bâton les gardes et leurs armes automatiques. Il poussa un rugissement terrible qui fit trembler l'édifice et se rua sur eux. Terrifiés par la vision apocalyptique du géant ensanglanté qui les chargeait, les hommes en noir ouvrirent le feu. [...] A nouveau des hurlements. Un coup de feu. ».

Les sentiments éprouvés envers les deux mondes sont alors d'autant plus accentués par le fait que chacun d'eux apparaît à son plus grand excès, l'un est détestable, l'autre est extraordinaire... Le monde réel apparaît ainsi caricaturé, un espace emplit de perversions diverses, d'individualismes, de cruautés et de violences en tout genre, et semble avoir alors très peu d'intérêt puisque les humains le quittent volontiers. Peindre cet espace n'a que très peu d'intérêt pour Bottero puisqu'il n'est pas favorable à l'imaginaire, alors que l'Autre Monde quant à lui semble pluriel et lumineux, rempli de possibles...

1.2.c Les Causses

Mais finalement, dans ce monde réel, un certain emplacement se dénote. Au milieu de ce terrible cauchemar, il demeure un lieu aux allures de paradis sur terre : les Causses. À « des milliers d'hectares, loin du fleuve, bien au-delà de la forêt de Malaverse », ⁹¹ et pourtant assez près de l'Institution, un vieux berger du nom de Maximilien Fourque passe des jours tranquilles à s'occuper de ses chèvres. Alors que Salim et Ewilan fuient l'Institution, Maximilien fait leur rencontre, et s'engage à prendre soin des deux enfants. Repos de l'action et de l'aventure après

90. *Ibid.*, pp. 9-12.

91. *Ibid.*, p. 87.

une expérience éprouvante, les Causses font la promesse d'une plus belle accalmie. Lors de la rencontre, les enfants sont dans un affreux état : « Un garçon épuisé, couvert d'écorchures, qui continue à avancer bien qu'à bout de forces, ses jambes menaçant à tout moment de flancher sous lui, tremblant de fatigue et de froid. Une fille, ce doit être une fille même si elle n'a plus un cheveu sur le crâne, immobile dans les bras du garçon. Inanimée ». ⁹² Maximilien apparaît des lors comme la figure du sauveur, le récit prend des airs d'épiphanie, Maximilien devient celui qui se révèle aux deux enfants pour les aider : « Ces deux-là ont souffert, souffrent encore. Maximilien le sent, il sent ces choses-là ». ⁹³ Mais plus encore, Maximilien devient une incarnation de la providence : « Alors quand le garçon [...] se penche pour lui murmurer une prière à l'oreille, alors Maximilien oublie sa promesse de se tenir loin des hommes. Il descend vers eux ». ⁹⁴ Pareil à un dieu qui descendrait du ciel pour aider les hommes, le vieux berger descend de ses barres rocheuses lorsque Salim murmure sa prière, et lors d'un seul échange de regards avec Ewilan, il trouve « son destin ». Maximilien s'élève à travers son geste, « et en ressort grandi », le vieux berger devient l'incarnation de Dieu sur la terre. Après la traversée de l'Institution et de la forêt de Malaverse, de ce paysage à la noirceur équivoque, les Causses à l'inverse se teintent de couleurs chatoyantes pour apparaître comme une nature idyllique : « immensité sauvage que nulle construction, nul pylône, nulle route ne déparait. Au nord, une chaîne de montagnes boursoufflait l'horizon tandis qu'au sud, le plateau rocailleux s'enfonçait brutalement pour céder la place à une masse d'un vert sombre que Salim connaissait bien : la forêt de Malaverse ». ⁹⁵ Le récit devient une églogue dans laquelle Salim et Ewilan vont apprendre à découvrir les sentiments qu'ils ont l'un pour l'autre ; une idylle aux airs de pastorale où les deux enfants vont grandir et s'initier aux préoccupations de la vie, un moment de réalisme terrien, loin de l'utopie d'un monde magique.

Pourtant, si la magie est totalement absente – Ewilan a perdu son Don à cause de son traumatisme – la nature offre tout de même « une beauté magique », ⁹⁶ des airs de *Symphonie pastorale*. ⁹⁷ L'épisode des Causses apparaît comme un répit pour nos deux jeunes héros, où ils vont pouvoir goûter à la simplicité de la vie, le silence, le travail, l'air pur... Les Causses apparaissent également comme un lieu d'enrichissement : alors que Salim travaille d'arrache-pied chaque jour, il dit à Maximilien : « Dans moins de trois jours j'aurai fini ». Ce à quoi

92. BOTTERO, *La Forêt des captifs*, p. 90.

93. *Ibid.*, p. 90.

94. *Ibid.*, p. 90.

95. *Ibid.*, p. 110.

96. *Ibid.*, p. 87.

97. Ludwig van BEETHOVEN, *Symphonie Pastorale (Souvenir de la vie rustique)*, Symphonie n° 6, Opus 68, p. 1805-1808.

Maximilien répond : « Est-ce important ? [...] Est-ce nécessaire d'y passer trois jours plutôt que trois semaines ou trois mois ? L'essentiel n'est-il pas de travailler et que le muret revive ? ». Un espace dénué de tensions dramatiques, où l'expression d'une certaine sérénité rappelle les plus grands romans pastoraux dans laquelle :

« Tu pouvais, cette nuit du moins, te reposer
Ici, auprès de moi, sur un feuillage frais.
Nous avons des fruits mûrs, des châtaignes fondantes,
Un fromage abondant.
Voici les toits fumants dans les hameaux
Et, tombant des coteaux, les ombres grandissantes ». ⁹⁸

Dans ce décor magique, Ewilan et Salim découvrent peu à peu la nature du lien puissant qui les unit : l'amour qu'ils portent l'un à l'autre. Les Causses sont « un cadeau du ciel » ⁹⁹ dans un monde entier d'obscurité, qui permet la mort de l'innocence des deux enfants, et « la promesse d'un renouveau » ¹⁰⁰ : leur renaissance. Ainsi, « Si Salim était pour beaucoup dans la guérison d'Ewilan, Maximilien, et plus largement Ombre Blanche, avaient aussi joué un rôle essentiel ». ¹⁰¹ Un épisode marquant est évocateur de cette renaissance : une des chèvres de Maximilien doit mettre bas trois chevreaux, mais le premier chevreau ne réussit pas à sortir du ventre. Dans cette situation tragique Ewilan retrouve son Don en tentant de sauver le chevreau et sa mère : « Ewilan se tenait debout derrière eux, les mains tendues en coupe dans leur direction. La lumière jaillissait de cette coupe, inondant l'étable et leur avenir. Le premier chevreau roula à terre. Il avait découvert le chemin de la vie. Ewilan rayonnait de bonheur. Elle avait retrouvé celui de l'imagination. » ¹⁰² A travers la naissance du chevreau, c'est Ewilan qui revit et retrouve son essence : le Don de l'imagination.

Les Causses, son « panorama à couper le souffle » ¹⁰³ rappellent aux héros et aux lecteurs, la simplicité d'un bonheur tranquille, celui d'une réalité intrinsèque : être homme ici et maintenant. Nous avons évoqués le monde imaginaire, ainsi que le monde réel, l'écrivain imagine un troisième monde aux caractéristiques plus que particulières...

98. VIRGILE, *Les Bucoliques*, Premier Eglogue (trad. Léopold Niel), [En ligne], 2010, consulté le 15 aout 2020, URL : https://books.google.fr/books?id=VUM1KHUGdgC&pg=PA74&hl=fr&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false, p. 5.

99. BOTTERO, *La Forêt des captifs*, p. 87.

100. *Ibid.*, p. 87.

101. *Ibid.*, p. 98.

102. *Ibid.*, p. 105.

103. *Ibid.*, p. 110.

1.3 Un monde qui n'existe que dans l'imagination : les Spires

1.3.a Un monde métaphysique

Bottero crée un monde entier loin de la simple réalité auquel il donnera le nom de Spires de l'imagination. Duom dit à ce propos : « L'Imagination est une dimension, un univers [...] mais immatériel, et les Spires sont les chemins qui parcourent cet univers. Il y a une infinité de chemins, une infinité de possibles, qu'ouvre le pouvoir du dessinateur. ».¹⁰⁴ La porte de ce monde est loin d'être ouverte à tous, et ne l'est que pour certains, ceux qui possèdent les trois forces : la Volonté, la Créativité et le Pouvoir. « Celui qui possède les trois forces peut pénétrer dans l'Imagination, et selon la puissance de son don, s'y enfoncer plus ou moins profondément ».¹⁰⁵

Le monde des Spires n'a pas de dimension physique, et n'existe que dans l'esprit de ceux qui ont le Don, et de cette possibilité découle du pouvoir des dessinateurs de rendre réel presque tout ce qu'ils veulent. Dans le premier cycle, ce monde se manifeste d'abord à travers des actions incontrôlées de la part d'Ewilan et de son frère Mathieu, dont le vrai nom est Akiro : « De nombreux profs s'étaient ainsi, à leur insu, retrouvés placés dans des situations loufoques ou embarrassantes au gré de ses coups de colère ».¹⁰⁶ Il lui suffisait d'imaginer « une multitude de petits détails et de peindre un « tableau intérieur d'une rare précision qui la libérait ».¹⁰⁷ Ewilan évoque tout ce qui fait référence à la véritable action de dessiner, rendant l'invention de ce monde sans réalité plus accessible au lecteur : « je peux la modifier comme je veux : retoucher un trait, foncer une couleur, gommer un détail, en renforcer un autre... ». On retrouve à plusieurs reprises l'utilisation de l'expression « faire du bruit » pour un dessinateur maladroit ou puissant qui va laisser beaucoup de « traces » derrière son passage. C'est notamment le cas d'Ewilan : « Tes dessins, même les plus anodins, font un vacarme terrible dans les Spires » lui explique Duom.

Le monde des Spires est également imagé métaphoriquement par des verbes d'action tels que « s'avancer », « arpenter », « pénétrer », « sortir », « basculer », etc... Chacun de ces verbes appuie sur le fait qu'il existe une véritable matérialité intellectuelle de ce monde plus facile à appréhender. Il est d'ailleurs possible de cacher les traces laissées dans les Spires, les véritables traces de son passage, il existe donc une sorte de matérialité imagée. Par exemple, lorsqu'Ewilan se fait poursuivre par un Mentaï, celle-ci sent que ce dernier la repère à cause de son Don. « Était-il possible que sa trace ait subsisté parce qu'elle n'était pas complètement sortie

104. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 113.

105. *Ibid.*, p. 113.

106. *Ibid.*, p. 23.

107. *Ibid.*, p. 23.

des Spires ? Et si oui, comment quitter l'Imagination après avoir dessiné ? [...] Dessiner revenait à pénétrer dans une autre dimension. Avait-elle laissé la porte ouverte en ressortant ? ». ¹⁰⁸

Dessiner nécessite de changer de réalité, ce n'est plus le monde réel, ce n'est plus l'Autre Monde, « c'est dans [la] tête que ça se passe » ¹⁰⁹ et c'est là que demeure toute la complexité de l'utilisation du monde de l'Imagination qui apparaît comme un espace métaphysique. C'est-à-dire que celui-ci dépasse l'expérience physique que l'on connaît du monde, méconnu autant par le lecteur que par les personnages. Ces derniers vont, par d'occasionnels exercices et des recherches en continu, tenter et parfois réussir à éclaircir certaines dimensions du monde de l'Imagination. Toutefois, il demeurera de nombreux points obscurs sur lesquels ni les personnages, ni les lecteurs n'auront d'éclaircissements. « Certains disent qu'ils voient, d'autres qu'ils entendent, ou qu'ils sentent. La vérité est qu'il n'y a pas de sens pour décrire ce qu'on imagine et donc pas de verbe pour en parler ». ¹¹⁰

Énigmatique pour tous ceux qui ne peuvent l'arpenter, mais également pour tous ceux qui le peuvent, le monde de l'imagination peut être facilement comparé à l'acte de lecture des œuvres de *fantasy* qui nécessite un effort extraordinaire d'imagination pour les lecteurs. Duom le confie, l'Imagination est un univers, où seuls les dessinateurs peuvent faire de « courtes incursions » : « C'est ce qui est communément admis, mais est-ce bien la vérité ? Ne sommes-nous pas des aveugles qui, en touchant une porte croient heurter un mur ? ». ¹¹¹ Duom admet que le monde des Spires est bien plus vaste que ce qu'il n'y paraît, et qu'il est difficile de pouvoir y déceler les voies empruntables notamment car emprunter les chemins des Spires nécessite d'avoir un grand Don naturel, et une énergie à rude épreuve. Dès lors, le temps et la précision du dessin va ainsi varier selon le dessinateur, et selon ses capacités naturelles. Dans ce monde immatériel, les dessinateurs vont projeter leur esprit afin de pouvoir arpenter mentalement un monde imaginaire, « ils s'enfoncent plus ou moins loin dans l'imagination. On dit aussi qu'ils montent plus ou moins haut ». ¹¹² S'ils demeurent dans les Spires basses, ils peuvent rester connectés au monde physique. En revanche, plus ils montent haut, plus il est difficile pour eux de garder contact avec le réel. Les dessinateurs peuvent également avoir des interactions dans ce monde, interactions cependant limitées à des sentiments de présence. Lors d'un exercice à l'Académie des dessinateurs d'Al-Jeit, Ewilan ressent la présence de ses camarades autour d'elle : « Elle sentait confusément, lors de ses immersions dans l'Imagination, la présence de

108. *Ibid.*, pp. 228-229.

109. *Ibid.*, pp. 228-229.

110. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 75.

111. BOTTERO, *L'île du Destin*, p. 83.

112. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 64.

ses amis autour d'elle ». ¹¹³

Malgré sa complexité, le monde des Spires apparaît comme un privilège, « un Don » donné arbitrairement à certains, et qui permet de goûter à des possibles jusqu'alors inimaginables et de mener à l'harmonie de soi et du monde, tout en « se délectant de l'infinité des possibles qui s'ouvraient à son vouloir, tous parfaits d'équilibre ». ¹¹⁴

1.3.b Entre Imagination et réalité : la perte des repères

La spécificité du monde des Spires réside dans le fait que ce monde métaphysique permet d'agir sur le réel et de le modifier de façon temporaire, mais aussi de façon permanente. Lorsqu'Akiro transforme la réalité pour changer les couleurs d'une peinture, ou qu'Edwin crée une étincelle pour qu'un feu naisse près de lui, les modifications engendrées sur le réel demeurent éphémères.

Le Don nécessite de comprendre les mécanismes du monde des Spires afin de dessiner le mieux possible, pour cela il existe une Académie pour les dessinateurs de Gwendalavir. Ces derniers vont travailler à produire des exercices nécessitant de parfaire la précision d'un dessin, la rapidité de son exécution et la dépense d'énergie, toujours dans le but que ces dessins soient temporaires. Les étudiants se livrent ainsi à différents exercices tels que reproduire exactement un objet demandé, ou produire plusieurs dessins à la suite les uns des autres afin de tester leur endurance.

Dans une grande majorité, les dessins sont généralement temporaires : ils n'existent que pour une courte durée dans le monde réel, et disparaissent par la suite, comme s'ils n'avaient jamais existé. Pourtant, certains dessinateurs sont si puissants qu'ils parviennent à modifier la réalité de façon permanente : « Le Don du Dessin, lorsqu'il est développé, permet de réaliser des miracles ». ¹¹⁵ C'est le cas par exemple du gant d'Ambarinal, que Jilano légua à Ellana : « Ce gant existe depuis plus de trois siècles et, à ma connaissance, il est inusable, indéchirable, indestructible. [...] Elle [Ellana] tenait un arc ! Invisible, immatériel et pourtant réel ». ¹¹⁶ Dans le deuxième livre de *La Quête d'Ewilan*, l'héroïne crée sans le vouloir un dessin immuable qui lui vaut les rabrouements de Duom : « Cette arme est réelle, Ewilan [...] Elle a basculé entièrement dans la réalité ». « Tu l'as rêvé solide ? [...] il est indestructible. Tu l'as rêvé tranchant ? Regarde ! Maître Duom promena la lame sur le rebord du chariot. Elle s'y enfonça comme si le bois avait

113. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 85.

114. *Ibid.*, p. 19.

115. BOTTERO, *Ellana*, p. 254.

116. *Ibid.*, p. 254.

été du beurre. Un dessinateur joue avec les forces de la nature, il ne les viole pas. Ta création est un outrage à la réalité ».

Plus qu'un objet éternel, les rares dessinateurs qui peuvent créer des miracles peuvent également créer des constructions monumentales et parfois même un monde, comme le fit Merwyn avec l'île d'Avalon, échappant à toute réalité. Ainsi, Merwyn créa entièrement une île à l'aide de son Don afin de sauvegarder l'âme de son âme-soeur, Viviane. Un autre exemple des plus incroyables est probablement l'Arche qui survole le Pollimage pour permettre de se rendre à la capitale de l'Empire, Al-Jeit. Effectivement, « Le pont s'envolait vers le ciel, en une courbe gracieuse et puissante à la fois. Il scintillait comme s'il était de lumière et non de matière et, juste avant de toucher les étoiles, redescendait, à des kilomètres de là, sur l'autre rive. Ses proportions tenaient du miracle, comme la facilité avec laquelle il se jouait de la pesanteur. C'était une merveille de pureté et de perfection ». ¹¹⁷ Un chef d'œuvre de ce type est si loin de la réalité et du palpable, qu'il en devient difficile voire quasi impossible à imaginer dans toute sa dite perfection, et demande un grand effort de la part du lecteur pour tendre vers une image qui s'en rapproche le plus possible. C'est également le cas pour le monde des Spires, qui par sa non-matérialité et sa nature si différente de ce que l'on connaît de la définition d'un monde, nous semble inimaginable. Le lecteur perd ses repères naturels, et se trouve alors dans une ambivalence entre fascination et déstabilisation, un malaise provoqué par la désorientation totale du monde imaginaire qui dépasse les lois de la physique du monde connu.

La perte des repères se poursuit au fil du récit où certains personnages évoquent la possibilité d'une multitude de mondes : « L'imagination est une dimension qui possède une frontière avec les deux mondes. Avec les deux mondes ou avec tous les mondes ? » ¹¹⁸ et puis « la trame de l'univers [qui] se déchire » et « L'impossible [qui] devient réalité ». ¹¹⁹ Pour parfaire cette déstabilisation complète, le monde de possibilités infinies évoqué dans les œuvres de Bottero fait écho à l'expérience de pensée d'Erwin Schrödinger qui donne vie à des « états superposés ». Lorsqu'Ewilan et les autres dessinateurs utilisent « l'autre dimension », ils donnent vie à plusieurs états des choses et rendent plusieurs réalités possibles, donnant alors lieu à de multiples mondes différents, où tous les scénarios sont imaginables et interchangeable : « Dessiner implique une prise en compte de tous les possibles. Cette particularité est devenue inhérente à la mentalité alavirienne et nous a sans doute évité nombre de catastrophes, que ce soit à l'échelle de l'individu ou à celle de l'Empire ». ¹²⁰

117. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 121.

118. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 28.

119. BOTTERO, *La Forêt des captifs*, p. 197.

120. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 76.

Cette théorie des multivers achève de bousculer le lecteur dans sa perception du monde et de le perdre dans la nébuleuse qu'est la physique quantique. Cependant, ce qui raccroche le lecteur est probablement le fait que ces trois mondes, ou « tous les mondes » de Bottero, nouent des liens profonds avec les différents univers de *fantasy* déjà existants, jouant avec la tradition pour mieux s'en détacher par la suite.

JOUER AVEC LA TRADITION POUR MIEUX S'EN DÉTACHER : LA CRÉATION D'UN UNIVERS À PART

« Voir grand dès le départ et, surtout, parsemer son histoire d'indices, de jalons, de portes entrouvertes »¹²¹ – Pierre Bottero.

2.1 Un univers « traditionnel » de la *fantasy*

2.1.a Espaces merveilleux

Les espaces merveilleux parsèment les histoires de *fantasy*, sources inépuisables de son folklore. Ces espaces dont la légende marque les récits et les personnages, de telle sorte qu'ils en deviennent des jurons ou des références dans le langage du monde, des lieux qui résonnent partout dans l'univers par leur caractère impénétrable et occulte sont traditionnels dans les récits de *fantasy*. On peut citer, par exemple, la Fontaline dans *Les Chroniques du bout du monde*,¹²² source aux puissantes vertus médicales s'écoulant du haut d'une très haute montagne, la Crypte des âmes dans *L'Héritage*,¹²³ lieu clos où ont été dissimulés pendant des siècles les derniers œufs des dragons d'Alagaësia en voie d'extinction, ou enfin pour reprendre un classique de la *fantasy*, la salle sur demande ou la Forêt interdite dans *Harry Potter*, tous deux vecteurs de magie fascinante et inexplicable, et renfermant tellement de secrets et de légendes qu'ils en deviennent des espaces mythiques dans l'univers imaginaire. Bottero se saisit de ce topos pour à son tour créer au sein de Gwendalavir des espaces dont l'aspect légendaire se fait entendre dans tous les recoins du monde : l'Œil d'Otolep, la mer des Brumes, le Rentaï, les hiatus, ou

121. BOTTERO, *Ellana*.

122. Paul STEWART et Chris RIDDEL, *Minuit sur Sanctafax*, Chroniques du bout du monde, Paris, Milan, 2003.

123. Christopher PAOLINI, *L'Héritage*, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2012.

encore le désert des murmures. L'Œil d'Otolep, par exemple, est si emblématique et légendaire qu'il donne son nom au deuxième livre de la deuxième trilogie : « Des phénomènes étranges s'y déroulent et maints voyageurs s'y sont égarés alors qu'ils connaissaient les lieux ». ¹²⁴ Le lac d'Otolep est un espace dont l'accessibilité n'est pas donnée à tout le monde, en effet, certains « ne peuvent pas l'approcher et encore moins s'y baigner [...] Certains voyageurs sont pris de convulsions en le voyant, d'autres s'évanouissent, d'autres enfin s'enfuient en courant. Ceux qui arrivent jusqu'à ses berges ont rarement le courage de se plonger dans ses eaux ». ¹²⁵ Ces lieux emblématiques engendrent le mystère, puisque « Nul ne sait exactement ce qui génère ces phénomènes mais la légende veut que l'Œil soit le gardien des Spires ». ¹²⁶

L'Œil d'Otolep et son lac, de part leur nature mystique, jouent un rôle fondamental dans le développement des pouvoirs surnaturels d'Ewilan. Alors que cette dernière apprend qu'elle a été volontairement infectée à l'Institution, par l'introduction dans son corps d'un parasite mortel, celle-ci sent que toutes ses forces l'abandonnent et qu'« elle ne verrait pas le matin ». ¹²⁷ Elle est alors appelée à venir près de l'Œil par l'intermédiaire de sa jument, Aquarelle. La vue sur le lac laisse place à une image fantasmagorique que l'on peut apercevoir sur la couverture du livre éponyme ¹²⁸ : « C'était une immensité liquide d'un bleu inouï, parfaitement étale. Un monde aquatique cerné de rochers blancs surplombant sa surface de plusieurs dizaines de mètres et de plages de pierre qui glissaient sans un remous dans ses profondeurs. Aucune trace de vie sur ses berges ou en son cœur. De la pierre et de l'eau. Du blanc et de bleu. Au-delà de l'envisageable ». ¹²⁹ Le lac diffuse une puissance ineffable : « Une énergie rayonnante qui écrasait l'observateur, le ravalant au rang d'insecte face à des forces telluriques titanesques ». ¹³⁰ Celui-ci s'impose comme un lieu merveilleux, opaque à toute forme de compréhension intelligible. Effectivement, le lac réussira à soigner le mal d'Ewilan de manière très étrange : « Courbe épurée d'une parabole parfaite. Gerbes d'eau. Jaillissement d'écume. Ewilan et Aquarelle disparurent. Happés par l'Œil ». ¹³¹ Plusieurs heures vont s'écouler avant qu'Ewilan et Aquarelle réapparaissent, le parasite n'est plus là, et Ewilan a été changé par son passage dans l'eau du lac : « sa métamorphose devint évidente ». ¹³² Ewilan devient alors l'élue. Elle a désormais la mission de sauver le monde, et pour cela l'Œil lui confère des pouvoirs particuliers lui donnant

124. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 204.

125. *Ibid.*, p. 204.

126. *Ibid.*, p. 204.

127. *Ibid.*, p. 265.

128. Voir figure A.4

129. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 267.

130. *Ibid.*, p. 267.

131. *Ibid.*, p. 268.

132. *Ibid.*, p. 272.

la possibilité d'accomplir son destin. Lieu initiatique, la baignade d'Ewilan dans le lac apparaît comme un baptême qui fait d'elle une élue à la dimension sacrée. En effet, de par son passage dans l'eau, Ewilan devient une figure d'exception, à l'instar d'Eragon qui en trouvant les œufs de dragons dans la crypte trouve l'arme qui réégalise les forces. De part les pouvoirs conférés par le lac, Ewilan est maintenant une super-héroïne, réégalisant alors le rapport de force contre le Chaos : « La méduse souille toujours les Spires. Elle utilise sa puissance afin de s'immiscer dans notre monde, mais elle ne peut rien contre moi. Ses tentacules me fuient ; l'eau de l'Œil d'Otolep est un poison pour eux et mon esprit comme mon corps en sont saturés ». ¹³³

Le Rentaï joue également un rôle similaire dans la trilogie du *Pacte des Marchombres*, ce « massif rocailleux formé de pics escarpés, d'éboulis de pierraille et de barres rocheuses abruptes ». ¹³⁴ Comme pour l'Œil, le Rentaï dégage une impression de surnaturel : « la masse du Rentaï les surplombait, écrasante de verticalité et de silence. Il se dégageait de la montagne ocre une solennité presque effrayante, une force qui ramenait l'humain à sa véritable dimension. Minuscule ». Ellana débute l'ascension des falaises du Rentaï, puis, suivant le murmure infini qui l'attire en son cœur, atterri dans une salle où un bassin l'appelle à nouveau à se baigner : « Elle mit un pied dans l'eau, sursautant sous l'inattendue morsure de sa fraîcheur. [...] Une voie s'éleva alors du bassin, au diapason parfait du Murmure qui vibrait en elle. [...] - Qui es-tu ? [...] Je suis marchombre [...] Les yeux grands ouverts, elle s'enfonça sans bruit vers les profondeurs mystérieuses qui l'attendaient ». La scène fait d'Ellana, à son tour, une élue à qui l'on confère un pouvoir exceptionnel normalement réservé aux marchombres qui ont le cœur le plus pur : la greffe. Le Rentaï offre à ceux qui réussissent l'ascension et dont l'âme demeure blanche, le droit d'obtenir une greffe, ou plus précisément une transformation physique du corps du marchombre, une arme secrète qu'ils ne révéleront à personne. Dans le cas d'Ellana, il s'agira de lames effilées et greffées à chacune de ses mains. Le Rentaï apparaît comme un lieu merveilleux qui génère une magie puissante dont la source et l'origine ne sont connues ni des personnages, ni des lecteurs. Ces espaces légendaires métamorphosent les héros de l'histoire qui lorsqu'ils les traversent deviennent légendes à leur tour. Bottero entrouvre des portes, fait naître le divin dans ces lieux : « Mon lecteur note la présence de ces portes [...] il devine les chemins qui s'ouvrent derrière elles ». ¹³⁵

Chacun de ces espaces, en plus d'avoir des pouvoirs magiques inexpliqués, est systématiquement le lieu d'une remise en question de l'homme face à sa propre nature, une leçon d'humilité : la soumission et le respect de l'homme face à la Nature. Ces espaces merveilleux inscrivent

133. *Ibid.*, pp. 274-275.

134. BOTTERO, *Ellana*, p. 369.

135. Pierre BOTTERO, *Ellana la prophétie*, Le Pacte des Marchombres (Tome 3), Paris, Rageot, 2008.

l'œuvre de Bottero dans une tradition de l'épique *fantasy*, au même titre que la création de villes sublimes.

2.1.b Villes sublimes

Héritier des plus grands de la *fantasy*, « dévorant tous les livres [d'imaginaire] qui [lui] tombe sous [la] main », ¹³⁶ Bottero a pu découvrir nombre d'univers et semble avoir développé une familiarité aux codes traditionnels du genre. A la manière des plus grands auteurs de *fantasy*, il crée dans son monde des villes sublimes ; des villes qui n'égalent en rien celles de la réalité, fusion de toutes les époques et d'aucune en même temps.

Les villes sublimes de la *fantasy* sont uniques, et provoquent l'émerveillement et la fascination du lecteur. Elles le dépaysent et créent une distorsion du monde et du temps de par leur caractère si sublime qu'elles en deviennent intemporelles. Ainsi, on pourra citer la ville de Nifgaard, dite aussi « la ville aux tours d'or », ou la ville de Novigrad, port le plus important du continent, pour le cycle du *Sorceleur*, ¹³⁷ la ville de Port-Réal, capitale des sept couronnes, ou bien encore la ville de Hautjardin, deuxième plus grande ville du royaume et siège de la maison Tyrell, pour *Le Trône de fer*, ¹³⁸ mais également Ellesméra, la cité elfique, Uru'baen, capitale de l'empire d'Alaegësia, et Farthen Dûr, capitale des cités naines pour *Eragon*. ¹³⁹ Chacune de ces villes démontre son sublime à travers une architecture prodigieuse, une atmosphère enchantée, ou au contraire est si terrifiante qu'elle en devient captivante, devenant la source de nombreux contes et légendes.

Bottero imagine lui aussi des villes si sublimes qu'elles enchantent le récit de leurs descriptions fabuleuses. Preuve de l'importance des villes dans les histoires botteriennes : le deuxième lieu découvert après la forêt de Baraïl est la ville d'Al-Vor, où Ewilan réalisera à ce moment qu'elle a basculé dans un monde parallèle. Nous pouvons citer aussi la capitale de l'Empire que nous avons déjà évoqué préalablement. Al-Jeit ou la « Perle de Gwendalavir », cité dite « féerique érigée au sommet d'un inexpugnable plateau rocheux jaillissant de la prairie ». Dépassant les lois de la physique, cette « prodigieuse merveille minérale, aurait comblé le plus exigeant des esthètes si son imposante beauté n'avait été éclipsée par le faste de la cité qu'il supportait. Tours gracieuses partant à l'assaut de l'azur, coupoles audacieuses, entrelacs de passerelles vertigineuses, flèches de jade ou d'argent, dômes de verre, Al-Jeit était un miracle de finesse et de

136. BOTTERO, *Ellana*.

137. Andrzej SAPKOWSKI, *Le Sorceleur*, Paris, Bragelonne, 2003.

138. George R.R MARTIN, *Le Trône de fer*, Paris, J'ai lu, 2010.

139. Christopher PAOLINI, *Eragon*, Paris, Bayard, 2005.

force, de hardiesse et de légèreté qui liait le génie de ses créateurs à la beauté de l'absolu ». ¹⁴⁰ Ainsi, la ville est construite avec des matériaux précieux et lumineux, citons la grande porte d'Améthyste pour entrer dans la ville « brillant de mille feux violets ». De plus, Al-Jeit est une ville aux multiples infrastructures aquatiques où cascades et fontaines réfléchissent la lumière « d'une myriade de nuances oscillant du mauve à l'indigo ». « Crois-tu qu'on puisse se lasser d'une pareille beauté ? » ¹⁴¹ demande Salim à Ellana. Ville sublime, cette capitale dissimule également une multitude de sous-sols, de ruelles désertes et de secrets qui l'ancre dans la légende, et que nous affleurons au gré des aventures marchombres : « Une succession de couloirs sombres, de portes dissimulées et d'escaliers dérobés ». ¹⁴² Cette capitale construite pour célébrer la fin du joug ts'lich sur les hommes, rassemble les plus grands savoirs humains, forgerons, verriers, médecins, astronomes et dessinateurs cohabitent dans la cité, faisant de cette dernière une ville d'exception puisque « Dans le reste de l'Empire, vous ne trouverez que des artisans et des agriculteurs, y compris dans des villes comme Al-Vor ». ¹⁴³ Cette ville si fascinante donne lieu à des observations et des interrogations sur le monde réel, une telle ville peut-elle exister ? « Camille soupira en pensant à ce que les hommes avaient fait au monde qu'elle avait quitté ». ¹⁴⁴ Destinées à émerveiller le lecteur, les villes sublimes comme Al-Jeit ont tout à fait leur place au sein des traditionnels topoï de fantasy : « miracle de clarté, de couleurs et d'eau ». ¹⁴⁵ « Pour moi, elle est merveilleuse » dit Edwin à propos de la beauté d'Al-Jeit, fruit du travail des dessinateurs d'Al-Jeit, elle apparaît comme un doux rêve, une ville entière qui « semblait magique » et dont on ne peut s'empêcher de contempler encore et encore... « comme si la beauté de la cité interdisait toute satiété ». ¹⁴⁶

L'image que Bottero insuffle aux lecteurs se révèle être mémorable, d'ailleurs un studio d'animation français Andarta Pictures, décidé à faire une série d'animation *Ewilan Quest*, a tenté de donner une réalité palpable à cette ville miracle ¹⁴⁷. L'œuvre de Bottero s'inscrit alors bel et bien dans une tradition *fantasy*, et de la même façon l'écrivain va cultiver les manières de voyager entre les mondes...

140. BOTTERO, *Ellana la prophétie*.

141. *Ibid.*

142. *Ibid.*

143. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 170.

144. *Ibid.*, p. 170.

145. *Ibid.*, p. 170.

146. *Ibid.*, p. 170.

147. Voir figure A.5

2.1.c Les passages entre les mondes

Dans les œuvres de *fantasy* où cohabitent deux mondes distincts l'un de l'autre, il n'est pas rare de pouvoir voyager entre ceux-ci. Cette façon de communiquer entre l'un et l'autre est même plutôt habituelle aux topoï du genre. Ainsi, voit-on les divers stratagèmes naître au gré des situations et des histoires pour permettre cette communication : « Ce doit vraiment être une armoire gigantesque ! pensa Lucy [...] elle fit encore un pas ou deux en avant. Un instant plus tard, elle nota que ce qui effleurait son visage et ses mains n'étaient plus de la douce fourrure [...] Elle découvrit alors qu'elle se trouvait au milieu d'un bois, la nuit, avec de la neige sous ses pieds et des flocons qui descendaient du ciel »¹⁴⁸ ou encore « - Comment avez-vous fait pour arriver jusqu'ici ? demanda Harry [...] - En volant, répondit Hagrid. - En volant ? ». ¹⁴⁹ Dans chacune des œuvres citées, *Le Monde de Narnia*, et *Harry Potter*, il est question de quitter une réalité du monde difficile où le héros est rejeté pour rejoindre un monde merveilleux où il deviendra l'élu qui sauvera le monde.

Dans l'optique de voyager entre ces différentes dimensions, il faut donc que les mondes communiquent entre eux ; c'est le cas dans le cycle d'Ewilan. Ici, les interactions sont nombreuses et toutes de natures très différentes, mais chacune d'entre-elles n'existerait pas sans le dessin. Équivalent de la magie dans *Harry Potter* ou *Eragon*, le dessin, particularité de rares individus à pouvoir créer par la pensée des choses qui n'existaient pas alors va permettre de faire naître les interactions entre les mondes. Cette magie dont les origines sont plutôt obscures va permettre aux dessinateurs aguerris de voyager entre les deux mondes, et de créer des passerelles de voyage. À la manière des chouettes qui transportent les messages de monde en monde, les chuchoteurs, petits rongeurs qui possèdent la capacité de passer d'un monde à l'autre, vont jouer ce rôle de messager entre les mondes. De la même manière, les troncs-passeurs sont arbres enchantés qui permettent à tous de voyager d'arbre en arbre, d'un espace à l'autre.

Hormis ces passerelles, un mode de déplacement est caractéristique du monde de Bottero : le pas-sur-le-côté. Ce processus apparaît comme extrêmement important dans le récit, effectivement puisqu'il est le déclencheur de toute l'histoire *D'un monde à l'autre*, comme le dit si bien le titre du premier livre de la saga. L'incipit débute *in media res* : « Camille était âgée exactement de quatre mille neuf cents jours, soit un peu plus de treize ans, la première fois qu'elle effectua « le pas-sur-le-côté » ». Alors qu'un poids lourd fonce droit sur elle, Ewilan se transporte dans l'Autre Monde. De la même manière, un peu plus tard, Ewilan doit retourner dans le monde réel pour retrouver son frère, elle effectue le pas-sur-le-côté. Elle explique de-

148. C.S. LEWIS, *Le Monde de Narnia*, s.l. Gallimard Jeunesse, 2002, pp. 199-120.

149. ROWLING, *Harry Potter à l'école des sorciers*, p. 68.

voir penser à l'endroit où elle veut aller pour y basculer : « Un instant, ils étaient dans la cour d'Ondiane, l'instant suivant ils coulaient à pic dans un univers aquatique glauque, se débattant pour ne pas se noyer ». ¹⁵⁰ Ainsi, par un stratagème qui lui est propre, Bottero s'inscrit à la suite des grands auteurs de la *fantasy*, en inventant le pas-sur-le-côté, Bottero permet la rencontre des deux mondes, et c'est aussi par ce processus que la deuxième trilogie *Les Mondes d'Ewilan*, permettra aux deux mondes de se mélanger l'un et l'autre plus aisément, de cette manière des Ts'lichs s'aventurent dans le monde réel, et les héros des aventures de Gwendalavir se transportent également de l'autre côté, laissant place à des situations loufoques tels que des héros habillés en armures médiévales et tenant des épées et des sabres se promenant dans le métro parisien. Par-delà la tradition, Bottero va jouer avec les codes de la *fantasy* pour créer son univers, ses propres codes, et réussir à s'affirmer au sein de cette « foison de mondes différents » que recèle la littérature *fantasy*.

2.2 Jouer avec les codes du genre

2.2.a Transgresser les codes

Si Bottero s'inscrit dans une tradition d'utilisation de topoï de la *fantasy*, il n'en demeure pas moins novateur dans sa création. Il joue avec les codes habituels afin de modeler son univers dans la matière *fantasy* : ainsi il n'y aura pas d'Elfes ou de Trolls, pas de Géants, ni de Nains, mais des espèces portant des caractéristiques ressemblantes et portant des noms différents.

C'est ainsi que nous retrouvons dans les oeuvres botteriennes des créatures fantastiques qui font parfois écho à certains classiques de la littérature *fantasy*. Tout d'abord, les Faëls, peuple vivant au sud-ouest de Gwendalavir, derrière la forêt de Baraïl, et qui manie l'arc et attache beaucoup d'importance à la liberté et la loyauté. Souples, rapides, presque inégalables au combat et d'une grande beauté, les Faëls sont indépendants de l'Empire mais vivent en harmonie avec les Alaviriens. Ces derniers évoquent de près les Elfes qui sillonnent les multiples récits de *fantasy*. Lorsqu'Eragon met un pied pour la première fois à Ellesméra, il est subjugué devant le « Beau Peuple » : « Les cheveux dénoués des femmes, qui cascadaient dans leur dos en vagues noires ou argentées, piquées de fleurs fraîches, évoquaient des fontaines de jardin. Leur beauté sublime et délicate ne laissait en rien deviner leur force exceptionnelle. Les hommes étaient tout simplement superbes, avec leurs pommettes hautes, leur nez finement dessiné et leurs cils épais. Les uns et les autres étaient vêtus de tuniques rustiques vertes et brunes, frangées d'orange, de

150. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 191.

roux et d'or. « C'est vraiment le Beau Peuple ». ¹⁵¹ Enfin, les dessinateurs, les navigateurs, et les rêveurs, possèdent des pouvoirs comparables à la magie qu'utilisent les mages, magiciens et autres sorciers qui marquent ces mêmes histoires.

Pourtant, Bottero ne se contente pas seulement d'emprunter ces populations aux caractéristiques spécifiques, il façonne les siennes avec sa propre imagination. Il va même plus loin, en créant une nouvelle guilde ne ressemblant à rien de tout ce que l'on peut voir dans la *fantasy* : les marchombres. Ces êtres humains font le choix de suivre la voix du marchombre, rejettent toute autorité, et vivent indépendamment en cultivant leur liberté et l'harmonie avec soi et avec le monde. Ils vont pour cela développer des qualités spectaculaires notamment en force, souplesse, et rapidité, lors d'apprentissages entre un maître et son élève. Si les marchombres demeurent solitaires, ils sont toutefois organisés de manière très rigoureuse par un Conseil des marchombres qui décide qui peut faire partie de la guilde à partir des épreuves de l'Ahn Ju. A la fin de ces épreuves, ceux qui ont reçu la bénédiction de la guilde, pourront alors prétendre à l'ascension du Rentai, cette haute montagne aux pouvoirs étranges, et à la greffe, faisant par la suite de ceux-là même des êtres merveilleux. Ainsi, Pierre Bottero pose sa pierre sur l'édifice de la littérature *fantasy*.

Enfin Bottero transgresse les codes des genres, en faisant de son œuvre un savant mélange entre récit d'horreur et science-fiction, et notamment à travers l'apparition de la Méduse dans le monde des Spires. La seconde trilogie fait l'objet d'une enquête sur les Spires, sources multiples dangers dû à la présence d'une créature maléfique que personne ne réussit à identifier. On retrouve le schéma de l'enquête que doit tenir le protagoniste de *Cthulhu*. ¹⁵² Le lecteur devient actif de l'investigation, et réfléchit lui aussi à savoir d'où vient ce mal. La Méduse ressemble d'ailleurs à la créature maléfique, Cthulhu, qui hante le mythe éponyme de Lovecraft. Alors que Cthulhu est « un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux, d'une grande élasticité, semblait-il, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, de longues et étroites ailes dans le dos », la Méduse du nom de « Ahmour » ressemble quant à elle à « une méduse monstrueuse [...] Elle bouchait de sa masse l'horizon des possibles et des milliers de tentacules fouettaient les Spires devant elle. Une vague de terreur absolue déferla sur Ewilan. Difficile la veille, la vision de cette abomination était désormais insoutenable ». ¹⁵³ Pareil à Cthulhu, Ahmour est décrit comme étant difficile à regarder, Lovecraft écrit à ce propos que Cthulhu est en « totale contradiction avec les lois naturelles » et que « Nul ne saurait décrire le monstre ; [car]

151. Christopher PAOLINI, *L'ainé*, Paris, Bayard Jeunesse, 2006, p. 259.

152. H.P. LOVECRAFT, *Cthulhu*, Paris, Bragelonne, 2017.

153. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 86.

aucun langage ne saurait peindre cette vision de folie, ce chaos de cris inarticulés, cette hideuse contradiction de toutes les lois de la matière et de l'ordre cosmique ». ¹⁵⁴

De cette façon, Pierre Bottero semble jouer sur les registres et les genres. Le cycle d'Ewilan est une mosaïque savamment organisée et pensée de sorte qu'elle semble se nourrir des multiples chefs d'œuvres littéraires qui l'ont précédé. Nous avons pu le voir sur les travaux de Lovecraft, mais c'est également le cas pour les travaux de J.R.R. Tolkien, ainsi que Roger Zelazny...

2.2.b Souvenirs de lectures de Tolkien à Zelazny

Grand amateur du *Seigneur des Anneaux*, mais également du *Cycle des Princes d'Ambre*, au fil de la lecture de la saga d'Ewilan, nous pouvons nous apercevoir des liens que Pierre Bottero tisse volontairement ou non entre ces deux monuments de la *fantasy*. Puisqu'il est un pilier du genre, il est difficile de ne pas emprunter à Tolkien lorsque l'on écrit de la *fantasy*, étant donné qu'il a lui-même construit les bases du genre.

Nous pouvons remarquer des échos intéressants entre la carte du monde de la Terre du Milieu, et celle de l'Autre Monde. Tout d'abord, nous on peut comparer le Royaume Raïs et le pays à l'est de la mer des Brumes, avec le Mordor et le Rhovanion puisque ces derniers fourmillent d'éléments de ressemblance, et notamment, au niveau de l'apparence de l'espace et de la faune. Le Mordor, tout comme le Royaume Raïs, compte son volcan entouré de chaînes montagneuses ¹⁵⁵. Paysages désolés, ces deux environnements se rapprochent également par la présence d'un marais à leur abord, respectivement le Marais Mort, et le Marais d'Ankaï. Chez Tolkien, le Mordor et le Rhovanion sont tous deux des pays peuplés de noirceurs et de ténèbres, caractéristiques que l'on retrouve tant dans le Royaume Raïs que dans le monde à l'est de la mer des Brumes, habités de multiples créatures maléfiques ou dangereuses. Ainsi, si en terre hostile du Mordor on peut craindre les caragors féroces, prédateurs impitoyables qui ont mené à l'extinction de multiples autres espèces, des ghûls, cracheurs d'acide, ainsi que des graugs qui ressemblent à de gigantesques trolls avec une puissante mâchoire ; le Royaume Raïs compte également son lot de créatures pour le moins incommodes, parmi lesquels des brûleurs, sortes de monstres qui peuvent mesurer jusqu'à dix mètres et n'ont aucun prédateurs connus, des marcheurs, monstres « arachniformes hautes de plus d'un mètre, venimeuses et agressives », ¹⁵⁶ des géants du Septentrion, « humanoïdes hauts de trois mètres, effroyablement

154. LOVECRAFT, *Cthulhu*.

155. Voir figure A.8

156. BOTTERO, *L'île du Destin*, p. 342.

violents », ¹⁵⁷ ainsi que des Raïs, puisque lesdits « guerriers-cochons » y ont établi leur royaume. Le Rhovanion, tout comme le Mordor, devient sous la domination de Sauron, un espace où une panoplie de créatures dangereuses et effrayantes se multiplient. Chez Bottero, le monde à l'est de la mer des Brumes est, lui, un espace peuplé de créatures effrayantes, comprenant terreux, créatures qui s'attaquent à tout ce qui vit et se cache dans le sol, grouillards, des blattes géantes, et autres créatures repoussantes que nos héros rencontrent sur leur chemin. Ces espaces ont également la particularité d'être sans nom. Le Mordor, signifiant « pays noir » en sindarin, porte à plusieurs reprises l'appellation de « pays sans nom ». Ce détail de terminologie s'observe chez Bottero, notamment pour le pays à l'est de la mer des Brumes qui ne porte aucun autre nom que son appellation géographique du point de vue des alaviriens. D'un autre côté, on peut également remarquer des points en commun entre Fondcombe et le Pays Faël, tout deux habités par des créatures aux caractéristiques elfiques. Ils sont tout deux situés dans un espace difficilement accessible, l'un dans les Monts Brumeux, et l'autre près de la forêt de Baraïl. Ils représentent des espaces de grande sécurité autant pour les habitants de la Terre du Milieu, que pour ceux de Gwendalavir. Enfin, on pourrait alors rapprocher le Gondor, le plus grand royaume des hommes dans la Terre du Milieu, avec Gwendalavir, le « principal territoire humain sur le deuxième monde ». ¹⁵⁸

Nous pouvons aussi nous pencher sur un autre chef d'œuvre de la *fantasy*, *Le Cycle des Princes d'Ambre* de Roger Zelazny dont les échos résonnent dans notre corpus. Effectivement, *Le Cycle des Princes d'Ambre* débute son récit sur l'histoire d'un jeune homme amnésique qui ne retrouve pas son identité. Il va devoir quitter le monde réel pour rejoindre son monde d'origine, et découvrir au fur et à mesure qui il est. Il se trouve être le prince d'un royaume dans un monde merveilleux : Ambre. Ce schéma est, sans nul doute, celui de notre héroïne qui au gré de ses aventures va apprendre qu'elle est en réalité d'une famille très noble de Gwendalavir, et que ses parents sont les sauveurs et protecteurs du royaume. Ceci fait d'elle une élue, au même titre que Corwin, héros du cycle de Zelazny. On retrouve également un point très important, celui de l'imagination. En effet, les Princes d'Ambre ont accès à un pouvoir mental d'imagination qui leur permet de créer toutes sortes de choses, à la manière d'Ewilan qui peut imaginer un dessin dans sa tête et le reproduire en réalité. Enfin, on retrouve une division du monde entre l'ordre et le chaos, au même titre que le cycle d'Ewilan. Il ne s'agit pas de bien ou de mal, mais bien d'ordre et de chaos. Il s'agit d'un affrontement entre les forces du chaos qui déstabilisent le royaume d'Ambre, et veulent le détruire. Quand dans le cycle d'Ewilan, il s'agit de défaire les

157. BOTTERO, *Les tentacules du mal*, p. 397.

158. *Ibid.*, p. 397.

mercenaires du Chaos qui souhaitent accéder aux mille portes de la Prophétie : « Là-bas, une prairie infinie dévorait les âmes des voyageurs mais celui qui parvenait à la traverser accédait aux mille portes ». ¹⁵⁹

Ainsi, on peut trouver dans le cycle d'Ewilan différents échos à la lecture de ces deux édifices de la *fantasy*, de cette même manière, on retrouve aussi différents échos à la lecture d'œuvres jeunesse.

2.2.c Souvenirs de jeunesse

« Donner vie à des textes les plus fluides possibles, écrits dans une langue qui, juste et sans concession, n'en demeure pas moins accessible », ¹⁶⁰ voici le défi de taille auquel est confronté l'auteur de littérature jeunesse. Si l'univers de Bottero se situe à un carrefour des genres et des possibilités littéraires, on peut se demander à juste titre comment est-il possible d'écrire un récit inspiré des plus grands auteurs de *fantasy* adulte, pour la jeunesse ? En effet, comment réussir à insérer des monstres terrifiants aux allures de *Cthulhu*, des « tendons tranchés, gorges ouvertes, fontaines de sang, têtes qui roulent », ¹⁶¹ de la sexualité, de la mort, « Douleur infinie qui jamais ne passe. Douleur terrifiante qui s'enfouit dans le cœur de celui qui reste » ¹⁶² ? A cela Bottero répond « On peut tout écrire, même en jeunesse, tant qu'on sait pourquoi et pour qui on l'écrit ». ¹⁶³

La *fantasy*, comme nous l'avons vu, emprunte à beaucoup de genres, son univers, et ses espaces en sont alors radicalement transformés. Le cycle d'Ewilan n'y fait pas exception. En choisissant d'écrire pour la jeunesse, Bottero confronte son univers à des contraintes, qui lui imposent le paradoxe de faire du complexe de manière simple, et de faire du simple de manière complexe. De cette façon on crée plusieurs niveaux de lecture, qui permettent à chacun d'y trouver ce dont il a besoin ou ce dont il est capable de comprendre. La *fantasy*, qui comme nous avons pu le voir auparavant implique de respecter des codes très précis, connaît un nouveau souffle à travers la littérature de jeunesse. Effectivement, elle doit se confronter à de nouvelles règles qui la pousse à bousculer ses habitudes. Bottero utilise alors différents stratagèmes, et il jouera notamment sur le grotesque et la légèreté. Ainsi, lors d'un combat terrifiant contre un Raï « connus pour leur bêtise, leur malveillance et leur sauvagerie », ¹⁶⁴ Ewilan grâce à son

159. BOTTERO, *Ellana l'envol*, p. 292.

160. BOTTERO, *Ellana*.

161. BOTTERO, *Ellana l'envol*.

162. *Ibid.*

163. BOTTERO, *Ellana*.

164. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p.283.

pouvoir de dessinatrice ridiculise le monstre : « Le Raï se retrouva vêtu d'un simple caleçon » à la manière des élèves de Poudlard qui vainquent les épouvantards, ces monstres qui prennent toujours l'apparence de nos pires peurs, par l'enchantement « Riddikulus », ces derniers se retrouvent changés en quelque chose de grotesque à l'aide de l'imagination des enfants : « Les pattes de l'araignée disparurent aussitôt et l'animal se mit à tourner plusieurs fois sur lui-même comme un tonneau ». ¹⁶⁵ Bottero se confie à ce sujet sur son écriture : « Assez allergique à la violence gratuite ou complaisante, je contourne souvent le problème qu'elle me pose en lui adjoignant une dose d'humour, parfois en versant dans la surenchère et donc dans le comique, d'autres fois en épurant mon écriture, le but étant de dire sans choquer, écrire sans blesser ». ¹⁶⁶

L'univers d'Ewilan s'en trouve ainsi affecté : certains espaces vont incarner cette volonté de créer différents niveaux de lectures, notamment la Forêt Maison qui rappelle la Comté des Hobbits de J.R.R. Tolkien où « là, dans cet agréable coin du monde » ces Petites Gens vivaient en harmonie à l'abri des problèmes du monde, « ils en vinrent à penser que la paix et l'abondance étaient de règle dans la Terre du Milieu ». ¹⁶⁷ De cette forêt se dégage quelque chose d'enfantin, notamment ses habitants se nomment les Petits, dont le nom fait un lien direct avec l'enfance. Ce peuple, pour lequel le pire des châtements est celui de ne plus avoir le droit de porter son chapeau, est très naïf mais extraordinairement pacifique, rappelant immédiatement l'innocence des jeunes enfants. Les Petits regardent le monde de manière curieuse et bienveillante, et sont chargés de spontanéité : « coiffés d'un étonnant chapeau d'écorce et de lierre vivace, vêtus de feuilles souples assemblées par des liens de chanvre, ils possédaient des visages avenants aux joues rouges et rebondies, des yeux pareils à des billes d'émeraude et un nez rond aussi imposant qu'écarlate ». ¹⁶⁸ Cette description des Petits fait également écho à des héros de bande dessinée belge créé par Peyo en 1958 : ces petits êtres bleus habitants dans des maisons en forme de champignon au fin fond d'une forêt : *Les Schtroumpfs*. L'ensemble produit un espace de douceurs et de réconfort, au milieu d'un univers où les dangers et l'action s'enchaînent sans arrêts. La Forêt Maison est à l'image du cocon de l'enfance où les difficultés du monde extérieur – monde des adultes – et ses dangers, peinent à briser la coquille enfantine : « La Forêt Maison s'étendait sur des centaines de kilomètres, bordée de tous côtés par d'infranchissables montagnes ». ¹⁶⁹ Dans la trilogie du *Pacte des Marchombres*, le personnage d'Ellana devient orpheline à la suite d'un incident entre le convoi de ses parents et la rencontre malheureuse de

165. J.K. ROWLING, *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Folio Junior, Gallimard, 1997, p. 154.

166. BOTTERO, *Ellana l'envol*.

167. J.R.R. TOLKIEN, *Le Seigneur des Anneaux, L'intégrale*, Paris, Pocket, 2011, p. 16.

168. BOTTERO, *Ellana*, p. 30.

169. *Ibid.*, p. 38.

monstres belliqueux. Ellana est recueillie par deux Petits alors qu'elle est encore bébé, et grandit auprès de ce peuple, évocateur de la période de l'enfance - la métaphore se prolonge. Les Petits ont un dialecte très consonantique, avec un grand jeu de langage. Pour exemple, les parents adoptifs d'Ellana se nomment Pilipip et Oukilip, et n'ayant pas connaissance du véritable nom d'Ellana, ils décident de l'appeler Ipiutiminelle. De la même manière que les Hobbits et les Schtroumfs portent des noms adaptés à la jeunesse « Bilbo », « Frodo », « Samsagace » ou bien encore marquant « Grand Schtroumpf », « Schtroumpf à lunettes », « Schtroumpf paresseux »... Bottero se saisit de l'outil du langage et de son imagination pour créer à son tour un espace qui résonne pour les enfants : un nouveau *Neverland*.

2.3 Vers un univers à part

2.3.a Un multivers

L'univers de Bottero marque son originalité à travers divers aspects qui font sa construction. Tout d'abord, il s'agit d'un multivers, c'est-à-dire que deux mondes parallèles existent l'un à côté de l'autre, en opposition d'un univers magique au sein du monde. Il s'agit d'une perception métaphysique et scientifique de la conception de l'univers. Le concept de multivers naît très tôt dans l'histoire des idées, il s'agit d'abord d'une théorie d'Anaximandre, philosophe grec du VI^e siècle avant J.-C. Selon ce dernier, il existerait un univers sans limites, où se côtoie plusieurs mondes différents selon des critères de qualité, d'espace ou de temps. Ainsi, Bottero situe son œuvre au sein d'un multivers dont le nombre de mondes possibles est laissé dans l'inconnu, on citera notamment : « Avec les deux mondes ou avec tous les mondes ? ». ¹⁷⁰ De cette manière, l'écrivain évoque les multiples mondes possibles qui peuvent co-exister dans l'univers et mêle de la science complexe à de la littérature classifiée jeunesse. En effet, selon cette théorie, le monde que nous connaissons ne serait qu'une infime partie d'un tout. Ce scénario évoque très fortement la théorie d'Erwin Schrödinger qui donne vie à des « états superposés ». Par conséquent, la vision des mondes de son univers est bien plus complexe qu'elle ne pourrait laisser paraître à première vue.

Ce choix est une originalité majeure que l'on retrouve chez très peu d'auteurs de *fantasy* qui choisissent plutôt de créer un seul monde ex-nihilo tel que *Le Seigneur des Anneaux* ou *Eragon*, ou alors dans le cas d'*Harry Potter*, de créer un espace magique au sein du monde réel, qui n'est accessible qu'à des élus. On retrouve cette idée de mondes multiples au sein du cycle

170. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p.22.

des *Princes d'Ambre* notamment, où Ambre serait le royaume premier, d'où découlerait chacun des autres mondes qui n'en serait que « les ombres », c'est-à-dire, des pâles copies de la réalité. Dans le cycle d'Ewilan, nous ne sommes pas dans le même cas de figure, aucun des mondes ne paraît être originel par rapport à un autre, les mondes apparaissent juste tous très différents : le monde réel, l'Autre Monde et le monde des Spires.

La présence de multivers peut faire également référence à *Donjons et Dragons*, ce monument dans le monde du jeu de rôle, auquel jouait régulièrement Pierre Bottero durant sa jeunesse. De prime abord, il prend place dans un monde de *fantasy* assez classique : des humains cohabitent avec d'autres humanoïdes comme les elfes, nains, orques, trolls, géants... Toutefois, ce monde se complexifie peu à peu. On y découvre alors la présence de plans parallèles, source entre autre de magie ou de créatures comme les démons et élémentaires : « Les mondes de D&D [Donjons et Dragons] se tiennent sur une toile appelée multivers, connectés par des liens mystiques et étranges, entre eux et au travers de plans d'existence, comme le plan Élémentaire du Feu et les Profondeurs Infinies des Abysses. Une variété infinie de mondes existent à l'intérieur de ce multivers. »¹⁷¹ Les personnages peuvent alors s'y déplacer via l'utilisation de portails, de parchemins magiques ou bien encore à l'aide de sortilèges.

Ainsi, pour alléger ce sentiment de grande complexité, Bottero applique un procédé de mise à distance du lecteur par rapport à l'histoire, pour lui permettre de souffler un peu à travers ce scénario entortillé. Ainsi, on peut voir Bernard Boulanger, le père adoptif d'Akiro, penser qu'« il était difficile de s'habituer à se retrouver face à des personnages tout droit sortis d'un film d'heroic-fantasy »¹⁷² puisque « dans notre monde [cela] relèv[e] davantage de la littérature fantastique ». ¹⁷³ Ou encore, lorsqu'Akiro vient d'apprendre qu'il est originaire d'un univers parallèle, celui-ci s'écrie : « Je ne suis pas ton frère et ton univers de science-fiction n'existe pas ». ¹⁷⁴ Bottero utilise un procédé de mise en abîme : il crée un univers de *fantasy* qui parle de la *fantasy* et s'en moque, à la manière d'un Terry Pratchett. Il rit des codes que s'imposent les ouvrages de *fantasy*, et pourtant les utilise lui-même d'une manière des plus sérieuses. Bottero crée un multivers complexe où règnent pourtant humour et légèreté, et en cela il participe à créer un univers original, son univers.

171. DUNGEON & DRAGONS, *Basic Rules*, Wizards of the Coast, 2015, p. 4.

172. BOTTERO, *La Forêt des captifs*, p. 214.

173. *Ibid.*, p. 214.

174. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 266.

2.3.b Au-delà des genres

Bottero crée un univers original entre tous les genres, voire au-delà des genres. Nous nous sommes déjà aperçus qu'il puisait son imagination et sa création dans de multiples sources et supports de *fantasy* ou de science-fiction. Nous pouvons désormais nous pencher sur les autres références qui composent le cycle d'Ewilan.

On peut déjà remarquer une inspiration issue du préraphaélisme, du mouvement romantique, des légendes celtiques et de la Matière de Bretagne. Chacune de ces inspirations sont liées les unes aux autres, puisqu'en effet, les préraphaélites et les romantiques se sont largement inspirés du romantique épique, des mythes populaires et des légendes celtiques donnant naissance aux plus belles toiles et aux plus belles histoires de merveilleux du XIX^{ème} siècle. En réaction à l'industrialisation massive, les préraphaélites et les romantiques vont exprimer une profonde nostalgie pour une nature idyllique et originelle, et un passé médiéval chevaleresque, illusion somme toute d'un passé idéalisé issu des histoires galantes. Armé d'une imagerie mythique florissante, ils vont peindre la magie, le merveilleux, le conte de fées, la légende,...

Bottero à son tour s'arme de cette imagerie mythique et s'en sert dans ses œuvres, ainsi peut-on contempler l'île d'Avalon dans le troisième tome de la première trilogie issue des légendes celtiques. Avalon est représentée sous forme d'île, dont l'accès est dissimulé par de nombreux dessins qui nécessite une grande maîtrise du Don pour pouvoir les voir et les traverser. Dans la littérature arthurienne, Avalon est connu pour être l'île où Arthur fut mené après son combat presque mortel contre Mordred à la bataille de Camlann. Dans le *Roman de Brut* du poète anglo-normand Robert Wace datant probablement de 1150, on peut lire :

« Fu navrés el cors mortelement ;
En Avalon se fit porter
Por ses plaies médiciner ». ¹⁷⁵

Bottero fait d'Avalon une île de la guérison également, puisque Merwyn, « l'homme qui était une légende dans deux mondes » ¹⁷⁶ semble avoir dessiné un monde afin de sauver son amour perdu : Vivyan. Ainsi, Ewilan dit à Merwyn : « Vous dessinez un monde, n'est-ce pas ? Tout ce qui nous entoure est éternel et c'est vous qui l'avez créé. Vous avez tout imaginé. Les arbres, les fleurs, le ciel, l'eau, les animaux, les montagnes. Nous sommes dans votre dessin... ». ¹⁷⁷ II

175. Robert WACE, *Le Roman de Brut*, t. Volume 2, Pocket, sous la dir. d'E. FRÈRE, 1838, consulté en ligne sur Google Books le 19 août 2020, URL : https://books.google.fr/books?id=49pSAAAAcAAJ&hl=fr&source=gbs_navlinks_s, p. 230.

176. BOTTERO, *L'île du Destin*, p. 113.

177. *Ibid.*, p. 113.

s'agit ici bien d'une réécriture de la légende arthurienne, le lecteur a ici tous les éléments qui font écho à ce qu'il connaît de la Matière de Bretagne. Cependant, Bottero s'en saisit afin d'en faire une toute autre légende, à la manière dont les préraphaélites vont se saisir des légendes celtiques qui vont faire naître des chefs d'œuvre de postérité comme *The Lady of Shalott* de John William Waterhouse, *La Belle Dame sans merci* d'Arthur Hughes, ou encore *Lancelot et Guenièvre* d'Herbert James Draper, ou *La Reine Guenièvre* de William Morris. Nombreuses sont les peintures préraphaélites qui vont se servir de toute cette imagerie mythique et romantique du Moyen-Âge pour faire revivre ces histoires vibrantes issues de la littérature galante. Bottero se saisit du mythe, et en fait un espace naturel de rêve : « Elle s'avança d'un pas dans la forêt, s'émerveillant du spectacle qu'elle offrait et de l'harmonie bienfaisante qui y régnait. [...] Un souvenir insistant essaya de remonter à la surface de son esprit. Où donc avait-elle déjà vu un pareil lieu ? Certainement pas dans la réalité. De telles forêts n'existaient pas. Ce ne pouvait être que dans un rêve ». ¹⁷⁸ C'est alors que Merwyn leur apparaît : « L'homme, âgé d'une quarantaine d'années, peut-être moins, était vêtu simplement d'un pantalon de toile taché de vert aux genoux et d'une tunique claire ». ¹⁷⁹

Le Merlin de Pierre Bottero est un homme ayant accompli des actions incroyables et merveilleuses, et ayant vécu une histoire amoureuse dramatique, mais chacune de ses apparitions porte un ton léger et plaisant. Ainsi, lorsqu'Ewilan et Salim cherche l'entrée secrète de l'île d'Avalon et qu'ils tombent sur une porte qu'ils ne peuvent ouvrir, une voix résonne autour d'eux, celle de Merwyn qui leur dit « Et si vous frappez poliment ? J'ai entendu dire que ça se faisait... ». Gaëlle Zussa écrit « Le mythe littéraire de Merlin se présente comme une sorte de grande décharge dans laquelle des débris, des morceaux de mythes sont éparpillés. Les auteurs contemporains viennent y puiser leurs idées et recyclent ces débris de mythe pour recréer un Merlin toujours nouveau, en mouvement ». ¹⁸⁰ C'est une mission réussie pour Bottero qui crée la figure d'un Merlin complètement inédite et propre à son univers.

2.3.c Écrire l'indicible

Enfin, Bottero achève son originalité sur un paramètre important de son écriture : comment écrire l'indicible ? Les fondements des mondes de Bottero, et leurs caractéristiques sont si loin

178. BOTTERO, *L'île du Destin*, p. 113.

179. *Ibid.*, p. 113.

180. Gaëlle ZUSSA, *Merlin. Rémanences contemporaines d'un personnage littéraire médiéval dans la production culturelle francophone (fin XXe siècle et début XXIe siècle) : origines et pouvoirs*, Perspectives médiévales, 2009, mis en ligne le 24 septembre 2012, consulté le 19 avril 2020, URL : <http://journals.openedition.org/peme/2803>, p. 2.

du palpable et du réalisable, qu'elles en sont très difficiles à décrire puisqu'elles sont *in fine* inexistantes. Alors, comment Pierre Bottero réussit-il à parler de ce qu'il n'avait jamais pu vivre, voir ou expérimenter ? Comment réussit-il à décrire des phénomènes si complexes ? Comment Bottero écrit l'indicible ? Comment le retranscrit-il ?

Tout d'abord, penchons-nous sur la définition du terme indicible. Selon le Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales, le terme indicible se dit « En parlant d'un sentiment, d'une attitude, d'une qualité ou d'un défaut, d'un évènement, d'une atmosphère, qui ne peut être dit, traduit par des mots, à cause de son caractère intense, étrange, extraordinaire ». N'y a-t-il pas là alors un paradoxe ? Comment écrire l'indicible puisqu'il ne peut être mis en mots ?

Pourtant, Bottero se saisit de cette difficulté et réussit par de multiples manières à nous faire accéder à son univers imaginaire. L'écrivain utilise des concepts enfantins et simplistes afin de décrire les phénomènes magiques, ainsi pour passer d'un monde à l'autre, Ewilan fait « un-pas-sur-le-côté », elle ne fait pas de la magie, mais elle dessine, les rêveurs rêvent et soignent par cette même occasion ceux qui souffrent d'un mal : « nous rêvons et nos rêves guérissent ». ¹⁸¹ Ainsi, par un vocabulaire très enfantin, il dompte l'indicible pour en faire quelque chose de presque évident et tangible. Toutefois, il laisse des zones d'ombres, en effet il demeure difficile d'écrire l'insaisissable dans ses plus grands détails, ainsi, il donne légitimité à ces zones qu'il laisse sans réponses en se faisant l'auteur qui retranscrit la légende d'Ewilan. Ce qui ne peut être totalement dit en mots reste sans réponses, car l'histoire d'Ewilan est un mythe, de la même manière que celui de Merlin en est un. Ainsi, Bottero fait naître des personnages fictifs qui parlent d'Ewilan en ces termes, dans une introduction aux *Frontières de glace*, Doume Fil' Battis, chroniqueur de l'Empire, l'évoque à l'Académie : « Comme chaque année, ma première intervention portera sur Ewilan Gil' Sayan. Inutile d'espérer comprendre cette figure de légende si vous ne faites pas l'effort de vous représenter Gwendalavir tel qu'elle le découvrit, et si vous ne vous attardez pas sur les trois principes qui influèrent sur son destin. J'entends par là l'étrangeté, la guerre et l'Art du Dessin. L'étrangeté d'abord, car nous vivons dans un monde autre que celui dont elle venait et dont elle ne soupçonnait absolument pas l'existence, un univers parallèle en quelque sorte... Ewilan était originaire de Gwendalavir mais l'ignorait. Elle n'avait aucun souvenir de sa petite enfance et vivait sous le nom de Camille Duciel dans une famille adoptive peu aimante, jusqu'au jour où, pour échapper à un accident, elle se transféra ici ». ¹⁸² De cette manière, Bottero justifie les parts d'ombre de son histoire puisqu'elles ne sont que légendes et mythes, elles se tiennent dans la tradition de la transmission dans le temps,

181. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 66.

182. *Ibid.*, p. 3.

et peuvent par conséquent être déformées et avoir légitimement des épisodes que l'on connaît beaucoup moins bien. En conclusion, l'écrivain réussit à faire de ses histoires, un univers à part où les mondes qui se côtoient au sein d'un multivers se situent à la fois dans les traditions du genre et à la fois au-dessus des cases qui régissent les genres.

UN DÉCOR AU RÔLE FONDAMENTAL : ENRICHIR LE RÉCIT

3.1 Les lieux : espaces en interaction avec les personnages

3.1.a Typographie des lieux

Le décor de ce multivers complexe ne fait pas office d'un simple arrière-fond, il tient le rôle fondamental d'enrichir le récit. Les lieux du récit orientent et rythment l'action ainsi que la narration, notamment car le décor est perpétuellement en mouvement. Ceux-ci sont de tous types, et les personnages vont alterner successivement entre lieux d'apprentissages intellectuel, physique, ou mental, et lieux d'actions : espaces merveilleux, accidents de parcours... Chacun de ces espaces construit le récit, et sont invariablement en interaction avec les personnages. Les protagonistes effectuent des trajets considérables ¹⁸³, d'un lieu à un autre, et ne restent jamais très longtemps au même endroit. Dès leur arrivée, Ewilan et Salim vont devoir traverser la forêt de Baraïl, puis rejoindre Al-Vor, pour ensuite gagner la capitale de l'Empire, Al-Jeit, de Al-Jeit ils repartiront ensuite en direction d'Al-Chen, puis gagneront la Citadelle des Frontaliers, puis Al-Poll, la ville abandonnée, pour terminer leur périple sur l'archipel aïne. Ce périple ne compte que les aventures de *La Quête d'Ewilan. Les Mondes d'Ewilan* et une partie du *Pacte des Marchombres* par la suite, établissent un autre voyage bien plus étendu, de Al-Jeit, en passant par l'Œil d'Otolep, traversant le désert Ourou, Hurindaï, Valingaï, puis se terminant dans les Plaines Souffles, et jusqu'au-delà d'Envaï.

L'Académie, tout d'abord, est un lieu d'importance dans l'histoire, Bottero y dédie même un chapitre entier portant son nom dans *l'Œil d'Otolep*. Ainsi, dès l'incipit, Ewilan évoque son amitié avec Liven, étudiant dessinateur, ainsi que ses débuts à l'Académie. À la manière dont le lecteur découvre l'école de Poudlard en vivant l'initiation d'Harry dans un nouveau monde, nous vivons également l'initiation d'Ewilan à l'Académie d'Al-Jeit, cette école destinée à for-

183. Voir figure A.9

mer les plus grands dessinateurs de Gwendalavir, et notamment les Sentinelles. Par conséquent, Bottero nous laisse entrer dans le quotidien de l'Empire, et de ses habitants extraordinaires, séances de cours, et d'exercices sont le temps d'un apprentissage et l'occasion de dominer leur Don de l'imagination.

Pendant ce temps, dans les rues d'Al-Jeit, Ellana performe l'apprentissage de marchombre du jeune Salim, qui quant à lui n'a pas besoin d'aller à l'école, mais se voit apprendre, et expérimenter à travers plusieurs activités d'agilité et de souplesse : « Ellana avait repris sa formation [...] Elle lui avait concocté un programme d'entraînement qui le laissait épuisé à la fin de chaque journée mais qui avait porté des fruits rapides et impressionnants. Son corps, déjà marqué par l'empreinte de la marchombre, s'était musclé tout en s'affinant. Il avait gagné en souplesse, en tonicité, et maîtrisait désormais des techniques de combat rapproché qu'il avait longtemps cru réservées aux héros des films d'arts martiaux ». ¹⁸⁴

D'autres espaces vont être des lieux d'action, des lieux d'affrontements. Par exemple, c'est à l'archipel Aline où les protagonistes vont se livrer à une bataille sans merci pour poursuivre l'ennemi juré de l'Empire : Eléa Ril'Morierval. Ou encore, nous avons l'arène Valinguite où devront combattre nos héros afin de survivre à l'Appel Final des Amourhlaïs, les serviteurs de la Méduse : « L'arène, immense, formait une ellipse de presque cent mètres de long sur soixante de large. En son centre s'élevait une imposante plate-forme drapée de tissu noir où se tenait un groupe d'Ahmourlaïs. [...] Ahmour exige du sang [...] Du sang et des morts. Aucun autel ne lui convient mieux qu'une arène où des malheureux vont être massacrés ». ¹⁸⁵

Le cycle d'Ewilan compte un grand nombre de lieux qui tous vont interagir avec les personnages, soit par leur caractère si merveilleux comme l'Arche et l'Œil d'Otolep qu'ils transcendent les personnages, soit parce qu'ils sont directement un lieu d'apprentissage comme l'Académie, ou parce qu'ils sont des espaces d'affrontements, tels que l'archipel Aline ou l'arène. Bottero produit des territoires qui sont sans cesse une expérience de vie. Une découverte qui va participer à la formation de nos deux jeunes héros qui n'ont jusqu'alors que « quatre mille neuf cents jours » ¹⁸⁶ d'existence, et vont trouver, même dans les centres urbains, ou dans les prairies et les forêts, des espaces pour en apprendre davantage sur eux-mêmes, et sur le monde.

Les lieux sont parfois si singuliers qu'ils en deviennent presque des personnages à part entière, l'Œil d'Otolep, et le Rentai par exemple semblent détenir une volonté qui leur est propre puisque : « Le Rentai lui avait accordé la greffe ! » et que « L'Œil d'Otolep utilisa Aquarelle comme vecteur de sa volonté. » Les personnages, de leur côté, deviennent des espaces :

184. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 15.

185. BOTTERO, *Les tentacules du mal*, p. 244.

186. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 11.

« Nillem était un univers de finesse, Riche et complexe. Fort et harmonieux. »¹⁸⁷ Par conséquent, Bottero rend plus floues les délimitations entre lieux et espaces, ouvrant la voie à une nouvelle manière d’appréhender le monde et l’espace : découvrir le monde pour se découvrir soi-même.

3.1.b Les lieux : territoires de la conquête de soi

« Le Savoir passe par l’exploration. »¹⁸⁸ L’Autre Monde peut être perçu comme un espace infini, qui grandit peu à peu au fur et à mesure des explorations. Effectivement, la première trilogie comptait une seule partie de carte, quand la deuxième et la troisième trilogie se sont vues agrémentées de la cartographie de l’Est de la mer des Brumes. Bottero ne semble pas avoir délimité précisément les limites du monde qu’il a créé, notamment en laissant des lieux inexplorés tels que le royaume Raïs, l’île des Nimurdes, et de nombreux espaces au-delà des Plaines Souffles. Bottero, en laissant ses récits inachevés, entretient involontairement le caractère inépuisable de son monde.

Au fil des aventures, la découverte du monde et son apprivoisement par les protagonistes, apparaissent en même temps comme une conquête de soi-même. En découvrant des espaces inexplorés ou quasiment inconnus, les personnages semblent faire un bout de chemin dans la domestication de leur identité. Les lieux influencent les personnages et l’histoire, nous l’avons dit précédemment. De cette manière, une conquête du monde infini, tend vers une conquête de soi sans fin également. Pour Ewilan, et pour Ellana, qui n’ont pas pu connaître leur famille, il s’agit d’éclaircir leurs origines en partant à la recherche d’indices laissés par leur famille respective. Ainsi, Ellana s’exclame aux Petits pour justifier son envie de partir de la Forêt Maison : « Je ne sais rien de mes parents et je n’ai aucun moyen de découvrir quoi que ce soit en restant ici. En revanche, si je pars vers le nord, je trouverai peut-être des indices, peut-être même des gens qui les auront connus. C’est ma seule chance d’apprendre quelque chose sur mon passé. »¹⁸⁹

C’est en s’appropriant l’espace que les personnages vont apprendre sur eux-mêmes et sur le monde, effectivement ce Savoir paraît incommensurable. Si beaucoup des personnages actualisent cette ambition, ceux qui en sont les maîtres pourrait-on dire, ce sont les marchombres. En effet, puisque « La voie est envol. Mieux que des ailes, elle te fera découvrir la complexité du monde et la richesse qui vibre en toi. »¹⁹⁰ Ainsi, à travers le succès des objectifs d’exploration

187. BOTTERO, *Ellana l’envol*, p. 14.

188. BOTTERO, *L’Œil d’Otolep*, p. 315.

189. BOTTERO, *Ellana*, p.97.

190. BOTTERO, *Ellana l’envol*.

Ellana dans la troisième trilogie apprend à se connaître elle-même, ouvrant alors un accès à un nouveau monde : le monde intérieur. « Ellana atteignit le sommet de l'arbre. Plus haut que tous ses frères, il se tendait vers le ciel et les étoiles... Elle rencontra Jilano. Harmonie et plénitude. Un monde nouveau s'ouvrit à ses yeux émerveillés. Un monde de liberté et d'absolu. »¹⁹¹

Partir à la découverte du monde nécessite semble-t-il de renoncer à une partie de son identité pour regagner autre chose en échange : la rencontre avec l'autre. Chaque découverte d'une partie du monde résonne avec une nouvelle rencontre. En quittant la Forêt Maison, Ipiutiminelle quitte le cocon de l'enfance, et ses parents adoptifs, pour devenir le Peter Pan d'Al-Far, gardienne des enfants des rues, à travers ces rencontres, elle y gagne un prénom, signe d'une nouvelle identité : « Elle était Humaine, pas une Petite. [...] Elle était Ellana. ». ¹⁹² Décidée à partir d'Al-Vor, Ellana décide de travailler avec des Itinérants afin de gagner un peu d'argent pour s'acheter un cheval, lors de cette première expédition, elle fait la rencontre d'un marchombre, Sayanel Lyyvant, qui lui offrira les réponses qu'elle recherche :

« — Tes parents s'appelaient Homaël et Isaya Caldin. [...]

— Et... la petite fille... elle s'appelait comment ? Sayanel avait secoué la tête.

— Nul ne s'en souvient.

— Dans ce cas... Elle s'était interrompue le temps que ses mots se chargent de toute la force qui vibrait en elle, puis avait poursuivi : — ... je suis et je serai toujours Ellana Caldin. Sayanel avait hoché la tête.

— C'est un nom fort. Riche de promesses. »¹⁹³

Sayanel va envoyer son ami Jilano Alhuïn, le célèbre maître marchombre, à la recherche d'Ellana pour l'initier à l'art d'être marchombre, et en modifier sa vie à tout jamais. Ainsi, va-t-elle suivre Jilano à travers le pays, se confrontant aux rivières déchaînées, aux ennemis les plus effroyables, aux hauteurs des plus vertigineuses. Chaque espace se révélant être une nouvelle façon d'appréhender le monde, une étape vers la libération physique et psychique de l'individu. Le voyage est une thématique importante pour l'écrivain, effectivement, les sociétés voyageant toujours sont perçues comme idéales. Les marchombres, d'une part, mais également, d'autre part, la société des Fils du Vent, dit aussi les Haïnouks. Fils du vent, insaisissables, invisibles, et parcourant des espaces infinis : « Les Fils du Vent n'obéissaient à aucune loi, naviguaient librement sur l'immense étendue des plaines Souffle, guidés par les choix du conseil des femmes qu'ils suivaient par sagesse plutôt que par obligation. Ils effectuaient un peu de commerce sous forme de troc avec les cités, surtout Kataï, mais se nourrissaient exclusivement du produit de leur

191. BOTTERO, *Ellana l'envol*, p. 134.

192. BOTTERO, *Ellana*, p. 81.

193. *Ibid.*, p.114.

chasse et de leur cueillette, assumant ainsi leur volonté de ne dépendre de rien ni de personne. Ils détenaient une parfaite connaissance des plaines et des vents qui les balayaient en continu, se jouaient des troupeaux de khazargantes qui auraient pu réduire leurs navires en miettes et étaient dotés d'un sens de l'humour et de l'autodérision à toute épreuve. »¹⁹⁴ A la fin de la trilogie des *Mondes d'Ewilan*, chacun des protagonistes décide de renoncer à ses projets afin de poursuivre avec les Hainouks, un objectif commun :

« Aller là où personne n'est jamais allé... Vous voulez toujours vous joindre à nous ?

— Plus que jamais, lui assura Ellana.

— Dans ce cas, soyez les bienvenus sur mon navire. »¹⁹⁵

Le voyage apparaît donc comme crucial dans les mondes de Bottero. Idéalisé, il représente à la fois les grandes valeurs du savoir, de la rencontre, et de l'introspection.

3.2 Un univers mis en scène

3.2.a Distorsions des lois narratives

L'univers de Bottero trouve son originalité dans les petits détails qui le composent, c'est un monde mis en scène. En effet, décor, éclairage, mouvement et jeu des acteurs, se mêlent pour former une pièce de théâtre. Bottero établit les mêmes prouesses dans son cycle, mélangeant chacune des composantes pour créer un univers différent par les détails qui l'entourent. Ainsi, l'éclairage qu'il donne est particulier, car multiple. Effectivement, on retrouve notamment des effets de distorsions au sein du récit, distorsions entendues comme « un éclatement plus général des lois du récit, où le principe même du narrateur ou de la voix narrative est mis à mal de toutes les manières possibles. »¹⁹⁶

L'écrivain défait les lois narratives en créant un effet de narration à plusieurs niveaux, pour ce faire, il crée des épigraphes, qui ne sont autres que des citations de personnages savants ou héros connus ou inconnus du lecteur et d'époques confondues : « L'auteur engendre ainsi chez le lecteur un état d'incertitude permanent quant à la vérité de ce qu'on lui raconte, cette incertitude étant moins un facteur d'angoisse – comme dans le fantastique du XIXe siècle – que de réflexion, voire de pure jouissance. »¹⁹⁷ Bottero ajoute également au gré de ses envies des « In-

194. BOTTERO, *Les tentacules du mal*, p. 129.

195. *Ibid.*, p. 315.

196. FRANCIS BERTHELOT, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes. Guide lecture, les transfictiones*, Paris, Folio SF, Gallimard, 2005, p. 51.

197. *Ibid.*, p. 51.

troduction aux secrets de Gwendalavir » ou des conseils « Pour continuer à arpenter la voie... » qui vont permettre de nourrir le récit, de la même manière que les épigraphes. Originaires de la littérature d'Amérique latine, les distorsions de récit crée « un effet d'étrangeté caractéristique. »¹⁹⁸ Le roman devient alors un roman pluriel où s'organise divers récits autour du récit principal, donnant parfois des indices, dévoilant une partie de l'histoire volontairement.

Ces récits enrichissent le texte et rendent le lecteur actif dans sa lecture, puisqu'il est forcé de se questionner sur ces indices, leur véracité, leur histoire... Bottero crée de cette façon un monde autonome qui se répond à lui-même, et dans lequel le lecteur peut, comme dans un roman policier, suivre les pistes qu'on lui propose et les éclaircir en avançant ou en retournant en arrière afin de comprendre le sens des énigmes déjà toutes tracées préalablement par l'auteur. Pour donner matérialité à ces indices, Bottero imagine des simulés d'objets historiques d'où proviendraient ces citations, ainsi il crée l'*Encyclopédie du Savoir et du Pouvoir*, les *Mémoires du septième cercle*, ou le *Thésaurus katinite de la connaissance*. Vincent Ferré évoque « des histoires pour raconter une histoire »,¹⁹⁹ Bottero use de la même approche, et s'il ne va pas aussi loin que le célèbre écrivain anglo-saxon qui alla jusqu'à produire de véritables faux documents pour attester de la réalité du monde qu'il a imaginé²⁰⁰, Bottero crée des objets immatériels mais qui transforment un simple récit en légende. Ces épigraphes vont permettre également à l'auteur de donner la parole à des personnages légendaires tels que la figure de Merwyn, qui bien qu'occupant une place majeure dans le cycle, demeure paradoxalement une figure de fond dont on ne sait pas grand chose. C'est également, pour lui, un moyen de partager des informations sur des moments qu'il n'aura pas mis en mots dans l'histoire, tels que partager un bout du *Discours aux aspirants de la Légion noire* ou de l'*Allocution de Sil'Afian lors d'un conseil d'Empire*.

De cette même manière, Bottero donne vie à la carte de son monde. Le monde botterien se construit comme traditionnellement à partir d'une carte géographique de l'univers. Cette dernière permet de retracer plus facilement les itinéraires des héros, et d'en évaluer les distances parcourues, c'est également une aide indispensable au lecteur pour se repérer dans cet espace totalement inconnu. Il est notable de remarquer qu'il n'existe d'ailleurs pas de carte de la forêt de Malaverse et des Causses, mais uniquement de l'Autre Monde. Ainsi, les Causses ne sont indiqués qu'à partir d'indices spatiaux, mais aucune cartographie ne nous aide à deviner où ils se trouvent et à en comprendre les liens qui existent entre les espaces. La carte va servir à construire le mythe de l'histoire, à la rendre palpable puisque faite de dessins et avec une écriture

198. BERTHELOT, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes. Guide lecture, les transfiction*s, p. 51.

199. Vincent FERRÉ, *Tolkien, voyage en Terre du Milieu*, Paris, Bibliothèque nationale de France, Christian Bourgeois éditeur, 2019.

200. Voir figure A.3

d'apparence manuscrite. Elle devient un objet autant pour le récit, que pour le lecteur qui peut la consulter au début de chaque ouvrage faisant d'elle une preuve tangible de l'existence du monde, qui au même titre que les épigraphes va participer à l'enrichir.

3.2.b Cosmogonie et temporalité

La mise en scène créée par Bottero, si l'on poursuit cette métaphore, s'appuie beaucoup sur l'éclairage donné aux mouvements et au jeu des personnages, mais également sur le décor. Celui-ci est habilement réfléchi, puisque l'auteur échafaude une cosmogonie complète, qui doit être comprise selon le Trésor de la langue française comme un « ensemble de récits mythiques ou de conjectures scientifiques, cherchant à expliquer l'origine et l'évolution de l'univers. »

Effectivement, au fil des pages du cycle, le lecteur découvre les histoires et les légendes qui construisent l'Autre Monde. Ainsi, « Trois milles ans ! C'est la période estimée de présence des hommes en Gwendalavir. Et avant ? Tout laisse à croire que nous sommes originaires de l'Autre Monde. Une migration, si le terme convient, aurait conduit nos ancêtres jusqu'ici. Le Grand Pas ! »²⁰¹ Bottero crée également les légendes marquantes de Merwyn Ril'Avalon, celui qui « Il y a mille cinq cents ans de cela [... libéra] du joug ts'lich » les hommes,²⁰² ainsi que de « la chevaucheuse de brume », Ellundril Chariakin. La légende d'Ellundril Chariakin, chevaucheuse de brume, rapporte les derniers mots qu'elle aurait prononcés avant de disparaître : « Je vais enfin commencer à apprendre ». »,²⁰³ ou encore de la Dame et de son Héros, le Dragon. Pierre Bottero poursuit cette cosmogonie, en laissant penser à son lecteur qu'il y a encore beaucoup de choses à découvrir du monde de Gwendalavir, notamment en glissant à travers le récit des pistes de réflexion comme lorsque maître Duom envisage de lire « Des histoires et des légendes [... que] Seule la bibliothèque du palais »²⁰⁴ porte en sa collection. La cosmogonie permet de donner un équilibre à l'univers, en lui façonnant des fondations qui le rendra plus solide au yeux du lecteur.

Ainsi, le terme cycle prend tout son sens. Originnaire du grec « kuklos », signifiant « le cercle », il fait son apparition dans la langue française du XVIe siècle, notamment pour répondre à une demande des astronomes qui étaient à la recherche d'un terme pour évoquer une répétition périodique d'un même évènement. Depuis les ères anciennes, le temps est perçue à l'image d'un cercle, d'un cycle qui se répète, à la manière des saisons. La littérature se saisie de cette

201. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 83.

202. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 119.

203. BOTTERO, *Ellana*, p. 185.

204. BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, p. 149.

notion afin de créer les cycles romanesques, et notamment la « *fantasy* ». Lévi-Strauss, en retraçant les mécanismes sociologiques, établit une analyse des sociétés primitives qui, selon lui, expriment une « fidélité têtue à un passé conçu comme modèle intemporel, plutôt que comme une étape du devenir ». ²⁰⁵ De cette façon, une cosmogonie apparaît comme essentielle, d'après Mircéa Eliade, le rôle de cette dernière permettrait alors d'établir « une remémoration et [...] une réactualisation rituelle » ²⁰⁶ de la création du monde. Par conséquent, à travers l'idée de cycle, et par là même, du temps qui passe, Bottero appuie sur l'idée de garder en mémoire.

Les mythes créateurs, les légendes, ainsi qu'une chronologie établie et portée à la connaissance du lecteur permet à celui-ci de s'immerger sans peine dans l'histoire, le laissant soucieux devant une mise en scène aux allures d'évidence, puisque « Comment discerner la réalité de la légende, une vérité d'une autre vérité ? » ²⁰⁷ Le premier livre débute sur le motif de la mémoire, effectivement puisque Ewilan n'a pas connaissance de ses origines, et va poursuivre, tout comme Ellana dans le cycle du « Pacte des Marchombres », la quête de ses origines. Pour Bottero, il s'agit dans le cas d'Ewilan de simuler l'artifice de la perte de mémoire provoqué par ses parents pour qu'elle demeure en sécurité dans le monde réel, elle ne garde alors qu'un souvenir obscur : « Elle ne se remémorait rien de ses parents, ni de sa petite enfance. Elle avait appris que les premiers souvenirs conscients d'une personne datent en général de sa troisième année. Or elle ne se rappelait rien avant ses six ans. Son premier souvenir était par contre très net. Elle revoyait d'une manière précise le bureau du juge qui accordait sa garde à M. et Mme Duciel, ses parents adoptifs. » ²⁰⁸ Anne Besson écrit à ce sujet : « Le souvenir est le lien à la fois fragile et vital qui unit les romans d'un cycle ; de la même façon, en tant que thème, le souvenir se caractérise par une inquiétante évanescence : ce sont ses difficultés, les dangers qui le menacent, qui dominant. » ²⁰⁹

La troisième trilogie utilise aussi à outrance ce motif du souvenir et de la mémoire, notamment au travers de multiples digressions dans le récit. En effet, dans le dernier livre notamment, Bottero joue énormément avec ce procédé stylistique qui donne lieu à de nombreux retours en arrière, coupant parfois le récit en pleine action. Ainsi, l'incipit de *La Prophétie* débute sur la description d'une femme en grande souffrance qui a été poignardée. On devine qu'il s'agit d'Ellana, sans trop comprendre ce qu'il s'est passé réellement, rendant inquiet le lecteur qui termine

205. Claude LEVI-STRAUSS, *La Pensée Sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 312.

206. Mircéa ELIADE, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963, p. 35.

207. Roger BOZZETO, *L'Obscur objet d'un savoir. Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Presses de l'Université de Provence, 1992, p. 278.

208. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 29.

209. Anne BESSON, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS, 2004, p. 165.

la lecture du chapitre sur « Le nom du monde était souffrance. Et désespoir »²¹⁰ et se retrouve sans la suite dans le prochain chapitre puisque « Destan s'était endormi. Ellana remonta le drap qu'il avait repoussé durant sa dernière bataille contre le sommeil puis se pencha pour déposer un baiser léger sur son front. »²¹¹ Au fil des pages, les chapitres se poursuivent dans une discontinuité temporelle, ce qui crée un effet d'inquiétude due à l'incompréhension engendrée, combiné à un effet de suspense, qui fidélise le lecteur en rendant l'intrigue captivante puisqu'il se demande si la bombe posée par Bottero va se désamorcer, et de quelle manière.

En conclusion, Bottero réussit à créer un univers complexe à travers le souci de la minutie. Si l'univers botterien est loin d'être aussi riche que celui de Tolkien, on peut retrouver une volonté assez semblable de créer un univers cohérent et qui paraît réaliste notamment grâce à une mise en scène de qualité, rendant alors l'Autre Monde unique par ses particularités.

3.3 Créer un monde imaginaire pour entamer une réflexion sur le monde réel

3.3.a Une société pas si lointaine

Si le décor permet de faire passer l'univers de Bottero de traditionnel à original en donnant matière à l'écriture, il enrichit également le récit en permettant d'entamer une réflexion sur le monde réel. Effectivement, le monde imaginaire plus éloigné du lecteur par son caractère fantaisiste va, grâce à une mise à distance, amener ce dernier à porter un regard critique sur le monde qui l'entoure, et, autrement dit, à le rapprocher du monde réel au moyen d'éléments de comparaison.

L'Autre Monde se rapproche de beaucoup du monde réel, notamment à travers son organisation sociale, puisque la société est divisée en classes sociales, faisant ressortir parfois certaines corporations de métiers, marchands, agriculteurs... et également certains écarts sociaux, notamment dans la cité d'Al-Far puisque « Al-Far était devenue la seule ville de l'Empire où une partie importante de la population vivait dans la misère. »²¹² En cela, l'écrivain pointe les faiblesses de son monde, et par la même occasion celles du nôtre. Les mondes de Bottero se positionnent comme une *via media* entre le fantastique, c'est-à-dire l'irruption inquiétante du surnaturel dans le quotidien des héros, et la *fantasy*, perçue comme « littérature fantastique

210. BOTTERO, *Ellana la prophétie*, p. 14.

211. *Ibid.*, p. 15.

212. BOTTERO, *Ellana*, p. 91.

incorporant dans son récit un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie. »²¹³

Dès lors, le récit devient une voie vers la didactique, à travers notamment « l'intelligence du merveilleux ». ²¹⁴ En effet, par le concept de magie vont naître différentes réflexions sur le monde. Notamment, la magie dans l'Autre Monde rend totalement inutile l'électricité qui semble pourtant si indispensable au nôtre. La magie va permettre à la société de Gwendalavir de pouvoir autant s'éclairer, que de se chauffer ou de se nourrir... Le décor au demeurant très peu transformé par l'homme, notamment parce qu'il n'a pas besoin de trouver de ressources naturelles pour créer de l'énergie, existant déjà *ex-nihilo*, est un élément de distinction importante entre les deux mondes. Peut-on voir ici une critique vigoureuse de l'auteur, qui dans le droit héritage de Tolkien, s'opposerait à une partie de la technologie développée par l'homme et de ses effets sur l'individu ? Ainsi, on peut lire dans *L'île du destin* : « Certains, parmi nos plus grands penseurs, soutiennent qu'il y a incompatibilité entre l'Art du Dessin et la technologie. L'existence des deux mondes découlerait de cette incompatibilité... » Est ce que l'on pourrait ici comprendre que l'imagination s'oppose radicalement aux sciences de la raison ? Et que, par conséquent, elles s'excluent l'une et l'autre et ne peuvent, fondamentalement cohabiter.

Ainsi, retrouve t-on un monde qui d'une part ne fonctionne qu'avec la raison, et dont l'imagination est exclue, et un monde où l'imagination est le moteur principal de toute chose, et où la raison est absente. On peut discerner ce schéma notamment à travers l'épisode de l'Institution, où Eléa Ril'Morienvall tente de se tourner vers la raison pour expliquer l'imagination, elle devra pour cela recourir à des méthodes tortionnaires.

Bottero apparaît alors comme opposé, ou du moins, peu favorable à la raison scientifique, et à la technologie en comparaison à la perception qu'il donne de l'imagination. Pourtant, selon Cynthia Balboa Billaux, il convient de nuancer ce propos, effectivement, « notre monde est beaucoup trop attaché à la raison, qui n'est pas totalement rejetée, puisqu'il en faut, et que la technologie peut être bénéfique [...] ce qui est rejeté, c'est notre besoin irrépressible de tout expliquer, pour tout maîtriser. »²¹⁵ Plus encore comme le souligne Cynthia Balboa Billaux, la critique qui est faite au monde réel à travers l'opposition raison et imagination, c'est bien entendu

213. André-François RUAUD, *Cartographie du merveilleux. Guide de lecture*, Paris, Folio SF, Gallimard, 2001, p. 10.

214. Jean-François ORJOLLET, « *J.R.R. Tolkien : syllogistique du merveilleux* », 8, *Littérature*, 1972, consulté en ligne le 1er mai 2020, URL : https://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1972_num_8_4_1056, pp. 41-52.

215. Cynthia BALBOA BILLAUX, « *De Gwendalavir au Pays d'Ys* », 8, *Littératures*, 2017, URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01589879>, p. 138.

que « nous vivons dans un monde sans magie, sans enchantement, sans émerveillement ». ²¹⁶ Par conséquent, Pierre Bottero crée un univers où le décor va servir à faire raisonner le lecteur sur le monde qui l'entoure, et à interroger ses propres décisions au travers d'une introspection essentielle.

3.3.b Révolution et fin du monde

« Si certaines oeuvres se montrent méfiantes, voire totalement rétives, envers la science, et donc par là le progrès, une invariante de la *fantasy* est néanmoins le mouvement constant du monde, la possibilité d'un changement. » ²¹⁷ Anne Besson rappelle dans son ouvrage, *La fantasy*, que cette dernière « repose souvent sur l'affrontement de deux camps qui se confondent avec des positions éthiques. » ²¹⁸ Ainsi, Bottero suit la droite ligne de Moorcock, et décide de diviser son monde entre l'Harmonie, entendue comme Ordre, et le Chaos, tout comme le fut la saga d'Elic le Nécromancien. Ces deux camps vont être aux origines de la chute du monde et de sa renaissance. La *fantasy* se positionne très souvent comme un genre révolutionnaire, puisqu'à l'intérieur du récit, ces deux forces vont être aux prémices des mutations du monde afin, comme l'explique Mircea Eliade dans *Le mythe de l'éternel retour*, de faire régner le bien sur le mal, ou plus précisément, dans notre cas, l'Harmonie sur le Chaos. En ce sens, un monde aux caractéristiques féodales prend tout son sens, car il est plus simple d'y entamer une révolution en pointant les faiblesses du monde.

De prime abord, prélude utopique, le monde échange rapidement ses aspects de naïveté prétendue où tous les personnages semblent beaux et parfaits, pour un monde fragilisé par une puissante brèche. Cette brèche est ici incarné par la figure d'Eléa Ril'Morierval, mais plus largement par les mercenaires du Chaos et les Amourhlaïs qui revêtent l'habit de la corruption, de l'amour-propre et de l'idolâtrie perverse. Dans ce monde tourmenté, les guildes vont apparaître à la fois comme actrices du changement positif et négatif. Anne Besson dit à ce propos que « lorsqu'un certain dualisme s'affiche, il n'est jamais dénué de zones grises, d'ombres et de nuances. » ²¹⁹ Effectivement, les guildes incarnent à la fois ceux qui agissent dans l'ombre, et dans la criminalité au service de leurs propres intérêts sans se soucier du bien être d'autrui, et à la fois ceux qui agissent au profit du bien commun, et vont représenter, le contre-pouvoir, nécessaire, voire indispensable. Ainsi, en suivant ce schéma, on retrouve les mercenaires du

216. *Ibid.*, p. 138.

217. MATS, *La Fantasy*, p. 136.

218. Anne BESSON, *La fantasy*, Klincksieck, 2007, pp. 173-174.

219. *Ibid.*, p. 174.

Chaos et les mentaïs dans la première position prônant « le Chaos [comme] terreau du nouveau monde », ²²⁰ et les dessinateurs, les rêveurs, et la légion noire dans la seconde. Les marchombres, ainsi que les sentinelles, semblent quant à eux, apparaître plutôt dans une position ambiguë, entre l'ombre et la lumière, l'harmonie et le chaos. Ainsi, si Ellana oeuvre au profit de l'harmonie, son plus proche ami, Nillem choisira un tout autre chemin : « Nillem avait abandonné la voie du marchombre pour celle du Chaos. [...] Si sa route et celle de Nillem avaient été un temps parallèles, ce n'était plus le cas désormais. Il avait choisi de bifurquer. Elle continuait. » ²²¹ En effet, « mis à mal par le refus du Rentaï de lui accorder la greffe. [...] La blessure demeurait béante dans son amour-propre. Pire, elle s'était envenimée. Jusqu'à prendre toute la place. » ²²²

Dans ce jeu d'opposition, un héros se démarque et va représenter l' élu divin qui sauvera le monde. Le héros porte la fonction de conduire à la révolution du monde. Dans le cycle d'Ewilan, il s'agit bien entendu de notre jeune héroïne, qui incarne, malgré son jeune âge, la responsabilité et la conscience du monde. Ewilan réunit les trois valeurs du héros que Ludün Mats évoque dans *La fantasy* : la crainte, l'honneur, et la vertu. L'héroïne va alors diriger la révolution du monde, mais pour ce faire, elle devra d'abord le mener à sa destruction. Ainsi, à la manière des plus grands mythes de fin du monde, tels que le Ragnarök, l'Apocalypse, ou le Jugement Dernier, Bottero imagine une prophétie qui révèle la fin du monde connu : « Lorsque les douze disparaîtront et que l'élève dépassera le maître, le chevaucheur de brume le libérera de ses chaînes. Six passeront et le collier du un sera brisé. Les douze reviendront alors, d'abord dix puis deux qui ouvriront le passage vers la Grande Dévoreuse. L'élève s'y risquera et son enfant tiendra dans ses mains le sort des fils du Chaos et l'avenir des hommes. » ²²³

Ainsi, l'avenir du monde est scellé par un texte aux origines obscurs, Bottero y révèle alors son atout, signe de son originalité, puisque celle que l'on croyait être notre héroïne, se révèle dans cette troisième trilogie, ne pas être l'élue de la prophétie. Il s'agira en réalité d'Ellana. Cette dernière incarnant également toutes les valeurs du héros, va permettre de « sauver l'avenir des hommes », et par la même de reproduire les récits des plus grandes cosmogonies. Elle devient l'élue sacrée qui va recréer l'oeuvre de Dieu, et donner la vie au nouveau monde, cette fois-ci, terreau de l'harmonie. Bottero fait de son héroïne une salvatrice qui, lorsqu'elle aura accompli sa mission, disparaîtra des exploits légendaires pour vivre une vie des plus ordinaires aux côtés d'Edwin Til'Ilian, et de leur fils, Destan. Ainsi, la boucle se ferme, et le cycle se termine.

220. BOTTERO, *Ellana l'envol*, p. 293.

221. *Ibid.*, p. 262.

222. *Ibid.*, p. 73.

223. *Ibid.*, p. 253.

Bottero recrée un mythe de la fin du monde dans les traditions de la *fantasy*, et pourtant il réussit à y mêler un choix audacieux, rebondissement inattendu dans l'intrigue, qui renverse la totalité du cycle faisant de la fin, un début, et du début, la fin.

3.3.c L'espace rêvé, vers « un épanchement du songe dans la vie réelle », ²²⁴ éloge de l'Imaginaire

Le Trésor de la langue française définit l'imagination comme la « faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images » ou encore, comme la « capacité de se représenter ce qui est immatériel ou abstrait. » Joseph Joubert, dans ses essais, écrit à ce propos que « L'imagination est l'œil de l'âme. J'appelle imagination la faculté de rendre sensible ce qui est intellectuel, d'incorporer ce qui est esprit ; en un mot, de mettre au jour, sans le dénaturer, ce qui est de soi-même invisible. C'est à l'imagination que les plus grandes vérités sont révélées : par exemple, la providence, sa marche, ses desseins ; ils échappent à notre jugement ; l'imagination seule les voit. Sans l'imagination, la sensibilité est réduite au moment où l'on existe ; les sensations sont plus vives, plus courtes, et n'ont point d'harmonie dans leur succession. » ²²⁵ Quant au maître de l'imaginaire, Tolkien, il lui donne la définition suivante : « L'esprit humain est capable de former des images mentales de choses non présentes dans la réalité. La faculté de concevoir des images s'appelle (ou s'appelait) naturellement l'imagination. » ²²⁶

Bottero, à travers, le pouvoir du dessin, conduit à un véritable éloge de la faculté d'Imagination. Effectivement, perçue comme un « Don » puisque « le don, ou l'Art du Dessin, existe grâce à trois forces, la Volonté, la Créativité et le Pouvoir », ²²⁷ l'imagination apparaît comme une capacité à la fois puissante et rare. Ainsi Ewilan fait partie de ceux là, elle « s'était très rarement avancée aussi loin dans l'Imagination et elle savait que seule une poignée de dessinateurs était capable d'un tel exploit ». ²²⁸ Il est coutume de penser que l'imagination est une faculté propre à l'enfance, Bottero ne déroge pas à la règle en faisant de ces deux héroïnes, deux enfants que le lecteur va pouvoir voir grandir tout au long des livres. Tolkien évoque, de son côté, « l'époque du sentiment-de-l'enfance ». C'est ce à quoi semble aspirer Bottero, nous compter une histoire qui nous projette, lecteurs, dans un passé des merveilles idéalisé, dans « un doux rêve ». A travers les histoires botteriennes, le lecteur est propulsé dans une enfance éternelle où

224. Gérard DE NERVAL, *Aurélia ou le Rêve et la vie*, Paris, Folio, Gallimard, 1972, p. 297.

225. Joseph JOUBERT, *Pensées*, Volume 2, Didier, 1864, consulté en ligne sur Google Books le 28 août 2020, URL : https://books.google.fr/books?id=BR0JAAAAQAAJ&hl=fr&source=gbs_navlinks_s, p. 51.

226. J.R.R. TOLKIEN, *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, Paris, Christian Bourgois, 2003, p. 172.

227. BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, p. 82.

228. BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, p. 54.

résonne « ces autres mondes et ces temps perdus ». ²²⁹

L'incarnation de cette enfance éternelle passe ainsi à travers le Don de l'Imagination, mais également à travers deux espaces principaux, le monde des Spires dont nous avons fait l'étude dans le premier chapitre, et la cité de Sérénissime. Ellana, est une marchombre, et n'a pas hérité du Don de l'Imagination. Toutefois, Bottero lui offre la capacité de pouvoir parcourir le monde de l'invisible, semblable à une autre vision de la capacité d'imagination. Effectivement, dans le chapitre vingt-quatre d'*Ellana, L'envol*, la jeune protagoniste découvre la cité qui « ne se dévoile qu'à ceux qui le méritent ». ²³⁰ Cette cité qui est ailleurs et partout, « Unique pour chacun de ceux qui ont la chance de franchir ses portes », et dont les habitants sont ceux qui ont disparus du monde vivant, se positionne savamment entre un au-delà et un monde imaginaire accessible uniquement à ceux qui travaillent leurs perceptions du monde invisible, « aux autres elle n'offre que ses reflets. Ou rien. » Ainsi, Ellana s'étonne elle-même : « N'était-elle pas simplement en train de rêver ? » ²³¹

Le sentiment d'étrangeté d'Ellana vis à vis de l'apparition d'Eejil et de la cité de Sérénissime, alors que le monde admet des lois magiques, produit un décalage propre à l'irruption du surnaturel dans le quotidien en rendant plus floues les délimitations de la norme et de l'anormalité. Ainsi, Bottero nous plonge dans une lecture immersive, et prolonge le rêve, en lui donnant une dimension naturelle. Dans une édition particulière du Pacte des Marchombres, il se confie sur son point de vue : « J'ai régulièrement l'occasion de discuter avec des lecteurs et, souvent, ces lecteurs regrettent que l'univers découvert dans mes romans ne soit qu'imaginaire. Je leur fais alors remarquer que de nombreux endroits existent qu'ils ne connaîtront jamais physiquement et dont ils ne mettent pourtant pas la réalité en doute. » Bottero conduit alors la révolution des perceptions du lecteur, puisqu'il ne fait pas du rêve « une seconde vie », comme le dirait Nerval, mais plutôt, la vie. L'écrivain donne les clés aux lecteurs pour ouvrir des « horizons infinis », ²³² notamment à travers la psychologie marchombre, il ouvre la voie aux possibles en donner vie à un quatrième monde qui tient ses origines dans la réalité des sens. Ainsi, « Ils se trouvaient à mi-chemin entre la terre et les étoiles, si haut que les gens sur les passerelles étaient réduits à la taille d'insectes minuscules, si haut que la lune semblait leur tendre les bras, si haut que, soudain, Ellana eut la sensation d'avoir changé de monde. »

La profondeur du monde onirique dans lequel nous mène Pierre Bottero, agit de telle sorte

229. BESSON, *La fantasy*, p. 178.

230. BOTTERO, *Ellana l'envol*, p. 208.

231. *Ibid.*, p. 208.

232. Léa SILHOL et Estelle VALLS DE GOMIS, *Fantastique, fantasy, science-fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Autrement, 2005, p. 82.

qu'on ne distingue plus les frontières entre le réel et l'irréel, créant finalement le surréel dans la vie du lecteur ou « la résolution [...] de ces deux états en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue, de *surréalité* ». ²³³ Au terme de cette réflexion, Bottero semble créer un univers à part, menant à la réflexion sur soi et sur le monde, il conduit sa propre Révolution tant du monde rêvé que des perceptions cognitives de l'individu lui ouvrant les portes d'un nouveau monde.

233. André BRETON, *Manifeste du surréalisme*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1988, p. 319.

CONCLUSION

« Toute œuvre habitée échappe au quadrillage préexistant des genres, en sort ou les fusionne. »²³⁴ – Alain Damasio.

A l'issue de cette réflexion, Bottero se présente comme le parfait successeur des pionniers de l'Imaginaire qui l'ont précédé. Les mondes de Bottero se révèlent être un entre-deux entre tradition et inventivité. L'écrivain français pose, dès lors, une marque indélébile dans le panorama de la littérature *fantasy*.

Notre fil d'Ariane, les mondes, nous permettent de mettre en exergue, la qualité d'imagination et de construction dont l'auteur fait preuve à travers ses récits. Notamment, nous avons pu le voir à travers les mondes d'Ewilan, d'abord au nombre de trois, ils se multiplient au fur et à mesure des livres, prenant des caractéristiques si protéiformes qu'il en devient difficile de pouvoir identifier les inspirations. Bottero crée un « livre-monde », creuset des genres qui l'habitent, divers eux-aussi. Il noue ensemble les nombreux legs de ses lectures d'enfance et d'adulte : Tolkien, Moorcock, Zelazny, Bradley, Farmer, Howard, Pratchett, Bordage, Ayerdhal, Damasio... se retrouvent tous mêlés les uns aux autres.

Néanmoins, si Bottero emprunte de nombreux motifs, il les détourne parfois, souvent, au gré de son bon vouloir et crée ainsi la rupture avec la tradition. Ainsi, l'auteur de *fantasy* française détourne les lois du monde réel, et façonne celles du monde irréel, pour tendre vers un univers entre plusieurs réalités possibles. Somme toute, Bottero ne crée pas uniquement un monde à part, mais il crée un monde indispensable. Effectivement, il démontre à travers ses récits et ses mondes, l'importance de la *fantasy* pour s'interroger soi-même et interroger le monde. Les espaces deviennent les territoires de la conquête de soi, et de la découverte du monde et de l'autre.

Comme nous l'avons vu préalablement, les mondes de Bottero favorisent l'émerveillement, et l'évasion, à travers le motif de l'utopie, ou autrement dit, d'une société idéale à construire. Pourtant, en apparence utopique, les mondes de Bottero semblent porter des allures révolutionnaires. En effet, par certains détours, les histoires botteriennes mènent à une prise de conscience

234. Alain DAMASIO, *Interview à l'occasion de la sortie de La Horde du Contrevent*, 2004, consulté en ligne le 26 août 2020, URL : http://www.salle101.org/pages/chroniques-ecrites/interview-damasio-alyvan.html?fbclid=IwAR2Gn6G51fGxL908425H2xM25tQ_vsE5XuFP521s7DaHMmpq112_w08LNro.

sur les dangers qui pèsent sur la réalité du monde. Le cycle évoque très clairement les dérives, tout à la fois, de la religion et de la science. Mais également, il évoque les tares de la société tels que la corruption ou l'individualisme.

Toujours est-il qu'une question demeure en suspens, comment créer un monde si complexe où réalité et imaginaire se mêlent et cohabitent ? Comment, avec pour seule ressource, l'imagination, réussir à poser les fondations d'un monde ex-nihilo ? A cela, Bottero rétorque : « pour fertile que soit mon imagination, ma tête est trop petite pour qu'un monde y tienne entier. Dans toute son infinie complexité. Monde trop complexe pour une tête trop petite ». ²³⁵ Alors, la réponse s'impose d'elle-même, le lâcher prise, « avec la réalité en acceptant d'être explorateur de son monde imaginaire, avec la raison en s'abreuvant de l'émotion qu'on est censé offrir à ses lecteurs. Étrange culbute qui place l'auteur à l'intérieur de lui-même. Je n'écris plus, je ressens. Je ne réfléchis plus, j'éprouve. Je ne construis plus, je vis. » ²³⁶ N'est-ce pas là le fond de ce qui fait de l'œuvre de Bottero, une « œuvre habitée [qui] échappe au quadrillage des genres, en sort ou les fusionne » ?

C'est ainsi que Pierre Bottero réussit à s'élever vers l'ambition de toute œuvre de *fantasy*, celle de réussir à manier parfaitement les ficelles d'un monde invisible. Marionnettiste de talent, tel un démiurge, il articule et tire admirablement chacun des fils qui maintient son monde. Il dit à ce propos que « les écrivains sont des magiciens », ²³⁷ et il est certain que si nous nous trouvions dans l'Autre Monde, Bottero porterait sans aucun doute le Don de l'Imagination. Virtuose de l'enchantement, l'écrivain n'ouvre pas une porte vers un nouveau monde, mais il brise les verrous ouvrant la voie à une abondance de territoires inconnus. Fervent admirateur de ceux dont il a lu et relu les contes et légendes, il évoque : « Derrière le dépaysement, la remise en question, derrière l'aventure, la réflexion, et si on quitte la Terre du Milieu, Ambre ou Pern, enchanté par les paysages, exalté par les personnages, emporté par l'écriture, comment ne pas se sentir aussi transformé par la grandeur de ceux et celles qui les ont créés et les valeurs qui étincellent entre chaque ligne ? » ²³⁸

Bottero achève son aspiration de créer un monde d'où l'on revient transformé, il porte à son tour la grandeur de son écriture et des valeurs qu'il transmet à travers son discours. Il métamorphose les perceptions que le lecteur a du monde, ses récits se positionnent comme étant une ode à l'espoir, l'espoir d'un monde meilleur. Une utopie certes, mais peuplée de revendications et de valeurs dont la beauté nous transcende. Est-il possible dès lors de devenir

235. BOTTERO, *Ellana la prophétie*.

236. *Ibid.*

237. *Ibid.*

238. *Ibid.*

marchombre dans la réalité ? « Il y a deux réponses à cette question, celle du savant, et celle du poète ». ²³⁹

Je laisserais les derniers mots de ce manuscrit à François Coupry, de son essai *Notre société de fiction* :

« Ce n'est pas le Réel qui engendre la fiction, afin de se donner un sens ;
c'est la Fiction qui crée le réel, afin de se donner une Vérité. » ²⁴⁰

239. [Ibid.](#)

240. François COUPRY, *Notre société de fiction*, Éditions du Rocher, 1997, p. 88.

A.1 Catégorisation des lieux de l'Autre Monde

Montagnes	Espaces hydriques	Failles	Forêts
le Septentrion des Géants	le Lac Chen	la Grande Faille de Loubu	Baraïl
les Frontières de Glace	l'Œil d'Otolep	la Grande Faille	la Maison des Petits
les Montagnes de l'Est	la Mer des Brumes	Dentelles Vives	Ombreuse
la Chaîne du Poll	le Grand Océan du Sud	la Passe de la Goule	Ervangues
les Marches de Glace	l'Océan des Glaces	la Griffes Noire	Ar
la Chaîne de la langue	le Pollimage		
l'Échine du Serpent	le Marais d'Ankaï		
les Craches-Flammes			
la Queue du Monde			

Plaines	Désert	Péninsules	Jungles
les Grandes Plainnes	Désert des Murmures	l'Archipel Aline	Hulm
la Plaine de Shaal	Désert Ourou	l'Île des Nimurdes	Zorve
les Plainnes Souffle des Khazargantes			

TABLE A.1 – Catégorisation des lieux de l'Autre Monde selon leurs particularités géologiques et écologiques.

A.2 Carte de la Terre du Milieu



FIGURE A.2 – Carte de la Terre du Milieu créée par J.R.R. Tolkien.

A.3 Le Livre de Mazarbul

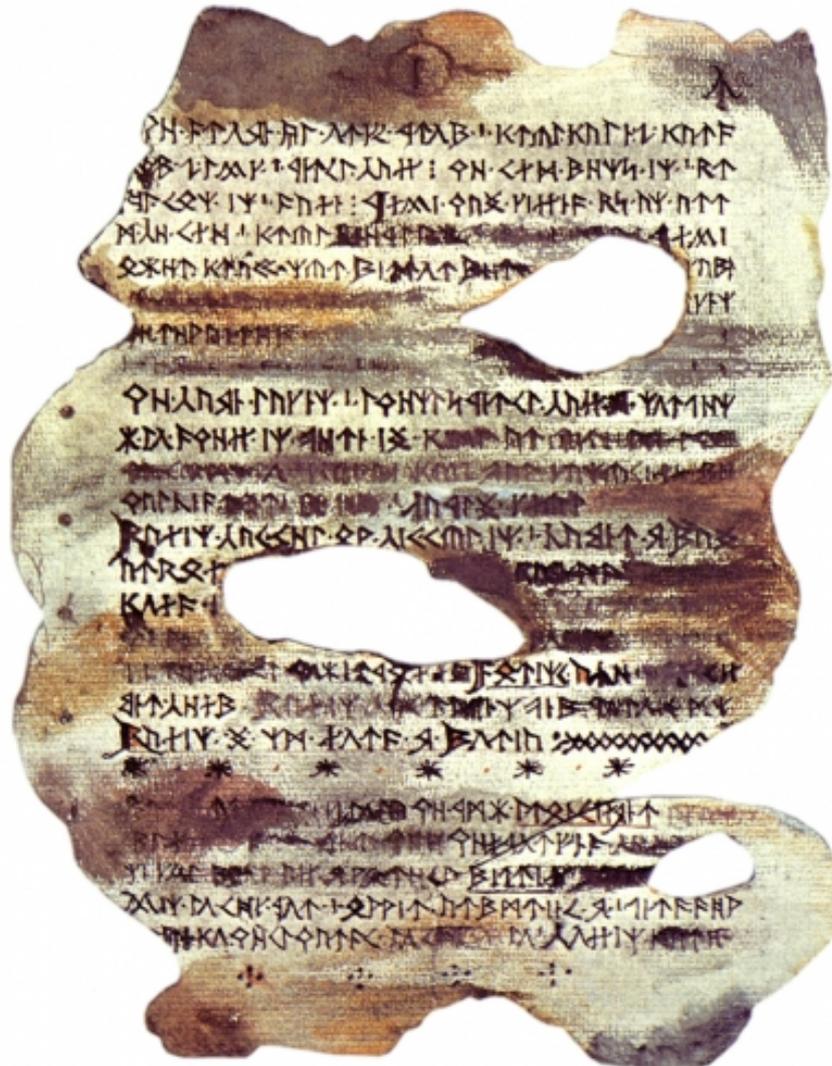


FIGURE A.3 – Le Livre de Mazarbul, Tolkien, p.115.

A.4 Couverture de L'Oeil d'Otolep

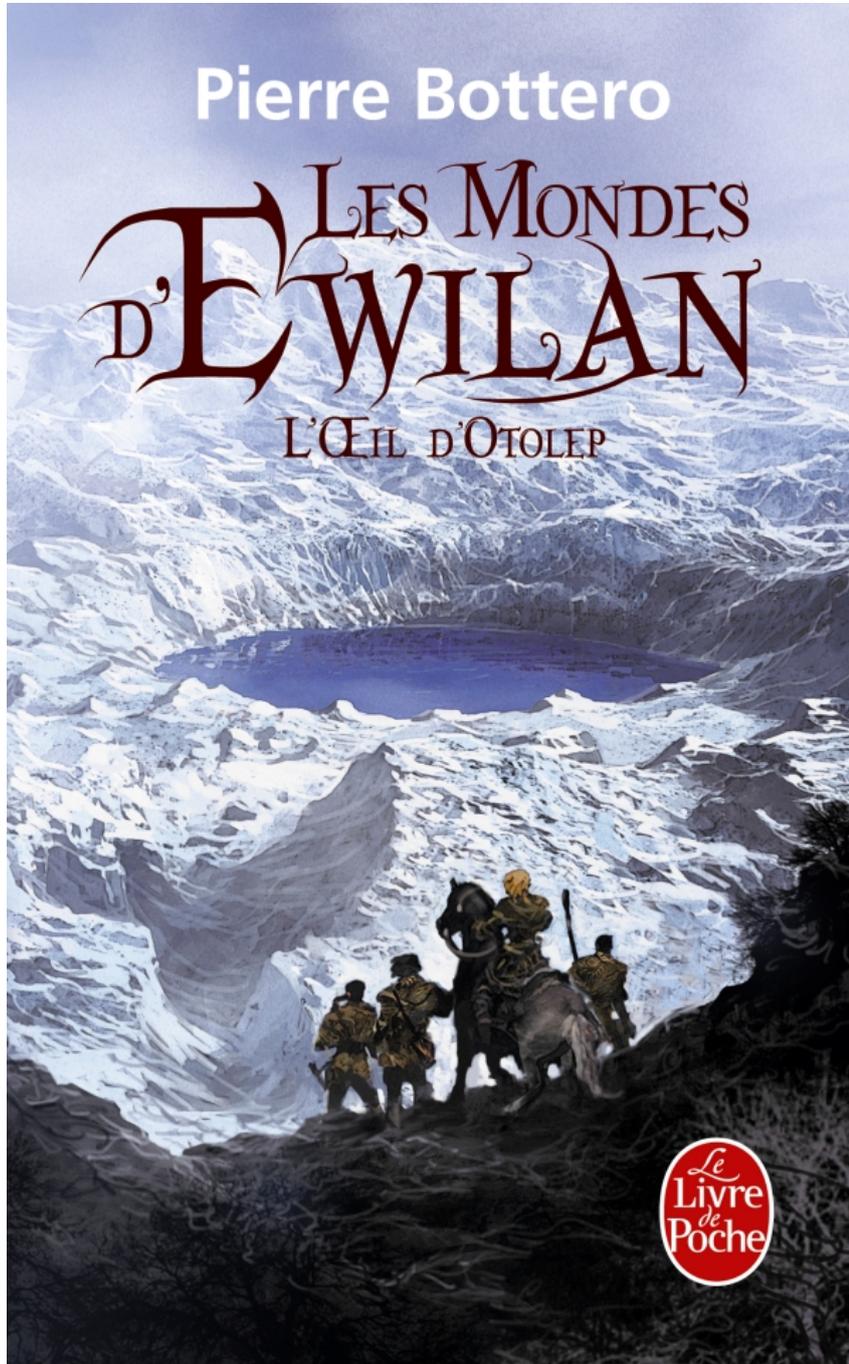


FIGURE A.4 – Couverture du second tome de la trilogie Les Mondes d'Ewilan : L'Oeil d'Otolep.

A.5 Représentation de la cité Al-Jeit



FIGURE A.5 – Représentation de la cité Al-Jeit dans la série d'animation La Quête d'Ewilan, en pré-production par Andarta.

A.6 Couverture d'un magazine pulps

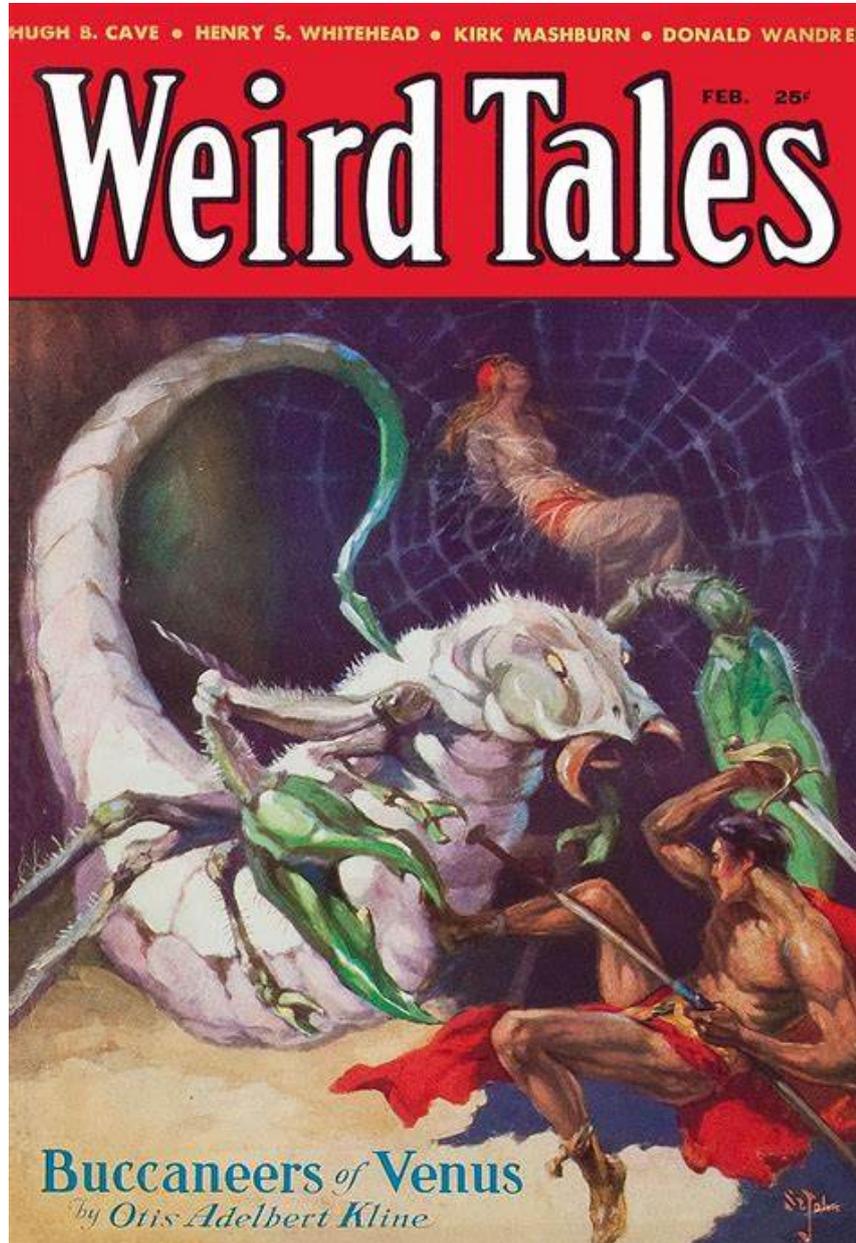


FIGURE A.6 – Couverture d'un magazine pulps.

A.7 Tableau Le Jardin des délices

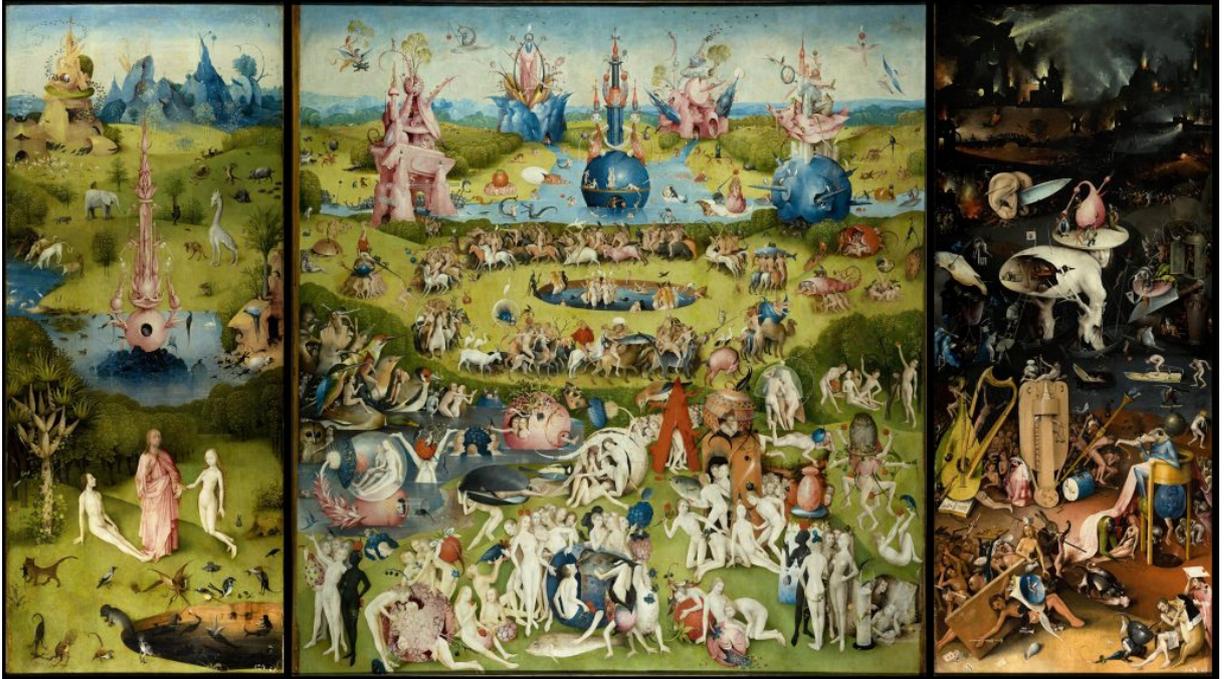


FIGURE A.7 – Le Jardin des délices, peint par Jérôme Bosch, de 1503 à 1510.

A.8 Carte de l'Autre Monde

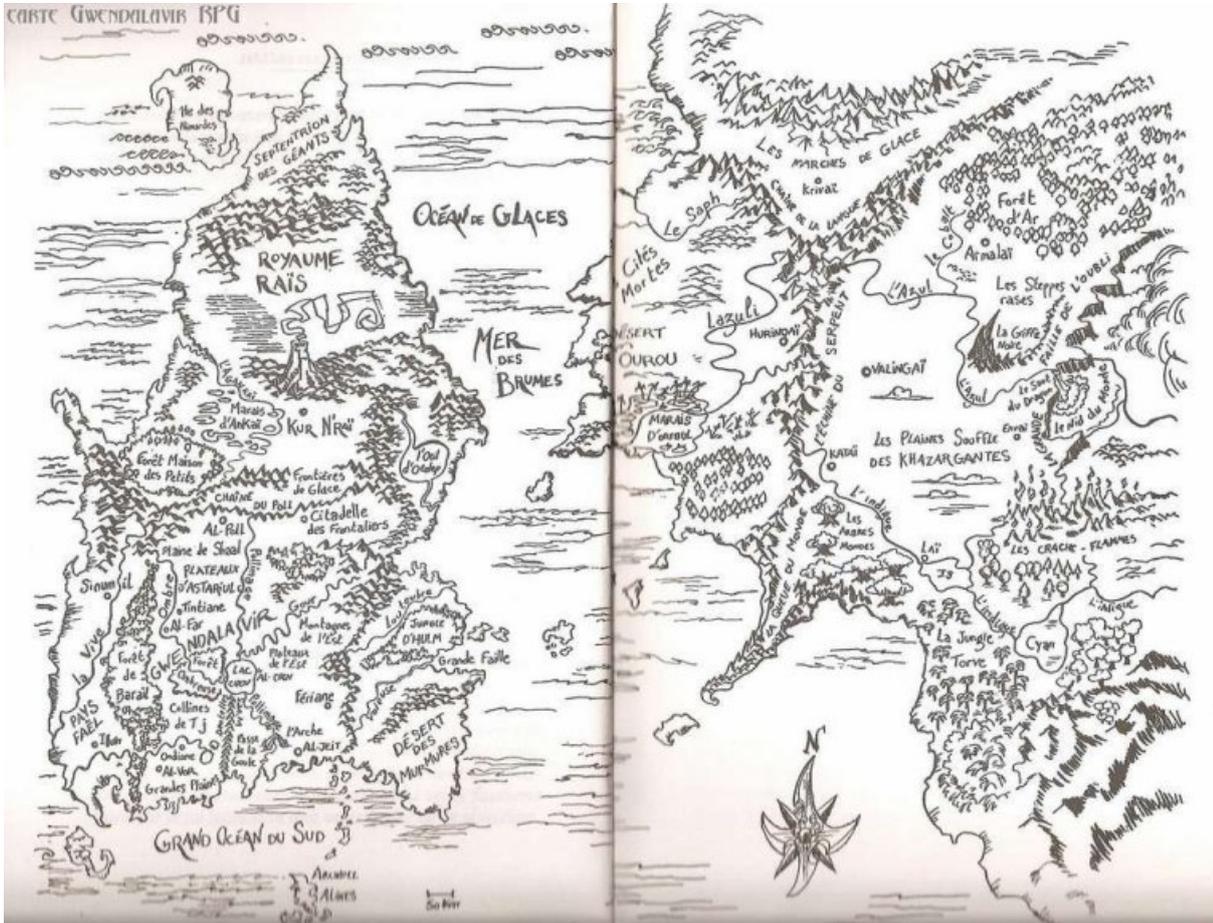


FIGURE A.8 – Carte de l'Autre Monde imaginée par Bottero.

A.9 Trajet d'Ewilan dans La Quête d'Ewilan, en bleu, et Les Mondes d'Ewilan, en orange.

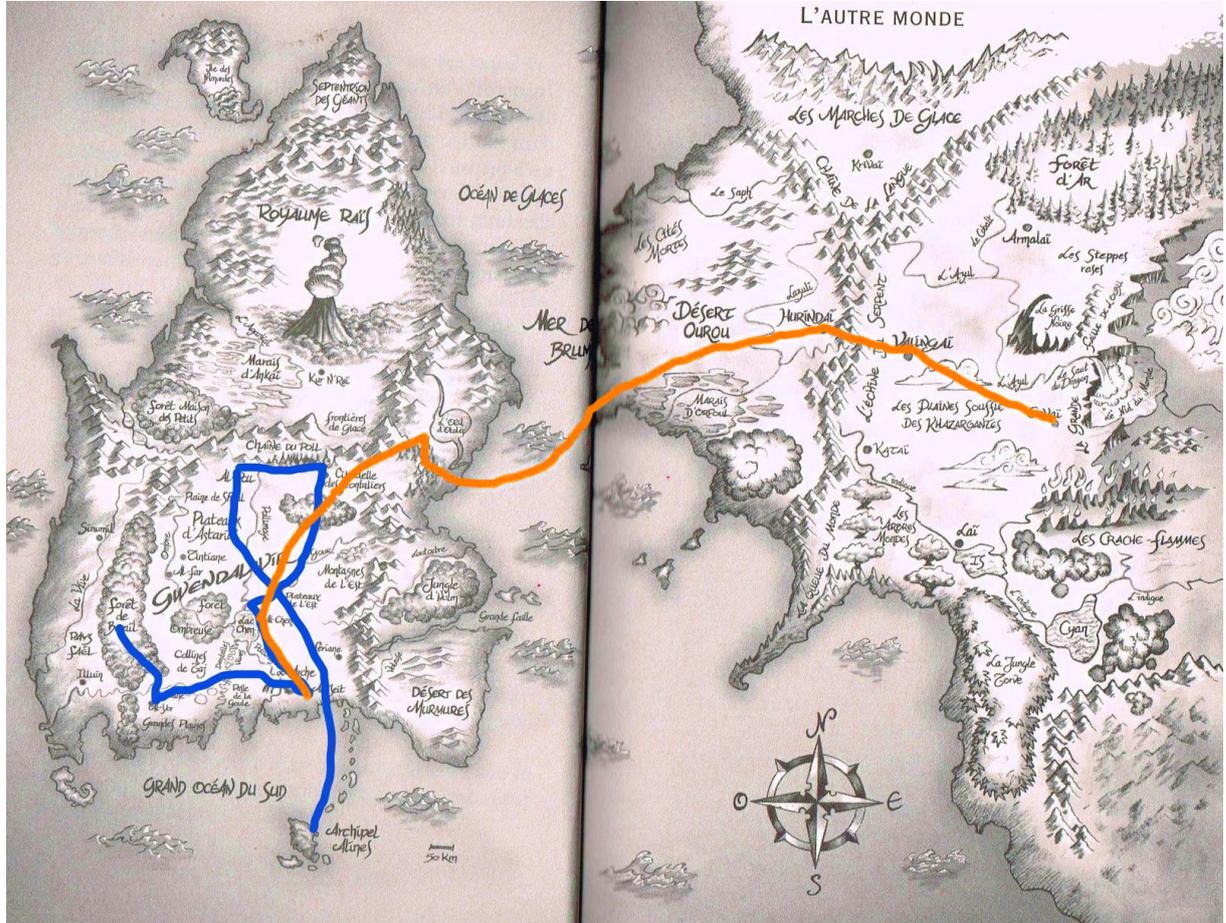


FIGURE A.9 – Trajet d'Ewilan dans La Quête d'Ewilan, en bleu, et Les Mondes d'Ewilan, en orange.

BIBLIOGRAPHIE

Corpus

Pierre BOTTERO, *D'un monde à l'autre*, La Quête d'Ewilan (Tome 1), Paris, Rageot, 2003.

Pierre BOTTERO, *Ellana*, Le Pacte des Marchombres (Tome 1), Paris, Le Livre de Poche, 2008.

Pierre BOTTERO, *Ellana l'envol*, Le Pacte des Marchombres (Tome 2), Paris, Rageot, 2008.

Pierre BOTTERO, *Ellana la prophétie*, Le Pacte des Marchombres (Tome 3), Paris, Rageot, 2008.

Pierre BOTTERO, *L'île du Destin*, La Quête d'Ewilan (Tome 3), Paris, Rageot, 2003.

Pierre BOTTERO, *L'Œil d'Otolep*, Les Mondes d'Ewilan (Tome 2), Paris, Le Livre de Poche, 2007.

Pierre BOTTERO, *La Forêt des captifs*, Les Mondes d'Ewilan (Tome 1), Paris, Le Livre de Poche, 2007.

Pierre BOTTERO, *Les Frontières de Glace*, La Quête d'Ewilan (Tome 2), Paris, Rageot, 2003.

Pierre BOTTERO, *Les tentacules du mal*, Les Mondes d'Ewilan (Tome 3), Paris, Rageot, 2007.

Œuvres citées

Charles BAUDELAIRE, *Les Fleurs du Mal*, « Correspondances », s.l., Larousse, 2006.

Ludwig van BEETHOVEN, *Symphonie Pastorale (Souvenir de la vie rustique)*, Symphonie n° 6, Opus 68.

François COUPRY, *Notre société de fiction*, Éditions du Rocher, 1997.

Gérard DE NERVAL, *Aurélia ou le Rêve et la vie*, Paris, Folio, Gallimard, 1972.

Joseph JOUBERT, *Pensées*, Volume 2, Didier, 1864, consulté en ligne sur Google Books le 28 août 2020, URL : https://books.google.fr/books?id=BR0JAAAAQAAJ&hl=fr&source=gbs_navlinks_s.

Claude LEVI-STRAUSS, *La Pensée Sauvage*, Paris, Plon, 1962.

C.S. LEWIS, *Le Monde de Narnia*, s.l. Gallimard Jeunesse, 2002.

H.P. LOVECRAFT, *Cthulhu*, Paris, Bragelonne, 2017.

- George R.R. MARTIN, *Le Trône de fer*, Paris, J'ai lu, 2010.
- Christopher PAOLINI, *Eragon*, Paris, Bayard, 2005.
- Christopher PAOLINI, *L'aîné*, Paris, Bayard Jeunesse, 2006.
- Christopher PAOLINI, *L'Héritage*, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2012.
- J.K. ROWLING, *Harry Potter à l'école des sorciers*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1997.
- J.K. ROWLING, *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Folio Junior, Gallimard, 1997.
- Andrzej SAPKOWSKI, *Le Sorceleur*, Paris, Bragelonne, 2003.
- Paul STEWART et Chris RIDDEL, *Minuit sur Sanctafax*, Chroniques du bout du monde, Paris, Milan, 2003.
- J.R.R. TOLKIEN, *Le Seigneur des Anneaux, L'intégrale*, Paris, Pocket, 2011.
- J.R.R. TOLKIEN, *Bilbo le Hobbit*, Paris, Le Livre de Poche, 2015.
- J.R.R. TOLKIEN, *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, Paris, Christian Bourgois, 2003.
- VIRGILE, *Les Bucoliques*, Premier Eglogue (trad. Léopold Niel), [En ligne], 2010, consulté le 15 août 2020, URL : https://books.google.fr/books?id=VUMLKHUGdGc&pg=PA74&hl=fr&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false.
- Robert WACE, *Le Roman de Brut*, t. Volume 2, Pocket, sous la dir. d'E. FRÈRE, 1838, consulté en ligne sur Google Books le 19 août 2020, URL : https://books.google.fr/books?id=49pSAAAAcAAJ&hl=fr&source=gbs_navlinks_s.
- Roger ZELAZNY, *Les princes d'Ambre*, Cycle 1, La main d'Oberon, Folio Science-Fiction, 1980.

Études critiques

- Cynthia BALBOA BILLAUX, « *De Gwendalavir au Pays d'Ys* », 8, Littératures, 2017, URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01589879>.
- Francis BERTHELOT, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes. Guide lecture, les transfictiones*, Paris, Folio SF, Gallimard, 2005.
- Anne BESSON, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS, 2004.
- Anne BESSON, *Fantasy, de l'Angleterre victorienne au Trône de fer*, (Massive Open Online Course), Université d'Artois, 2017.

-
- Anne BESSON, *La fantasy*, Klincksieck, 2007.
- Roger BOZZETO, *L'Obscur objet d'un savoir. Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Presses de l'Université de Provence, 1992.
- Roger BOZZETO, *Les Univers des Fantastiques, Dérives et hybridations*, Regards sur le fantastique, Aix-en-Provence, Presses de l'Université de Provence, 2011.
- André BRETON, *Manifeste du surréalisme*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1988.
- Mircéa ELIADE, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963.
- Vincent FERRÉ, *Tolkien, voyage en Terre du Milieu*, Paris, Bibliothèque nationale de France, Christian Bourgois éditeur, 2019.
- Pierre JOURDE, *La littérature sans estomac*, Paris, L'alambic, 2002.
- Jacques LE GOFF, *À la recherche du Moyen-Âge*, s.l. Louis Audibert, 2003.
- Ludüin MATS, *La Fantasy*, Paris, Ellipses, 2006.
- Jean-François ORJOLLET, « *J.R.R. Tolkien : syllogistique du merveilleux* », 8, *Littérature*, 1972, consulté en ligne le 1er mai 2020, URL : https://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1972_num_8_4_1056.
- Anne ROCHEBOUET et Anne SALAMON, *Les réminiscences médiévales dans la fantasy : un mirage de sources ?*, *Cahiers de recherches médiévales*, 2008, consulté en ligne le 01 mai 2019, URL : <https://journals.openedition.org/crm/11092>.
- Tom-Loup ROUX, *Les bestiaires Médiévaux*, article, BNF, 6 juin 2019, consulté le 11 août 2020, URL : <https://gallica.bnf.fr/blog/06062019/les-bestiaires-mediévaux?mode=desktop>.
- André-François RUAUD, *Cartographie du merveilleux. Guide de lecture*, Paris, Folio SF, Gallimard, 2001.
- André-François RUAUD, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2004.
- Léa SILHOL et Estelle VALLS DE GOMIS, *Fantastique, fantasy, science-fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Autrement, 2005.
- Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, s.l., Seuil, 1970.

Gaëlle ZUSSA, *Merlin. Rémanences contemporaines d'un personnage littéraire médiéval dans la production culturelle francophone (fin XXe siècle et début XXIe siècle) : origines et pouvoirs*, Perspectives médiévales, 2009, mis en ligne le 24 septembre 2012, consulté le 19 avril 2020, URL : <http://journals.openedition.org/peme/2803>.



ENGAGEMENT DE NON PLAGIAT

Je, soussign  (e)*M lanie Maillard*.....
d clare  tre pleinement conscient(e) que le plagiat de documents ou d'une partie d'un document publi s sur toutes formes de support, y compris l'internet, constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caract ris e. En cons quence, je m'engage   citer toutes les sources que j'ai utilis es pour  crire ce rapport ou m moire.

Signature :

