



Dans les tréfonds des forêts alaviriennes : l'imaginaire sylvestre dans la fantasy de Pierre Bottero

Florie Maurin

► To cite this version:

Florie Maurin. Dans les tréfonds des forêts alaviriennes : l'imaginaire sylvestre dans la fantasy de Pierre Bottero. Presses universitaires de Franche-Comté. La forêt est une métaphore. Actes du colloque sur l'imaginaire de la forêt, 2026, 978-2-38549-214-4. <hal-05679040>

HAL Id: hal-05679040

<https://hal.science/hal-05679040v1>

Submitted on 7 Jul 2026

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

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



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

Dans les tréfonds des forêts alaviriennes : l'imaginaire sylvestre dans la *fantasy* de Pierre Bottero

Florie Maurin – Docteure en Littérature française

Membre associée du CELIS (Université Clermont Auvergne)

Malaverse, la forêt d'Ombreuse, la forêt de Baraïl, la Forêt Maison des Petits, tels sont les noms de quelques environnements sylvestres que l'on trouve dans le cycle de Gwendalavir de Pierre Bottero. Ce cycle, publié de 2003 à 2010, réunit un ensemble de romans déterminés par une double appartenance : à la *fantasy*, d'une part, et aux littératures de jeunesse d'autre part. Rien d'étonnant, dès lors que les mots « *fantasy* » ou « littératures de jeunesse » résonnent à nos oreilles, à voir se déployer des forêts devant nos yeux. Il s'agit en effet d'un espace typique d'une *fantasy* que l'on pourrait qualifier de « traditionnelle » ; une *fantasy* qui hérite en grande partie ses codes et motifs de l'imaginaire médiéval. Ajoutons que Pierre Bottero est grandement influencé par l'œuvre de Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*¹, dans laquelle les forêts ont une place fondamentale, que l'on pense à la Lothlórien ou à la forêt de Fangorn. Du côté des littératures de jeunesse, là encore, les forêts sont légion, en témoignent les articles du présent ouvrage. Elles sont un lieu privilégié des auteurs et illustrateurs dans les albums, les contes ou les romans jeunesse, pour ne citer que ces champs.

Si la forêt est un espace récurrent, un « ailleurs² » pour reprendre les termes de Francis Dubost au sujet de ce lieu de la littérature médiévale, elle est aussi un territoire résolument ambigu : ses fonctions, comme sa symbolique, ne cessent de fluctuer, parfois au sein d'une même œuvre. Pour Lambert Barthélémy, « la forêt a toujours joué deux rôles dans l'imaginaire culturel de l'occident, l'un d'aliénation l'autre de libération³ ». Ces rôles, nous les retrouvons dans les œuvres de Pierre Bottero dans lesquelles la forêt alterne principalement entre deux pôles : elle est espace de refuge et se fait cocon, mais est aussi un lieu périlleux abritant mille dangers pour les aventurières qui se risquent à les arpenter. Elle est le lieu qu'on habite et le lieu qu'on traverse, mais la forêt est également un lieu-frontière qui sert de passage entre les mondes ; cet aspect est hérité des textes du Moyen Âge, en particulier de la littérature arthurienne.

Afin d'analyser ces différents aspects de l'espace sylvestre, de nous demander ce que l'écrivain retient des imaginaires de la forêt, notamment de l'imaginaire médiéval, et d'interroger son éventuelle reconfiguration, nous prendrons en considération trois trilogies qui forment le socle du cycle de Gwendalavir, publiées entre 2003 et 2008 : *La Quête d'Ewilan*⁴, *Les Mondes d'Ewilan*⁵ et *Le Pacte des Marchombres*⁶. Cet ensemble de neuf romans se déroule dans le même monde, celui de Gwendalavir, et les livres qui le composent partagent une partie

¹ J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux : L'Intégrale*, trad. par F. Ledoux, Paris, Pocket, 2011 (1954-1955 pour l'édition originale).

² Francis Dubost, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale, XII^e-XIII^e siècles : l'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, Paris, Champion, « Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge », 1991, 2 vol.

³ Lambert Barthélémy (dir.), *Forêts fantastiques, Otrante : art et littérature fantastiques*, n° 27-28, Paris, Éditions Kimé, 2010, p. 9.

⁴ Pierre Bottero, *La Quête d'Ewilan*, t.1 *D'un monde à l'autre*, t.2 *Les Frontières de glace*, t.3 *L'Île du destin*, Paris, Rageot, 2003.

⁵ Pierre Bottero, *Les Mondes d'Ewilan*, t.1 *La Forêt des captifs*, t.2 *L'Œil d'Otolep*, t.3 *Les Tentacules du mal*, Paris, Rageot, 2004-2005.

⁶ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1 *Ellana*, t.2 *Ellana, l'envol*, t.3 *Ellana, la prophétie*, Paris, Rageot, 2006-2008.

de leurs personnages. Nous nous fonderons plus particulièrement sur quatre titres : *D'un monde à l'autre*, *La Forêt des captifs*, *Ellana et Ellana*, *la prophétie*.

La Quête d'Ewilan raconte les aventures d'une adolescente dotée de pouvoirs qui vit en France et qui bascule malgré elle dans un autre monde – elle arrive précisément dans une forêt –, alors qu'elle est sur le point d'être renversée par un camion. Dans ce nouveau monde, elle est investie de plusieurs missions qui la poussent sur les routes et découvre la vérité sur son identité. *Les Mondes d'Ewilan* se présente comme une suite avec de nouvelles aventures, de nouveaux personnages et de nouveaux territoires à explorer. Dans ces deux trilogies apparaît une autre figure féminine aux côtés d'Ewilan, Ellana, qui bénéficie de son propre cycle à partir de 2006 : *Le Pacte des Marchombres*. Dans ce dernier, nous découvrons l'enfance de l'héroïne, puis son adolescence – une période marquée par son entrée dans la guilde des marchombres⁷ et son apprentissage – avant de la retrouver, dans le dernier tome, en jeune femme et jeune mère.

Dans une perspective symbolique, nous nous attacherons à donner un aperçu de l'imaginaire sylvestre de Pierre Bottero à travers deux motifs, la forêt refuge et la forêt périlleuse, avant de nous intéresser à un autre environnement pouvant être mis en parallèle de la forêt : le désert.

Forêt Maison, forêt-cocon : l'espace du refuge

Ses parents ayant été attaqués et mis à mort par des créatures monstrueuses, la jeune Ellana est recueillie à l'âge de cinq ans par deux frères, deux Petits, sortes de Hobbits réinventés sous la plume botterienne, dont les curieux noms marquent assez l'écart avec la civilisation humaine : Oukilip et Pilipip. Ils sont ainsi décrits pour la première fois :

L'un et l'autre coiffés d'un étonnant chapeau fait 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. Le plus grand des deux mesurait à peine un mètre⁸.

C'est aux côtés de ces êtres sylvestres, vêtus avec des fragments de forêt, qu'Ellana grandit. Elle connaît une enfance sauvage et est élevée en toute insouciance par ces deux individus, et leur peuple arboricole, à l'abri de la barrière protectrice des arbres de la Forêt Maison⁹. La toponymie traduit de façon explicite la fonction de cet espace rassurant et marginal ainsi présenté par le narrateur :

La Forêt Maison s'étendait sur des centaines de kilomètres, bordée de tous côtés par d'infranchissables montagnes, à l'exception du nord-est où sa lisière s'ouvrait sur les marais putrides d'Ankaï, frontière des royaumes raïs. [...] Si les villages des Petits étaient assez nombreux et certains de belle taille, il aurait été vain d'y chercher une piste ou un sentier. Les Petits passaient plus de temps dans les branches qu'au sol, et, quand ils se déplaçaient d'un village perché à un autre, ils n'empruntaient jamais deux fois le même chemin¹⁰.

Cet espace est protecteur en ce que son accès est très difficile puisqu'il est ceint de marais et de montagnes. Son enclavement est traduit sur la carte de Gwendalavir fournie en annexe, au début

⁷ Les marchombres forment une guilde secrète de Gwendalavir. Ses membres se caractérisent notamment par leur goût prononcé pour la liberté, leur individualisme et leurs prodigieuses capacités physiques et mentales, développées durant un difficile apprentissage de trois années.

⁸ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 24.

⁹ Sur la nature sauvage d'Ellana, voir : Angélique Salaun, « La sauvageonne en *fantasy* : figure essentialiste ou modèle écoféministe ? », dans Elise d'Inca, Florie Maurin (dir.), *Amazones et Femmes sauvages de la littérature médiévale à l'imaginaire contemporain*, Paris, Classiques Garnier, 2024.

¹⁰ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 32.

des différents tomes : la Forêt Maison y apparaît à l'Ouest, en périphérie du monde des humains où sont bâties les différentes villes. De plus, les Petits ne laissent presque aucune trace au sol : ils vivent dans les arbres, dans des villages perchés et dorment dans des hamacs suspendus. De fait, il est fort complexe pour un humain non averti de les apercevoir. Cet habitat n'est pas sans évoquer d'autres œuvres jeunesse où les héros vivent parmi les branches, dans une forêt maison ou un arbre maison, que l'on pense aux *Chroniques du bout du monde*¹¹, à *Tobie Lolness*¹², à *Forestelle*¹³ ou encore à la « ville-forêt pleine d'arbres maisonnants et d'immeubles arbrissonnants¹⁴ » dans *L'Avie d'Isée* de Claude Ponti. Il semble qu'il s'agisse ici d'un motif fréquent des littératures de jeunesse, voire d'un *topos*.

La Forêt Maison représente d'ailleurs le monde de l'enfance, où seuls comptent les plaisirs, notamment gustatifs. Les bois sont habités par des créatures aux préoccupations naïves et puériles. Au terme du roman, l'auteur écrit sous forme d'annexe les « 10 rêves d'un Petit » qui traduisent leurs aspirations :

DIX RÊVES POUR UN PETIT

- Cueillir trois kilos de framboises par jour.
- Rigoler avec les copains.
- Cueillir, un jour, une framboise de trois kilos.
- Se disputer avec les copains (mais pas pour de bon).
- Se réconcilier avec les copains en mangeant des framboises.
- Trouver une clochinette bleue.
- Sauter à pieds joints dans les flaques.
- Éclabousser les copains.
- Regarder se lever la lune.
- Se promener¹⁵.

Les bois constituent un espace fantasmé, un paradis pour un jeune lectorat. À l'image de Mowgli ou de Tarzan¹⁶, l'héroïne du *Pacte des Marchombres* s'y construit en marge de la société dominante, elle parle d'ailleurs une *autre* langue, oubliant celle des humains, et y développe d'étonnantes capacités. Alors âgée de dix ans, Ellana s'apprête à prendre la route aux côtés de ceux qui sont devenus ses pères adoptifs et à débiter une randonnée de deux jours. Un portrait de l'enfant nous est offert :

Ipiu n'avait que dix ans mais son corps avait déjà perdu les rondeurs de la petite enfance. [...] Ignorant qu'à dix ans les enfants, qu'ils soient Petits ou Humains, se lançaient rarement dans de tels périples, Ouk et Pil ne s'étonnaient pas de sa singulière résistance et, à aucun moment, n'envisagèrent de ralentir. Pour la même raison, ils n'avaient jamais hésité à la laisser se balancer de branche en branche à vingt mètres de hauteur ou à l'envoyer seule apporter une information à un voisin habitant à... dix kilomètres. Cette éducation avait porté d'étranges fruits : Ipiu n'avait qu'une idée très relative du danger et le concept de prudence lui était parfaitement étranger¹⁷.

Le milieu dans lequel se construit Ellana, bien différent de celui de la plupart des enfants, exerce une influence déterminante sur elle. Elle qui se balance de branches en branches développe une

¹¹ Paul Stewart, Chris Riddell, *Les Chroniques du bout du monde*, trad. par N. Zimmermann et J. Odin, Paris, Milan, 2002-2003.

¹² Timothée de Fombelle, *Tobie Lolness : L'Intégrale*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2008.

¹³ Aline Maurice, *Forestelle*, La Châtaigneraie, Au Loup Éditions, 2018-2020.

¹⁴ Claude Ponti, *L'Avie d'Isée*, Paris, L'école des loisirs, 2013, p. 12.

¹⁵ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 416.

¹⁶ Il s'agit des enfants sauvages qui sont les héros, respectivement, de *The Jungle Book* (Rudyard Kipling, 1894) et de *Tarzan of the Apes* (Edgar Rice Burroughs, 1912).

¹⁷ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 35-36.

prodigieuse agilité, mais aussi un courage remarquable – qui frôle l'inconscience puisqu'elle n'a « qu'une idée très relative du danger » – et une grande endurance. Ce sont précisément ces capacités et, par conséquent, ce mode de vie sylvestre qui lui permettent, à l'adolescence, de devenir l'élève d'un maître marchombre et d'entrer dans cette guilde. Seuls quelques élus sont choisis pour suivre cet apprentissage et devenir marchombre à leur tour ; nul doute que l'enfance sauvage et imprudente d'Ellana la prépare déjà, voire la prédestine, à cette voie.

C'est à la préadolescence que l'héroïne quitte les bois pour rejoindre le monde des humains et partir à la recherche de son passé et de son identité. Elle utilise alors un « arbre passeur » :

Les arbres passeurs sont magiques. Rien ne les distingue en apparence des autres arbres, seul celui qui sait les reconnaître peut y entrer. [...]

– Voilà un arbre passeur [...] Pose ta main sur son écorce. Écoute-le. Si tu es attentive, tu percevras le battement de son cœur. Il suffit de calquer le rythme de ta respiration sur ce battement et d'avancer d'un pas. C'est simple, non¹⁸ ?

Se fondre dans l'arbre, communier intimement avec la sylve, permet le voyage. L'arbre prend ici un rôle spatial puisqu'il est possible de pénétrer en son sein et apparaît dès lors comme un lieu-frontière, sorte de carrefour entre les mondes (humains et non-humains, en l'occurrence).

Il semblerait, d'un point de vue symbolique, que la forêt de l'enfance ne puisse finalement plus contenir l'héroïne, elle qui est en passe de devenir une adulte. Passer de l'enfance à l'âge adulte, ou en tout cas à l'adolescence, s'accompagne d'un déplacement spatial : Ellana quitte le monde des Petits pour celui des humains et laisse derrière elle la naïveté sylvestre pour la brutale urbanité¹⁹. Ce parcours est résolument initiatique et s'accompagne à la fois d'un changement de vêtements et d'un changement de nom. L'héroïne, qui avait été nommée Ipiutiminelle par les Petits, adopte un nom humain, celui qu'on lui connaît dans les autres romans : Ellana. Elle abandonne également sa tenue constituée d'écorces, de feuilles et de lianes, pour se vêtir d'un pantalon et d'une tunique. Ajoutons encore que sa fidèle sarbacane, une arme primitive, se brise dans un combat, peu après son arrivée dans le monde des humains, et qu'Ellana acquiert un poignard, qu'elle remplace ensuite par un couteau, mais dans les deux cas il s'agit d'une arme née de la technique et des savoir-faire humains.

Symboliquement, la Forêt Maison est le lieu de l'enfance, voire de la naïveté, et constitue un refuge. Cette fonction n'est pas nouvelle et nous la retrouvons déjà dans la littérature médiévale (pensons par exemple à la forêt où grandit Perceval ou à celle dans laquelle Merlin se retire²⁰) comme dans les contes où l'espace sylvestre, bien qu'il soit régulièrement menaçant, peut aussi se faire refuge, souvent temporaire, comme dans le cas de *Blanche-neige*²¹. Chez Pierre Bottero, l'espace sylvestre hérite du caractère mouvant et de l'ambiguïté symbolique des forêts susmentionnées, celles des littératures médiévales ou celles des contes, ces deux champs servant, rappelons-le, de sources à la *fantasy*. Si la fonction de la Forêt Maison est explicite et son sens assez univoque, toutes les forêts botteriennes ne s'érigent pas en refuges, loin de là, et quelques-unes font montre d'un certain flottement.

¹⁸ *Ibid.*, p. 73-74.

¹⁹ Il s'agit d'un motif fréquent des littératures de jeunesse : l'abandon de l'enfance et l'abandon d'un espace naturel ou rural dans lequel le héros ou l'héroïne a grandi sont souvent concomitants. Il semblerait que pour grandir, il faille gagner la ville. Nous traitons de ce point dans : « Habiter le ciel : les cités flottantes de la *fantasy* jeunesse », dans Maude Deschênes-Pradet, Christophe Duret (dir.), *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies*, 2022, p. 123-146.

²⁰ Voir : Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal ou le Roman de Perceval*, trad., notes et présentation par C. Méla, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 1990 ; Geoffrey de Monmouth, *La Vie de Merlin*, vers 1150.

²¹ Jacob Grimm, Wilhelm Grimm, *Kinder-und Hausmärchen*, 1812.

Danger au cœur des bois : l'espace du péril

Au sein du cycle de Gwendalavir, trois forêts se distinguent particulièrement et leur importance est soulignée par le fait qu'elles portent toutes trois un nom : Baraïl, Malaverse et Ombreuse.

La forêt de Baraïl est un espace de premier plan dans *La Quête d'Ewilan* puisqu'elle marque le début des aventures de l'héroïne. En effet, c'est en effectuant un Grand Pas – une sorte de téléportation – vers ce lieu que la jeune fille découvre l'Autre monde. Ce déplacement instantané de la chaussée où elle se trouve en France à la forêt est salvateur pour Ewilan. Elle qui manque d'être renversée par un camion alors qu'elle marche au milieu de la route parvient à s'en sortir indemne en gagnant, malgré elle, Gwendalavir et sa forêt. Baraïl se présente ainsi comme un espace-frontière faisant office de seuil entre deux mondes. Cette fonction apparaît fréquemment dans les littératures médiévales, notamment dans la matière de Bretagne²² où la rencontre avec une fée, occasionnant souvent un voyage vers un espace merveilleux, se produit volontiers en forêt. Il est à noter que l'Autre monde, où se situe Gwendalavir, est par ailleurs un espace insulaire où se produisent nombre de prodiges, ce qui n'est pas sans rappeler les territoires féeriques des textes du Moyen Âge, à commencer par l'île d'Avalon. Si la forêt de Baraïl est salvatrice pour Ewilan et constitue, en ce sens, un espace-refuge, elle devient bien vite périlleuse pour la jeune fille. Lors de sa première venue, elle y fait face à un Ts'lich, une terrible créature « haute de plus de deux mètres [...]. Ses yeux immenses aux pupilles verticales brillaient d'un éclat sauvage et maléfique, tandis que de sa gueule aux crocs acérés sortait un sifflement inhumain²³ ». L'héroïne parvient à lui échapper en revenant en France avant de partir une seconde fois pour l'Autre monde, un peu plus tard, alors qu'elle est attaquée par de gigantesques araignées. Lors de sa deuxième venue dans la forêt de Baraïl, Ewilan est non seulement la cible des araignées qui l'ont suivie, mais également d'autres Ts'liches désirant la capturer. D'espace-refuge à espace périlleux, la forêt a tôt fait de se métamorphoser, présentant aux lecteurs et lectrices comme aux personnages ses différents visages : souvent forêt varie, bien fol est qui s'y fie, pourrions-nous dire.

Dans le premier tome des *Mondes d'Ewilan* intitulé *La Forêt des captifs* apparaît la forêt de Malaverse. Ce sous-titre, convenons-en, n'augure rien de bon et en effet la forêt se révèle être un espace de détention et de souffrances pour la jeune Ewilan. Cette dernière est enlevée par son ennemie, la ténébreuse Éléa, devenue savante-folle pour l'occasion, qui a pris le contrôle d'une Institution au milieu des bois. Elle a enlevé plusieurs enfants ayant fait montre de pouvoirs surnaturels (télékinésie, pyrotechnie, etc.) afin de les étudier et de se livrer à d'abominables expériences sur eux. C'est non seulement au cœur des bois, mais aussi au cœur de l'Institution (dans ses plus bas étages, sous la surface du sol) que les enfants sont torturés. Décrite comme « une masse d'un vert sombre²⁴ », la forêt est caractérisée par son opacité. Il est intéressant de noter que l'espace reflète en quelque sorte les activités qui s'y déroulent : dans les profondeurs des bois sont examinées les profondeurs de la psyché humaine. Sonder cette intimité n'est visiblement pas un acte pouvant être réalisé n'importe où : les espaces lumineux et découverts ne semblent ainsi guère convenir. Nous voyons se dessiner une symbolique des tréfonds, symbolique chthonienne s'il en est, liée au secret, à ce qui est enfoui. C'est d'ailleurs en se fondant dans la forêt, en se plongeant dans l'humus, que Salim, l'ami d'Ewilan qui tente de la sauver, évite d'être repéré par l'Institution, ses gardes et ses chiens : « Après des jours et des jours passés à errer dans les bois, il avait fini par prendre leur odeur, une odeur de terre et

²² L'expression « matière de Bretagne » provient de la *Chanson des Saisnes* de Jean Bodel (XII^e siècle), elle renvoie aux légendes médiévales, en particulier arthuriennes.

²³ Pierre Bottero, *La Quête d'Ewilan*, t.1, *op. cit.*, p. 14.

²⁴ Pierre Bottero, *Les Mondes d'Ewilan*, t.1, *op. cit.*, p. 128.

de boue, une odeur de moisi et de champignons, une odeur indécidable²⁵ ». La forêt paraît imposer une fusion et contraint les humains qui veulent y survivre à une forme d'animalité. Salim, qui parvient à se fondre dans les bois, est d'ailleurs en partie animal puisqu'il possède le pouvoir de se métamorphoser en loup.

Ellana illustre également très bien cette tension vers l'animalité, voire la bestialité : elle, qui a grandi dans les bois, pénètre à l'âge adulte dans la mystérieuse forêt d'Ombreuse dans le dernier tome de sa trilogie. L'héroïne y cherche son enfant ayant été enlevé par un mercenaire du Chaos du nom d'Essindra. Au cœur d'Ombreuse, réputée pour être une forêt maudite sur laquelle règne une nuit perpétuelle, Essindra a bâti et dissimulé la cité de ses mercenaires. La fonction de l'espace varie ainsi selon la perspective adoptée : pour Essindra et les siens, il s'agit d'un refuge – le berceau des forces obscures –, tandis que ces bois sont périlleux et associés au danger pour Ellana. Pour pénétrer cette profonde forêt et mettre en déroute ses adversaires, la marchombre devient sauvage. Dotée de griffes qui jaillissent à volonté entre ses phalanges, l'héroïne se fait animale, comme le montre cet extrait dans lequel elle entend d'inquiétants cris :

« Des tigres, songea Ellana. Ils chassent en couple et, vu le bruit qu'ils font, ce sont des gros ! » Des tigres, au moins un brûleur, sans doute des ours élastiques... Un sourire dur étira les lèvres d'Ellana et ses griffes jaillirent presque malgré elle entre ses doigts. Ombreuse abritait désormais un prédateur de plus²⁶.

Pour Ellana, la forêt est l'espace où tout commence et où tout finit puisque sa victoire sur les mercenaires et les retrouvailles avec son fils signent la fin de ses aventures. Qu'il s'agisse d'Ombreuse ou de Malaverse, les forêts botteriennes apparaissent comme des espaces de dangers, mais aussi de dissimulation : les deux antagonistes, Éléa et Essindra, s'y tapissent, y complotent, élaborent leurs projets secrets.

Outre leurs noms, certaines caractéristiques des forêts indiquent leur essence : s'il s'agit toujours d'un lieu marginal, remarquons que la Forêt Maison n'est pas totalement sauvage puisqu'elle est ponctuée de villages arboricoles dont les habitants ont construit des passerelles, des ponts et autres plateformes dans la canopée. Ombreuse, quant à elle, est un espace non civilisé où vivent des créatures dangereuses de la mythologie botterienne. Le vocabulaire utilisé pour décrire Ombreuse la rend menaçante. Quand Ellana se trouve à son orée, il est dit : « Plus qu'une lisière, c'était une muraille. Une muraille végétale constituée de troncs noueux et entrelacés, de buissons denses, de taillis impénétrables et de lianes agressives aux épines redoutables²⁷ ». La forêt elle-même semble déjà livrer combat contre l'héroïne et préfigurer la bataille qui l'attend en son sein. De surcroît, il s'agit aussi d'une forêt fantastique (à la « réputation maléfique²⁸ », qui fait l'objet de « légendes²⁹ »), une forêt effrayante. À l'inverse de la Forêt Maison, qui s'inscrit véritablement dans la verticalité – ses arbres sont très hauts et son arbre Talisman, le plus grand de tous, semble dominer le monde –, les arbres d'Ombreuse sont plus petits, plus près du sol, resserrés à tel point que le soleil ne traverse presque jamais les lieux : ils créent ainsi une atmosphère oppressante. Nous retrouvons cette atmosphère avec Malaverse et sa « masse » verte, mais aussi avec la forêt de Baraïl dont les arbres « écrasaient de leur masse³⁰ » Ewilan et son ami Salim.

²⁵ *Ibid.*, p. 10.

²⁶ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.3, *op. cit.*, p. 404.

²⁷ *Ibid.*, p. 401.

²⁸ *Ibid.*, p. 402.

²⁹ *Idem.*

³⁰ Pierre Bottero, *La Quête d'Ewilan*, t.1, *op. cit.*, p. 58.

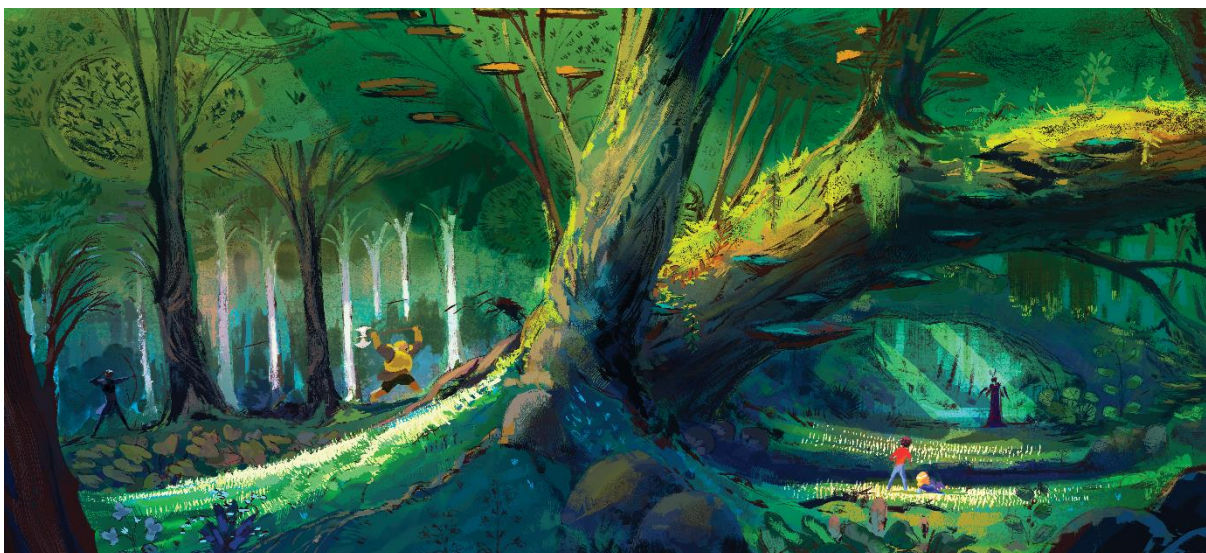


Figure 1. La forêt de Baraïl illustrée par Benoît Ciarlo, couverture de l'artbook *La Quête d'Ewilan*.
© Andarta Pictures

La densité de la forêt de Baraïl se perçoit non seulement dans le texte de Pierre Bottero, mais également dans la représentation qu'en fait le studio Andarta Pictures, qui adapte *La Quête d'Ewilan* en série d'animation. Traduite en images, cette forêt est si épaisse qu'elle obstrue toute vision du ciel et enveloppe, voire étouffe, les protagonistes. L'immersion sylvestre est peut-être d'autant plus renforcée par cette couverture végétale opaque.

Par ailleurs, le même adjectif est employé pour qualifier Ombreuse et Malaverse, tissant un lien entre les deux forêts : « maudite³¹ ». Les lieux périlleux sont ainsi associés à un danger de l'ordre du surnaturel et gagnent le domaine fantastique. À propos des forêts de la littérature médiévale, Francis Dubost explique :

La particularité fantastique de la forêt est en effet de se présenter comme un espace sans limites et sans visibilité, l'espace de l'errance aveugle. Opacité que redouble parfois l'obscurité de la nuit qui peut très facilement figurer la zone d'ombre que chacun porte en soi et dans laquelle il faut d'abord accepter de se perdre pour avoir quelque chance de se retrouver³².

Cette citation s'applique parfaitement aux forêts périlleuses ici présentées : en Ombreuse et en Malaverse, les héroïnes se perdent avant de se retrouver. Ellana connaît une errance à travers bois et perd une partie de son humanité en se laissant investir par ses instincts animaux. Ewilan, quant à elle, manque devenir comme son ennemie : elle souhaite se venger d'elle, se gorge de haine et a peur « de cette zone d'ombre en elle qui rêvait de représailles et de mort³³ ». Nous voyons ici poindre une autre symbolique, venant s'ajouter à celles du refuge et du péril, celle de l'errance et de la perte. Un lieu est emblématique de ce phénomène et partage également certaines de ses caractéristiques avec la forêt : le désert.

³¹ Pierre Bottero, *Les Mondes d'Ewilan*, t.1, op. cit., p. 170 ; Pierre Bottero, *La Quête d'Ewilan*, t.2, op. cit., p. 269.

³² Francis Dubost, *Aspects fantastiques de la littérature médiévale...*, op. cit., p. 314.

³³ Pierre Bottero, *Les Mondes d'Ewilan*, t.1, op. cit., p. 171.

Le désert ou l'autre forêt

Comme l'a montré Jacques Le Goff dans *L'Imaginaire médiéval*³⁴, le désert dialogue avec la forêt dont il peut se faire l'équivalent en raison de caractéristiques communes : ces deux environnements s'opposent à la ville, à l'*urbs*, et sont des lieux « de l'extrême marge³⁵ ». Ils partagent également certaines symboliques puisque tous deux sont notamment des espaces d'épreuves et d'errances. Leur proximité est telle que l'auteur crée le mot composé de « désert-forêt³⁶ ». Dans *Le Pacte des Marchombres*, un désert occupe une place fondamentale et pourrait être appréhendé comme un ersatz de forêt en raison de ses fonctions symboliques. Éloigné des villes, des espaces civilisés, il est d'autant plus isolé qu'il est ceint d'une chaîne de montagnes et d'une jungle « impénétrable³⁷ ».

Après avoir passé avec succès les épreuves de l'Ahn-Ju, l'apprentie marchombre Ellana se met en quête du Rentaï, une montagne sacrée au sein de laquelle elle prétend à la greffe³⁸, « l'ultime porte sur la voie du marchombre³⁹ », afin d'accomplir son initiation. Toutefois, pour atteindre la montagne, l'héroïne doit tout d'abord traverser le désert des Murmures. Le voyage n'est pas tout à fait solitaire puisque Ellana est accompagnée d'un autre apprenti marchombre, Nillem. Les personnages découvrent tout d'abord la splendeur du paysage – « Ellana avait le sentiment de se gorger de beauté⁴⁰ » – avant que le désert ne leur offre un autre de ses visages et se révèle être un lieu périlleux. Ce n'est pas tant le climat du désert, pourtant extrême⁴¹, que les monstres qui le peuplent qui rendent l'environnement dangereux pour les deux jeunes gens. Ellana et Nillem y rencontrent des Ijakhis, des créatures de sable humanoïdes quasiment invincibles :

l'une d'elles, beaucoup plus rapide qu'ils le supposaient, fonça sur Ellana et la frappa. Son poing de sable, aussi dur que de la pierre, l'atteignit au creux de l'estomac, la projetant en arrière avec une violence inouïe.

Il n'était plus temps de tergiverser. Nillem ouvrit les doigts. Sa flèche fusa, parfaitement ajustée. Elle traversa la créature qui menaçait Ellana et se perdit dans le sable à cinquante mètres de là⁴².

Si les arbres de la forêt d'Ombreuse semblent livrer bataille au moyen de leurs « lianes agressives aux épines redoutables⁴³ », ici, d'une façon similaire, l'environnement est agressif. Les Ijakhis naissent du désert, comme le montre l'extrait suivant :

À dix mètres d'eux [Ellana et Nillem], un pan entier de dune s'écroula. Du cône créé par l'affaissement jaillirent un, puis deux, puis trois tourbillons de sable.

Maintenus en place par la force d'une micro-tornade invisible, ils oscillèrent un instant puis leurs contours se précisèrent jusqu'à prendre la forme de trois silhouettes humaines⁴⁴.

³⁴ Jacques Le Goff, « Le désert-forêt dans l'Occident médiéval », *L'Imaginaire médiéval*, Paris, Gallimard, 1991.

³⁵ *Ibid.*, p. 71.

³⁶ *Ibid.*, p. 59.

³⁷ Pierre Bottero, *La Quête d'Ewilan*, t.2, *op. cit.*, p. 193.

³⁸ Après avoir réussi l'Ahn-Ju, une sorte de test évaluant les capacités des apprentis, un marchombre peut prétendre à la greffe. Les greffes sont accordées par le Rentaï (une montagne) à certains marchombres : elles consistent en des modifications corporelles et octroient certains pouvoirs. Citons-en quelques-uns : être nyctalope, être capable de déverrouiller n'importe quelle serrure avec sa paume de main, posséder des lames jaillissant à loisir entre ses phalanges.

³⁹ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 265.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 345.

⁴¹ « Ils se traînaient sous un soleil de plomb, un foulard noué sur leurs cheveux, vêtus de simples tuniques et transpirant à grosses gouttes » (*ibid.*, p. 397).

⁴² *Ibid.*, p. 349.

⁴³ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.3, *op. cit.*, p. 401.

⁴⁴ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 348.

Par conséquent, l'espace lui-même se fait ennemi dans ce passage et se présente comme une épreuve de plus à surmonter pour les deux apprentis. Le désert est cependant loin d'être univoque : il oscille entre plusieurs aspects, tout comme la forêt. S'il semble ici inhospitalier, voire agressif, il entre à d'autres moments en profonde résonnance avec Ellana qui déclare d'ailleurs : « J'aime le sable⁴⁵ ».

Le danger du désert ne réside toutefois pas entièrement dans les Ijakhis, loin s'en faut. Dans ce lieu isolé, espace de solitude, Ellana et Nillem croisent la route d'autres humains : tous tentent de leur nuire et, en premier lieu, la mercenaire du Chaos Essindra. Pour la première fois, Ellana rencontre celle qui deviendra sa principale ennemie au sein du *Pacte des Marchombres*. Au milieu des dunes, Essindra vient en aide aux apprentis face aux Ijakhis et ne dévoile pas son appartenance aux mercenaires. Éminemment séductrice, elle tente d'attirer Nillem dans son camp après que la greffe lui est refusé et fait figure de tentatrice :

- [...] Tu te leures, Nillem, la valeur, la vraie valeur, ne se trouve pas là où tu crois. La vraie valeur est en toi !
- En moi ? La voix de Nillem avait vacillé, celle d'Essindra fut douce et irrésistible. Terriblement séduisante.
- Oui, en toi Nillem. [...] Une force extraordinaire se dégage de toi. Une force comme je n'en ai jamais perçue. Elle est alimentée par tes qualités et par ton ambition. Cette ambition qui fait si souvent défaut aux marchombres. Un destin unique t'attend. Saisis-le⁴⁶ !

La perdition constitue un des dangers du désert, au sens propre, comme au figuré⁴⁷. Dans cet environnement, les apprentis perdent leur repères et Nillem commence à quitter la Voie des marchombres à partir de ce passage, succombant à l'appel d'Essindra. Le toponyme « désert des Murmures », s'il renvoie incontestablement à la voix du Rentai⁴⁸, fait également écho à la voix du Chaos qui chuchote, par le biais d'Essindra, à l'oreille de Nillem. Ainsi, le désert botterien paraît recouvrir la plupart des symboliques du désert biblique, présentées de la sorte dans le *Dictionnaire des symboles* :

Terre aride, désolée, sans habitants, le désert signifie pour l'homme le monde éloigné de Dieu, [...] le repaire des démons (Matthieu 12, 43 ; Luc 8, 29), le lieu du châtiment d'Israël (Deutéronome 29, 5) et de la tentation de Jésus (Marc 1, 12 *sq.*) [...] Lieu propice aux révélations, le désert favorise les entreprises des faux prophètes, autant que des bons⁴⁹.

Chez Pierre Bottero, la tentatrice Essindra fait précisément figure de « faux prophète » en faisant dévier Nillem de sa voie.

Par ailleurs, le désert est aussi un lieu d'errance sentimentale pour Ellana dont l'« hésitation⁵⁰ » est soulignée avant qu'elle n'embrasse Nillem, puis qu'elle « regrette[e] le baiser qu'ils avaient échangé⁵¹ ». La perdition est tout à la fois celle du cœur pour l'héroïne et celle de la Voie des marchombres pour son compagnon. À l'instar de certains environnements sylvestres, comme Ombreuse, le désert des Murmures, s'il menace de perdition les personnages

⁴⁵ *Ibid.*, p. 344.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 380-381.

⁴⁷ À ce sujet, voir : Florie Maurin, « Se perdre pour se (re)trouver : géographie et géométrie de l'errance dans *Le Pacte des Marchombres* », *Fantasy jeunesse*, 2023. URL : <https://hal.science/hal-04005401/> (consulté le 05/06/2023).

⁴⁸ « Ellana perçut le Murmure. C'était un son pur, à la limite de l'audible, caressant et plein de douceur » (Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 359-360).

⁴⁹ « Désert », dans Jean Chevalier, Alain Gheerbrant (dir.), *Dictionnaire des symboles*, Paris, éd. Robert Laffont et éd. Jupiter, 1982, p. 402.

⁵⁰ Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.1, *op. cit.*, p. 395.

⁵¹ *Ibid.*, p. 398.

qui le traversent, peut également devenir un lieu de révélation. Il révèle les failles de Nillem, comme il révèle Ellana en être d'exception, elle qui obtient ce qui apparaît comme « la dernière greffe accordée par la montagne⁵² ».

De la Forêt Maison à Barail, d'Ombreuse à Malaverse ou au « désert-forêt⁵³ », c'est tout un système de représentations symboliques qui s'élabore chez Pierre Bottero. Les lieux sur lesquels nous nous sommes concentrée ne sont pas les seuls environnements sylvestres des romans. D'autres forêts, le plus souvent anonymes, s'offrent au lectorat des œuvres. En ce que Gwendalavir est un monde « vert », majoritairement constitué d'espaces naturels, les forêts sont régulièrement traversées par les personnages au fil du cycle de Pierre Bottero. Elles permettent au jeune lectorat de découvrir l'extraordinaire faune et flore de l'Autre monde, tout en servant d'écrins aux aventures – et souvent aux *mesaventures* – des héroïnes.

Une permanence des représentations sylvestres et de ses fonctions traditionnelles se dégage ainsi des romans botteriens. Peu de nouveauté dans ces forêts, mais un moyen, certainement, d'affirmer l'inscription des romans au sein d'un genre, d'une *fantasy* médiévaliste. Pour les lecteurs et lectrices, la forêt est loin d'être un lieu de perdition : au contraire, au sein d'un monde imaginaire (Gwendalavir) peuplé d'un bestiaire singulier, parcouru par des individus aux pouvoirs inconnus et extraordinaires, la forêt permettrait presque de servir de point de repère. Les forêts de Pierre Bottero ne nous sont pas foncièrement étrangères ; elles convoquent avec elles une certaine familiarité, le souvenir des forêts médiévales ou des forêts de contes. Elles appellent Brocéliande, Fangorn ou la Forêt interdite et s'érigent, finalement, en véritables pôles.

Bibliographie :

Barthélémy, Lambert (dir.), *Forêts fantastiques, Otrante : art et littérature fantastiques*, n° 27-28, Paris, Éditions Kimé, 2010.

Bottero, Pierre, *La Quête d'Ewilan*, Paris, Rageot, 2003, t.1 *D'un monde à l'autre*, t.2 *Les Frontières de glace*, t.3 *L'Île du destin*.

Bottero, Pierre, *Les Mondes d'Ewilan*, Paris, Rageot, 2004-2005, t.1 *La Forêt des captifs*, 2004, t.2 *L'Œil d'Otolep*, 2005, t.3 *Les Tentacules du mal*, 2005.

Bottero, Pierre, *Le Pacte des Marchombres*, Paris, Rageot, 2006-2008, t.1 *Ellana*, 2006, t.2 *Ellana, l'envol*, 2008, t.3 *Ellana, la prophétie*, 2008.

Burroughs, Edgar Rice, *Tarzan of the Apes, The All-Story*, 1912.

Chevalier, Jean, Gheerbrant, Alain (dir.), *Dictionnaire des symboles*, Paris, éd. Robert Laffont et éd. Jupiter, 1982.

Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal ou le Roman de Perceval*, trad., notes et présentation par C. Méla, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 1990.

Dubost, Francis, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale, XII^e-XIII^e siècles : l'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, Paris, Champion, « Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge », 1991, 2 vol.

⁵² Pierre Bottero, *Le Pacte des Marchombres*, t.2, *op. cit.*, p. 355.

⁵³ Nous reprenons l'expression de Jacques Le Goff dans *L'Imaginaire médiéval*, *op. cit.*

Fombelle, Timothée (de), *Tobie Lolness : L'Intégrale*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2008.

Geoffrey de Monmouth, *La Vie de Merlin*, vers 1150.

Grimm, Jacob, Grimm, Wilhelm, *Kinder-und Hausmärchen*, 1812.

Kipling, Rudyard, *The Jungle Book*, Londres, Macmillan Publishers, 1894.

Le Goff, Jacques, *L'Imaginaire médiéval*, Paris, Gallimard, 1991.

Maurice, Aline, *Forestelle*, La Châtaigneraie, Au Loup Éditions, 2018-2020.

Maurin, Florie, « Se perdre pour se (re)trouver : géographie et géométrie de l'errance dans *Le Pacte des Marchombres* », *Fantasy jeunesse*, 2023. URL : <https://hal.science/hal-04005401/>

Maurin, Florie, « Habiter le ciel : les cités flottantes de la *fantasy* jeunesse », dans Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret (dir.), *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies*, 2022, p. 123-146.

Ponti, Claude, *L'Avie d'Isée*, Paris, L'école des loisirs, 2013.

Salaun, Angélique, « La sauvageonne en *fantasy* : figure essentialiste ou modèle écoféministe ? », dans Elise d'Inca, Florie Maurin (dir.), *Amazones et Femmes sauvages de la littérature médiévale à l'imaginaire contemporain*, Paris, Classiques Garnier, 2024.

Stewart, Paul, Riddell, Chris, *Les Chroniques du bout du monde*, trad. par N. Zimmermann et J. Odin, Paris, Milan, 2002-2003.

Tolkien, J. R. R., *Le Seigneur des Anneaux : L'Intégrale*, trad. par F. Ledoux, Paris, Pocket, 2011 (1954-1955 pour l'édition originale).