



**HAL**  
open science

# Les mondes de Pierre Bottero : réinventer les espaces de fantasy

Florie Maurin

► **To cite this version:**

Florie Maurin. Les mondes de Pierre Bottero : réinventer les espaces de fantasy. *Espaces Imaginés*, 2021, 9781234567897. hal-03060604

**HAL Id: hal-03060604**

**<https://hal.science/hal-03060604>**

Submitted on 14 Dec 2020

**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 Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License

# Les mondes de Pierre Bottero : réinventer les espaces de fantasy

Florie Maurin

Doctorante en Langues et littératures françaises à l'Université Clermont Auvergne, CELIS,  
F-63000 Clermont-Ferrand, France

« Je déteste les romans fantastiques étroits. J'avais envie de dégager les horizons, d'ouvrir des univers »<sup>1</sup>

Il est monnaie courante en fantasy de suivre des héros et des héroïnes voyageant à travers un pays, parcourant un monde, et faisant étape dans une myriade d'endroits plus ou moins merveilleux. En effet, un grand nombre de romans de fantasy se fonde sur le motif de la quête et, pour l'accomplir, les personnages doivent souvent se rendre bien loin de chez eux. Les écrivain·e·s de ce genre se plaisent également à inventer des mondes, à leur donner une profondeur et à en construire la xéno-encyclopédie<sup>2</sup>. Pour faire découvrir un univers, rien de tel que de le faire parcourir par les protagonistes. C'est pourquoi une réflexion sur les espaces fictionnels est tout particulièrement pertinente dans le domaine de la fantasy.

*La Quête d'Ewilan*<sup>3</sup> et *Les Mondes d'Ewilan*<sup>4</sup> sont deux trilogies de Pierre Bottero, auteur de littérature de jeunesse dont le succès est en grande partie dû à ses œuvres fantastiques. Ce cycle présente les aventures d'une adolescente, Camille, qui, un beau jour, se transfère dans une autre dimension, sans le vouloir, et qui échappe ainsi à un accident de la route en changeant de monde. Dans cet Autre Monde, dont le territoire principal est nommé Gwendalavir, elle prendra connaissance de sa véritable origine – puisqu'elle est née dans ce pays –, de son vrai nom, Ewilan, et elle apprendra que ses parents biologiques sont retenus captifs par des créatures maléfiques. L'adolescente possède un pouvoir : elle est une dessinatrice, ce qui lui permet de rendre réel ce qu'elle imagine en esprit. Elle sera chargée de plusieurs quêtes : retrouver son frère, ses parents, briser une malédiction, sauver l'Empire et, plus généralement, l'humanité entière. Les pérégrinations de la jeune fille se déroulent principalement dans un monde

---

<sup>1</sup> Propos de Pierre Bottero dans : DARGENT, Françoise. Pierre Bottero : la « fantasy » française. *Le Figaro* [en ligne]. 2008 [consulté le 19 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.lefigaro.fr/livres/2008/07/23/03005-20080723ARTFIG00279-pierre-bottero-la-fantasy-francaise-.php>

<sup>2</sup> Nous empruntons le terme à SAINT-GELAIS, Richard. *L'Empire du pseudo : Modernités de la science-fiction*. Montréal : Nota Bene, 1999.

<sup>3</sup> BOTTERO, Pierre. *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.

<sup>4</sup> BOTTERO, Pierre. *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.

secondaire, Gwendalavir. Ses différentes missions vont la pousser sur les routes et lui feront parcourir cet espace imaginaire de long en large<sup>5</sup>.

*D'un monde à l'autre, Les frontières de glace, L'île du destin, La forêt des captifs, L'Œil d'Otolep*, tels sont les titres de cinq des tomes du cycle d'*Ewilan*. Ces titres, auxquels on peut ajouter celui de la deuxième trilogie, *Les Mondes d'Ewilan*, témoignent de l'importance des lieux chez Pierre Bottero. En ce que ces romans se rattachent génériquement à la fantasy, ils en adoptent les caractéristiques, notamment spatiales. Dans ce genre, par exemple, les forêts, châteaux et cités rappelant le Moyen Âge sont légion. Comment faire, dès lors, pour proposer de nouvelles régions fantastiques à découvrir sans sacrifier ce caractère médiéval ? Comment réinventer ces espaces grâce à des stratégies comme l'humour et le détournement ? Enfin, notons dès à présent que l'écrivain invente une nouvelle dimension : l'Imagination. Mais, ce nouveau lieu est-il suffisamment riche et innovant pour pouvoir (ré)enchanter les lecteur·rice·s les plus aguerris dans les codes des littératures de l'imaginaire ?

### *Les territoires familiers de la fantasy*

De prime abord, ce genre semble se présenter comme un territoire où on ne se perd jamais. Même si les univers créés sont nouveaux, des motifs reviennent concernant les lieux et servent de repères aux lecteur·rice·s : nous retrouvons régulièrement des espaces insulaires, de grandes et sombres forêts hantées par des prédateur·rice·s maléfiques ou encore de vastes châteaux, le tout baignant bien souvent dans une atmosphère médiévalisante<sup>6</sup> où la nature et l'espace sauvage dominant les lieux civilisés et construits. Il paraît également difficile de se perdre dans un pays balisé par une carte, qui est l'apanage de la fantasy<sup>7</sup>, et les romans de Pierre Bottero n'échappent pas à ce qui semble s'être érigé au rang de règle. Tout d'abord, les toponymes de ce genre sont parfois assez approchants. Si nous prenons pour exemples quelques mers et océans qui apparaissent dans les cartes de *La Quête d'Ewilan*, *Le Livre des Étoiles*<sup>8</sup>, *Tara Duncan*<sup>9</sup> et *Le Secret de Ji*<sup>10</sup>, quatre œuvres célèbres de la fantasy française, nous retrouvons les noms : Océan des Brumes, Mer des Brumes, Mer des Orages, Mer des Grands

---

<sup>5</sup> Voir *infra*, figure 1.

<sup>6</sup> Nous employons à dessein le terme « médiévalisante » et non « médiévale » pour rendre compte du caractère artificiel de cette atmosphère qui « fait médiévale » sans être nécessairement fidèle à la réalité historique. Dans la suite de ce présent article, l'adjectif sera à nouveau utilisé en ce sens.

<sup>7</sup> À ce sujet, voir l'article « Cartes » de BESSON Florian, dans BESSON, Anne, dir. *Dictionnaire de la fantasy*. Paris : Vendémiaire, 2018, pp. 41-43.

<sup>8</sup> L'HOMME, Érik. *Le Livre des Étoiles*. Paris : Gallimard Jeunesse, 2001-2003.

<sup>9</sup> AUDOUIN-MAMIKONIAN, Sophie. *Tara Duncan*. Paris : Seuil, Flammarion et XO, 2003-2015.

<sup>10</sup> GRIMBERT, Pierre. *Le Secret de Ji : Intégrale*. Saint Laurent d'Oingt : Mnémos, 1999.

vents, Océan de Glaces, Mer de Feu ou encore Mer des Brûlures<sup>11</sup>. Ces toponymes paraissent codifiés, leur construction s'appuie sur des noms d'éléments (l'air, le feu, l'eau) et semblent être symptomatiques du genre. Autre caractéristique, la grande prédilection de ces œuvres pour le Moyen Âge. Celle-ci est remarquable dans une kyrielle de romans fantastiques, dont *La Quête* et *Les Mondes d'Ewilan*. Ce goût du médiéval se perçoit aisément dans le choix des décors, c'est ainsi qu'est décrite la première ville de Gwendalavir que découvre Ewilan :

De grosses fermes fortifiées se dressaient au milieu des cultures. La charrette peinait en gravissant la piste qui montait régulièrement jusqu'à un col au sommet duquel était bâtie une tour de guet [...] Quand ils parvinrent sur la crête, Al-Vor apparut. C'était une immense cité, ceinte de remparts crénelés, au centre de laquelle était érigé un puissant château.<sup>12</sup>

Les villes principales de l'Autre Monde – Al-Jeit, Al-Poll, Al-Chen, Hurindaï ou encore Valingaï – seront présentées d'une façon similaire. Le lexique employé témoigne de ce lien tissé avec le Moyen Âge puisque les cités sont caractérisées par leurs murailles, remparts, créneaux, mâchicoulis, fortifications, cachots et autres forteresses. Ces descriptions sont traditionnelles de la fantasy et de telles cités médiévales peuvent par exemple apparaître dans *Le Seigneur des Anneaux*<sup>13</sup>, *Les Chroniques de Narnia*<sup>14</sup>, *Le Trône de Fer*<sup>15</sup>, ou *À la croisée des mondes*<sup>16</sup>, pour ne citer que les œuvres phares. Par exemple, dans cette dernière trilogie, Lord Asriel se réfugie dans un bâtiment évoquant immédiatement aux lecteur·rice·s le Moyen Âge, ne serait-ce que par son nom : une forteresse. Elle est ainsi décrite :

À l'extrémité ouest d'une chaîne de montagnes en dents de scie, au sommet d'un pic qui offrait une vue infinie sur la plaine et sur les vallées qui s'étendaient au-delà, une forteresse de basalte semblait jaillir de la montagne [...] Sur le flanc le plus exposé de la forteresse, dans les profondeurs sombres des contreforts où les murs infranchissables semblaient émerger des anciennes coulées de lave, se trouvaient une petite porte, une poterne surveillée nuit et jour par une sentinelle [...] la relève de la garde s'effectuait sur les remparts [...] Sur le plus haut rempart de la forteresse se dressait une tour inflexible.<sup>17</sup>

---

<sup>11</sup> Mer des Brumes et Océan de Glaces pour *La Quête d'Ewilan* ; Mer des Grands vents et Mer des Brûlures pour *Le Livre des Étoiles* ; Océan des Brumes et Mer des Orages pour *Tara Duncan* ; Mer de Feu pour *Le Secret de Ji*.

<sup>12</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 1 *D'un monde à l'autre*, op. cit., p. 95.

<sup>13</sup> TOLKIEN, J. R. R. *Le Seigneur des Anneaux*. trad. par F. Ledoux. Paris : Christian Bourgeois, 1972-1973 (1954-1955 pour l'édition originale).

<sup>14</sup> LEWIS, C. S. *Le Monde de Narnia*. trad. par A-M. Dalmais, C. Dutheil de la Rochère et P. Morgaut. Paris : Gallimard jeunesse, 2005 (1950-1956 pour l'édition originale).

<sup>15</sup> MARTIN, George R. R. *Le Trône de Fer*. trad. par J. Sola et P. Marcel. Paris : Pygmalion, depuis 1998 (depuis 1996 pour l'édition originale).

<sup>16</sup> PULLMAN, Philip. *À la croisée des mondes : L'intégrale*. trad. par J. Esch. Paris : Gallimard Jeunesse, 2007 (1995-2000 pour l'édition originale).

<sup>17</sup> *Ibid.*, pp. 646-647.

Dans la plupart des romans de fantasy, outre les édifices et l'architecture qui sont traditionnellement médiévalisants, nous trouvons également une foule de commerces rappelant indubitablement le Moyen Âge. Sont ainsi présentées aux lecteur·rice·s de multiples auberges, échoppes, foires et tavernes.

Si notre regard s'est attardé sur les villes imaginées par Pierre Bottero, notons tout de même que celles-ci sont assez rares puisque seulement une douzaine d'entre elles est mentionnée sur la carte du pays insulaire censé s'étendre, d'après l'échelle, sur environ 1 200 000 km<sup>2</sup>. Gwendalavir est donc, en majeure partie, constitué d'espaces sauvages : de forêts, plaines, montagnes, jungles ou déserts zébrés par des cours d'eau. La forêt, qui détient une place de choix dans la littérature médiévale<sup>18</sup>, est un élément itératif dans *La Quête*. Les protagonistes, presque toujours en mouvement, la parcourent, la contournent, l'aperçoivent. Ils sont en relation quasi permanente avec elle. Lors de ses deux premières incursions en Gwendalavir, Ewilan apparaît précisément dans ce lieu, dans la Forêt de Baraïl. Si dans la littérature médiévale la forêt est l'espace de l'entre-deux et symbolise le passage entre deux univers, ici, elle détient un rôle très approchant puisqu'elle fait office de frontière, de lieu de transition entre deux mondes. Par ailleurs, les bois qui accueillent la jeune fille et qui lui sont salvateurs – elle échappe à un accident de la route en s'y transférant – sont aussi, comme dans la littérature du Moyen Âge (pensons à Marie de France ou à Chrétien de Troyes<sup>19</sup>), un endroit sauvage et merveilleux. Sauvage, tout d'abord, puisque l'héroïne assiste à un combat sanglant entre un chevalier et une créature monstrueuse dans les profondeurs d'une futaie. Ces créatures réapparaîtront d'ailleurs quelques pages plus loin à nouveau dans cette même forêt. Merveilleux, enfin, car sujet à étonnement en raison, entre autres, de sa faune et de sa flore particulières : on y trouve des espèces inconnues de notre monde, hautes en couleur et surdimensionnées. Aussi, Ewilan est un épigone des fées médiévales, elle apparaît donc dans un des cadres privilégiés des fées : une forêt, qui est, de plus, peuplée par un animal décrit comme « le roi des cerfs en personne »<sup>20</sup>. Celui-ci n'est pas sans rappeler les animaux merveilleux qui incarnent la fée ou guident le chevalier vers elle dans la littérature médiévale.

---

<sup>18</sup> Francis DUBOST l'a bien montré dans son ouvrage *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale, XII<sup>e</sup>–XIII<sup>e</sup> siècles : l'autre, l'ailleurs, l'autrefois*. Paris : Champion, 1991. Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge. Au sujet des forêts, la partie « Les espaces de la peur » est particulièrement éclairante.

<sup>19</sup> Dans *Le Chevalier au lion* par exemple, la forêt est tout autant l'espace sauvage dans lequel Yvain devient fou que l'espace féerique où une demoiselle lui apporte un onguent merveilleux créé par Morgane.

<sup>20</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 1 *D'un monde à l'autre*, op. cit., p. 59.

À titre d'exemple, c'est une biche « toute blanche »<sup>21</sup>, avatar de la fée, qui parle à Guigemar et qui lui prédit son destin dans le lai éponyme de Marie de France.

Un autre lieu typique de cette littérature trouve sa place dans le troisième tome de *La Quête* : la légendaire île d'Avalon. L'adolescente s'y rend et y rencontre Merwyn (ou Merlin) qui construit un monde pour Vivyan, au nom plus qu'explicite. Plusieurs éléments du mythe médiéval sont repris et mélangés : le nom de l'île, la présence d'un tombeau, l'amour de Merlin et de la fée, ou encore, les pouvoirs magiques de l'enchanteur. Cette légende et, plus généralement, les récits de la Table ronde, ont largement inspiré les auteur·e·s des littératures de l'imaginaire, à tel point que les termes de « fantasy arthurienne » servent désormais à désigner une catégorie de la fantasy<sup>22</sup>. Comme souvent dans ce genre, les espaces médiévaux, ou tout du moins, qui évoquent dans l'imaginaire collectif le Moyen Âge, sont investis par les romancier·ères. De fait, le manque d'originalité est une critique vivement adressée à la fantasy, on lui reproche aisément de reproduire les mêmes schémas, personnages stéréotypés et aventures héroïques en s'inspirant du monument de Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*<sup>23</sup>. Nous sommes alors en droit de nous demander si les univers médiévalisants ne contraignent pas les écrivain·e·s à la banalité en les entravant dans la reprise presque systématique des mêmes éléments.

### *Renouveler des lieux éculés ou l'art de faire du neuf avec du vieux*

Malgré un choix de plus en plus grand dans les rayons des librairies, *La Quête d'Ewilan* s'est vendue à deux millions d'exemplaires<sup>24</sup> et a été traduite dans une dizaine de langues. À une époque où la fantasy et la littérature de jeunesse sont en plein essor et où les publications se multiplient, un tel engouement pour le cycle de l'auteur français interroge. Le succès que connaissent ces livres peut s'expliquer par la qualité des œuvres qui se font volontiers complexes et originales<sup>25</sup>. La créativité du romancier, en plus de toucher l'intrigue et les personnages de manière générale, se lit tout d'abord dans le monde imaginé. Même si les espaces sont construits à partir de motifs médiévaux, ils sont avant tout imaginaires. Certains

---

<sup>21</sup> MARIE DE FRANCE. *Lais*, traduction et présentation par L. Harf Lancner. Paris : Le Livre de Poche, 1990, p. 31.

<sup>22</sup> BAUDOU, Jacques. *La fantasy*. Paris : Presses Universitaires de France, 2005, p. 57.

<sup>23</sup> J. R. R. TOLKIEN. *Le Seigneur des Anneaux*, *op. cit.*

<sup>24</sup> Source : les éditions Glénat. Disponible à l'adresse : <https://www.glenat.com/24x32-glenat-bd/la-quete-dewilan-tome-01-9782723491648>

<sup>25</sup> À ce sujet, nous renvoyons à notre étude : MAURIN, Florie. *La fée, l'enchanteur, et leur(s) monde(s) : réécritures antiques et médiévales dans La Quête d'Ewilan*. Mémoire de Master de l'Université Clermont Auvergne, 2018. Disponible à l'adresse : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02859821>

lieux de Gwendalavir sont extraordinaires et s'écartent du modèle fourni par le Moyen Âge et sa littérature. Avant de parvenir à la capitale, Ewilan découvre l'Arche, une étonnante construction qui permet de gagner la cité. Elle est présentée comme un « pont [qui] s'envolait vers le ciel, en une courbe gracile et puissante à la fois ». Lorsque l'adolescente l'a aperçu,

[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 [...] le soleil commença à basculer derrière l'horizon [...] Le ciel se teinta d'or et de sang, et l'Arche explosa. Les cristaux qui semblaient la constituer captèrent une nuance différente dans la palette qu'offrait le soleil couchant. Ils amplifièrent ces couleurs, les dispersant dans toutes les directions et l'Arche devint le centre d'un univers de lumières.<sup>26</sup>

L'originalité trouve peut-être son point d'orgue lorsque l'on apprend que l'édifice n'a pas été construit, mais dessiné. Il est le fruit de l'imagination des dessinateur·rice·s. La magie, en Gwendalavir, ne permet donc pas seulement d'attaquer des adversaires ou de s'en défendre, mais elle est aussi créatrice de merveilles. Sous l'Arche coule un fleuve, lui aussi fantastique. Le narrateur explique que « [le] Pollimage était bien un fleuve, aussi large que quatre Amazone placées côte à côte »<sup>27</sup>. Si les édifices sont merveilleux, c'est en partie parce qu'ils ont des dimensions hors du commun et qu'ils sont construits dans des matériaux extraordinaires. Nous avons pu noter l'Arche et ses « cristaux » qui diffractent la lumière, mais nous pouvons aussi citer les différentes portes de la ville, elles aussi créées par des dessinateur·rice·s. Dans le deuxième tome de *La Quête*, Edwin éclaire Salim et Ewilan en leur expliquant que « [le] pont, la brèche et la cascade [...] forment la porte de Saphir. Au sud, la porte d'Émeraude, au nord l'Améthyste et la porte de Rubis à l'est »<sup>28</sup>. Si ces espaces du seuil ne sont pas construits dans ces gemmes (l'interprétation est libre), ils relèvent tout de même de la merveille en ce qu'ils évoquent une chose rare, précieuse et inestimable. Après avoir franchi l'Arche, telle est décrite la capitale :

Al-Jeit n'était pas une ville, mais un miracle de clarté, de couleurs et d'eau. Jaillissant de la plaine comme un bastion inexpugnable, un plateau rocheux aux bords verticaux s'élevait à une cinquantaine de mètres. La capitale était construite à son sommet, tours défiant le ciel, coupoles de nacre, passerelles arachnéennes. Chacun des toits semblait tissé de lumière et l'ensemble tenait davantage du chef-d'œuvre prêt à l'envol que de la ville classique.

---

<sup>26</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 2 *Les frontières de glace*. Paris : Rageot, 2003, p. 133.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 132.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 142.

Plus magnifique encore que les constructions élancées, un rideau liquide tombait du plateau en une pluie continue et, cataracte scintillante, rejoignait les méandres d'un lent cours d'eau qui en faisait le tour.<sup>29</sup>

À l'intérieur de la ville, Ewilan et son ami Salim découvrent des constructions épurées, tout en hauteur, parfois bâties dans de précieux matériaux, comme le jade ou le diamant. La capitale est présentée comme une ville aérienne, les adolescents parcourent cette cité verticale et le narrateur décrit leur ascension :

Ils se lancèrent à la conquête des hauteurs de la ville. Ils empruntèrent d'abord un escalier vertigineux s'enroulant autour d'une flèche de jade, puis une série de passerelles cristallines qui semblaient aussi fragiles que de la dentelle [...] Un nouvel escalier les propulsa un peu plus vers les sommets.<sup>30</sup>

Cécile Boulaire, dans son livre *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, remarque que « plus le récit est fantaisiste, onirique, merveilleux, plus le château sera élancé ; à l'inverse, plus le souci de précision historique est poussé, plus la nécessité d'adhérer à la réalité matérielle de l'édifice médiéval se fait sentir, et plus le château fort sera bas, massif, allongé »<sup>31</sup>. L'hypothèse de la critique est la suivante : la hauteur du château est le signe d'un récit « fantaisiste, onirique, merveilleux » car l'élévation est symbolique. Elle rappelle l'élévation spirituelle, l'intellect et l'imaginaire qui s'opposent aux basses considérations matérielles. À Al-Jeit, pas de château, nous trouvons un palais, qui est peu décrit, mais grâce aux propos de Cécile Boulaire, nous pouvons suggérer le fait qu'une ville entièrement empreinte de verticalité, comme celle que nous venons de voir, est considérablement marquée par le sceau du merveilleux, le caractère fantastique prévalant sur l'historique. L'impact visuel de ces lieux est remarquable, Pierre Bottero se plaît à les décrire avec force détails, ils sont même envisagés différemment en fonction des moments de la journée, comme nous avons pu le voir avec l'Arche dépeinte au crépuscule, et se prêtent donc parfaitement à une représentation visuelle. Rien d'étonnant alors à ce qu'ils aient attiré l'attention des studios français Andarta Pictures ayant pour projet l'adaptation des romans en série d'animation<sup>32</sup> ou celle des éditions Glénat qui ont représenté l'Arche et Al-Jeit dans des illustrations se déployant en double page de leur bande dessinée<sup>33</sup>.

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 141.

<sup>30</sup> *Ibid.*, pp. 158-159.

<sup>31</sup> BOULAIRE, Cécile. *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*. Rennes : Presses universitaires, 2016, p. 18.

<sup>32</sup> À ce sujet, voir le site internet d'Andarta Pictures : <https://fr.andarta-pictures.com/>

<sup>33</sup> BOTTERO, Pierre, LYLIAN, BALDETTI, Laurence et CHEVALLIER, Loïc. *La Quête d'Ewilan*, t.3 *La Passe de la goule*. Paris : Éditions Glénat, 2015, pp. 64-65 et BOTTERO, Pierre, LYLIAN, BALDETTI, Laurence et VIAL, Nicolas. *La Quête d'Ewilan*, t.4 *Les Plateaux d'Astariul*. Paris : Éditions Glénat, 2016, pp. 4-5.



La capitale et, plus généralement, les espaces du cycle d'*Ewilan* sont fabuleux et inédits, ils mêlent astucieusement des éléments réels issus du passé médiéval à la magie de l'imaginaire. Ce phénomène est remarqué à l'intérieur même de la diégèse par Salim, apercevant la Citadelle, qui

s'imaginait arpenter un château fort même si les immenses baies vitrées, les structures métalliques et la décoration n'avaient rien à voir avec la France du Moyen Âge. Il avait enfin découvert un type de construction qui mélangeait allégrement ses connaissances historiques et son goût pour le fantastique.<sup>34</sup>

Par le biais de Salim, l'auteur semble tenir un discours métalittéraire qui met à distance les codes de la fantasy<sup>35</sup>. Ce type de discours prête à sourire et développe une certaine complicité avec le lectorat. Ces commentaires ponctuent l'œuvre. Dans le premier tome, Salim s'exprime en ces termes lorsqu'il découvre Al-Vor : « [o]n se croirait revenus au Moyen Âge [...] Tout est en pierre, il n'y a pas un seul morceau de béton ou une longueur de fil électrique »<sup>36</sup>, et le narrateur note que « [l]'ensemble évoquait irrésistiblement une cité médiévale, mais Camille, qui était férue d'histoire, savait que jamais aucune rue du Moyen Âge n'avait été aussi propre »<sup>37</sup>. Ainsi, l'auteur semble jouer avec les codes génériques et avoir un véritable recul critique sur ceux-ci, ou tout du moins, une conscience aiguë de leur existence.

Afin de « rafraîchir » les espaces de fantasy, différentes stratégies peuvent être mises en place. Certains lieux emblématiques de la littérature médiévale sont ainsi détournés et traités avec humour. Tel est par exemple le cas de la fontaine. Rappelons-le, dans les romans du Moyen Âge, la fontaine est un *topos*, elle apparaît de manière récurrente et est un élément sacré où la merveille se manifeste. Dans *Le Chevalier au lion*<sup>38</sup>, la fontaine est un site d'autant plus sacré qu'il se situe proche d'une chapelle. Or, dans *La Quête*, ce motif est détourné et mis au service du comique. Cet élément apparaît dans le premier tome où Bjorn « se dirigea avec quelques hésitations vers la fontaine dans laquelle il plongea la tête »<sup>39</sup>. Il y a alors rupture avec la tradition médiévale puisque la fontaine se trouve ici désacralisée : le chevalier, trop éméché, y plonge la tête pour retrouver ses esprits. Cet extrait est diamétralement opposé à celui du *Chevalier au lion* où une tempête est déclenchée si de l'eau est versée sur le perron de la source.

---

<sup>34</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 3 *L'île du destin*, op. cit., p. 66.

<sup>35</sup> Cette distance est aussi remarquée par CLERMONT, Philippe. Une fantasy française pour la jeunesse « à l'école des sorciers », ou les avatars d'Harry. In : BESSON, Anne. WHITE-LE GOFF, Myriam, dir. *Fantasy : le merveilleux médiéval aujourd'hui*. Actes du colloque du CRELID. Paris : Bragelonne, 2007, pp. 185-197.

<sup>36</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 1 *D'un monde à l'autre*, op. cit., p. 96.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 102.

<sup>38</sup> CHRÉTIEN DE TROYES. *Le Chevalier au lion*. trad. notes et présentation par D. F. Hult. Paris : Le Livre de Poche, 1994. Lettres gothiques.

<sup>39</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 1 *D'un monde à l'autre*, op. cit., p. 108.

Ici, nulle crainte à y plonger la tête, ou à s'y plonger entièrement, ce que fait Salim dans le deuxième tome : « Bjorn [l'] a plongé tête la première dans la fontaine »<sup>40</sup>. La sacralité de cette construction est accentuée par le fait qu'elle se trouve à Ondiane : ville au nom légendaire et aquatique où demeure une confrérie de rêveurs, sorte de guérisseurs menant une vie monastique. Malgré cela, la compagnie entourant Ewilan n'hésite pas à se livrer à des exercices de combat dans ce sanctuaire, la cour de la fontaine servant de terrain d'entraînement. Les motifs médiévaux sont bien souvent reconfigurés dans les œuvres de l'écrivain. Par exemple, Bjorn est un chevalier, une figure emblématique de la littérature médiévale, censé être un parangon de courage et de courtoisie, mais dans *La Quête* il est surtout un personnage bouffon, vecteur de l'humour, régulièrement tourné en ridicule, peu habile aux armes (au début de la trilogie, précisons-le), rarement subtil et s'exprimant en termes désuets. Lors de sa première venue en Gwendalavir, Ewilan rencontre justement Bjorn et assiste à son combat contre un Ts'lich durant lequel, « après un magnifique vol plané, [il] s'aplatit à côté d'elle dans un impressionnant bruit de casseroles »<sup>41</sup>. Par conséquent, l'écrivain français se sert de lieux et de *topoi* médiévaux, mais les détourne pour les faire instruments comiques et leur donner, par là même, un nouveau souffle.

### *L'Imagination : une contrée encore inexplorée des lecteur·rice·s*

Si certains espaces de *La Quête* et des *Mondes d'Ewilan* réussissent à se faire innovants malgré leur présence quasi permanente en fantasy – grâce aux différents traitements que nous avons pu voir –, l'originalité de ces œuvres semble en grande partie cristallisée dans l'invention d'une nouvelle dimension : l'Imagination. Dans le « Making of » figurant à la fin de *L'île du destin*, Pierre Bottero confesse le titre originel de la trilogie : *Les Spires de l'Imagination*. Les romans ont d'abord porté ce titre avant d'être édités. Preuve est faite de l'importance capitale de cette notion, dont le romancier devait sans aucun doute avoir conscience. Cette dimension est un espace mental ainsi défini :

L'imagination, sans majuscule, est quelque chose de très personnel, la faculté de se représenter des choses qui n'existent pas en réalité. L'Imagination est une dimension, [...] mais immatériel[le], 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. 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.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 2 *Les frontières de glace*, op. cit., p. 33.

<sup>41</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 1 *D'un monde à l'autre*, op. cit., p. 12.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 113.

De fait, les dessinateur·rice·s peuvent se figurer en esprit à peu près tout et son contraire, et cette visualisation s'ancre ensuite dans la réalité pour une durée normalement limitée. Ewilan, l'héroïne, possède ce don fabuleux qui fait d'elle une sorte de magicienne sans baguette.

L'Imagination est donc bien décrite comme un lieu spirituel et intangible, mais cette première définition est rapidement mise à mal si l'on étudie la syntaxe et le lexique relatifs à cet espace mental. Certains verbes de mouvement sont régulièrement utilisés pour désigner l'action que font les dessinateur·rice·s lorsqu'ils arpentent les Spires. Ainsi, Ewilan « entra dans l'Imagination », s'y « glissa », y « replongea », s'y « lança » ou au contraire la « quitta »<sup>43</sup>. L'adolescente donne également l'impression de s'y déplacer physiquement lorsque des expressions comme « un petit saut dans l'Imagination »<sup>44</sup> sont employées. Remarquons aussi que les termes qui caractérisent cette dimension font volontiers référence à l'espace physique, on parle alors de « chemin »<sup>45</sup> de l'Imagination, d'« endroit »<sup>46</sup> ou même de « lieu »<sup>47</sup>. Cet espace possède également une géographie sommaire puisque les Spires sont les chemins qui s'esquissent à l'intérieur de cette dimension hiérarchisée en deux territoires distincts, « les hautes Spires » et « les Spires inférieures »<sup>48</sup> ; les Spires les plus basses se trouvant à l'orée d'une « frontière »<sup>49</sup>. Par ailleurs, dans la deuxième trilogie, des combats se mènent dans l'Imagination contre une créature démoniaque surnommée la méduse. Si des dessinateur·rice·s se rendent dans cette dimension et y reçoivent des coups, ils sont aussi atteints physiquement « en vrai », en Gwendalavir. Tels sont les cas d'Ilian ou de maître Duom. Lorsque ce dernier est attaqué et touché à l'estomac, il est dit : « [I]e souffle coupé, maître Duom s'éveilla »<sup>50</sup>. L'espace mental a donc un lien et une grande influence sur le monde concret où se trouvent les personnages. Un élève dessinateur trouve même la mort à la fois dans l'Imagination et dans ce qui correspond à sa réalité alors que l'affrontement est censé se dérouler dans un espace purement immatériel. Cependant, deux créatures investissent physiquement cette dimension, le Dragon qui déclare « [j]e vis dans les Spires, je ne les utilise pas »<sup>51</sup> et un démon, Ahmour, *alias* la méduse. Cet endroit devient un lieu de passage, un espace tout à fait matériel, puisque le Dragon s'y déplace et y emportera sur son dos une marchombre chargée d'y renvoyer un

---

<sup>43</sup> BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Ewilan*, t. 1 *La forêt des captifs*, op. cit., pp. 328, 55, 56, 58, 23.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 125.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 122.

<sup>46</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 2 *Les frontières de glace*, op. cit., p. 259.

<sup>47</sup> BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Ewilan*, t. 2 *L'Œil d'Otolep*, op. cit., p. 99.

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 87.

<sup>49</sup> BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Ewilan*, t. 1 *La forêt des captifs*, op. cit., p. 320.

<sup>50</sup> BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Ewilan*, t. 3 *Les tentacules du mal*, op. cit., p. 42.

<sup>51</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 3 *L'île du destin*, op. cit., p. 300.

médaille maléfique. Ce passage est décrit en ces termes : « [q]uelqu'un devait transporter le médaillon dans l'Imagination. Le transporter physiquement »<sup>52</sup>. Le démon, quant à lui, est présenté comme « [u]ne méduse monstrueuse qui s'était déplacée en direction des Spires basses ! Elle bouchait de sa masse l'horizon des possibles et des milliers de tentacules sombres fouettaient les Spires »<sup>53</sup>. L'ambition de cette créature est de briser la barrière séparant l'Imagination de Gwendalavir afin d'y faire régner la terreur en servant des prêtres aliénés. Ainsi, l'auteur nous présente tout d'abord une nouvelle dimension, décrite comme mentale, donc immatérielle, mais au fil des romans, de plus en plus de remarques sèment le doute et ce lieu semble prendre une consistance. De lieu mental à espace physique, il n'y a manifestement qu'un pas. Cette ambiguïté est évoquée plusieurs fois à travers les trilogies et est résumée par Duom Nil' Erg, un dessinateur, dans une citation en exergue de chapitre :

L'Imagination est une dimension, un univers, mais personne ne l'habite. Seuls les dessinateurs, en arpentant les Spires, y font 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 ?<sup>54</sup>

Cet espace pourrait bien être un simulacre, un Autre Monde qui leurre les dessinateur·rice·s et qui renferme encore bien des mystères.

Le côté évanescant et insaisissable de ce lieu peut également s'intensifier quand on songe au nom qui lui a été octroyé. Lorsque l'on recherche le nom commun « imagination », voici la première définition que propose *Le Trésor de la Langue Française* : « Faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images »<sup>55</sup>. Pour qualifier ce qui se produit lorsque Ewilan dessine, l'auteur emploie les termes « image mentale » et explique qu'elle « imaginait une multitude de petits détails [...] et peignait un tableau intérieur »<sup>56</sup>. La proximité entre la définition donnée par le dictionnaire et celle du roman est troublante. Il est d'ailleurs bien dit que la jeune héroïne utilise l'imagination – sans majuscule – pour accéder à l'Imagination. Enfin, cette dimension peut être considérée comme un « espace métaphorique » dans le sens où elle est aussi, et peut-être, avant tout, celle de l'écrivain. Dans cet espace vide, vierge comme une page blanche, tout devient possible, que ce soit pour Ewilan, ou pour Pierre Bottero, l'auteur ayant un rôle apparenté à celui des dessinateur·rice·s. Lui aussi imagine en esprit une multitude d'images et sa tâche consiste également à les ancrer dans la réalité, en les

---

<sup>52</sup> BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Ewilan*, t. 3 *Les tentacules du mal*, op. cit., p. 347.

<sup>53</sup> BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Ewilan*, t. 2 *L'Œil d'Otolep*, op. cit., p. 90.

<sup>54</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 3 *L'île du destin*, op. cit., p. 81.

<sup>55</sup> Imagination, dans *Le Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], disponible à l'adresse : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=1420529265>;

<sup>56</sup> BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Ewilan*, t. 1 *D'un monde à l'autre*, op. cit., p. 23.

traduisant en mots. Dans sa notice biographique qui apparaît à la fin de chaque tome, il se présente comme « [g]rand amateur de littérature fantastique, convaincu du pouvoir de l'Imagination et des Mots » (notons l'emploi de la majuscule ici). Par conséquent, l'auteur se plaît à mêler sa dimension imaginaire à la faculté créatrice humaine et à entretenir l'ambiguïté. Toujours dans cette même notice, Pierre Bottero explique :

Enfant, je rêvais d'étourdissantes aventures fourmillantes de dangers mais je n'arrivais pas à trouver la porte d'entrée vers un monde parallèle ! J'ai fini par me convaincre qu'elle n'existait pas. J'ai grandi, vieilli, et je me suis contenté d'un monde classique... jusqu'au jour où j'ai commencé à écrire des romans. Un parfum d'aventure s'est alors glissé dans ma vie. De drôles de couleurs, d'étonnantes créatures, des villes étranges... J'avais trouvé la porte.

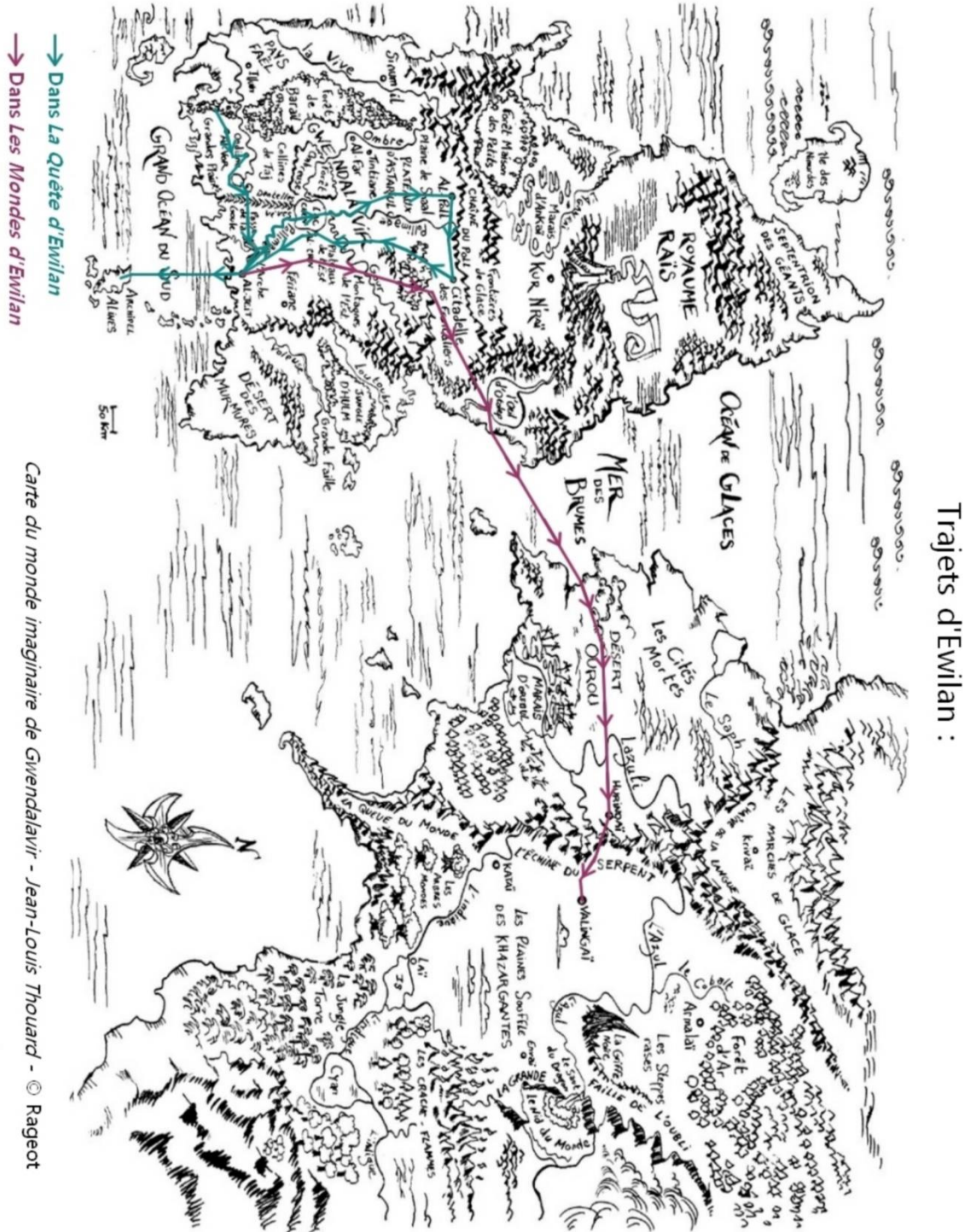
À travers ces paroles sibyllines, comment ne pas penser à la dessinatrice ? Ewilan aussi trouve « la porte d'entrée vers un monde parallèle ». On lui prête d'ailleurs la réflexion suivante : « [d]essiner revenait à pénétrer dans une autre dimension. Avait-elle laissé la porte ouverte en ressortant ? »<sup>57</sup>. Espace mental, physique, métaphorique, l'Imagination est bien dans tous les cas un de ces « espaces imaginés » novateurs participant pleinement au renouvellement d'un genre, qui serait, à entendre certaines critiques, déjà vieux avant l'heure, décati et épuisé. Qu'on les nomme espaces, lieux, ou territoires, ces régions extraordinaires infusent les pages des littératures de l'imaginaire et se laissent découvrir comme de véritables joyaux dont l'aura fait rayonner non seulement l'œuvre, mais aussi le genre dans son entier.



Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons 4.0 International.  
Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification.

---

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 229.



<sup>58</sup> Nous avons légendé cette carte pour rendre compte des trajets d'Evilian dans les deux trilogies étudiées. Ainsi, nous pouvons mieux appréhender la distance parcourue par la jeune fille en regard de l'échelle. Il est aussi à noter que, dans *Le Pacte des Marchombres*, l'héroïne continue d'explorer les territoires qui se trouvent sur le continent à l'Est. Son aventure est véritablement associée au voyage et au mouvement.

## Bibliographie :

### I. Œuvres littéraires citées :

AUDOUIN-MAMIKONIAN, Sophie. *Tara Duncan*. Paris : Seuil, Flammarion et XO, 2003-2015.

BOTTERO, Pierre. *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.

BOTTERO, Pierre. *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.

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

BOTTERO, Pierre, LYLIAN, BALDETTI, Laurence, CHEVALLIER, Loïc. *La Quête d'Ewilan*, t.1 *D'un monde à l'autre*, t.2 *Akiro*, 2014, t.3 *La Passe de la goule*. Paris : Éditions Glénat, 2013-2015.

BOTTERO, Pierre, LYLIAN, BALDETTI, Laurence, VIAL, Nicolas. *La Quête d'Ewilan*, t.4 *Les Plateaux d'Astariul*, 2016, t.5 *Al-Poll*, 2017, t.6 *Merwyn Ril'Avalon*, 2018, t.7 *L'île du destin*. Paris : Éditions Glénat, 2016-2019.

CHRÉTIEN DE TROYES. *Le Chevalier au lion*. trad. notes et présentation par D. F. Hult. Paris : Le Livre de Poche, 1994. Lettres gothiques.

GRIMBERT, Pierre. *Le Secret de Ji : Intégrale*. Saint Laurent d'Oingt : Mnémos, 1999.

L'HOMME, Érik. *Le Livre des Étoiles*. Paris : Gallimard Jeunesse, 2001-2003.

LEWIS, C. S. *Le Monde de Narnia*. trad. par A-M. Dalmais, C. Dutheil de la Rochère et P. Morgaut. Paris : Gallimard jeunesse, 2005 (1950-1956 pour l'édition originale).

MARIE DE FRANCE. *Lais*, traduction et présentation par L. Harf Lancner. Paris : Le Livre de Poche, 1990.

MARTIN, George R. R. *Le Trône de Fer*. trad. par J. Sola et P. Marcel. Paris : Pygmalion, depuis 1998 (depuis 1996 pour l'édition originale).

PULLMAN, Philip. *À la croisée des mondes : L'intégrale*. trad. par J. Esch. Paris : Gallimard Jeunesse, 2007 (1995-2000 pour l'édition originale).

TOLKIEN, J. R. R. *Le Seigneur des Anneaux*. trad. par F. Ledoux. Paris : Christian Bourgeois, 1972-1973 (1954-1955 pour l'édition originale).

## II. Études critiques :

BAUDOU, Jacques. *La fantasy*. Paris : Presses Universitaires de France, 2005. Que sais-je ?.

BESSION, Anne. WHITE-LE GOFF, Myriam, dir. *Fantasy: le merveilleux médiéval aujourd'hui*. Actes du colloque du CRELID. Paris : Bragelonne, 2007.

BESSION, Anne. *La fantasy*. Paris : Klincksieck, 2007. 50 questions.

BOULAIRE, Cécile. *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2016.

DUBOST, Francis. *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale, XII<sup>e</sup>–XIII<sup>e</sup> siècles : l'autre, l'ailleurs, l'autrefois*. Paris : Champion, 1991. Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge.

HARF-LANCNER, Laurence. *Le monde des fées dans l'occident médiéval*. Paris : Hachette Littératures, 2003.

MAURIN, Florie. *La fée, l'enchanteur, et leur(s) monde(s) : réécritures antiques et médiévales dans La Quête d'Ewilan*. Mémoire de Master de l'Université Clermont Auvergne, 2018.

ROCHEBOUET, Anne. SALAMON, Anne. Les réminiscences médiévales dans la fantasy. *Cahiers de recherches médiévales* [en ligne]. 2008 [consulté le 19 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://doi.org/10.4000/crm.11092>

SAINT-GELAIS, Richard. *L'Empire du pseudo : Modernités de la science-fiction*. Montréal : Nota Bene, 1999.