



HAL
open science

Ruines, dévoration végétale et cité magique : la ville comme miroir de l'enfant dans Le chant du troll

Florie Maurin

► To cite this version:

Florie Maurin. Ruines, dévoration végétale et cité magique : la ville comme miroir de l'enfant dans Le chant du troll. *Strenae - Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, 2024, La ville et l'enfant : images, récits, espaces, 23, 10.4000/strenae.10451 . hal-04471684

HAL Id: hal-04471684

<https://hal.science/hal-04471684>

Submitted on 23 Feb 2024

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License



Strenae

Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance

23 | 2023

La ville et l'enfant : images, récits, espaces

Ruines, dévoration végétale et cité magique : la ville comme miroir de l'enfant dans *Le chant du troll*

Ruins, Vegetal Devouring, and Magical City: the city as a mirror for the child in Le chant du troll

Florie Maurin



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/strenae/10451>

DOI : [10.4000/strenae.10451](https://doi.org/10.4000/strenae.10451)

ISSN : 2109-9081

Éditeur

Association Française de Recherche sur les Livres et les Objets Culturels de l'Enfance (AFRELOCE)

Ce document vous est offert par Université d'Orléans



Référence électronique

Florie Maurin, « Ruines, dévoration végétale et cité magique : la ville comme miroir de l'enfant dans *Le chant du troll* », *Strenae* [En ligne], 23 | 2023, mis en ligne le 31 janvier 2024, consulté le 21 février 2024.

URL : <http://journals.openedition.org/strenae/10451> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/strenae.10451>

Ce document a été généré automatiquement le 5 février 2024.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Ruines, dévoration végétale et cité magique : la ville comme miroir de l'enfant dans *Le chant du troll*

Ruins, Vegetal Devouring, and Magical City: the city as a mirror for the child in Le chant du troll

Florie Maurin

En souvenir de Scylla Paté.

- 1 Sur le chemin de l'école, Léna, âgée d'une dizaine d'années, assiste à d'étranges phénomènes : le ciel se pare de couleurs éclatantes et la nature submerge la ville où elle habite. Dans *Le chant du troll*¹, roman destiné à la jeunesse écrit par Pierre Bottero et illustré par Gilles Franciscano, les immeubles et le béton d'un décor urbain sont peu à peu dévorés par un environnement naturel, en raison d'un mystérieux « basculement ». Cette ville en cours de métamorphose figure un terrain d'aventures pour la petite fille, comme souvent dans la littérature de jeunesse. Au demeurant, cet espace est synonyme d'aventures pour le moins solitaires et non de socialisation puisque, durant les quelques jours pendant lesquels se déroule son histoire, l'héroïne est ignorée de tout le monde, à l'école comme à la maison. En dépit du fait qu'elle rencontre des créatures merveilleuses, aucun être humain n'échange avec elle. La raison de ces événements se dévoile au fil des pages : il s'agit de la mort de l'enfant, décédée d'un cancer².
- 2 Publié en 2010 à titre posthume³, *Le chant du troll* relève du genre de la fantasy, qui naît en Angleterre à la fin du XIX^e siècle. Héritière des mythes, de la littérature médiévale et des contes merveilleux, la fantasy se développe au cours des XX^e et XXI^e siècles et propose bien souvent de plonger dans des mondes au sein desquels la magie joue un rôle clef⁴. Une grande partie de la production de Pierre Bottero appartient à ce genre, en particulier son cycle se déroulant en Gwendalavir, et *Le chant du troll* ne fait pas exception à la règle. Cela n'est guère étonnant puisque le roman illustré se rattache à ce cycle par bien des aspects, comme nous le verrons. Toutefois, si les romans de l'auteur

s'inscrivent majoritairement dans une fantasy d'inspiration médiévale assez stéréotypique, *Le chant du troll* se rattache plus spécifiquement à la fantasy urbaine : l'intrigue se déroule en ville, dans notre monde, où apparaissent des phénomènes magiques qui créent une atmosphère inquiétante. Bien que le roman exploite de nombreux topoï de la fantasy (comme le bestiaire fantastique ou le passage d'un monde à un autre), le combat de l'enfant contre la maladie est en revanche plus inattendu dans le contexte épique et merveilleux du genre, et ce d'autant plus que son issue est fatale à l'héroïne. L'originalité du livre réside en particulier dans cette représentation d'une mort infantine et dans son traitement poétique que nous examinerons plus en détail.

- 3 N'ayant pas pris conscience de son état, Léna hante sa ville tel un fantôme. Toutefois, sa place n'est plus parmi les vivants : en restant dans un monde qui n'est plus le sien, elle provoque de multiples bouleversements qui se traduisent en particulier dans les espaces. Ainsi, la ville familière de la petite fille devient ruines. À première vue, l'espace urbain semble négatif – il est dévasté et effrayant – tandis que le nouveau monde sauvage est luxuriant et coloré. Illustrations et typographie traduisent cet affrontement puisque l'ensemble du roman est placé sous le signe de la fracture : la couverture et les pages intérieures représentent par exemple des déchirures qui scindent le livre en deux. L'histoire de Léna se lit en creux à travers les espaces qui se révèlent riches de significations puisque les multiples fissures rendent compte du déchirement de l'enfant, attachée au monde des vivants mais appelée vers un au-delà. Ils traduisent également la séparation temporaire de ses parents après une dispute. Ainsi, nous suggérons de lire la relation qui unit les personnages aux espaces comme un miroir, les lieux venant redoubler et, finalement, souligner, l'état des protagonistes. Toutefois, les images de Gilles Francescano n'ont pas une unique fonction illustrative, pas toujours tout du moins. Elles se lisent en parallèle du texte et de la mise en page avec lesquels elles composent du sens et tissent une relation iconotextuelle. Le travail effectué sur le graphisme est souvent proleptique dans *Le chant du troll* : il révèle, en anticipant par rapport au texte, le « basculement » à l'œuvre.
- 4 Au terme du roman, la ville a entièrement disparu, remplacée par une forêt apaisante. Cependant, la fillette souhaite revenir dans un espace urbain, ayant peur « que la ville [lui] manque un peu⁵ ». Or, Léna n'est plus la même : il ne lui est plus possible d'habiter la ville dans son état *post mortem*, au risque de générer des déchirures. Devenue une figure surnaturelle, elle doit trouver une ville qui lui correspond, une ville magique. L'analogie perdure ainsi jusqu'aux dernières pages, qui voient la petite fille s'éloigner vers une cité à son image, extraordinaire. Par ce décor « légendaire⁶ » qui se dessine au loin, la fin du roman semble ouvrir la voie vers une fantasy d'inspiration médiévale, dont l'univers botterien est plus familier.
- 5 Dans une perspective symbolique, nous étudierons les représentations de l'espace urbain du *Chant du troll* et le jeu de miroir qui s'instaure entre la ville et l'enfant. En nous appuyant sur le texte et les illustrations, nous examinerons la confrontation entre espaces urbain et naturel, ainsi que la poétique du morcellement et de la fracture à l'œuvre dans le roman illustré. Nous nous intéresserons en dernier lieu à la ville merveilleuse comme horizon pour une fillette *autre*, surnaturelle, et au glissement de la fantasy urbaine vers la fantasy médiévale.

Espace urbain, espace sauvage : confrontation et fusion

- 6 Les premières pages du roman font apparaître un texte sur un fond blanc, qui se grise de plus en plus jusqu'au chapitre 3. Il s'ouvre par la phrase nominale « Matin sombre⁷. » et permet de distinguer une fissure lézardant un mur en béton. À la tourne de page, les lecteurs et lectrices découvrent la ville où vit et se déplace Léna, à travers son point de vue. Si un bâtiment gris, somme toute relativement classique, apparaît sur la page de gauche, le regard est immédiatement attiré par le ciel qui « ruissel[le] de teintes aussi étranges que vives⁸ » : les verts, bleus, violets et orangés des nuages ne manquent pas de surprendre. Des couleurs éclatantes, qui présentent un dégradé, se manifestent également dans le texte. À partir de ce moment-là, quelques paragraphes colorés viennent parsemer *Le chant du troll* et sont, par là même, mis en relief. Dès lors, un jeu sur les couleurs naît, bientôt enrichi d'un jeu sur les matières : aux gris des trottoirs, des immeubles et de la ville entière, s'opposent les couleurs vives de la nature qui gagne peu à peu du terrain et s'insinue dans chaque anfractuosités des bâtiments. Les arbres, herbes et fleurs paraissent ainsi livrer une guerre contre le béton et la pierre.
- 7 Deux environnements s'affrontent avec violence : des racines écharpent des voitures, tandis qu'une herbe extrêmement dense⁹ éventre un immeuble.



Illustration 1 : *Le chant du troll* par Pierre Bottero © Rageot 2010. Illustrations de couverture et illustrations intérieures : Gilles Francescano.

- 8 L'auteur et l'illustrateur s'écartent d'une conception simpliste des environnements qui diviserait l'espace entre deux pôles avec, d'un côté, la ville et les constructions humaines perçues comme négatives et, de l'autre, la nature bénéfique¹⁰. S'il est vrai que le décor urbain, qui semble mort, est assez effrayant en raison des étranges volutes noires qui le parcourent et de certains bâtiments qui ressemblent quelque peu à des gardes surveillant sévèrement les rues¹¹, l'espace naturel n'est pas pour autant foncièrement bienfaisant. Cette représentation spatiale rappelle les paysages post-

apocalyptiques de la littérature de l'imaginaire où la nature reprend ses droits sur des constructions réduites à l'état de ruines, comme dans *Nous sommes l'étincelle*¹² de Vincent Villeminot ou *Le cri des chimères*¹³ de Marine Sivan. Les dégâts que cause la végétation à la ville sont ainsi décrits dans *Le chant du troll* :

Face à l'hôpital se dressait le lycée où travaillait la maman de Léna. Où avait travaillé la maman de Léna. [...] Un géant avait abattu sa hache sur le toit du bâtiment, l'ouvrant du faite jusqu'aux fondations. La plaie, terrible, s'était infectée et laissait désormais s'écouler un pus écœurant constitué d'ordures, de mousse grasse mais aussi de déchets végétaux en putréfaction et de câbles d'acier barbelé.

« Les maisons sont comme les hommes, songea Léna, elles peuvent s'éteindre doucement ou périr de mort violente. »

La mort du lycée avait été plus que violente [...]¹⁴.

- 9 Un lexique organique (plaie, infecter, pus) témoigne ici de la souffrance de la ville dont les bâtiments deviennent métaphoriquement des combattants. Ailleurs, un vocabulaire guerrier traduit la violence de l'affrontement¹⁵. Peu après la flore, une étrange faune envahit également les lieux. Des animaux et des créatures de toutes sortes, typiques du genre de la fantasy, investissent la ville. « Dans les hauteurs, oiseaux multicolores, singes sans queue et papillons dorés¹⁶ » fascinent Léna, qui rencontre également de sympathiques représentants de peuples merveilleux, comme les Elfes ou les Sprites, sortes de lutins. Ces derniers sont amicaux et lui prêtent main forte, mais tous ne sont pas aussi bienveillants. La Horde de la Nuit, dirigée par la terrible Leucémia et constituée d'un abominable bestiaire¹⁷, s'oppose à Léna qui prend la tête de l'Armée du Jour.
- 10 Ville et nature n'appartiennent pas à un camp ou à l'autre. Ces environnements fusionnent pour constituer un « complexe univers¹⁸ » qui semble changer de visage à la nuit tombée. Ainsi, Léna évoque les « transformations pernicieuses que la nuit avait imposées à la ville¹⁹ ». Un lieu, toutefois, est irrémédiablement malfaisant pour l'héroïne et sert de place forte à la Horde de la Nuit : l'hôpital. C'est en son sein que Léna doit faire face à sa mort, incarnée par le personnage au nom éclairant de Leucémia, afin de mettre un terme au « basculement²⁰ » qui métamorphose la ville et génère des fissures dans l'espace.

Une poétique du morcellement et de la fracture

- 11 Placé sous le signe de la déchirure dès l'illustration de couverture qui laisse entrevoir Léna et son compagnon troll sous un lambeau de papier, le roman révèle de nombreux morcellements. Ces derniers apparaissent dans les illustrations qui sont souvent zébrées par des lignes blanches²¹. Nombreuses sont également celles qui se présentent sous un morceau de papier déchiré – comme sur la couverture – ou qui sont traversées par des traits en tous genres. Ainsi, le cordon d'alimentation de la batterie d'un ordinateur portable scinde en deux les premières pages du *Chant du troll*. Puis, les représentations des fissures sur le béton de la ville succèdent à cette première division et la prolongent. Nous trouvons aussi fréquemment des cadres plus ou moins épais, autour de certains paragraphes et de quelques illustrations, qui séparent nettement texte et images.
- 12 Symboliquement, *Le chant du troll* se lit comme un roman de la fracture et ce, à différents niveaux. Il s'ouvre par une violente dispute des parents de Léna et les premiers mots décrivent de la vaisselle se brisant au sol : « Deux assiettes, deux verres,

les couverts, un saladier et son contenu, une carafe d'eau, sel, poivre... Le bruit qu'ils firent en s'écrasant sur le carrelage fut assourdissant²². » Dès lors, le morcellement est amorcé et n'aura de cesse de s'amplifier au fil des pages.

- 13 Non seulement les différentes fractures peuvent faire écho à la séparation du couple après leur dispute, mais les lecteurs et lectrices réalisent peu à peu qu'elles illustrent la situation de Léna de façon imagée. L'enfant a la sensation d'être invisible au début du roman : personne ne lui répond, personne ne lui prête attention, en dehors des créatures fantastiques qu'elle commence à percevoir. La solitude de Léna est exacerbée par le cadre urbain du roman illustré et la perspective adoptée (à hauteur d'enfant) : au milieu des entrelacs de rues et des bâtiments marqués par la verticalité, la petite fille semble d'autant plus isolée et invisible. Il s'agit là d'une représentation fréquente de l'espace urbain, comme l'explique Christophe Meunier :

Pour certains auteurs, la ville représente un lieu où l'homme peut se perdre, être absorbé par les rues, les places, le bâti voire l'histoire de la ville. Cette perte au creux des méandres du maillage intra-urbain est toujours l'occasion d'un parcours intérieur du personnage. Finalement, ce dernier se perd dans la ville pour mieux se retrouver lui-même. C'est en ce sens que nous pourrions parler de porosité de la ville : le passant est absorbé par les espaces urbains qu'il parcourt pour en ressortir meilleur ou tout simplement différent²³.

- 14 Dans *Le chant du troll*, Léna semble perdre son identité mais, plus que cela, elle paraît se dissoudre dans la ville avant d'en ressortir « différent[e] », comme nous le verrons. Outre la « transparence » de la fillette, des indices plus explicites permettent de comprendre les événements passés. Par exemple, elle réagit au nom de « Leucémia » et se souvient qu'elle « avait déjà entendu ce nom. Combattu ce nom. Vécu ce nom²⁴ ». Une conversation téléphonique entre les parents oriente également la lecture, puis Léna comprend – ou plutôt, se rappelle – qu'elle a été terrassée par la maladie. Les fractures de l'espace, traduites dans les illustrations, sont dues à l'héroïne qui les provoque puisqu'elle constitue une anomalie. En tant que trépassée, Léna ne devrait pas demeurer dans le monde des vivants. Les visuels morcelés représentent son déchirement entre deux espaces, sa ville et le néant qui semble l'appeler²⁵, traduit par des fonds unis aux nuances gris-bleu qui évoquent tout à la fois les couleurs du ciel et celles de l'hôpital²⁶.
- 15 Deux éléments lui permettent d'atteindre un autre endroit capable de la recevoir et qui n'est ni le monde des vivants, ni le néant : son lien avec le troll Doudou et l'écriture de son père. Tandis que Léna est en train de « se dissoudre dans l'univers²⁷ », elle est retenue par la poigne extraordinaire de son compagnon, avec qui elle a « fusionné » auparavant, c'est-à-dire avec qui elle s'est liée pour l'éternité. Aux innombrables déchirements et fractures, Léna oppose une « fusion trolle²⁸ ». C'est notamment ce phénomène qui lui est salvateur puisque Doudou la maintient dans l'univers par sa main. Après cet ultime combat, le monde de Léna s'est métamorphosé. La ville n'est plus, et a été remplacée par une forêt colorée. L'enfant et son compagnon sont représentés dans une clairière ensoleillée. La fillette se blottit dans les bras de Doudou, qui se prête à la fonction à laquelle le prédestinait son nom, au milieu des fleurs et des papillons. Ce lieu se présente comme une sorte de berceau, de *locus amoenus* qui abrite Léna, la protège, et lui permet de reprendre des forces après ses tourments. Il est caractérisé par la douceur, comme le suggèrent les « rochers moussus aux arêtes arrondies » ou le ciel qui « s'offr[e] doucement aux couleurs de l'aurore²⁹ ».

- 16 L'intermède n'est cependant que temporaire et Léna abandonne finalement cet environnement pour partir avec Doudou vers un ailleurs inventé par son père, auteur. Ce dernier écrit un livre très particulier qui recèle un pouvoir : « Ce n'est pas un simple roman que j'écris, je me fiche de ses qualités littéraires ou qu'il soit publié. Ce n'est même pas un roman, c'est... c'est un monde que je lui offre, que je crée pour elle pour... pour... pour qu'elle y vive³⁰. » À ce sujet, la chercheuse Aurélie Lila Palama explique que « l'on comprend bientôt que c'est tout Gwendalavir qu'il invente, le cœur des mondes où se déroule la fantasy botterienne³¹ ». Par conséquent, les fractures qui parcourent l'œuvre peuvent aussi être perçues comme des frontières qui séparent les mondes. Au chapitre 33, le monde imaginaire inventé par le père de Léna semble apparaître en filigrane, représenté sous une page blanche déchirée : il s'agit d'une ville.

À l'horizon : ville merveilleuse et fantasy médiévale

- 17 Dans *Le chant du troll*, comme dans de nombreuses œuvres de Pierre Bottero³², l'art a une fonction démiurgique. Si l'écriture du père de Léna, qui crée « un monde », semble être à l'origine de la ville que s'apprête à gagner sa fille, cette dernière paraît également jouer un rôle dans sa conception. En effet, l'enfant, qui aime dessiner, demande à Doudou un cahier et un crayon. En ce que ce passage apparaît précisément sur la double page où une ville est illustrée au crayon, nous pourrions supposer qu'elle a été croquée par Léna.

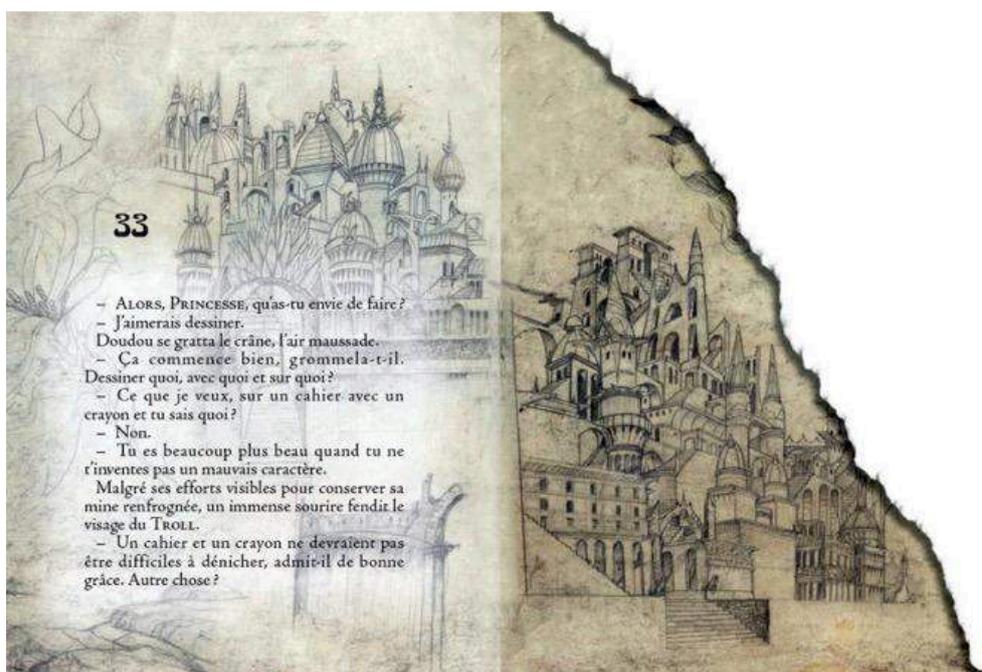


Illustration 2 : *Le chant du troll* par Pierre Bottero © Rageot 2010. Illustration de couverture et illustrations intérieures : Gilles Francescano.

- 18 L'architecture de la ville illustrée est tout à fait merveilleuse : elle se caractérise par sa verticalité, mais surtout par ses tours, ses coupoles et ses arcades qui la singularisent. Elle n'est pas sans rappeler Al-Jeit, la capitale de Gwendalavir que Pierre Bottero décrit notamment dans *La quête d'Éwilan* (2003) et qui est constituée de dômes, de « tours défiant le ciel, coupoles de nacre » et « passerelles arachnéennes³³ ». Cette architecture

semble par ailleurs inspirée d'autres cités mythiques de fantasy, comme celles de J. R. R. Tolkien dont Bottero fut un grand admirateur.

Valmar (ou Valimar) fut la première cité élevée à Valinor par les Valar. Ses maisons de pierres blanches, ses remparts aux portes d'or, ses dômes d'argent, et ses innombrables cloches en font un modèle pour les établissements qui lui succédèrent dans l'histoire d'Arda, telles Tirion (appelée Kôr dans *Le Livre des Contes perdus*), la première cité élevée par les Elfes et dont les hautes tours se dressent derrière des murailles d'albâtre [...]. Plus tard, les villes fondées en Terre du Milieu s'inspireront de ces cités aînées³⁴.

- 19 Nous retrouvons des éléments similaires entre les cités tolkieniennes et botteriennes, non seulement dans leur structure (dômes, cloches, tours, matériaux précieux), mais également dans leur disposition verticale. Selon Pierre Jourde, deux types de cité sont remarquables chez Tolkien : l'une d'elles est « la cité-construction, qui s'élève à l'air libre et monte vers le ciel³⁵ ». La ville crayonnée dans *Le chant du troll* pourrait sans nul doute relever de cette catégorie. Cette cité merveilleuse offre un contraste saisissant avec la ville où Léna a vécu, qui est plutôt marquée par les lignes droites ainsi que les formes rectangulaires et régulières des bâtiments³⁶. La cité crayonnée présente, à l'inverse, des constructions aux dimensions irrégulières : toutes tendent vers les hauteurs mais certaines sont plus élevées que les autres. Entre les deux villes, l'effet produit est tout à fait différent. Les immeubles de la ville première, similaires les uns aux autres, encouragent symboliquement la perte, la déshumanisation et l'anonymat ; dans cet espace urbain, Léna ne peut que passer inaperçue.
- 20 Alors que cette première ville paraît étouffante – en particulier dans les illustrations distordant les immeubles qui semblent alors se pencher vers Léna et l'enserrer³⁷ –, la cité fantastique est plus ouverte. Cette dernière, en raison de son architecture qui prend la forme d'une montagne, permet une plus grande visibilité. Selon Cécile Boulaire, les châteaux forts marqués par la verticalité, qui apparaissent surtout dans les récits merveilleux, sont signes d'une élévation symbolique. Elle explique : « plus le récit est fantaisiste, onirique, merveilleux, plus le château sera élancé³⁸ ». En nous fondant sur cette remarque, nous avançons l'hypothèse selon laquelle une cité entièrement empreinte de verticalité, comme celle qui est crayonnée dans *Le chant du troll*, répond à un principe similaire. Dès lors, quoi de plus propice qu'une ville « élancé[e] » pour accueillir une figure surnaturelle et quelque peu féérique³⁹, comme Léna après sa mort ? Grâce à ce glissement d'une ville à l'autre, de natures différentes, nous percevons également la tension générique du roman. De façon saillante, *Le chant du troll* présente des motifs propres à la fantasy urbaine : il se déroule en ville dans notre monde contemporain qui est investi par des créatures surnaturelles. L'atmosphère y est inquiétante et de plus en plus sombre. Cependant, le croquis de la ville merveilleuse qui apparaît au terme de l'œuvre ouvre une porte : celle de Gwendalavir et de la fantasy d'inspiration médiévale qui caractérise le cycle de l'auteur (notamment constitué de *La quête* et des *Mondes d'Éwilan* et du *Pacte des Marchombres*).
- 21 Par son dessin, la fillette semble imaginer le monde de ses rêves, celui où elle pourra continuer à exister⁴⁰. Cette dernière ne souhaite pas demeurer dans la clairière mais au contraire gagner un nouvel environnement urbain. Ce phénomène est à souligner, en ce qu'il constitue peut-être une exception dans les littératures de jeunesse puisque habituellement, comme l'expliquent Nathalie Prince et Sébastien Thiltges, « la culture, la ville, le monde moderne, appartiennent aux adultes et l'enfant a donc pour refuge – à la fois imaginaire et réel – la nature⁴¹ ». Ici, c'est une ville qui sert de refuge pérenne et

qui ouvre ses portes à l'enfant, mais une ville peu conventionnelle. En effet, Doudou propose à la petite fille de l'emmenner dans une cité qu'il qualifie de « magique » et qu'il présente comme une ville « légendaire, que presque personne n'a visitée et dont tout le monde parle. Une ville de pierre, d'eau et de lumière. Une ville qui ne se révèle qu'à ceux qui s'en montrent dignes⁴² ». Par ses caractéristiques, la ville qu'évoque le troll paraît correspondre à la petite fille, qui est baptisée d'un nouveau nom par Doudou au terme de l'œuvre : Eejil, qui « veut dire lumière en troll⁴³ ».

- 22 Les lecteurs et lectrices familiers de l'univers de Pierre Bottero relieront sans peine *Le chant du troll* au reste de la production fantasy de l'auteur et à son cycle de Gwendalavir. Eejil et Doudou sont des personnages qui apparaissent dans la trilogie *Le pacte des Marchombres*⁴⁴ dans laquelle l'enfant est, précisément, la gardienne d'une ville merveilleuse. Chronologiquement, les romans du *Pacte* se situent après *Le chant du troll* : Eejil a déjà affronté Leucémia et est devenue, après sa mort, une figure atemporelle dont l'âge interroge de nombreux personnages⁴⁵. Doudou et elle semblent avoir trouvé la cité légendaire qu'évoquait le troll dans le roman illustré. Lorsque Ellana, l'héroïne du *Pacte*, rencontre l'enfant, elle la découvre dans un environnement naturel : elle est assise sur un ponton dominant un lac. L'urbanité n'est toutefois guère éloignée puisque Eejil garde un passage entre deux mondes, mais aussi entre deux espaces, l'un naturel, l'autre urbain :

- [...] Je suis la Gardienne de la cité.

- La cité ? Quelle cité ?

- La Sérénissime.

Ellana éclata de rire.

- Tu te moques de moi, n'est-ce pas ? Il n'y a aucune cité à moins de quatre cents kilomètres d'ici !

Eejil n'avait pas cessé de sourire.

- La Sérénissime est ici. Comme elle est ailleurs. Comme elle est partout.

- Et comment se fait-il que je ne la distingue nulle part ? [...]

- Parce que la Sérénissime ne se dévoile qu'à ceux qui la méritent, répondit la fillette avec le plus grand sérieux⁴⁶.

- 23 Dans *Le chant du troll*, la fillette paraît déjà prendre place dans des « espaces-frontières » et se situe, comme ici, entre deux types de lieux, la ville et la nature. Personnage des seuils, Eejil a atteint une cité à son image, surnaturelle. La description de l'enfant (« la Sérénissime ne se dévoile qu'à ceux qui la méritent ») rejoint celle de Doudou dans *Le chant du troll* (« une ville qui ne se révèle qu'à ceux qui s'en montrent dignes »). Le toponyme permet également de faire correspondre les deux villes puisque le nom Sérénissime évoque certes le calme et la douceur, mais convoque également Venise, qui est aussi surnommée la « Sérénissime ». Précisément, la cité des Doges peut être décrite comme « une ville de pierre, d'eau et de lumière⁴⁷ ». Le toponyme choisi par Pierre Bottero préfigure la description de la ville, caractérisée par l'élément aquatique :

La cité était construite sur l'eau. Mélange harmonieux d'imposants édifices de pierres et de frêles constructions de bois, de clochers acérés et de coupes ramassées, de larges places et d'étroites venelles, de ponts audacieux et de fragiles passerelles, elle était nimbée d'une brume argentée qui empêchait d'en discerner les véritables proportions.

Ellana connaissait les quatre grandes cités de Gwendalavir. Si chacune d'elles possédait ses particularités propres, le même esprit avait soufflé sur leurs bâtisseurs et leurs points communs étaient nombreux. La Sérénissime, comme l'avait appelée Eejil, ne leur ressemblait en rien⁴⁸.

- 24 Ce passage n'est pas sans rappeler la cité crayonnée dans *Le chant du troll*⁴⁹. Comme l'avait annoncé Doudou, la ville est empreinte de magie. Non seulement le fait qu'elle soit « nimbée d'une brume argentée » et qu'elle ne ressemble à aucune autre contribue à la rendre extraordinaire, mais la Sérénissime possède également un pouvoir. Véritable cité mouvante, voire vivante, elle n'apparaît qu'à certains individus et est unique pour chacun d'eux. Les personnages du *Pacte* insistent sur son aspect fantastique et onirique. La « cité du rêve devenu réalité⁵⁰ » est ainsi présentée : « La Sérénissime n'est pas une cité comme les autres. Ce qui est inenvisageable ailleurs devient possible ici⁵¹. » Rien d'étonnant, dès lors, à ce que la jeune Léna/Eejil, qui défie les lois naturelles en continuant à exister après sa mort, y ait trouvé refuge.
- 25 Qu'elles soient conflictuelles ou complémentaires, les relations entre la ville et la nature se distribuent de façon atypique dans *Le chant du troll*. À la différence de nombreuses œuvres de jeunesse, comme *Les chroniques du bout du monde*⁵² ou *Céleste, ma planète*⁵³, qui opposent les deux environnements, parfois dans une perspective écologique, Pierre Bottero n'érige pas ici la nature en bastion à défendre contre une industrialisation néfaste. Il s'écarte ainsi d'une certaine forme de manichéisme : la nature est à la fois violente et dévorante, puis apaisante, tandis que la ville peut être morose, effrayante, comme merveilleuse selon les contextes, fantasy urbaine (dans la majeure partie du roman) ou fantasy d'inspiration médiévale (s'esquissant au terme de l'œuvre). L'espace urbain est, quoi qu'il en soit, désiré et choisi par Léna/Eejil. Cependant, les villes que dessine Pierre Bottero ne ressemblent guère à nos villes contemporaines : l'une est ensauvagée, assaillie par la nature, l'autre est médiévalisante et préindustrielle. À un niveau plus implicite, nous avons montré que les villes du *Chant du troll* reflètent en miroir les personnages : une relation d'analogie se tisse entre ces espaces et l'héroïne. La ville dans laquelle se déroulent les aventures de Léna est attaquée, phagocytée, par les arbres et les herbes, de la même façon que le corps de la fillette a lui aussi été pris d'assaut par la maladie. Les fractures et déchirures représentées dans les illustrations miment les tiraillements de Léna, partagée entre deux mondes. Cette scission atteint même son identité et nous pourrions formuler l'hypothèse selon laquelle le personnage se brise finalement : Léna, l'humaine qui a vécu dans une ville traditionnelle, disparaît, tandis que Eejil, la figure surnaturelle et gardienne des seuils, survit dans une ville fantastique. L'espace, qu'il s'agisse des villes comme des mondes, se fracture en même temps que l'identité de la fillette. Avec Leucémia, une part d'elle-même disparaît, mais cette part est remplacée par Doudou, qui empêche la rupture définitive et lui permet de maintenir une unité. Gageons que l'enfant parvient à se reconstituer et à refermer ses fêlures dans la cité où « ce qui est inenvisageable ailleurs devient possible⁵⁴ ».

NOTES

1. Pierre Bottero, Gilles Francescano, *Le chant du troll*, Rageot, 2010.

2. Le cancer et le combat contre la maladie constituaient déjà le sujet du premier roman de l'auteur, *Amies à vie* (2001).
3. Pierre Bottero décède en 2009.
4. Voir : Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007.
5. P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, *op. cit.*, p. 180.
6. *Ibid.*
7. *Ibid.*, p. 12.
8. *Ibid.*, p. 15.
9. Ce motif de l'herbe dévorante apparaît dans d'autres romans de Pierre Bottero où elle est nommée la Grande Dévoreuse (*Le pacte des Marchombres : Ellana, la prophétie*) ou la *Pratum Vorax*, la prairie dévoreuse (*L'Autre*).
10. La bipartition campagne/ville se perçoit par exemple dans les albums pour enfants, en particulier à la fin du xx^e siècle, comme l'indique Christophe Meunier : « Entre 1969 et 1999, les deux espaces sont clairement opposés et une nette préférence va à la campagne [...] sur la ville [...]. La campagne est alors présentée comme l'antithèse de la ville. » dans *L'espace dans les livres pour enfants*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 221.
11. Voir : P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, *op. cit.*, p. 23-24.
12. Vincent Villeminot, *Nous sommes l'étincelle*, Paris, PKJ, 2019.
13. Marine Sivan, *Le cri des chimères*, Rennes, Éditions Critic, 2023.
14. P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, *op. cit.*, p. 55-56.
15. Citons quelques exemples : « d'intrépides géraniums-lierres avaient entrepris la *conquête* des façades », « la ville entière était *prise d'assaut* par une multitude d'arbres et d'arbustes décidés à la *conquérir* » (*ibid.*, p. 34-35). Nous soulignons par l'italique.
16. *Ibid.*, p. 88.
17. Parmi lequel se trouvent des araignées gigantesques, des ogres, des gobelins, des harpies ou des minotaures.
18. *Ibid.*, p. 91.
19. *Ibid.*, p. 89.
20. « On parle de basculement lorsqu'une partie du territoire des Réels passe aux Imaginaires ou le contraire, ce qui est bien plus fréquent. La plupart du temps toutefois, les territoires concernés sont minuscules. Il est très rare que l'enjeu ait la taille d'une ville. [...] Quand un morceau de Réel devient Imaginaire, les forces de la Nuit et celles du Jour se le disputent et, crois-moi, la bataille est acharnée » explique l'Elfe Sil à Léna (*ibid.*, p. 69).
21. Voir illustration 1.
22. *Ibid.*, p. 7.
23. C. Meunier, *L'espace dans les livres pour enfants*, *op. cit.*, p. 238.
24. P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, *op. cit.*, p. 66.
25. Après avoir accepté sa mort, Léna ressent l'« étrange sentiment de reprendre sa route. D'achever de se dissoudre dans l'univers, de devenir, redevenir, une simple molécule dans un tout qui la dépasse, qui la dépassait, et qu'elle conçoit enfin » (*ibid.*, p. 159).
26. Voir, notamment, les pages 66-67 et 159.
27. *Ibid.*, p. 159.
28. *Ibid.*, p. 123.
29. *Ibid.*, p. 174-175. Nous soulignons par l'italique.
30. *Ibid.*, p. 78.
31. Aurélie Lila Palama, « “Les traditions sont coriaces” : liens du sang et liens de l'encre chez Pierre Bottero », *Travaux & documents*, n° 42, 2012, p. 141-151.
32. À commencer par *La quête d'Ewilan* (2003) dans laquelle les « dessinateurs » sont capables de rendre réel ce qu'ils imaginent.
33. Pierre Bottero, *La quête d'Ewilan : les frontières de glace*, Paris, Rageot, 2003, p. 141.

34. Jean-Rodolphe Turlin, « Villes et villages en Terre du Milieu », dans : Vincent Ferré (dir.), *Dictionnaire Tolkien*, Paris, Bragelonne, 2019, vol. 2, p. 468-472.
35. Pierre Jourde, *Géographies imaginaires : de quelques inventeurs de mondes au XX^e siècle*. Gracq, BORGES, Michaux, Tolkien, Paris, José Corti, 1991, p. 137.
36. Voir P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, op. cit., p. 56-57 et 58-59.
37. *Ibid.*, p. 48-49.
38. Cécile Boulaire, *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, p. 18.
39. Léna est une figure atemporelle, qui développe un pouvoir de prémonition, qui influe sur les destinées et qui garde une cité merveilleuse dans *Le pacte des Marchombres* (2008). Voir : Florie Maurin, *Itinéraires des figures féminines de la fantasy jeunesse chez Pierre Bottero : fées, sorcières et chasseresses*, thèse de doctorat en Langue et littérature françaises sous la direction de Françoise Laurent et de Nelly Chabrol Gagne, Université Clermont Auvergne, 2022.
40. L'hypothèse est d'autant plus probante que, dans *Le pacte des Marchombres*, la fillette apparaît et que ses dessins représentent le futur proche.
41. Nathalie Prince, Sébastien Thiltges (dir.), *Éco-graphies : écologie et littératures pour la jeunesse*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2018, p. 11.
42. P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, op. cit., p. 180. Nous soulignons.
43. *Ibid.*, p. 187.
44. Pierre Bottero, *Le pacte des Marchombres*, Paris, Rageot, 2006-2008, 3 tomes.
45. « Quel âge avait-elle ? Dix ans soufflaient son corps et ses joues rondes, cent ans affirmait sa voix grave et pleine de sagesse, mille assuraient ses yeux bleus, aussi profonds qu'un rêve d'éternité. » (Pierre Bottero, *Le pacte des Marchombres*. Tome 3 : *Ellana, la prophétie*, Paris, Rageot, 2008, p. 473)
46. Pierre Bottero, *Le pacte des Marchombres*. Tome 2 : *Ellana, l'envol*, Paris, Rageot, 2008, p. 221.
47. P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, op. cit., p. 180.
48. P. Bottero, *Le pacte des Marchombres*, t. 2, op. cit., p. 223.
49. Voir illustration 2.
50. *Ibid.*, p. 230.
51. *Ibid.*, p. 233.
52. Paul Stewart, Chris Riddell, *Les chroniques du bout du monde*, t. 1 à 3, trad. par N. Zimmermann et J. Odin, Toulouse, Milan, 2002-2003.
53. Timothée de Fombelle, *Céleste, ma planète*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2009.
54. P. Bottero, G. Francescano, *Le chant du troll*, op. cit., p. 233.

RÉSUMÉS

Roman illustré destiné à la jeunesse, *Le chant du troll*, de Pierre Bottero et Gilles Francescano, met en lumière le voyage d'une fillette, Léna, qui abandonne progressivement le monde des vivants pour gagner un ailleurs. En raison d'un mystérieux « basculement », l'enfant voit la ville dans laquelle elle a vécu être sauvagement envahie par la nature. Cette dévoration végétale, qui contribue à créer des fissures dans les espaces, est signifiante : elle rend compte des déchirements des personnages et, en premier lieu, de celui de Léna. Si sa ville se fracture peu à peu, la petite fille trouve toutefois une voie de salut dans une cité magique. Ce sont ces différents

espaces – urbains, naturels et merveilleux – que nous nous proposons d'étudier au prisme d'une analyse symbolique, révélatrice du jeu de miroir instauré dans l'œuvre.

Illustrated novel for young readers, *Le chant du troll*, by Pierre Bottero and Gilles Francescano, tells the journey of a young girl, Léna, who gradually leaves the world of the living to enter a different realm. Due to a mysterious "tipping point", the child witnesses the city she lived in being overrun by nature. This vegetal overgrowth, which creates cracks in several spaces, is meaningful, representing the inner turmoil of the characters, particularly that of Léna. As her city progressively fractures, the young girl ultimately finds salvation in a magical city. We will study these different spaces – urban, natural, and wondrous – through the prism of a symbolic analysis, revealing the mirror game of this work.

INDEX

Mots-clés : fantasy, fille, littérature jeunesse, nature, roman pour la jeunesse, ville

Keywords : fantasy, girl, children's literature, nature, children's novel, city

AUTEUR

FLORIE MAURIN

Docteure en Littérature française