



**HAL**  
open science

## De Gwendalavir au Pays d'Ys

Cynthia Balboa Billaux

► **To cite this version:**

| Cynthia Balboa Billaux. De Gwendalavir au Pays d'Ys. Littératures. 2017. dumas-01589879

**HAL Id: dumas-01589879**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01589879v1>**

Submitted on 19 Sep 2017

**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.



Université de Toulon

Master Genèses Littéraires et Imaginaires

Directeur scientifique: Mme Martine Sagaert, professeure des universités

Directeur pédagogique : M. Patrick Hubner, maître de conférences

# De Gwendalavir au Pays d'Ys

---

Cynthia Balboa Billaux

### Engagement de non plagiat.

Je soussigné, ..... *Cynthia Billaux* .....  
N° carte d'étudiant : ... *21201130* .....

Déclare avoir pris connaissance de la charte des examens et notamment du paragraphe spécifique au plagiat.

Je suis pleinement conscient(e) que le plagiat de documents ou d'une partie de document publiés sous quelques formes que ce soit (ouvrages, publications, rapports d'étudiant, internet etc...) constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée.

En conséquence, je m'engage à citer toutes les sources que j'ai utilisées pour produire et écrire ce document.

Fait le .. *05/06/17* à *Toulon*

Signature(s)

*Cynthia Billaux*

Ce document doit être inséré en première page de tous les rapports, dossiers et/ou mémoires.

# Remerciements

Mes remerciements vont d'abord à M. Hubner, pour la confiance qu'il m'a témoigné, pour sa patience face à mes questions, et à Mme Sagaert pour ses conseils avisés.

Merci à Provençal le Cuistou et Marie pour m'avoir sauvée et abritée dans leur refuge.

Merci à Thomas pour sa disponibilité, ses conseil et surtout sa patience. Un regard bienveillant et juste sur mon travail.

Merci enfin à ces auteurs, Erik L'Homme et Pierre Bottero, qui m'ont amené à la lecture, et m'ont alors fait découvrir des mondes magnifiques et éternels : ceux des mots.

Je tiens à remercier mon mari, sans qui rien ne serait possible. Il a toujours cru en moi, et m'a permis d'explorer des mondes inconnus jusqu'alors. Je tiens ici à lui dire combien je l'aime.

# Sommaire

<b>1</b>	<b>Le motif de la quête</b>	<b>16</b>
1.1	Le schéma narratif . . . . .	16
1.1.1	Schéma narratif du <i>Livre des Étoiles</i> . . . . .	16
1.1.2	Schéma narratif de <i>La Quête d'Éwilan</i> . . . . .	20
1.1.3	Comparaison entre les deux . . . . .	24
1.2	Les épreuves qualifiantes : la pérégrination géographique . . . . .	30
1.3	Le lecteur . . . . .	49
<b>2</b>	<b>Réenchanter le monde</b>	<b>57</b>
2.1	La découverte d'autrui . . . . .	58
2.2	Le destin . . . . .	78
2.2.1	L'héritage . . . . .	78
2.2.2	L'affrontement . . . . .	85
2.3	La magie . . . . .	93
2.3.1	Magie comme langage . . . . .	93
2.3.2	Sortilège . . . . .	101
<b>3</b>	<b>Les mondes fictifs</b>	<b>109</b>
3.1	Les mondes imaginaires . . . . .	110
3.1.1	L'incipit . . . . .	110

3.1.2	La spécificité de ces mondes . . . . .	118
	Les centres urbains . . . . .	119
	Les châteaux . . . . .	121
	La société . . . . .	123
	Le cadre de la fantasy . . . . .	125
3.2	Le parallèle avec notre monde . . . . .	128
3.3	Hybridité générique . . . . .	141
<b>4</b>	<b>Conclusion</b>	<b>153</b>
<b>5</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>156</b>
<b>A</b>	<b>Droits d'utilisations</b>	<b>162</b>
A.1	Gallimard Jeunesse . . . . .	162
	A.1.1 Carte du <i>Livre des Étoiles</i> . . . . .	163
A.2	Rageot-Éditeur . . . . .	165
	A.2.1 Carte de <i>La Quête d'Éwilan</i> . . . . .	166

# Introduction

« Le fantastique, la fantasy, la science-fiction : des terres mystérieuses pareilles à des dunes de sable se remodelant sans cesse pour offrir un nouveau visage et apaiser l'espace d'un instant notre inextinguible soif de rêve. »<sup>1</sup>

C'est ainsi que Léa Silhol parle de la fantasy dans *Fantastique, fantasy, science-fiction*. Cette littérature est propre à nous faire rêver, à nous amener à voyager à la suite des héros dans des mondes imaginaires. Notons aussi que le propre de la fantasy, c'est sa capacité à se transformer, proposant à la fois le rêve et la réflexion. Dans le même ouvrage, il est dit que le genre de la fantasy « est l'héritier direct de la mythologie ». Ainsi, elle se pare des mêmes fonctions, c'est-à-dire de nous aider à mieux comprendre notre réalité, notre vie et notre humanité.

Cependant, revenons sur les origines du genre de la fantasy. L'apparition de ce genre se fait dans les années 30, aux États-Unis avec Robert E. Howard et *Conan le Barbare*, puis en Angleterre avec J.R.R Tolkien et *Le Seigneur des Anneaux* dans les années 50. Depuis les années 90, grâce au succès incontestable d'*À La Croisée des mondes* de Philip Pullman, puis de celui d'*Harry Potter* de J.K Rowling, nous croulons sous les oeuvres de fantasy, devenant sans conteste une mode éditoriale. Ce genre s'est ouvert à un plus large public, parfois spectateur, parfois lecteur. Pourtant, malgré la diversité des oeuvres proposées, malgré la multiplicité, il est pratiquement im-

---

1. Léa SILHOL, Estelle VALLS DE GOMIS et Guy ASTIC. *Fantastique, fantasy, science-fiction : mondes imaginaires, étranges réalités*. Paris : Autrement, 2005.

possible de définir clairement ce genre. Il ne peut être rapproché du fantastique, qui est défini par la critique littéraire comme causant de l'effroi et ayant un surnaturel non expliqué. La fantasy, par essence, considère le surnaturel comme naturel, créant ainsi d'autres lois universelles. Ce n'est pas non plus totalement du merveilleux, bien que la magie et l'émerveillement soient en commun. Il en est de même pour le conte, le roman de chevalerie, le roman psychologique, qui s'y trouvent mêlés, mais pas entièrement. La liste serait longue des genres qui se côtoient au sein de ces romans, créant de ce fait un genre hybride. De plus, en raison de son grand essor, la fantasy est un genre qui contient en lui-même des sous-genres, puisque nous pouvons parler de high-fantasy, de low-fantasy etc. De nombreux critiques traitent alors de la fantasy comme d'une littérature de l'imaginaire, ce qui, encore une fois, offre une définition vaste et indéfinie, ne permettant pas de donner une véritable réponse.

La fantasy est donc comme un kaléidoscope avec différentes facettes, puisque ces sources sont diverses. Ainsi, comme un kaléidoscope, chaque facette est différente et représente un genre différent, où les auteurs puisent ce qui leur est utile. Ce qui conduit nécessairement à un problème d'attribution générique, qui peut être expliqué par les sources de la fantasy, mais aussi par l'absence de recul et d'études sur ce genre. Depuis 2006, cette tendance évolue, et l'on voit apparaître quelques études universitaires, notamment avec le colloque « Le merveilleux médiéval aujourd'hui » présidé par Anne Besson et Myriam White-Le Goff, et un second en 2009 sur « La fantasy aujourd'hui ». Bien que ceci montre une volonté d'appréhender au mieux cette littérature de l'imaginaire, nous manquons de recul pour être totalement objectifs quant à ce genre.

Il y a aussi la question de la dénomination de ce genre. Le terme *fantasy* est emprunté au monde anglo-saxon, pour deux raisons qui sont évidentes et que souligne Anne Besson dans son ouvrage *La Fantasy*. La première est l'impératif de ne pas

confondre avec le terme français de « fantastique », genre formellement défini dans notre critique littéraire. La seconde raison est que ce genre naît dans un premier temps dans les pays anglophones, ayant leur propre dénomination des genres littéraires. En effet, pour eux, la fantasy est un genre bien plus large, regroupant toutes les littératures de l’imaginaire, par exemple *L’Odyssée* d’Homère. En France, le terme est repris par les maisons d’édition, pour tenter de classer ces romans. Mais, comme ce genre n’est pas encore clairement défini, un roman est de fantasy parce qu’il en porte l’appellation, c’est devenu un label. Une étiquette donc, bien pratique pour les lecteurs qui en sont demandeurs et pour les maisons d’édition.

Quelle fantasy avons-nous en France ? Il est vrai que ce genre est, dans bien des esprits, principalement anglo-saxon. Or, de nombreux auteurs français font fructifier ce genre, avec talent et passion. Rappelons les éditions Bragelonne, mais aussi les Moutons électriques, qui mettent en avant des auteurs français en éditant des oeuvres françaises. En revanche, ce qu’il faut souligner, c’est la capacité de la fantasy à être proche de la culture populaire. Pour exemple, Mathieu Gaborit, qui a publié *Les Crépusculaires* et en a produit un jeu de rôle. De même, la fantasy jeunesse est une part essentielle des publications. Nous avons choisi de nous concentrer sur deux trilogies de fantasy jeunesse *Le Livre des étoiles* d’Érik L’Homme et *La Quête d’Ewilan* de Pierre Bottero. Le choix de ces deux auteurs nous a paru arbitraire au début, les rapprochant seulement selon nos goûts et une intuition de similitude de traitement et de parcours des romans. Puis la découverte d’une série de romans, *A comme Association*, en coécriture des deux auteurs, justifie aisément leur rapprochement dans un mémoire. Dans *Le Livre des Etoiles*, le lecteur découvre l’univers de Guillemot, un jeune garçon de douze ans. Son monde est le Pays d’Ys, retranscription du mythe de l’Atlantide chez les Bretons, se situant à mi-chemin entre le monde moderne — avec la télévision, l’ordinateur et même les autres produits de consommation cou-

rante — et le monde médiéval, puisque nous y côtoyons des chevaliers et des sorciers, et que les voitures y sont proscrites. Pour matérialiser ces deux mondes, il existe deux portes : l'une pour le Monde Certain — le nôtre donc — et l'autre pour le Monde Incertain, peuplé de monstres et d'humains habitués à une rude vie, rappelant la vie moyenâgeuse. Bien sûr, le lecteur parcourra longuement le second monde, bien moins le Monde Certain, qui est son quotidien. Dans le premier tome *Qadehar le Sorcier*, nous découvrons l'univers et le personnage principal. C'est un collégien banal. Ses pouvoirs seront révélés lors de la soirée d'anniversaire de son oncle, Urien de Troil, ancien chevalier de renom et Qamdar<sup>2</sup> de sa communauté, fête à laquelle tout le Pays d'Ys — ou presque — s'est réuni. Pour séparer deux rivaux sur le point de se battre, Qadehar intervient par la magie, ce qui crée un « effet Tarquin » sur Guillemot, découvrant ainsi ses prédispositions à être sorcier. Alors qu'il débute son apprentissage, Agathe de Balangru, son ennemie au collège, qui lui a racketté un collier en forme de soleil, est enlevée par des Gommons — une sorte d'Ork préférant l'eau — sur la plage. Lorsqu'il apprendra qu'en réalité, c'est lui qu'on souhaitait enlever, il entreprendra alors un périple avec ses amis — Romaric, Gontrand, Ambre et Coralie — dans le Monde Incertain pour la sauver. À la fin de *Qadehar le Sorcier*, ils rentrent chez eux, et Agathe apprendra à Guillemot qu'un certain Seigneur Sha cherche son fils, qui aurait l'âge de ce dernier. Guillemot n'ayant jamais connu son père, qui s'est fait Renonçant avant sa naissance, se prendra à espérer. *Le Seigneur Sha*, voit Qadehar obligé de partir en expédition dans le Monde Incertain pour combattre l'Ombre, ennemi du Pays d'Ys. Il envoie donc Guillemot dans le monastère de Gifdu, où il a déjà séjourné. Pendant que l'expédition du sorcier tourne au désastre — les 50 sorciers seront tués, à l'exception de Qadehar — Guillemot reçoit la visite de Sha, qui ne lui

---

2. Ancien terme pour désigner le chef de sa communauté, d'un clan, d'une famille. Cela rappelle les chefs de clan.

fait aucun mal. Pendant les fêtes de Samain très populaire, la troupe d'amis agrandie par Agathe et Bertram, un jeune sorcier, subira l'attaque de Korrigans, qui ont pour but de le livrer à l'Ombre. Le Seigneur Sha donne rendez-vous dans le Monde Certain à Guillemot pour parler plus librement. Guillemot s'y rend, apprenant que la magie n'y existe plus, et que Sha n'est pas son père. Guillemot se fixe d'aller retrouver Qadehar dans le Monde Incertain où il s'est exilé avec Urien et Valentin, étant accusé de trahison. C'est sur ce départ de Guillemot que s'ouvre *Le Visage de l'Ombre*. Ayant appris que le Seigneur Sha n'est pas l'Ombre, Guillemot souhaite en informer Qadehar. Or, alors qu'il pense être accompagné de Bertram, il est enlevé par le Mage de Gri, associé à l'Ombre, à qui il le livre. Ses amis se rendent alors dans le Monde Incertain, ainsi que deux cents chevaliers pour le délivrer. Réunissant tous les peuples et amis qu'ils ont rencontrés pendant leur premier séjour dans le Monde Incertain, et avec l'aide de Qadehar et de Sha, Guillemot est délivré. Mais au préalable, il a combattu l'Ombre, qui tentait d'ouvrir le Livre des Étoiles. Il en perd de fait ses pouvoirs. La fin apparaît alors comme négative, triste, sauf que Guillemot a acquis son identité, trouvant un père, Qadehar. Il apprend aussi les valeurs du courage. Son identité est révélée à travers les épreuves qu'il se doit d'affronter. Cette trilogie fonctionne selon un principe d'unité, puisqu'aucun des tomes n'est indépendant des autres.

Le second auteur de notre corpus est Pierre Bottero, enseignant de métier, qui se plongea dans l'écriture et l'imaginaire en 2003, pour nous livrer la trilogie *La Quête d'Éwilan*. Camille Duciel, jeune femme de 13 ans, effectue un « Grand Pas »<sup>3</sup>. Elle arrive dans un autre monde, lors d'un combat entre un chevalier et un monstre mi-mante religieuse, mi-lézard. Elle se saisit d'une pierre bleue, en réalité une sphère graphe<sup>4</sup>, avant de retourner dans notre monde. Après avoir été pourchassée par

---

3. C'est-à-dire le voyage entre deux mondes

4. Pierre bleue magique, ayant la capacité de canaliser la magie

des monstres venus d'ailleurs qui recherchent cette pierre, elle retourne dans l'autre monde avec son meilleur ami, Salim. Elle y rencontre Edwin, maître d'armes de l'Empereur de Gwendalavir et commandant de la Légion Noire. Il leur explique brièvement ce monde, Gwendalavir, puis leur fera rencontrer Duom Nil'Erg, célèbre analyste, qui révèle les pouvoirs de Camille. Elle apprend sa véritable identité : Éwilan Gil'Sayan, ainsi que le nom de ses parents, Altan et Elicia. De plus, elle découvre que l'Empire est menacé : les Ts'liches, terribles créatures rencontrées au début, ont bloqué l'Imagination — la magie — et enfermé les Sentinelles, les gardiens de celle-ci. Estimant qu'elle est trop jeune malgré ses capacités hors du commun, Camille est renvoyée chez elle avec pour mission de retrouver son frère, Matthieu. Ce qu'elle fait. Cependant, il refuse de la suivre. Elle retourne donc en Gwendalavir avec Salim retrouver ses amis, qui sont Edwin, Maître Duom, Bjorn, le chevalier rencontré au début, Maniel, un soldat, Ellana, une marchombre, caste décrite dans une autre trilogie *Le Pacte des Marchombres*, et Artis, un rêveur, une sorte de médecin utilisant l'Imagination. De retour en Gwendalavir au début des *Frontières de Glace*, Éwilan décide de libérer les Sentinelles, étant la seule à pouvoir passer outre le verrou dans l'Imagination. De plus, elle souhaite ardemment retrouver ses parents, qu'elle pense en vie. Après de nombreuses péripéties, que nous étudierons en détail, elle parvient à libérer les Sentinelles, ainsi que leur Gardien, un dragon enchaîné. À la fin, Ellana qui a pris Salim comme élève marchombre décide de quitter la troupe. Elle revient cependant bien vite sur sa décision, à la grande joie de Salim, dès le début de, *L'Île du Destin*. Ils arrivent tous ensemble à la Citadelle, ville frontalière de l'Empire et ville d'Edwin. La sentinelle félonne, Eléa Ril'Morienval, s'y trouve. Or, elle voue une haine féroce à la famille d'Éwilan, étant allée jusqu'à enfermer les parents de cette dernière. Éwilan apprend où ils se trouvent, mais pour les libérer, il faut qu'elle soit accompagnée de son frère. Elle repart donc encore une fois dans notre monde, pour

le chercher. Après des démêlés avec la police, ils rentrent en Gwendalavir chercher leurs parents. Pour cette expédition, Siam, la petite sœur d'Edwin, s'est jointe à la troupe. La famille sera réunie à la fin de la trilogie, accomplissant enfin la quête principale d'Éwilan. Mais la trilogie n'est pas close pour autant, le lecteur peut les retrouver dans une seconde trilogie *Les Mondes d'Éwilan*, que nous avons choisi de ne pas traiter ici.

Prendre du recul lorsqu'il s'agit d'oeuvres qui nous ont touché, transformé, même aidé, n'est pas chose aisée. La première interrogation était de savoir ce qui m'avait touché, et donc qu'est-ce qui fait l'attrait de la fantasy? En apparence, nos oeuvres peuvent paraître simples, infantiles et superficielles. Or il n'en est rien. Elles offrent une profondeur des sentiments, des valeurs humaines qui fait parfois défaut à d'autres littératures. La première chose remarquable dans ce genre, et dans nos oeuvres, c'est le motif de la quête qui plonge le lecteur à la suite des héros et de leurs aventures extraordinaires. Il y a réutilisation du motif de la quête, qui est extrêmement connu et qui pourrait de ce fait apparaître comme répétitif. Cependant, il possède de façon inhérente la capacité de se réinventer, de s'adapter à d'autres littératures pour proposer d'autres interrogations et problématiques. Et justement, il faut s'interroger sur les schémas narratifs, sur les structures narratives mêmes qui font nos oeuvres. Ainsi les personnages vont toujours d'aventures en aventures, d'attaques en combats. Ces oeuvres proposent un rebondissement constant, sans véritable pause dans le récit. C'est pourquoi il faut s'attarder sur les épreuves qu'ils subissent, souvent liées aux paysages qu'ils traversent. L'aventure devient épreuve, et l'épreuve fait grandir. Nous le rappelons, il s'agit de littérature jeunesse, donc définitivement tournée vers le récit d'apprentissage. Par conséquent, il faut traiter et s'interroger sur la place du lecteur dans ces oeuvres. La quête, c'est ce qui invite à l'héroïque, et donc participe au rêve. Evidemment la fantasy attire les lecteurs par cette capacité à faire rêver, à

dépayser. Mais si cela ne tenait qu'à cela, il ne servirait à rien de proposer des mondes secondaires construits, fonctionnant selon des règles précises. Rien ne servirait donc de créer vraiment un monde secondaire, et de le décrire.

Dans un second temps, l'attrait de cette littérature, c'est de réenchanter son quotidien, par la découverte d'autrui, au travers de peuples fictifs et inconnus, par le destin incroyable et exceptionnel qu'on propose aux personnages, et enfin par la magie. La magie, c'est ce qui enchante le quotidien, le rend différent, merveilleux. En effet, la découverte d'autrui, c'est apprendre à accepter les différences. Les héros affrontent d'abord des monstres, créatures imaginaires, représentatives de cette altérité. Puis, ils découvrent la monstruosité chez l'homme, ce qui implique dans un premier temps de découvrir la nature humaine, c'est-à-dire sa nature profonde et son ambivalence. La découverte de l'autre met alors en exergue des problématiques psychologiques. Les héros sont amenés à accepter l'autre, dans toute sa différence et son ambivalence, dans toute sa nature. À la fin de ces trilogies, les problèmes initiaux sont réglés, avec une fin heureuse. C'est donc un véritable apprentissage qui est effectué, et l'évolution des personnages est marquée par leurs aventures. Cela permet également aux personnages de se découvrir eux-mêmes, par leur réaction face à cette altérité, mais aussi grâce à la confrontation à l'autre. C'est en sortant de la norme, c'est en affrontant toutes sortes d'épreuves qu'ils sont obligés de faire face finalement à leur destin. Présentés comme les héritiers de personnages d'exceptions, ils doivent combattre l'ennemi final, celui par qui tout commence. De ce face à face découle le sort du monde. Il y a de quoi considérer cette épreuve comme extrêmement effrayante ! C'est en cela que nous pouvons considérer ce destin comme écrasant. Enfin la magie, trait essentiel pour réenchanter le monde. C'est parce qu'ils manifestent des pouvoirs hors-normes, que les personnages sont désignés pour sauver le monde. C'est donc bien cette magie qui les pousse à accomplir la quête, mais aussi leur destin. Enchantement du

monde, d'eux-mêmes aussi, puisque l'apport de la magie les change intérieurement, profondément. Le système magique interroge, questionne sur les symboles qu'il utilise, sachant que nos deux trilogies fonctionnent différemment. Ensuite, la magie se révèle être un moteur narratif, et il convient de voir comment cela agit et le but de tout ceci.

Enfin, ce sont l'apparition, la création et donc la découverte d'autres mondes, d'autres réalités, qui attirent définitivement le lecteur. Ces mondes, il faut les étudier, pour voir comment ils sont construits. Ensuite, bien que les personnages évoluent dans des mondes fictionnels, ils sont mis en parallèle avec notre quotidien, notre univers. Quelle en est la raison, le but ? Ces mondes, en apparence utopiques, proposent en fait une réelle réflexion sur notre monde, sur notre réalité. Dans de nombreux romans de fantasy, le monde fictionnel est éloigné chronologiquement des lecteurs, or ici, l'éloignement n'est que spatial, créant une proximité temporelle qui invite à la comparaison. Néanmoins, ces mondes réinvestissent un modèle moyenâgeux. Il faut donc questionner le modèle médiéval, très usité dans ce genre, mais qui n'est pas toujours très réaliste historiquement. Tout ceci conduit à une dernière interrogation, et non des moindres : quelles sont les sources d'inspirations de la fantasy ? Ce genre, en constante évolution, puise son inspiration de la littérature en général, mais aussi des mythes. Tout au long de notre mémoire, nous aborderons le symbolisme des images convoquées, consciemment ou non. La fantasy, cela parle au plus profond des êtres, cela s'adresse à un imaginaire collectif. Il nous faut alors interroger les sources de cet imaginaire, ainsi que leurs archétypes. Mais avant tout, il convient de considérer que la fantasy n'est pas un genre superficiel, qui n'est là que pour distraire. Comme le souligne de nombreux critiques, le clivage entre le réalisme et l'imaginaire dessert toutes les littératures, tendant à exclure de nombreux lecteurs et de nombreuses oeuvres. Bien au contraire, la fantasy est une littérature de l'ouverture à l'autre et au monde.

Viviane Bergue déclare :

« Bien loin d'être le genre le plus superficiel des littératures de l'Imaginaire, la fantasy explore notre imaginaire collectif, et fait bouger les lignes de nos représentations mentales. »<sup>5</sup>

Pour découvrir tout ceci, il faudra tout à la fois plonger au Pays d'Ys et en Gwendalavir, au milieu des images, des mythes et de la magie, en bref, passer de l'Imaginaire à la fantasy...

---

5. Viviane BERGUE. "La Quête : mythe central de la fantasy". Thèse de doct. Toulouse, France, 2013, p.112.

# Chapitre 1

## Le motif de la quête

### 1.1 Le schéma narratif

Pour bien saisir la dynamique questuelle à l'oeuvre dans ces trilogies, il faut s'attacher à étudier et décortiquer le schéma narratif de celles-ci. Le schéma narratif est primordial pour saisir la construction d'une oeuvre et surtout sa dynamique interne. Chaque oeuvre propose un schéma différent, mais nous pouvons tout de même établir si elle diffère d'avec les canons du genre.

#### 1.1.1 Schéma narratif du *Livre des Étoiles*

Avant d'aborder le schéma narratif en lui-même, il convient d'apporter quelques précisions sur quelques termes. Tout commence avec « l'effet Tarquin » que Guillemot subit. Maître Qadehar lui explique qu'il s'agit d'un phénomène observé trois cents ans plus tôt par un jeune homme nommé Tarquin. « Un jour qu'il assistait à un duel de Sorciers, duels fréquents à l'époque, il s'évanouit et s'éleva dans les airs. Tout comme

toi ! »<sup>1</sup> crée un parallèle entre les deux jeunes gens. Tarquin devint un puissant sorcier, malgré sa précocité, et offrit de nouvelles perspectives à la magie. De ce fait, « des membres avisés de la Guilde firent le rapprochement entre son évanouissement de jeunesse et ses qualités de Sorcier. Depuis, nous appelons "effet Tarquin" la réaction que certains enfants manifestent aux pratiques magiques ». <sup>2</sup> Cet écho à la magie que subit Guillemot est le point de départ de l'histoire.

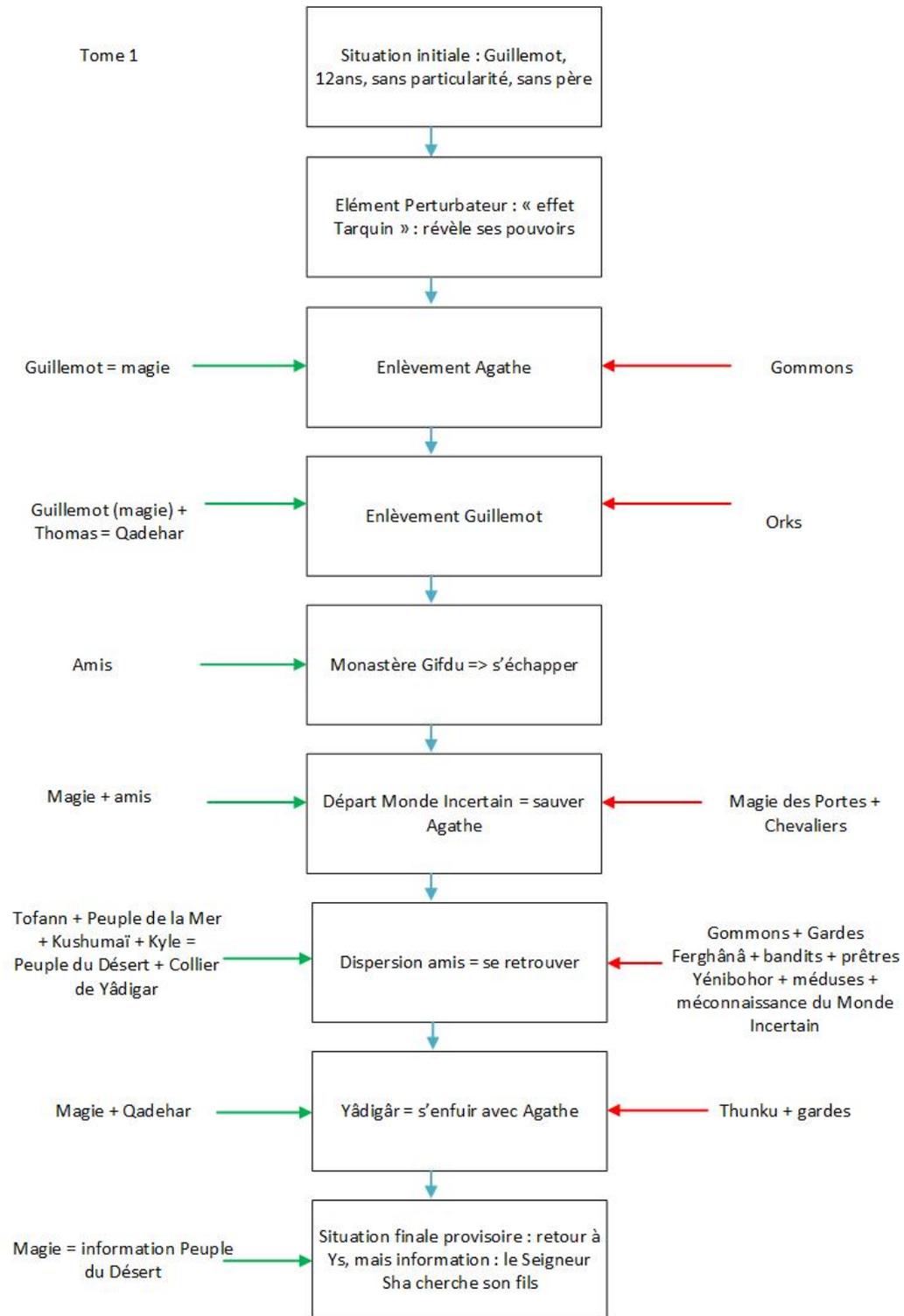
Les Gommons et les Orks sont des monstres similaires, à la différence que les Gommons se déplacent plus aisément dans l'eau ou sur la plage. Ils sont tous deux d'apparence répugnante, avide de sang et sans scrupules. Ils servent l'Ombre elle-même, l'ennemi de Guillemot et du Pays d'Ys, ou le commandant Thunku, allié de l'Ombre et mercenaire, dirigeant la ville de Yâdigâr dans le Monde Incertain. Les Korrigans, quant à eux, sont un peuple légendaire de Bretagne. Pierre Dubois, dans son encyclopédie des elfes et lutins, les recense comme petites créatures s'apparentant aux lutins, bienveillants ou malveillants selon les cas et leurs envies. Ils ont pour caractéristiques d'être petits mais extrêmement forts.

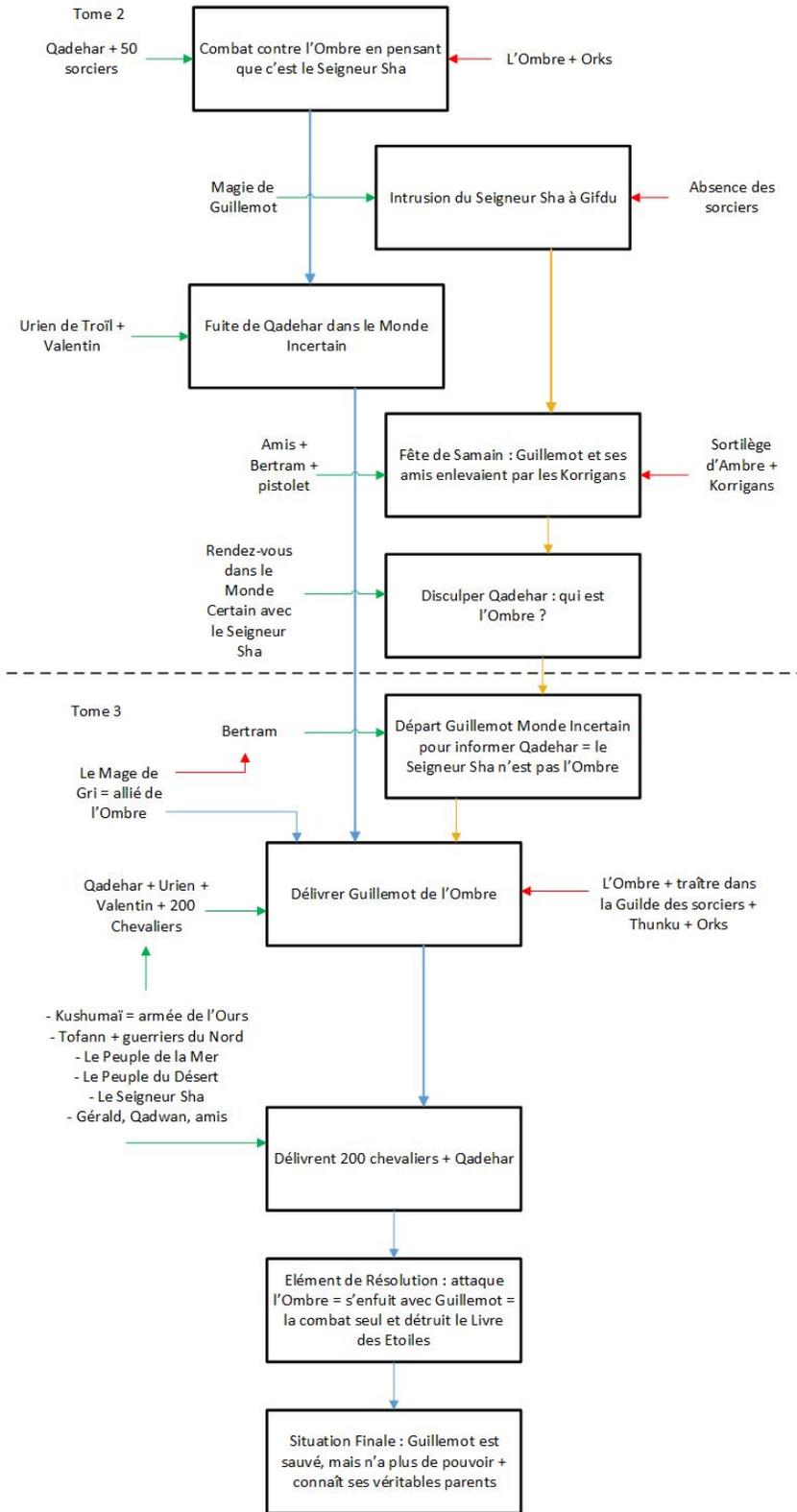
Gifdu est le monastère des Sorciers, lieu de décision de la Guilde. Le Seigneur Sha, lorsqu'il s'y introduit, est reconnu par Qadehar comme étant Yorwan, un ancien Sorcier qui s'enfuit avec *Le Livre des Étoiles*. Plus tard, le lecteur apprend qu'il l'a fait parce qu'il a reçu l'ordre d'une société secrète, l'Ours, de le protéger. Il n'est donc pas coupable de trahison, mais il est au contraire celui qui empêcha l'Ombre de s'en emparer. Voyons à présent les schémas des trois tomes.

---

1. Érik L'HOMME. *Le Livre des Étoiles*. T. 1 : *Qadehar le Sorcier*. Paris : Gallimard jeunesse, 2001, p.38.

2. L'HOMME, op. cit., p.39.





Légende :

- : enchaînement des épisodes de façon logique
- : adjutants
- : opposants
- : histoire en parallèle

### 1.1.2 Schéma narratif de *La Quête d'Éwilan*

Pour mieux comprendre le schéma narratif, il convient là aussi d'expliquer quelques points sur l'univers proposé par Bottero.

Le Pas sur le côté, ou « Grand Pas » est la capacité par des dessinateurs — personnes capables d'utiliser l'Imagination, donc la magie — de se téléporter. Camille — ou Éwilan, comme nous l'appellerons tout au long de ce mémoire — est la dessinatrice parfaite, ce qui lui permet d'effectuer le Grand Pas. Elle est la seule, par ses pouvoirs, à être capable de délivrer les Sentinelles, les dessinateurs qui ont choisi de protéger l'Imagination et ainsi Gwendalavir. Elles ont été enfermées dans un endroit tenu secret par les Ts'liches, ennemis de l'Empire et des humains. Le glossaire, qui est à la fin de chaque tome, indique à leur sujet « Race non humaine ne comportant plus que quelques membres. Des créatures terriblement maléfiques. »<sup>3</sup> En effet, pendant des siècles, ils se sont nourris des humains, grâce à leur don du Dessin, et veulent depuis prendre leur revanche. En figeant les Sentinelles, ils ont pu prendre le pouvoir sur l'Imagination, et en bloquer l'accès aux autres dessinateurs. Lorsqu'Éwilan les délivre, le système de communication de l'Empire peut reprendre.

Au sujet des personnages, il faut préciser qu'Artis, qui se joint à la compagnie dans *Les Frontières de Glace*, est un rêveur. Il utilise lui aussi l'Imagination, mais de façon nettement différente d'Éwilan. Il dessine pour soigner les blessures. Chiam Vite est un Faël, c'est-à-dire qu'il est d'une autre race non humaine, ayant de ce fait sa propre vision du monde. Il se joint au groupe à la suite d'un défi perdu contre Ellana. Eléa Ril'Morienval, quant à elle, est une Sentinelle. Mais elle a pactisé avec les Ts'liches pour obtenir le pouvoir, avant qu'ils ne la trahissent à leur tour. Elle est responsable de la disparition des parents d'Éwilan, et donc elle sait où ils se trouvent.

Enfin, la Dame est une baleine aux dimensions incroyables, un être fabuleux qui

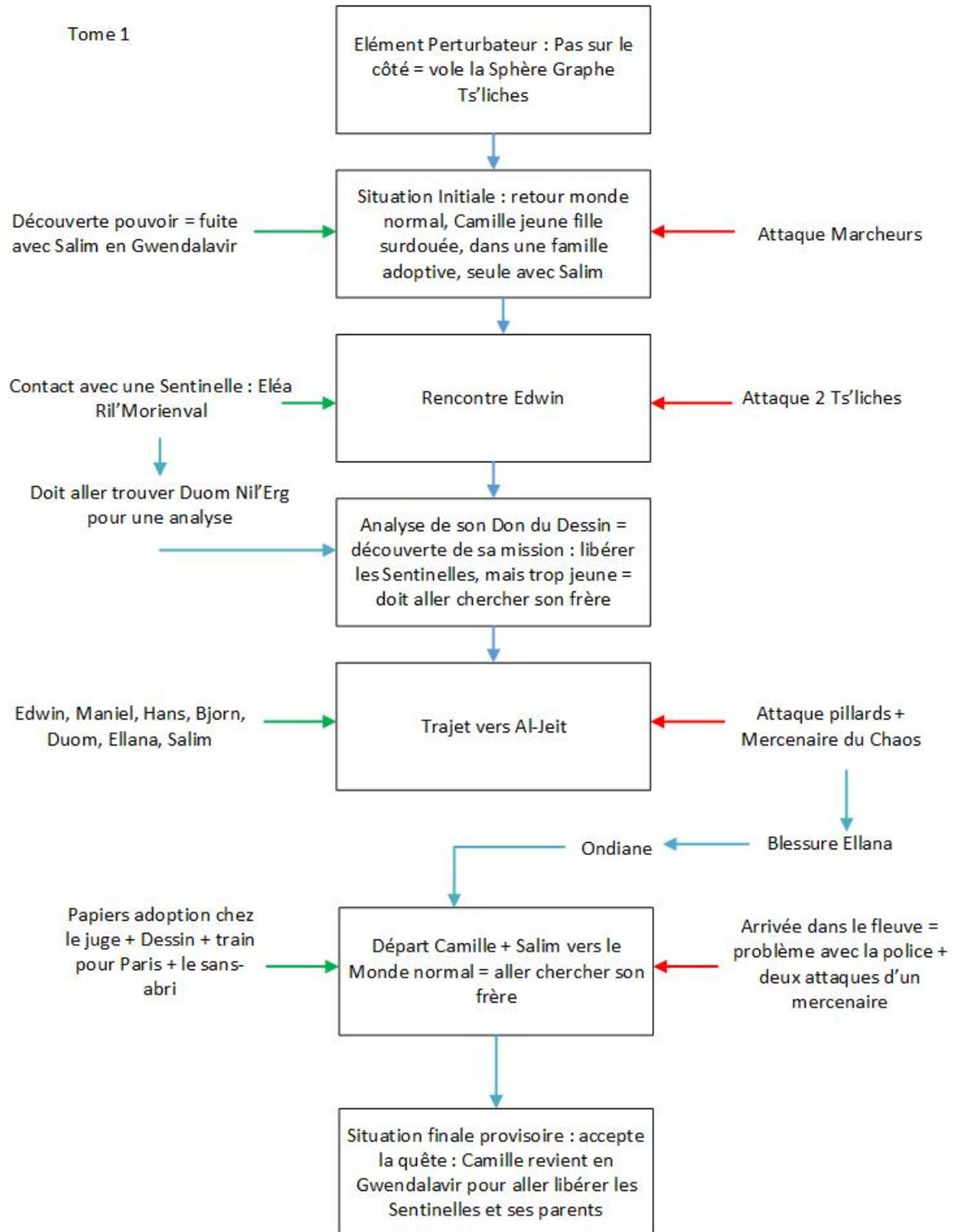
---

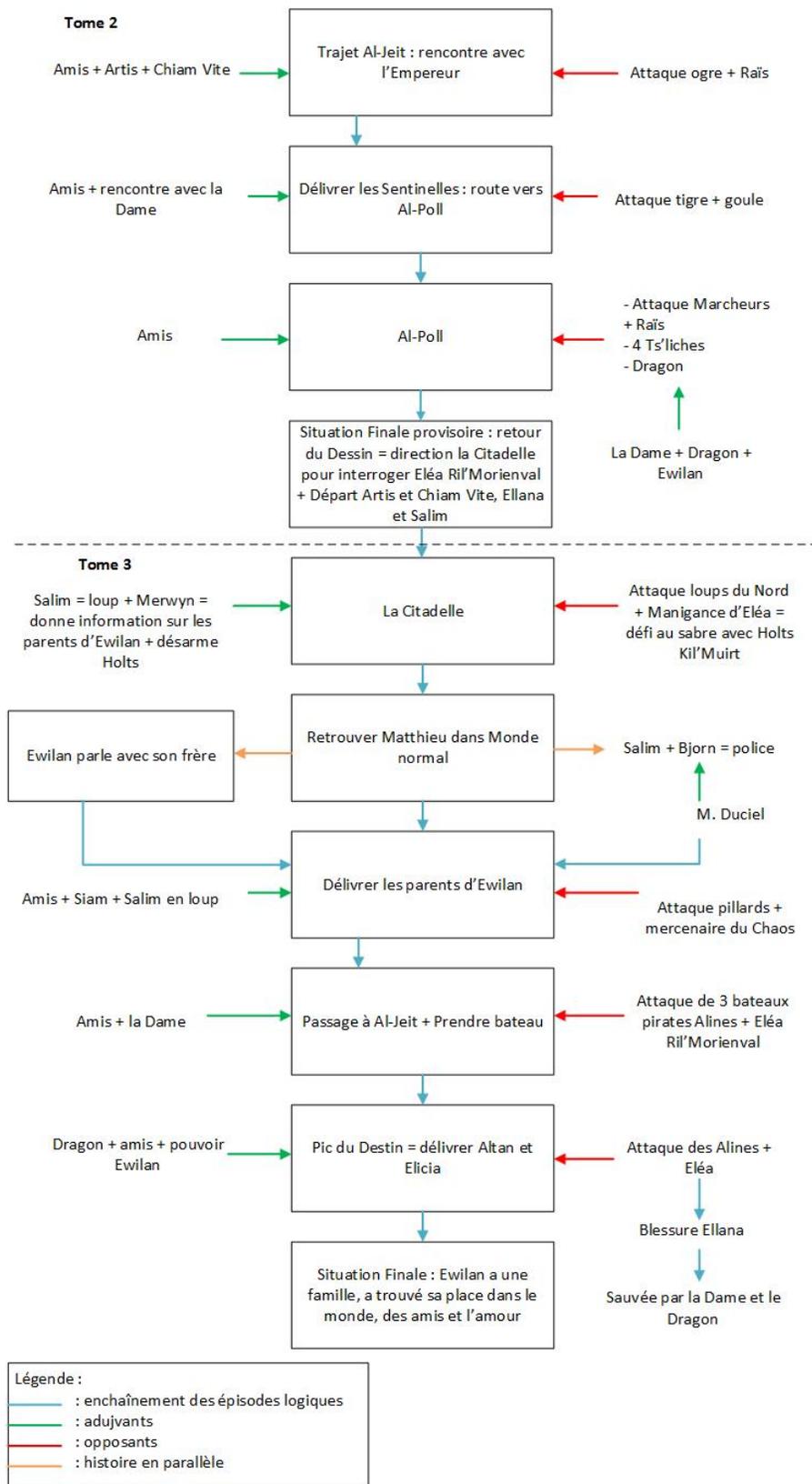
3. Pierre BOTTERO. *La Quête d'Éwilan. D'un Monde à l'Autre*. 1 t. Paris : Rageot-Editeur, 2003.

semble exister depuis le commencement. Le Dragon est son compagnon, son Héros, prisonnier des Ts'liches pour garder les Sentinelles figées. Quand Éwilan arrive pour les délivrer, elle lui rend d'abord la liberté, ce qui lui permet de l'aider ensuite.

Dans *L'Île du Destin*, grâce à l'impact du pouvoir de Merwyn, Salim se change en loup. Il conserve dans la trilogie suivante cette capacité hors du commun, c'est-à-dire qu'il est lycanthrope. Les Alines sont un peuple peu connu de l'Empire, s'attaquant à celui-ci par la mer, ils sont alors considérés comme des pirates.

Tome 1





### 1.1.3 Comparaison entre les deux

Comme nous pouvons le voir grâce aux deux schémas narratifs, il y a des différences majeures entre les oeuvres. *Le Livre des Étoiles* s'ouvre sur une situation initiale définie clairement :

« La sonnerie annonçant la fin des cours n'avait pas encore fini de retentir. Guillemot de Troïl se faufila au milieu des autres élèves qui se pressaient dans les couloirs du collège. C'était le début du mois d'avril, mais il faisait beau déjà, et tout le monde n'avait qu'une envie : rejoindre la plage pour s'amuser, se baigner si l'eau était assez chaude, et se détendre après une trop longue journée d'étude. »<sup>4</sup>

Dès le premier paragraphe, le lecteur a une brève présentation du personnage principal, qui s'agrandit trois pages plus loin :

« Guillemot avait eu douze ans à l'équinoxe d'automne. C'était un garçon solide et résistant, malgré une apparence chétive. Il n'était pas très grand pour son âge, et cela l'ennuyait surtout parce qu'il ne pouvait pas se défendre comme il l'aurait voulu contre ceux qui prenaient un malin plaisir à le tourmenter. Ses problèmes avec Agathe avaient commencé dès la rentrée. Non pas parce qu'il était bon élève [...], mais parce qu'il avait commis l'imprudence de venir au secours d'un petit sixième. »<sup>5</sup>

Ainsi, la situation initiale est bien présente, et offre toutes les informations nécessaires à la compréhension. Le personnage principal, Guillemot, est décrit, et le lecteur peut commencer à se le représenter. L'auteur respecte donc le pacte de lecture, expliquant son récit. Or, *La Quête d'Éwilan* s'ouvre sur l'élément déclencheur. Bien qu'Éwilan soit présentée brièvement — par sa capacité de calcul mental et par son âge — le lecteur n'a aucune information. Ce n'est qu'après l'évènement que la situa-

---

4. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.9.

5. L'HOMME, op. cit., p.12.

tion initiale est offerte, et seulement en creux. Le lecteur ne sait pas exactement qui elle est, mais seulement ce qu'elle vit. « Mais elle avait beau chercher, nulle part dans ses souvenirs il n'y avait trace d'un geste d'amour des Duciel envers elle »<sup>6</sup>. C'est une enfant adoptée, par les Duciel, mais qui ne reçoit et n'a jamais reçu aucun amour. Elle est donc livrée à elle-même avec son meilleur ami, Salim, qui subit un sort familial identique à bien des égards.

Ce qui rapproche indéniablement les deux oeuvres, c'est que le lecteur suit les personnages, puisqu'il n'y a pas de narrateur omniscient en permanence, divulguant les informations au fur et à mesure. Cela pousse donc le lecteur à poursuivre sa lecture pour répondre à ses interrogations. Cela crée une sensation d'attente, qui invite donc le lecteur à poursuivre. Néanmoins, la quête d'Éwilan se dévoile rapidement. Elle apparaît par la suite clairement. A la fin *D'un Monde à l'autre*, elle déclare à Salim :

« Je vais rejoindre Edwin, Bjorn et les autres. Nous allons nous battre pour rejoindre les Figés et quand nous les aurons trouvés, je les éveillerai. Je sais que j'ai le pouvoir de le faire. »<sup>7</sup>

Pourtant, au début, elle doit seulement aller chercher son frère, Matthieu — ou Akiro — qu'elle ne connaît pas. En effet, Duom Nil'Erg, spécialiste du Dessin, pense qu'elle est trop jeune pour que son Don soit stable. Mais dès *Les Frontières de Glace*, elle va mener à bien sa mission. Éwilan apparaît comme lucide quant aux attentes qui pèsent sur elle, ainsi qu'au sujet de son rôle à jouer. Guillemot, lui, n'a aucune explication. Dès la révélation de ses pouvoirs, l'Ombre, personnage indistinct et à l'identité inconnue, cherche à l'enlever. C'est l'ennemi du Pays d'Ys, tentant d'obtenir le pouvoir. Mais pourquoi vouloir enlever Guillemot ? Que représente-t-il ? Le héros, comme le lecteur, n'aura la réponse qu'à la fin du *Visage de l'Ombre*. À la suite de l'élément

---

6. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.27.

7. BOTTERO, op. cit., p.273.

perturbateur, trois quêtes semblent lancées : celle de l'Ombre pour ouvrir le Livre des Étoiles, informations obtenues dans *Le Visage de l'Ombre* ; celle de Guillemot pour apprendre et survivre — comme le montre le schéma narratif — et celle du Seigneur Sha pour trouver son fils. Les trois quêtes se rejoignent dans le troisième tome, ce qui offre une structure générale plus éclatée. Elle conduit le personnage principal à l'évènement final, sans qu'il en ait conscience, Guillemot subit la convoitise de l'Ombre et ce qu'elle implique, alors qu'Éwilan a conscience de sa quête.

Pour accomplir au mieux leur quête, il semble primordial pour les héros d'être entourés. Ils ont chacun un certain nombre de personnages jouant le rôle d'adjuvants. Les deux oeuvres présentent des similitudes sur les rôles types de ces personnages. Tout d'abord, il y a le maître, le guide. Pour Guillemot, il s'agit de Maître Qadehar, qui autour d'un pacte, signe le début de l'apprentissage. Ce pacte est conclu par une formule performative répétée par chacun des protagonistes : « Moi, Guillemot, accepte d'apprendre la magie et prends Qadehar comme Maître » puis « Moi, Qadehar, Sorcier de la Guilde, accepte d'enseigner la magie et prends Guillemot comme Apprenti »<sup>8</sup>. Le rôle de guide est clair pour *Le Livre des Étoiles*. En ce qui concerne Éwilan, cela apparaît de manière moins évidente. Le seul endroit en Gwendalavir où elle pourrait apprendre le Dessin est l'Académie d'Al-Jeit, la capitale de l'Empire. Or, elle doit avant tout accomplir sa quête. Duom Nil'Erg endosse donc le rôle de guide. Étant un grand spécialiste du Dessin, il peut répondre aux questions de la jeune fille, comme il l'explique en lui disant : « si j'ai entrepris ce voyage à l'âge que j'ai, c'est pour t'aider dans la mesure de mes moyens. Toutes tes questions sont donc les bienvenues. »<sup>9</sup> Son rôle n'est pas, à l'instar de Qadehar, clairement défini, mais c'est bien Maître Duom qui guide Éwilan dans son apprentissage et ses découvertes du Dessin. Leur rôle de

---

8. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.41-42.

9. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.156.

guide est essentiel, il permet aux deux héros, très jeunes, de réussir leur quête sans se perdre, de maîtriser leurs pouvoirs, mais aussi de transmettre une certaine sagesse, qui peut être aussi bénéfique aux lecteurs.

Le rôle de guerrier est aussi représenté, par Bjorn et Romaric. L'un est déjà chevalier, l'autre rentre en « écuyage » dès le début du *Seigneur Sha*. Ils restent similaires : intrépides tous deux, ils sont aussi les pitres de services, permettant aux oeuvres de conserver une certaine légèreté. Maniel, quant à lui soldat de métier, reste un personnage assez discret dans *La Quête d'Éwilan*. Il est pourtant utile à la réalisation de la quête, même s'il demeure effacé. Les trois personnages symbolisent la force brute, sans pour autant être dénués de sensibilité. En effet, dans la seconde trilogie, *Les Mondes d'Éwilan*, Maniel devient un homme-lige, c'est-à-dire qu'il se met totalement au service de la famille d'Éwilan. Pour la libérer de la captivité et de l'emprise d'Eléa Ril'Morienval, il décide de se sacrifier, devenant véritablement une arme humaine. Maniel n'est pas seulement un soldat, c'est aussi un homme, avec toute sa complexité, ses sentiments, sa sensibilité. C'est pour cela que nous pouvons déterminer que les archétypes usités dans nos oeuvres servent seulement à baliser celles-ci. Parce qu'il y a des personnages typiques, cela permet aux lecteurs de s'y retrouver plus facilement.

Salim et Coralie vont quant à eux de pair. Ils ne sont pas longtemps sérieux, permettant aux autres de relâcher leurs tensions. Ils n'en restent pas moins clairvoyants sur les sentiments de leurs compagnons. Salim est le personnage qui connaît le mieux Éwilan, il représente son alter ego, plongé dans l'aventure à sa suite, ce qui est marqué par l'amour qu'il lui porte. Quant à Coralie, présentée comme un stéréotype de la jeune adolescente voulant plaire à tout prix et superficielle, elle peut se révéler extrêmement courageuse et profonde lorsqu'elle le souhaite. De plus, elle permet un contraste saisissant avec sa sœur jumelle, Ambre.

Ambre et Ellana sont d'ailleurs à rapprocher. Bien qu'elles soient des femmes, elles

n'hésitent pas à se placer sur un pied d'égalité avec les hommes. Elles savent se battre, et le prouvent. Dans les deux trilogies, il y a un épisode de défi d'escalade. Ellana le remporte contre Chiam Vite, un Faël, race réputée pour être d'excellents grimpeurs. Il se lie alors à elle. Ambre remporte le défi contre Romaric, futur chevalier, prouvant ainsi sa valeur. Elles offrent ainsi un autre modèle de la femme : la guerrière. Siam se joint à cette catégorie, proposant à la lectrice une nouvelle facette de la féminité. D'ailleurs, à travers ces diverses femmes, de multiples facettes de la féminité sont proposées aux lecteurs. Coralie ressemble à une écervelée, tandis qu'Ambre est un garçon manqué. Par le biais de leurs aventures, toutes ces femmes vont apprendre à concilier les différentes facettes de la féminité. Ambre et Ellana acceptent leurs sentiments, Coralie se découvre forte et l'égale des hommes.

À l'opposé de ces figures féminines guerrières, il y a Artis et Gontrand. Ils sont discrets, intelligents, mais présentés comme peureux. Artis s'attire les foudres d'Ellana en fuyant un combat et en laissant Salim et Éwilan se battre à sa place ; Gontrand est peu désireux de se mesurer à Ambre et considère la force comme peu importante. Cependant, au fil des pages, les deux personnages découvrent leur courage. Ils représentent le courage enfoui, qui n'attend qu'une épreuve pour se révéler.

Enfin, le seul personnage inclassable est Edwin. Dans *La Quête d'Éwilan*, il est décrit comme un être à part, exceptionnel. Il joue aussi le rôle de guide, mais surtout de protecteur. Il a le rôle du père, de celui qui protège et qui reconforte. De plus, c'est un guerrier parfait.

Les adjuvants sont nécessaires pour l'accomplissement de l'histoire, tout comme les opposants. Nous nous concentrerons principalement sur l'Ombre et Eléa Ril'Morierval, étant donné que les autres opposants ne font que servir leurs desseins. Ils cherchent tous deux le pouvoir, la domination des peuples. L'Ombre est en réalité Charfalaq, le Grand Mage de la Guilde des Sorciers. Les deux opposants ont trahi

leur serment : l'un envers la Guilde des Sorciers, l'autre envers les Sentinelles et l'Empire. Cela montre leur désir irréprouvable de domination. Ils traquent les héros, à l'aide de leur magie. Ils sont à armes égales, seules leurs valeurs sont dissemblables. C'est donc l'opposition entre les héros et les opposants qui créent le récit et les quêtes. Parce qu'il y a opposition, il y a quête. En effet, pour retrouver une stabilité dans leur vie, pour retrouver leurs parents aussi, les héros doivent affronter les opposants. Les éléments perturbateurs sont causés par ces derniers : ce sont donc eux qui lancent l'action. Ils représentent la part d'obscurité en l'homme, puisqu'ils ne sont que haine envers les héros. L'Ombre ne désire Guillemot que pour ouvrir le Livre des Étoiles, tandis qu'Éléa Ril' Morienvil voue une haine irréprouvable à Éwilan et sa famille. Mais ils représentent surtout les épreuves nécessaires pour mûrir. En un sens, ils symbolisent l'adversité existante dans la vie quotidienne.

Les deux oeuvres proposent donc un schéma de personnage analogue. Il y a les adjuvants, essentiels pour mener à bien les quêtes. Ces rôles sont identiques, ce qui indique que ce genre littéraire joue sur les personnages types. Le héros ne peut rien faire seul, il a besoin d'être accompagné, et les adjuvants ont chacun un trait de caractère dominant, montrant la multiplicité de l'être. Le lien avec la culture populaire est plus évidente avec la fantasy, genre le plus proche de cette culture longtemps destiné à des initiés. De voir des personnages aussi fortement codifiés rappelle les jeux de rôles, qui proposent des personnages archétypaux, comme le magicien, le guerrier, voleur, prêtre etc. La littérature fantasy et les jeux de rôles se sont inspirés mutuellement. C'est pourquoi nous retrouvons cette succession de personnages types. Néanmoins, les auteurs intègrent une profondeur spécifique à leurs personnages, les rendant de ce fait uniques.

Le motif de la quête est central dans ces oeuvres, donnant un souffle épique, caractéristique de la fantasy. C'est donc à rapprocher du genre de l'épopée. Mais initia-

lement, dans les épopées antiques, ce sont les dieux qui représentent les adjuvants ou les opposants. Puis, cette dimension mythologique a été remplacée par la figure du Dieu christique dans les chansons de geste, puis les romans de chevalerie. Désormais, dans la fantasy, il n’y a plus cette dimension sacrée des adjuvants ou opposants, un décentrage s’est opéré sur la magie, qui obtient une importance privilégiée, mais non sacrée.

La fantasy s’inspire du genre épique. Le héros est souvent jeune, et il doit faire ses preuves. Perceval est novice lorsqu’il apparaît à la cour d’Arthur. Il ne connaît pas le métier de chevalier, il sait seulement se battre. Or il doit justement apprendre les valeurs morales propres aux chevaliers. De plus, ce qui tend à rapprocher la fantasy du genre épique est la réutilisation du motif questuel au sens géographique. Nos personnages voyagent, se déplacent au gré de leurs aventures pour se rapprocher de leur quête. La quête est donc un voyage.

## **1.2 Les épreuves qualifiantes : la pérégrination géographique**

Le récit d’apprentissage est ce qui permet au héros de se découvrir, d’appréhender différemment sa propre nature. La découverte s’effectue à deux niveaux, dans un premier temps, il s’agit de découvrir ce nouveau monde, puis de se découvrir soi-même à travers lui. Évidemment, la découverte du monde est ce qui est le plus visible. Dans nos deux trilogies, les personnages principaux découvrent, avec émerveillement ou effroi, le monde dans lequel ils évoluent. Guillemot part dans le Monde Incertain qui par son appellation, interroge. Le Trésor de la langue française informatisé apporte quelques réponses par la définition du terme « incertain » : « qui n’est pas connaissable avec précision ; qui n’est pas stable ; qui n’a pas de contours précis, nets ; non défini,

non affirmé. »De ce fait, nous pouvons rapprocher le Monde Incertain, de l'inconnu, donc en étendant l'image, il s'agit de parler de l'adolescence à travers la géographie. C'est en effet un endroit peuplé de monstres — les Gommons et les Orks — et qui n'a pas encore été totalement découvert. Donc tout peut survenir. C'est la même chose pour Éwilan : elle découvre un autre monde, où tout y est possible. Ces mondes sont une image pour décrire la découverte de soi qui est faite. Les personnages principaux de ces aventures sont des adolescents. En découvrant le monde dans lequel ils arrivent, ils se découvrent aussi. Le monde fictif apparaît comme un double des personnages : une image qui sert à montrer leur propre découverte. Un effet de miroir est proposé entre le monde et les personnages. Effectivement, les héros s'approprient davantage, se comprennent mieux en voyageant dans ces mondes.

Cela commence donc par un passage dans l'autre monde. Dans le *Livre des Étoiles*, le lecteur est directement plongé dans un autre monde : le Pays d'Ys. Guillemot, le héros, connaît ce pays, mais il faut le faire découvrir aux lecteurs, bien qu'il soit par bien des aspects, proche du nôtre. Le premier voyage vers le Monde Incertain a pour but de sauver Agathe, il s'agit de la quête de départ, à laquelle vient s'ajouter une sous-quête qui a pour but de réunir les adolescents entre eux. En effet, Guillemot a mal effectué le sortilège de départ, entraînant un éparpillement des personnages, ce qui entraîne une trajectoire différente dans le Monde Incertain, et de ce fait, une découverte différente.

Dans un premier temps, nous nous concentrerons uniquement sur Guillemot, puisqu'il est après tout le protagoniste. Cela commence par l'évasion de Gifdu, qui est un monastère, austère, ancien, et surtout situé sur un promontoire rocheux, de façon à être imprenable. Cela montre l'aspect défensif de l'édifice. Il s'agit donc d'une épreuve physique, puisqu'il s'échappe par la fenêtre de sa chambre, donnant sur la falaise. Or le jeune homme est loin d'être un athlète : la désescalade est très compliquée pour lui,

surtout qu'il emporte des sacs avec lui.

« Il commit cependant l'erreur de regarder en bas, et dut s'arrêter un long moment, pris de vertige. Les yeux fermés, il reprit courage et maîtrisa le tremblement de ses muscles. Puis il reprit son interminable descente. »<sup>10</sup>

La seconde épreuve est sur la colline des Portes des Deux Mondes. L'une permet d'aller dans le Monde Certain, l'autre dans le Monde Incertain. Elles matérialisent donc le passage, et conséquemment, elles sont étroitement surveillées par les chevaliers – qui assurent le rôle de l'armée et de la police comme nous la connaissons. Ces portes relèvent une véritable importance, ce qui est transmis par la description de celles-ci.

« Les Portes des Deux Mondes ressemblaient vraiment à des portes ! Très hautes et larges, en bois de chêne sur lequel étaient gravées des centaines de Graphèmes [...] En effet, d'un côté comme de l'autre, il n'y avait rien. Les Portes étaient plantées là, toutes seules, sur une colline pelée au pied de laquelle se dressait un campement de la Confrérie des Chevaliers du Vent. »<sup>11</sup>

Ce qui prime ici, c'est surtout le symbole des portes plutôt que leur présence. L'importance du symbole est marquée par le fait qu'elles soient « seules », qu'il n'y ait rien derrière chaque porte. Elles sont là, tout simplement. La végétation semble même s'effacer pour les mettre davantage en valeur. Leur existence et leurs pouvoirs ne sont pas remis en cause, pourtant cela interroge. D'où viennent-elles ? Pourquoi avoir de telles portes ? Ne serait-il pas plus simple de ne pas avoir de passage vers le Monde Incertain, et de ce fait, bloquer – au moins de manière symbolique – l'entrée des monstres dans leur territoire ? Aucune réponse n'est apportée, ces portes sont juste là. Elles existent, et personne ne remet en cause leur réalité et surtout leur prépondérance.

---

10. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.124.

11. L'HOMME, op. cit., p.129.

Les réponses surviennent bien plus tard, et de manière indirecte. En effet, ces portes ne sont pas obligatoires pour passer d'un monde à l'autre. Les peuples étaient autrefois nomades pour la plupart, comme le peuple du Désert qui voyageait donc d'Ys au Monde Incertain ainsi que, chose surprenante, dans le Monde Certain. De plus, dans l'oeuvre, insistance est faite sur l'importance de ces portes au début, puisqu'elles apparaissent essentielles pour traverser dans l'un des deux autres mondes. Or, chaque adolescent va arriver dans un endroit différent, sans la présence d'une porte, mis à part Coralie. De même, nous apprenons, à travers Guillemot, et ses aventures que d'autres portes existent, qu'elles ne sont pas les seules. Donc qu'il existe d'autres passages, et pas seulement ceux qui sont déclarés officiellement. Le Seigneur Sha possède la sienne pour aller du Monde Incertain au Monde certain. Il y a aussi la porte où arrive Coralie. Cela tend à démontrer l'importance symbolique de la porte. Elle ouvre une voie, qui, ici, ne peut être activée que grâce à la magie.

Bottero n'utilise pas de porte. Éwilan passe d'un *Monde à l'autre* par magie, tout comme Guillemot et ses amis. Mais il n'y a pas de porte. Les points de suspension indiquent de manière graphique et visuelle son passage dans l'autre monde. Il y a une correspondance qui s'effectue entre la retranscription à l'écrit et l'action décrite : les points de suspension signalent le moment où le voyage se fait. Cela se fait lors de l'incipit, mais aussi lors de son second passage avec Salim, qui s'effectue dans l'urgence.

« Les araignées choisirent cet instant pour attaquer. Dans un accord parfait, elles se précipitèrent sur les deux amis qui hurlèrent à l'unisson.

Salim ferma les yeux...

8

— C'est bon. Tu peux ouvrir les yeux!

Salim obéit à la voix de Camille. le jardin avait cédé la place à une forêt d'arbres

immenses et d'épais taillis... et il n'y avait plus trace de la moindre araignée. »<sup>12</sup>

Deux choses symbolisent le passage d'un lieu vers l'autre. Tout d'abord, nous l'avons déjà dit, les points de suspension symbolisent ce passage. Ensuite, ce qui marque le changement, c'est un nouveau chapitre, indiqué par le chiffre 8. Il n'y a donc pas de porte, pas d'objet symbolisant ce passage. En revanche, la traversée se fait dans l'urgence, Éwilan et Salim n'ont pas le temps de se préparer, il faut le faire. Au début de l'oeuvre, il ne s'agit pas de choisir de changer de lieu, elle ne peut que subir. Guillemot choisit de voyager, pas Éwilan. En somme, c'est comme si on choisissait pour elle, l'obligeant à passer à l'âge adulte. Au sujet de la porte, bien qu'elle ne soit pas montrée dans *La Quête d'Éwilan*, le dictionnaire des symboles indique ceci :

« La porte symbolise le lieu de passage entre deux états, entre deux mondes, entre le connu et l'inconnu, la lumière et les ténèbres, le trésor et le dénuement. La porte ouvre sur le mystère. Mais elle a une valeur dynamique, psychologique ; car non seulement elle indique un passage, mais elle invite à le franchir. C'est l'invitation au voyage vers un au-delà... »<sup>13</sup>

En effet, la porte représente à la fois le passage vers un autre monde, le Monde Incertain ou Gwendalavir, donc vers l'inconnu. La porte, c'est le symbole du changement. Les deux protagonistes – Guillemot et Éwilan – changent, passant de l'enfance vers l'âge adulte. Les personnages sont âgés seulement de 13 ans, il s'agit donc d'un rite initiatique qui va se vivre. C'est un récit d'apprentissage qui est proposé au lecteur.

En outre, si l'on se réfère au monomythe de Campbell, les portes ici représentent à la fois l'invitation à l'aventure, et à la fois le passage du premier seuil. Invitation à l'aventure parce que toute porte est invitation à la découverte de l'inconnu. Et l'in-

---

12. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.50-51.

13. Jean CHEVALIER. *Dictionnaire des symboles*. Paris : R. Laffont, Jupiter, 2012, p.901.

connu attire invariablement. Ensuite, passage du premier seuil, parce qu'il s'agit d'une porte, symbole par excellence du passage. Guillemot et ses amis traversent vers la découverte, l'initiation. Mais pour qu'elle commence véritablement, il faut passer le premier seuil, qui est une étape, une épreuve à part entière. Ici, il s'agit de passer outre les chevaliers, de dire la bonne formule magique et enfin de traverser vraiment. Donc cela se fait en trois étapes : signe d'une progression dans l'épreuve mais aussi vers la maturité, induite par les épreuves. Le chiffre trois symbolise la complétude. Donc, par les épreuves, les personnages mûrissent, symbolisé par la totalité du chiffre trois.

Mais, *Le Livre des Étoiles* divise ses personnages dans le Monde Incertain. Chacun arrive par un passage différent, donc chaque personnage suit dans un premier temps un chemin différent. La multiplicité des portes n'indiquerait-elles pas les différentes voies pour devenir adulte ? Ce serait un moyen d'indiquer aux lecteurs qu'il n'y a pas qu'une seule manière de devenir adulte, puisque chaque personnage, très différents dans leur caractère, empruntent divers chemins. En effet, dans *Le Livre des Étoiles*, chaque personnage arrive dans un lieu différent, ce qui tend à démontrer qu'il y a différents parcours de vie. Pour Éwilan, il n'y a qu'un seul chemin, où tous les personnages voyagent ensemble, du moins en Gwendalavir. Lorsqu'elle retourne en France, il n'y a que Salim ou Bjorn dans *L'Île du Destin*. Le seul personnage à toujours la suivre, c'est Salim. Mais, là où nous pouvons dire que chaque personnage suit son chemin, c'est que même lorsqu'ils sont tous réunis, le lecteur apprend le parcours de vie de chacun, qui diffère obligatoirement. De fait, ils sont réunis parce qu'ils visent un même but. Ellana, pourtant très indépendante, voudra s'en aller et quitter le groupe avec Salim à la fin des *Frontières de Glaces*. Cela indique donc que le fait de voyager de concert ne nie pas l'individualité, ou même que chaque personnage n'acquiert pas un apprentissage individuel. Au contraire, au sein d'un même groupe,

les différences sont respectées, et il convient pour chaque personnage d'accepter les différences. Chaque personne a sa propre vie, ses propres rêves et envies. Ce qui est intéressant, c'est de voir qu'à travers deux trilogies d'auteurs différents, nous pouvons retrouver les mêmes images et les mêmes motifs. Nous allons donc les traiter en parallèle, pour discerner ce qui est discordant de ce qui ne l'est pas.

Tout d'abord, nous allons nous intéresser à l'image du désert, qui est récurrent dans les deux oeuvres. Il semble pertinent de partir de la définition de désert pour traiter ce motif. Le Trésor de la langue française informatisé nous indique :

1. Désert en tant que lieu désolé, à la nature hostile ;
2. Désert en tant que lieu de refuge ;
3. Désert en tant que lieu de l'aventure, de l'épanouissement ; Désert en tant que lieu de l'épreuve

Selon la première définition, nous avons bien dans nos deux oeuvres deux types de désert : un désert froid de type toundra, et un désert chaud. La description du plateau d'Astariul est d'ailleurs l'exemple parlant de la toundra. Finalement, ce désert apparaît comme anxiogène par son manque de vie. Les seuls êtres vivants sont des monstres – telle que la goule.

« Salim considéra le paysage morne et sauvage qui les entourait : des collines, des affleurements de pierrailles, des herbes hautes couchées par le vent, quelques maigres buissons de genêts aux fleurs fanées et de rares arbres rabougris à l'aspect torturé. »<sup>14</sup>

La description de ce paysage est apocalyptique. C'est un endroit désolé, abandonné de l'homme. Tout est négatif, et cela se ressent d'autant plus avec l'accumulation des termes négatifs, tels que « morne », « sauvage », « pierrailles », qui par le suffixe -aille

---

14. Pierre BOTTERO. *La Quête d'Éwilan*. T. 2 : *Les Frontières de glace*. Paris, France : Rageot-Editeur, 2003, p.246.

est péjoratif, enfin « rabougris » et « torturé » fini de donner une impression d'effroi face à ce paysage.

De même, Guillemot traverse un désert « vert », avec les Collines mouvantes. Longues étendues herbeuses, elles se rapprochent du désert de par son aspect dépeuplé, désolé, délaissé. Il ne s'agit plus d'une toundra comme les Plateaux d'Astariul, mais le lieu est inhospitalier compte tenu son absence de vie. Les déserts chauds sont ceux qui correspondent le plus à la description et à la représentation commune d'un désert. En effet, rien n'y pousse, rien n'y vit. Le lieu est hostile à toute vie humaine. Dans une certaine mesure, il apparaît comme une promesse de mort. Il est souvent personnifié, et envisagé comme extrêmement dangereux. Guillemot doit le traverser lors de sa fuite de Ferghânâ, avec Kyle. Les deux garçons s'enfoncent dans le Désert Vorace, pour échapper à l'esclavage ou une mort certaine. Le désert apparaît ici comme salvateur dans leur fuite, mais il est tout de même mortifère, le motif restant le même. Il reste un lieu de mort, de désolation. Les deux adolescents que sont Kyle et Guillemot doivent donc traverser, franchir un lieu de mort.

« Le sable se mit alors à bruire et à frémir autour d'eux. Sous la large pierre, ils sentirent le désert se creuser. Puis tout redevint stable. [...]

— Le Désert Vorace est vivant, expliqua Kyle à un Guillemot abasourdi. Le jour, il avale tout ce qui n'est pas en pierre : êtres vivants, métal, bois ! Mais la nuit, il dort : on peut le traverser sans crainte... »<sup>15</sup>

Ici, le désert est vivant. Il a, semble-t-il, une volonté propre, qui est de « dévorer ». La seule chose qui peut survivre dans ce désert est la pierre, ce qui semble logique étant donné qu'il s'agit de la même matière. Le soleil est ce qui déclenche l'acte de manger, donc la chaleur en quelque sorte. Parce qu'il fait chaud, le sable se met alors en mouvement, comme si l'astre solaire diffusait la vie dans le sable aussi. L'image de

---

15. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.198.

mort du désert mortifère est ici poussée à son extrême avec le désert chaud.

Bottero aussi présente des déserts chauds absolument mortifères. Dans le cycle d'Éwilan, nous en rencontrons un. Le premier est situé aux confins du monde connu de Gwendalavir, lors de la découverte d'autres terres. Après une traversée en bateau, Éwilan et ses amis arrivent dans un désert. Des êtres rachitiques mais néanmoins extrêmement dangereux y vivent. La traversée de ce désert, obligatoire, est périlleuse et exténuante. L'autre désert est dans le cycle d'Ellana, lorsque celle-ci peut enfin solliciter sa greffe. Elle doit se rendre au Rentai, montagne magique qui offre – ou non – aux marchombres des améliorations corporelles liés à leur art. Ellana recevra ses griffes. Salim, dans *Le Pacte des Marchombres*, se rendra aussi au Rentai. Ce désert présage aussi la mort : il y fait terriblement chaud, et de ce fait, il faut de l'eau en quantité pour le traverser. Mais, les seuls monstres qui y vivent ne peuvent être tués que grâce à l'eau. Il faut donc user d'une grande détermination pour le traverser. Nous nous demandons pourquoi ce motif du désert, et surtout, ce qui est frappant, c'est de voir à quel point il est prolix. L'Homme comme Bottero l'utilisent. De ce fait, qu'apporte-t-il au récit? Il est sans conteste un lieu d'épreuve. Le désert type toundra est ce qui arrive en premier dans nos deux trilogies. Mais, pour Guillemot, il s'agit simplement d'un lieu de solitude, qui permet de s'interroger longuement sur l'échec de son sortilège, et de réfléchir sans paniquer pour retrouver tous les autres. Au fond, l'épreuve est minime, ou du moins apparaît comme minime. En revanche, pour Éwilan, il s'agit d'une véritable épreuve. Les Plateaux d'Astariul abritent des goules.

#### « Goules »

Créatures humanoïdes malveillantes et quasi invulnérables, vivant sur les plateaux d'Astariul. Les goules sont rares, mais elles alimentent bon nombre de lé-

gendes sombres de Gwendalavir. »<sup>16</sup>

Il s'agit donc de monstres qui aspirent littéralement la vie. Bien qu'ils se soient tous protégés de la goule, personne ne sait comment vaincre une telle créature. Ils essaient alors de conserver le feu allumé, mais par étourderie, Bjorn s'endort. Éwilan manque de mourir, tuée par la goule mais elle est sauvée par la Dame. Elle accomplit alors un voyage intérieur aussi avant d'accomplir sa tâche. Il s'agit du chapitre 7 dans *Les Frontières de glace*. Passage court, certes, mais entièrement à la première personne et au présent. Il s'agit de la voix d'Éwilan. Ce chapitre montre l'intériorité de la jeune femme. Il y a une sorte d'opposition entre plusieurs choses. Au début, elle ressent du froid, ce qui semble logique, étant donné que la goule vide ses proies de leur vie et donc de leur chaleur. Mais ensuite, elle décrit ce qu'elle ressent, et qui apparaît comme contradictoire.

« Je flotte, en apesanteur dans un océan d'étoiles. Je suis infinie et je suis minuscule, je ne suis rien et je suis tout. Suis-je encore Éwilan ?  
Aucun point de repère, pas de limites, pas d'horizon. »<sup>17</sup>

Description du passage de la vie à la mort. « Je n'ai aucune sensation » évoque la mort, qui par essence, est l'absence de sensation. Or, elle pense encore, mais de manière totalement libérée.

« Je ne suis plus que moi. Libérée des autres, libérée du monde, libérée de tout, je deviens pensée et les étoiles me tendent les bras...  
Soudain, elle est là. Immense, puissante, sage. »

Éwilan n'est plus que pensée, dissoute dans l'immensité de l'univers, jusqu'à ce que la Dame vienne à elle. Décrite comme « immense, puissante, sage », elle est la sagesse, le pouvoir, une sorte de divinité pour les alaviriens. Mais, à la page suivante,

---

16. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, Dans le glossaire.

17. BOTTERO, op. cit., p.253.

la Dame rappelle à Éwilan qu'elle doit « retourne[r] tenir [s]a promesse ». Effectivement, c'est la seconde fois qu'elles se voient, la première étant lors du voyage sur le lac Chen. Éwilan rencontre un soir la Dame, qui communique avec elle. Jusqu'à la fin des *Frontières de Glaces*, le suspense quant à la mission de la Dame est préservé. Il faut qu'Éwilan libère le Dragon, considéré comme le chevalier de la Dame. Ces deux êtres légendaires forment un couple, un tout, bien qu'ils soient l'opposé l'un de l'autre. Parce qu'Éwilan représente la dessinatrice parfaite, ils vont l'aider successivement. Éwilan, à cause de la goule, s'est approchée du territoire de la Dame, puisque celle-ci peut voyager sur l'eau ou dans l'espace. Elle symbolise l'infini. De ce fait, ne pouvons-nous pas dire que le personnage a approché l'infini ? Elle acquiert par cette expérience une reconnaissance de la part d'un être magique, mythique, sacré. La baleine est le symbole de l'infini, de la réunion des contraires avec le ciel et la terre. Être sauvé par la baleine, c'est donc être capable de transcender les contraires et de les comprendre. Bottero fait du dragon le double de la baleine, réunissant deux opposés symbolique fort : le feu et l'eau. Il est possible de voir dans la mort d'Éwilan un passage important : elle doit apprendre à voir au-delà des apparences. De plus, nous pouvons rapprocher ce passage de celui de Jonas, Éwilan entre dans le ventre de la baleine à ce moment-là. Il s'agit donc d'une mort initiatique. Comme le montre Chevalier et Gheerbrant, « La sortie de Jonas, c'est la résurrection, la *nouvelle naissance* ». Il s'agit donc de passer une étape, un seuil, marqué par cette mort symbolique. De plus, la baleine est « un symbole de support du monde, un cosmophore ». Tout comme la tortue. Cet épisode est à mettre en parallèle avec celui de Guillemot, qui pour se protéger de l'Ombre, entre dans une sorte de transe, protégé par l'oeuf cosmique. Il est alors attaqué par la tortue-monde, qui ne représente plus un lieu sécurisant, un symbole rassurant. Cette dernière porte en elle toute la douleur, la souffrance du monde.

« Il regarda la tortue. Et il comprit. Il comprit que l'animal était aussi vieux

que ce monde parce qu'il ÉTAIT ce monde ! Ou pour le moins son âme. Et qu'il en portait toutes les atrocités, toutes les douleurs. Et c'était cela qu'elle comptait faire : lui transmettre une partie de ses souffrances. Sa raison ne pourrait jamais le supporter. Il sombrerait instantanément dans la folie... »<sup>18</sup>

Guillemot en vient à bout, grâce à l'intervention indépendante des Graphèmes. L'un chasse « la peur de la mort et ouvre aux ultimes ressources intérieures »<sup>19</sup> tandis que l'autre permet au sorcier de rentrer en transe. Et c'est ce qui va le sauver, parce qu'il n'a plus peur de la mort, et qu'il accepte que son âme soit détachée pour un temps de son corps, qu'il peut échapper à la souffrance du monde. La tortue monde est associée par Chevalier et Gheerbrant à la baleine, toutes deux cosmophores. Il s'agit d'animaux capable de supporter le poids du monde. N'est-ce pas une manière de montrer le poids de la quête de ces adolescents ? Ils doivent sauver le monde, tout comme la tortue ou la baleine le portent.

Un autre désert, seulement symbolisé, est le voyage sur l'eau. Les personnages sont isolés du monde, et en ce sens seulement, nous pouvons considérer qu'il s'agit d'un désert. Romaric et Coralie arrivent tous deux proches de la Mer des Brûleuses, qui tire son nom de méduses brûlantes. Ils sont les premiers à se retrouver. Romaric arrive sur une plage abritant des Gommons. Il se cache donc, jusqu'à l'arrivée d'un possible bateau. Coralie quant à elle arrive sur un radeau. Elle est la première à faire connaissance avec un autre peuple. De plus, c'est elle qui sauve Romaric. Dans cet épisode, tous deux mûrissent énormément, et le symbole de l'eau est très présent. Coralie est une jeune fille bien plus intéressée par la superficialité que par les sentiments, du moins en apparence. Romaric quant à lui pense que la force peut tout vaincre. Cet épisode leur fait prendre conscience de la valeur des choses, et de la relativité des points

---

18. Érik L'HOMME. *Le Livre des Étoiles*. T. 3 : *Le Visage de l'Ombre*. Paris : Gallimard jeunesse, 2003, p.133.

19. Ibid.

de vue. En effet, Coralie arrive sur un radeau rempli d'objets précieux. Lorsqu'elle rencontre Matsi, qui vit sur ce radeau, elle pense tout naturellement que son père est le chef de la tribu. Or, c'est tout l'inverse. Il est le personnage le moins important. Le chef de la tribu est celui qui conduit son peuple près des bancs de poissons, et dirige donc la file de radeau. Il apparaît donc que la richesse matérielle est loin d'être le plus important, ou signe de valeur personnelle. Romaric quant à lui veut devenir chevalier, mais il est secouru tout au long du tome. D'abord, c'est Coralie qui le sauve des méduses et des Gommons, puisqu'elle plonge dans l'eau pour l'aider. Ensuite, lorsqu'ils seront capturés par des brigands, c'est grâce à Gontrand qu'ils s'en sortiront. Il doit donc remettre en question sa vision du chevalier n'ayant besoin de personne. Autre fait remarquable, Coralie et Romaric plongent dans l'eau après avoir pris conscience des erreurs qu'ils faisaient, c'est-à-dire qu'il prend conscience qu'il peut être aidé, et elle prend conscience de sa propre force. L'eau signifie généralement trois choses : la source de la vie, un moyen de purification et un centre de régénérescence<sup>20</sup>. Dans une certaine mesure, nous pouvons estimer que Coralie et Romaric se régénèrent. Cette épisode transfigure une renaissance. Surtout pour Coralie qui s'immerge d'elle-même dans l'eau. Elle plonge pour sauver Romaric qui fuit les Gommons sur la plage par la mer, mais qui ne voit pas les méduses qui arrivent sur lui. Du radeau, Coralie est en mesure de le voir. De plus, Matsi, la jeune fille du Peuple de la Mer lui a expliqué comment éviter les méduses : il suffit de plonger sous le banc.

« Elle ferma les yeux et s'imagina plongée dans un gigantesque pot de gelée de groseille. Elle frémit de dégoût. Rien à faire : elle ne pourrait pas...

Romaric poussa un cri étranglé ; qui atteignit Coralie comme une décharge électrique et balaya toutes ses hésitations. »<sup>21</sup>

---

20. CHEVALIER, *Dictionnaire des symboles*, Quelques soient les récits, ils en reviennent forcément selon eux à ces significations.

21. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.179.

Or, non seulement Coralie sauve Romaric, mais elle fait preuve de courage, puisque sa plus grande peur est justement les méduses. En passant outre sa propre peur, la jeune femme grandit, renaît différente. Elle apparaît ensuite plus mûre, moins superficielle et plus forte. Romaric justement devient admiratif de la jeune femme par la suite. De plus, c'est en comprenant que la véritable richesse est celle du cœur qu'elle pourra sauver Romaric. Elle prend conscience alors de sa propre bravoure, de sa propre valeur. En outre, nous pouvons voir un écart se creuser entre l'image médiévale, et la modernité : c'est la jeune femme qui sauve le preux chevalier. De ce fait, il y a mise en valeur de la femme. Elle n'est plus seulement présente pour mettre en valeur l'homme, la femme acquiert une véritable place. Elle gagne en stature, obtient un rôle en elle-même. Enfin, le miroir de Coralie est Ambre, et à juste titre. D'abord, parce qu'Ambre est la jumelle de Coralie. Ensuite, parce que là où Coralie est coquette, Ambre tient à avoir l'apparence d'un garçon et à se comporter comme tel. L'une est extrêmement féminine, l'autre en est l'exacte opposé. Ce que les deux jeunes filles vont devoir apprendre à travers leurs aventures, c'est à concilier leur part féminine avec leur part masculine. Tout comme Romaric doit apprendre à montrer et accepter ses faiblesses. Il s'agit de concilier les deux sexes, de réunir les opposés en un seul être. En quelque sorte, c'est ce que montre un personnage comme Qadehar, qui sait avouer quand il a besoin d'aide, quand il souffre, ainsi que Kushumaï.

Voyage sur l'eau aussi, et ce à deux reprises, pour Éwilan. Pour remonter jusqu'à Al-Poll, ils décident d'embarquer sur le lac Chen. Une autre utilisation du dessin est découverte : les Navigateurs dessinent donc pour diriger et faire avancer les bateaux. De ce fait, Éwilan découvre d'autres utilisations de son don, des capacités qu'il offre. C'est sur le lac qu'Éwilan rencontre la Dame pour la première fois, mais elle ne s'en souviendra pas : elle la charge d'une mission, tout comme Kushumaï charge Ambre d'une mission. Éwilan et Maître Duom sont à ce moment-là en train de s'interroger

longuement sur l'identité du gardien des Figés d'Al-Poll. Car après tout, grâce aux informations d'Eléa, ils n'ont qu'une indication spatiale des Figés. Duom a lu justement qu'ils étaient gardé par un mystérieux gardien :

« — Pour l'affronter avec des chances raisonnables de succès. Des histoires, des légendes font référence à lui. Il faut que je me les procure et que je les étudie. Seule la bibliothèque du palais m'offre cette possibilité. »<sup>22</sup>

Ce qui apparait, c'est que Maître Duom se sent obligé de chercher vraiment tout ce qu'il peut trouver sur le sujet, tout comme le ferait un scientifique ou un chercheur. Le dragon est une figure essentielle, et extrêmement importante dans l'oeuvre. Lorsque la Dame confie à Éwilan sa mission, il s'agit de libérer son chevalier, donc son double. La jeune fille le comprendra lorsqu'elle sera face au gardien. Le second voyage en bateau se fait pour aller libérer ses parents. Effectivement, Élicia et Altan sont enfermés sur l'Île du Destin – nom évocateur. Nous savons qu'ils ont choisi d'être ici, et qu'ils ont été les seuls dessinateurs à s'élever contre Eléa Ril' Morienval. D'où leur enfermement à part. De plus, pour y aller, Éwilan et ses amis doivent affronter les Alines, peuple humain ayant pour moyen d'existence la piraterie. Mais il n'y a pas de vraie plongée ou contact avec l'eau. L'élément est seulement suggéré par la Dame. Les véritables plongées sont effectuées dans *L'Oeil d'Otolep* pour Éwilan, et dans *L'Envol* du cycle d'Ellana. Les deux endroits sont extrêmement symboliques dans les deux oeuvres. Pour Éwilan, il s'agit de l'Oeil d'Otolep, considéré comme l'oeil de l'Imagination, une entrée donc dans cet univers. Pour elle, évidemment que l'Oeil signifie beaucoup. De plus, comme nous l'apprenons par Edwin, peu de personnes peuvent véritablement l'approcher, et encore moins s'y baigner, pouvant se sentir mal en s'approchant. Éwilan y plongera totalement, et y restera toute une nuit. Le motif de la purification est évidemment repris, puisqu'Éwilan se débarrasse ainsi d'un parasite

---

22. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.194.

qu'elle avait dans le corps, et qu'elle s'immunise contre son adversaire, le démon Ah-mour. Elle renaît à elle-même dans cet épisode, après avoir été torturée dans le précédent. Parallèlement, Ellana va solliciter sa greffe auprès du Rentai. Comme nous l'avons vu précédemment, il s'agit d'une montagne magique au milieu d'un désert aride. Pourtant, en son sein se trouve une source d'eau. Ellana y plongera pendant trois jours pour obtenir sa greffe. Elle en sortira purifiée, régénérée et totalement nouvelle : la greffe est pour un marchombre une continuation de son être et de son harmonie. C'est un honneur que d'être greffé, puisque la montagne reconnaît alors sa légitimité.

Le motif de l'eau est très utilisé pour montrer justement la purification des personnages, ainsi que leur renaissance, et donc leur apprentissage. De même, l'escalade ou la désescalade est une épreuve obligatoire que certains personnages affrontent.

Gontrand arrive quant à lui en haut d'une tour, qu'il réussit à identifier comme étant celle de Djaghataël. Le lecteur sait que Gontrand a le vertige. Or, pour s'échapper sans être vu, il va devoir effectuer une désescalade. Il y parvient néanmoins, et s'enfuit. Cet épisode de descente fait écho aux précédents dans le *Qadehar le Sorcier*. En effet, Ambre et Romaric se sont défiés pour une escalade et désescalade d'une falaise. C'est grâce à son agilité qu'Ambre gagne contre le jeune homme. De même, Guillemot, pour s'échapper de Gifdu, doit faire une désescalade. Il semble alors que chaque personnage affronte l'épreuve de l'escalade ou de la désescalade.

Ellana aussi effectue une escalade et une désescalade. Effectivement, lorsqu'elle se rend compte qu'ils sont épiés par des Faëls du haut de la falaise dans *Les Frontières de Glace*, elle décide d'aller leur parler et leur manifester son énervement. Or, ce qu'elle n'avait pas prévu, c'est que Salim se lancerait à sa suite. Pour le sauver, elle dévoile donc sa greffe, c'est-à-dire ses griffes. Elle le prend alors en apprentissage, et il n'a d'autres choix que de se soumettre à elle. Ils continueront donc de concert la montée

de la falaise. C'est alors qu'elle lance un défi à Chiam Vite, prince Faël. Ils sont décrits très brièvement dans le glossaire comme suit :

« Les Faëls, alliés de l'Empire, vivent à l'ouest de la forêt de Baraïl. Ils forment une race éprise de liberté et d'individualisme. De petite taille, réputés pour leur souplesse et leur rapidité, ils sont de farouches combattants, ennemis héréditaires des Raïs. »<sup>23</sup>

Il n'est pas précisé leur réputation pour l'escalade. En se mesurant à eux, alors qu'ils sont considérés comme les meilleurs, Ellana prouve sa valeur et se hisse à leur rang. Elle bat le Faël, et parce qu'il a perdu, Chiam Vite décide de se mettre sous ses ordres pour un certain temps, reconnaissant ainsi sa supériorité. Salim quant à lui a trouvé sa voie et quelqu'un pour le guider, ce qui montre qu'il s'élève véritablement, qu'il effectue un apprentissage. Mais qu'apportent vraiment ces épisodes d'escalade pour ceux qui l'effectuent ? Guillemot comme Gontrand démontrent ainsi leur détermination, tout comme Salim. Ils prouvent qu'ils sont capables de faire de grandes choses, de s'élever au-dessus de leur peur. Gontrand notamment est celui qui a le vertige. En descendant de cette tour, il affronte sa peur, il lui fait face, et surtout, il la surmonte. De ce fait, il s'améliore. Guillemot et Salim prouvent leur détermination : ils veulent réussir, qu'importe les épreuves qu'ils auront à affronter. Ambre quant à elle s'élève au-dessus de Romaric, prouvant qu'elle est meilleure que lui là où pourtant il devrait être supérieur. De même pour Ellana. Elles prouvent qu'elles peuvent être égales aux hommes, voire leur être supérieures. Surtout que dans chaque épisode, l'escalade ou la désescalade s'effectue sans matériel, sans filet. Ce sont donc des épisodes extrêmement dangereux.

Dans *Le Livre des Étoiles*, Guillemot demeure sans conteste le personnage principal, et en même temps, de nombreuses choses sont déléguées aux autres person-

---

23. BOTTERO, op. cit.

nages : tout n'est pas concentré uniquement sur Guillemot. Des problèmes différents sont abordés à travers les autres protagonistes, qu'on retrouve tous chez Guillemot. Ils apprennent tous que la bravoure n'est pas seulement physique, mais à des moments et par des moyens différents. Il y a donc une multiplicité du motif de la quête et de l'apprentissage qui est effectué. Cependant, dans *Le Seigneur Sha* et *Le Visage de l'Ombre*, cela commence à différer sensiblement : Guillemot est seul face à lui-même à de nombreuses reprises et totalement seul dans *Le Visage de l'Ombre*. De plus, nous pouvons considérer que ces deux tomes sont davantage liés. Déjà, parce que la découpe en deux livres ne sépare pas l'histoire puisque la fin du tome 2 est assez brutale. Ensuite, parce que les deux tomes se concentrent exclusivement sur un seul but : vaincre l'Ombre. Par conséquent, Guillemot est davantage livré à lui-même, il est souvent seul, ce qui le conduit à affronter seul le Seigneur Sha et l'Ombre elle-même. Le retour forcé à Gifdu, pour sa protection, est vécu comme précédemment, c'est-à-dire comme un enfermement. Cependant, le terrain a déjà été préparé par son précédent séjour. Il connaît de ce fait tous les sorciers, ainsi que les mécanismes de l'endroit. Par ailleurs, un nouveau-venu l'attend : Bertram, jeune sorcier farceur et plutôt insouciant. Ce personnage permet d'alléger le récit, de le rendre plus insouciant et simultanément de donner une autre tension narrative. C'est parce qu'il ne connaît pas vraiment les règles du Pays d'Ys qu'il commet de nombreux impairs. Il n'est pas très doué pour la magie, malgré ce qu'il veut faire croire, mais il est doté d'un grand cœur et de beaucoup de courage. Guillemot paraît toutefois plus mature que Bertram, ce qui tend à le mettre en valeur face à son compagnon. En outre, Qadehar disparaît presque dans *Le Seigneur Sha*, partit en mission pour tuer l'Ombre. Il fuit ensuite, laissant Guillemot seul, ce qui le conduit nécessairement à affronter seul l'Ombre. Pendant son second voyage pour le Monde Incertain, Guillemot devient le captif de l'Ombre. La quête change alors de nature, elle n'est plus mouvante, mo-

bile mais au contraire statique. À nouveau, nous retrouvons le motif du désert, mais cette fois-ci comme isolement. Guillemot rentre en lui-même, il explore ses propres capacités et limites. L'Ombre est un ennemi externe mais aussi interne. Cela permet à Guillemot d'apprendre sa propre résistance, sa propre réaction face à la méchanceté, à la noirceur. Le second voyage permet vraiment au personnage de se découvrir. Le lecteur ne découvre plus le monde avec Guillemot, c'est un voyage intérieur qui commence.

Au contraire, les autres personnages voyagent vraiment. Qadehar est avec Urien et Valentin pour tenter de prouver son innocence, et de ce fait voyage dans le Monde Incertain. Ambre, Coralie, Romaric, Gontrand et Bertram donnent l'alerte de la disparition de Guillemot, et rejoignent les adultes pour le libérer et combattre dans le Monde Incertain. Pour sauver leur ami, mais aussi l'humanité en quelque sorte, ils vont faire appel aux peuples rencontrés dans *Qadehar le Sorcier*. Le lien entre les différents tomes apparaît donc enfin.

Il est alors démontré que la pérégrination géographique conduit à une plus grande connaissance de soi. Le voyage est tant extérieur qu'intérieur. Le voyage intérieur que vit Guillemot dans *Le Visage de l'Ombre* est renforcé par l'inaction de ce dernier face à l'action permanente des autres. Cela crée un effet de miroir, car que le voyage soit spatial ou non, il demeure une composante essentielle de la découverte de soi. Éwilan quant à elle ne voyage jamais seule, contrairement à Guillemot. Le groupe reste soudé. Les seuls épisodes où le groupe est réduit, c'est lorsqu'elle repart en France avec Salim. Néanmoins, ce n'est pas parce que le groupe reste soudé qu'elle n'affronte pas certaines épreuves seules. Éwilan et Salim découvrent Gwendalavir petit à petit, à travers les voyages entre les villes. Ils arrivent rapidement à s'intégrer, Éwilan comprend les concepts – comme les noms de famille – et Salim a une grande capacité d'adaptation. Il est constamment de bonne humeur, voyant le positif là où

il n'y en a pas forcément. Leur premier trajet les conduit de d'Al-Vor à Al-Jeit, la capitale alavirienne.

À travers la géographie, nous avons vu que les personnages traversent des épreuves. C'est parce qu'elle est complexe et à la fois récurrente, significative, qu'elle permet aux héros d'évoluer. La quête se traduit par un voyage spatial, mais aussi spirituel. C'est pourquoi l'identification du lecteur est aussi importante : la quête, et plus généralement la fantasy, retranscrit une quête initiatique.

### 1.3 Le lecteur

Le parcours initiatique ainsi que son importance est visible dans nos oeuvres. Et pour cause, il s'agit d'adolescents livrés à eux-mêmes, abandonnés par les adultes. Sentiment de rejet face à ces adultes qui les repoussent. Le chef de famille de Guillemot, Urien, l'ignore, le rejetant parce qu'il ne lui ressemble pas : il n'est pas grand, pas fort physiquement, inapte à être un Chevalier. Guillemot ne semble pas avoir spécialement confiance en lui de ce fait, et il ressent intimement ce rejet. Éwilan quant à elle est consciente de son intelligence : elle sait qu'elle est surdouée. Mais elle préfère éviter de le montrer. Elle éprouve un sentiment de rejet, d'exclusion face à l'école.

« Elle se sentait une nouvelle fois en porte-à-faux par rapport à l'école. Elle était dévorée par l'envie d'apprendre, de comprendre, de savoir, et les profs la laissaient sur sa faim. Elle avait vite saisi qu'ils ne tenaient pas spécialement à avoir en face d'eux une fille surdouée, aux connaissances vastes et à l'esprit vif. Pour la plupart, l'élève idéal n'était pas un élève intelligent, mais un élève travailleur, calme et obéissant. Elle se savait incapable d'entrer dans ce moule, mais s'efforçait de faire semblant. »<sup>24</sup>

---

24. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.41 Plus tard, nous apprenons qu'elle a été testée par un de ses professeurs au début du collège et qu'il s'est senti humilié face à ses capacités, d'où son envie de

Elle est donc seule. Comme il est dit, elle « s'efforc[e] » de cacher ses capacités. Les rejets que ressentent les personnages, parce qu'ils sont différents, sont une manière de les emmener en douceur à accepter plus facilement leurs aventures. En effet, Éwilan n'a aucun mal à quitter sa famille adoptive, les Duciel. Au contraire, Matthieu ne veut pas quitter les Boulanger, desquels il se sent extrêmement proche. Guillemot n'a aucun mal non plus à désobéir à son oncle, puisque ce dernier l'ignore la plupart du temps. Il faut néanmoins que sa mère s'interpose, pour qu'Urien laisse Guillemot entrer en apprentissage. Selon un système médiéval ancien, Guillemot doit obéir au Qamdar, c'est-à-dire au chef de clan qu'est son oncle.

« — Quand je pense que j'ai toujours pris ta défense auprès de mon fils, alors que tu l'as toujours détesté et qu'il l'a toujours senti...

Elle s'approcha d'Urien de Troil dont la colère avait été refroidie par le ton inhabituellement glacial de sa soeur.

— Écoute-moi bien, Urien... [...] C'est la deuxième fois de ma vie que tu m'interdis quelque chose. La première fois, j'ai cédé, pour mon malheur. Aujourd'hui, je te tiendrai tête ; pour le bonheur de mon fils ! »<sup>25</sup>

Guillemot, contrairement à Éwilan, a l'aide et le soutien de sa mère. En effet, celui qui est considéré comme son père, Yorwan, est le Seigneur Sha. Le fiancé de sa mère est celui qui a volé le Livre des Étoiles à la guilde. C'est pour cette raison que sa mère est malheureuse depuis tant d'années, et de là provient aussi la haine de son oncle. Après sa mère, c'est son maître qui aura le plus d'influence sur lui. Qadehar prend la place de son père, laissé vacante. L'un comme l'autre, par les rejets fréquents dont ils ont été victimes, le changement de vie, l'appel de l'aventure est reçu de façon positive. Tous les rejets et leurs souffrances les poussent à changer de vie et de voie.

Ces épisodes marquants impliquent le lecteur. Qui ne s'est jamais senti différent,

---

s'effacer.

25. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.45-46.

rejeté à l'adolescence? Incompris même? Nos personnages ressentent ce que ressent un adolescent, à fortiori quand ce dernier est dans une situation familiale complexe. Nos romans s'adressent directement à de jeunes adultes, ils doivent donc s'y retrouver. Or, il est communément accepté que l'adolescence est une période souvent complexe : découverte de soi, de son propre corps. Au demeurant, une plus grande autonomie, un passage vers l'âge adulte est attendu. Cela peut être angoissant pour tout être, et toutes ces attentes participent de la complexité de cette période. Nos oeuvres sont à rapprocher des mythes, et donc des contes. En effet, nous pouvons associer la fantasy des contes selon deux axes : le premier est que les deux formes s'adressent à de jeunes adultes, le second parce qu'ils invitent à régler des problèmes internes complexes. Pour ce faire, il faut s'entendre sur le fait que mythe et conte sont des formes littéraires extrêmement proches. Jacques Goimard notamment les rapproche, citant Levi-Strauss dans *Anthropologie structurale deux* qui dit que « les contes sont des mythes en miniature, où les mêmes oppositions sont transposées à petite échelle ». En cela, nos récits sont formateurs pour les jeunes. Ils permettent d'appréhender différemment leur monde, et de répondre aux questions ontologiques telles que « Que faisons-nous sur terre? Qu'est-ce que le sacré? La vie? » etc. Le mythe, selon la définition communément admise, est une explication du monde et de l'homme selon une dimension sacrée. Le conte quant à lui propose la même définition, mais sans dimension sacrée. Il parle davantage de l'homme, de sa singularité et surtout de son quotidien. Par la brièveté, le conte tente de répondre à une problématique concrète du quotidien. Le mythe quant à lui tend à l'universel. De fait, comme le souligne Viviane Bergue, « le conte devient dès lors une forme de récit bref caractérisé par le merveilleux et par des personnages stéréotypés. »<sup>26</sup>

Certes, les personnages sont stéréotypés dans les contes. Jauss en a même fait une

---

26. BERGUE, "La quête", p.36.

classification, selon les actions effectuées. Cela tend à démontrer la capacité de stéréotypie des contes, que nous pouvons retrouver dans une certaine mesure dans nos oeuvres. Comme nous l'avons vu précédemment, nous pouvons même associer nos personnages à telles ou telles catégories de personnages. Cela permet une plus grande identification. Quand les personnages principaux souffrent, d'abandon, de rejet, de solitude, les lecteurs peuvent s'identifier à eux. Par cette identification, ils peuvent traverser plus facilement les épreuves qu'ils ont dans leur vie. De plus, l'identification permet d'obtenir un modèle. Guillemot et Éwilan, malgré eux peut-être, deviennent des modèles à suivre, des exemples. Nous pouvons même étendre à tous les protagonistes qui entourent les personnages principaux. Nous pouvons alors reprendre la classification de Vogler pour les personnages et voir que dans chaque trilogie, nos personnages sont classables. Ainsi, chaque être peut se reconnaître à travers chaque personnage, ou dans un même personnage. Ils sont réunis par les mêmes valeurs, donc ils se rejoignent : le héros est mis en valeur, mais ses adjouvants contiennent, de façon minime, leurs valeurs. Mais c'est bien l'humain qui est au coeur de ces oeuvres, c'est-à-dire les valeurs centrales de ces personnages. Pour éclairer nos propos, nous pouvons reprendre ceux d'Ursula K. Le Guin sur le point de convergence entre mythe et conte cités par Viviane Bergue :

« une communauté de langage dans les codes narratifs et le style mais aussi un rôle semblable dans les sociétés puisqu'il s'agit de parler de l'homme, soit dans ses rapports à l'originel et au sacré (le mythe), soit dans ses problèmes d'ordre profane tels que la difficulté de grandir, la peur de l'Autre ... (le conte), en usant d'un discours symbolique qui universalise ces questions en ne les faisant pas nécessairement dépendre d'un contexte socio-historique et culturel spécifique. »<sup>27</sup>

Ainsi, mythe et conte sont intrinsèquement liés, comme nous pouvons le remar-

---

27. BERGUE, op. cit., p.37.

quer en fantasy. Les deux aspects se retrouvent : parfois, il s'agit de répondre aux questions profondes de l'homme sur le sacré, et la création du monde, parfois juste de répondre aux angoisses propres à la nature humaine et que nous traversons tous. De ce fait, nous pouvons reprendre les propos de Marie Burckardt qui déclare qu'« il s'agit bien d'éduquer ces jeunes, de chair ou de papier. »<sup>28</sup> À travers la lecture, tout un apprentissage s'effectue, surtout à travers les personnages.

Dans nos deux oeuvres, le héros est certes central, mais il est entouré par des amis, des adjutants. Chacun a son propre caractère, donc chaque lecteur peut s'y retrouver. Par exemple, Ellana est représentative de la guerrière accomplie, indépendante des hommes. Le personnage a une réelle profondeur, à un tel point que Pierre Bottero ne pourra pas s'en détacher et décidera de lui consacrer une trilogie. À première vue, son opposé est Artis. Leur opposition est claire : Ellana est forte, solide et courageuse, tandis qu'Artis est faible, absent et lâche. Or, ce n'est pas si simple : Ellana fuit à la fin des *Frontières de glace*, prétextant la formation de marchombre de Salim. De même, Salim doit accepter ses sentiments, et il y sera confronté lorsqu'Éwilan est sur le point de mourir, tuée par une goule, comme nous l'avons vu précédemment. De même, c'est un moment pendant lequel Salim avoue son amour pour Éwilan, et ce devant tout le monde, assumant pleinement ses sentiments. Passage émouvant, mais aussi marquant : il montre au jeune lecteur qu'il faut savoir assumer ses sentiments. Salim ressent les choses, c'est sa grande force, mais le problème est qu'il se place tout entier en Éwilan : il apprendra dans le dernier tome du *Pacte des Marchombres* à être pleinement lui-même, à faire ses propres choix et surtout à être acteur de sa vie. C'est Bjorn qui lui fait remarquer sa propre valeur, indépendamment d'Éwilan.

« — Éwilan n'a pas inventé ton courage, ta force de caractère ou ta loyauté,

---

28. Marie FÉVRIER-VINCENT BURKARDT. "Monde de la magie, magie du monde". Thèse de doct. Université Stendhal, Grenoble, 2003, p.164.

poursuivit-il. Personne ne t'a obligé de voler à son secours et c'est à toi et non à elle que je dois la vie. Bien des adultes auraient intérêt à calquer leur attitude sur la tienne, crois-moi. Tu peux être fier de ce que tu es. »<sup>29</sup>

Par ses paroles, Salim grandit, prend conscience de ce qu'il est. En outre, ce qui l'aide à mûrir, c'est sa lycanthropie, comme nous le verrons ultérieurement. Ellana fuit face à ses sentiments pour Edwin, tandis que Salim les accepte pleinement. Il déclare au réveil d'Éwilan :

« Où tu veux, Camille, chuchota-t-il. J'irai où tu voudras. Je te suivrai partout, même dans les étoiles... Je veux juste que tu saches que vivre sans toi m'est impossible. Alors je t'en supplie, ne meurs plus, parce que sinon, moi, je vais mourir pour de bon... Parce que la vie sans toi n'a pas de goût, pas de sens... Parce que sans tes yeux, je suis aveugle. Sans tes mots, je me perds. Parce que sans toi, mon âme est nue. Sans toi, je ne suis rien... Parce que... je t'aime... [...]

Ellana leva la tête et défia les autres du regard. "Que quelqu'un se permette la moindre réflexion..." semblait-elle promettre. »<sup>30</sup>

À bien des égards, Salim est plus mature que les adultes. Il ne cache pas ses sentiments, il les accepte et les fait sien. Ellana doit encore apprendre, tout comme Edwin, à accepter ses sentiments. Exprimer ce que l'on ressent est une chose qui s'apprend. Ce qu'apprend le lecteur ici, c'est que les sentiments sont quelque chose de normal, et qu'il n'y a pas de raison de les cacher. Artis quant à lui acquiert du courage, surtout dans la seconde trilogie, *Les Mondes d'Éwilan*. Au demeurant, il a fait preuve d'un certain courage puisqu'il a rejeté le monde extérieur au profit d'un monastère étant donné que les rêveurs sont apparentés à des moines. Bottero joue beaucoup sur les apparences, qui ne sont jamais ce qu'elles semblent être. Lorsqu'il y a des attaques,

---

29. Pierre BOTTERO. *La Quête d'Éwilan*. T. 3 : *L'Île du destin*. Paris, France : Rageot-Editeur, 2003, p.124.

30. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.257.

c'est surtout le personnage d'Edwin qui est mis en valeur. Pendant une attaque des Rais, il garde son sang-froid, ce qui permet de sauver tout le monde. De plus, il n'hésite pas à sacrifier les autres pour sauver Éwilan et mener à bien sa mission. Même si cela lui brise le coeur, il peut sacrifier tout le monde. Son devoir est de protéger Gwendalavir, or sans les Sentinelles, l'empire perd la guerre. Il est considéré comme le guerrier parfait, par les alaviriens tout comme par les marchombres, comme nous le voyons dans le tome 2 du *Pacte des Marchombres*. Sa vie entière est axée vers le combat, la guerre. Voilà plus de dix ans qu'il ne fait que combattre. De ce fait, c'est le personnage qui est entièrement voué à son devoir. Lors de ce voyage et des aventures progressives d'Éwilan, il apprend à accorder plus de place à ses sentiments. Éwilan notamment le force à prendre en compte les voeux de chacun une fois à Al-Jeit. Edwin veut partir seul avec elle et quelques gardes de la Légion Noire, le commando d'élite. Or elle refuse, puisque tout le groupe veut continuer. À la froide raison elle oppose le coeur, la volonté, l'amitié. En s'opposant à lui, alors que personne n'ose véritablement, y compris Ellana, elle force Edwin à évoluer et à apprendre à déléguer. De ce fait, ne pouvons-nous pas dire que chaque personnage évolue, apprend, y compris les adultes? C'est peut-être la force de cette littérature : estimer que chacun peut apprendre, à tout les âges de la vie. Et même s'il s'agit de littérature jeunesse, elle peut convenir aux adultes. De même, les contes ne sont pas réservés aux enfants, bien que notre société rejette l'imaginaire puisqu'à l'origine, les contes divertissaient les adultes. Il convient donc d'ouvrir un peu l'étendue des lecteurs : chacun peut trouver dans ces oeuvres quelque chose qui lui convienne. De plus, ces littératures jeunesse apparaissent à bien des égards plus novatrices, comme l'exprime Jacques Baudou.

« Et le commentateur peut éprouver quelques inquiétudes à constater que la fantasy pour la jeunesse est aujourd'hui plus libre, plus innovante – plus talentueuse en un mot – que celle pour adultes dès lors qu'elle n'essaie pas de singer

cette dernière, comme le fait l'abominable *Eragon*, véritable festival de clichés. »<sup>31</sup>

Parce que nos oeuvres se sont affranchies des codes traditionnels de la fantasy, et qu'elles inventent les leurs, elles peuvent être novatrices. Érik L'Homme comme Pierre Bottero propose des modèles différents aux lecteurs, les aidant à accepter, par l'exemple, ce qu'ils sont. Au contraire de la fantasy adulte, ici, il s'agit d'apprendre à s'accepter. La quête, au fond, apparaît comme un prétexte littéraire, n'étant alors qu'une distraction pour apprendre d'autres choses. Par la fiction, le plaisir, les lecteurs acquièrent davantage de choses. Les personnages de ces oeuvres deviennent des exemples à suivre pour les lecteurs. En outre, grâce à l'identification propre à la littérature, les épreuves qu'ils vivent, le lecteur les vit, et donc grandit avec eux. Le modèle questuel proposent donc aux lecteurs un récit d'apprentissage. Mais comme nous venons de le voir, cela passe aussi et surtout par le dépaysement, le plaisir de la lecture. La fantasy, ce n'est pas seulement un récit d'apprentissage, c'est aussi un réenchantement du monde, c'est aussi un voyage vers l'imaginaire, qui toujours, permet aux lecteurs de s'approprier des valeurs éthiques et morales. C'est ce que nous allons à présent découvrir.

---

31. Jacques BAUDOU. *La Fantasy*. Paris : Presses universitaires de France, 2005, p.68.

## Chapitre 2

# Réenchanter le monde

La fantasy permet de réenchanter le monde, si l'on convient que notre époque a perdu son sacré. Notre quotidien ne comporte plus de sacré, et en ce sens, il faut combler cette perte. Pour certains, c'est bien le rôle qu'opère la fantasy, elle réinsère du sacré dans notre société, le déplaçant. Il ne s'agit plus d'un sacré religieux, mais de revivre, de redécouvrir un sacré s'inspirant davantage de l'inconscient collectif, c'est-à-dire des mythes et des contes. Ainsi, les personnages sont amenés à découvrir l'autre, l'altérité et ce qu'elle implique. Une autre perspective est envisagée, entraînant une relativité des points de vue. Il s'agit de comprendre l'autre, et surtout de l'accepter, avec ses différences. Puis, comme nous l'avons vu, nos personnages principaux doivent accomplir une quête. Cela introduit la notion de destin, et donc de prédestination. Faut-il considérer que leur chemin est tout tracé? Ce destin exceptionnel est introduit par l'idée d'un héritage : ils sont les héritiers d'être exceptionnels, qui eux-mêmes ont vécu des aventures extraordinaires. Parce qu'ils sont les meilleurs, ils peuvent et doivent affronter l'ennemi ultime. Cela conduit nécessairement à s'interroger sur la place de la magie dans ces univers. Quel est le système magique? Sur quoi repose-t-il? Dans ce chapitre, nous répondrons à ces questions.

## 2.1 La découverte d'autrui

Nos personnages rencontrent l'autre dans ces oeuvres. En effet, ce sont des adolescents, habitués à leur quotidien, à leur monde. Ils ne connaissent rien de l'extérieur, ce qui est davantage marqué pour Guillemot : Ys est une île, et de ce fait, c'est un lieu replié sur lui-même, un lieu clos. Éwilan vit un quotidien banal pour les adolescents : elle va au collège, puis chez elle. Pourtant, l'un comme l'autre vont être obligés de faire face à l'inconnu, donc à des étrangers d'abord symbolisés par des monstres, venus les attaquer à la commande de l'ennemi central. Puis, ils rencontrent l'étranger à travers d'autres peuples, très différents de leur culture. Dans tous les cas, si on excepte les ennemis finaux, les deux personnages évoluent au contact d'autres peuples – malféfiques ou non, monstrueux ou non. Nous allons voir que nous pouvons rapprocher certains peuples, certains monstres, pour voir ensuite leur intérêt dans nos oeuvres.

C'est à cause de monstres que les personnages effectuent le voyage vers l'autre monde. Guillemot voit Agathe se faire enlever par des Gommons, puis il est pourchassé par des Orks. Éwilan quant à elle est attaquée avec Salim par des marcheurs. Elle effectue alors son pas sur le côté. Les monstres servent de ressorts narratifs. Les marcheurs sont des serviteurs, comme l'explique rapidement Edwin : « c'est certainement le Ts'lich qui a envoyé les marcheurs à tes trousses »<sup>1</sup>. Leur aspect physique est celui d'araignées. Edwin décrit leur monde de vie comme suit :

« Ce sont des êtres qui vivent normalement dans les cavernes de la chaîne du Poll. Ils ne dessinent pas – cela est réservé aux créatures douées d'intelligence – , pourtant ils ont la faculté naturelle de faire le grand pas. Leur nom vient de leur capacité. Ils auraient pu s'appeler dévoreurs ou faucheurs, mais, comme ils arpentent les deux mondes, ils sont les marcheurs. Les Ts'liches les dressent et

---

1. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.62.

les utilisent pour tuer à distance. »<sup>2</sup>

Les marcheurs ont une apparence effrayante, ils s'apparentent donc aux monstres. En effet, Anne-Laure Milcent dans l'introduction de son ouvrage collectif sur les monstres, les définit ainsi :

« une "aberration corporelle et morale" dont le physique peut exprimer la difformité, l'hybridité, le gigantisme, la démesure formelle, et le comportement la cruauté, l'insensibilité, l'excès, l'inhumanité. »<sup>3</sup>

Selon cette définition, que nous adoptons, les marcheurs sont donc des monstres, par leur hybridité, mais aussi par leur comportement, totalement inhumain. Ensuite, Edwin les qualifie d'inintelligents, donc incapables de créer un système pour se diriger. De ce fait, puisqu'ils sont incapables de se gérer, ils sont tout désignés pour être dirigés par une tierce personne. Ce sont donc les Ts'liches qui, outre leur méchanceté, sont reconnus pour être intelligents, qui vont les exploiter, les diriger et leur servir de chef. Ce qui leur est utile puisqu'ils ont la capacité de se déplacer, d'effectuer le grand pas de façon naturelle, ce qui en fait de redoutables adversaires et de précieux serviteurs. En somme, il s'agit de créatures soumises à un maître, plus fort qu'eux, supérieur tant au niveau mental que physique. De la même manière, les Ts'liches ont asservis les Raïs. Peuples haïs par tous les alaviriens et même par d'autres, comme les Faëls, ils sont humanoïdes. Lorsqu'ils sont attaqués par eux, Éwilan remarque qu'ils sont « plus petits que des hommes, [qu']ils étaient beaucoup plus trapus. Leur démarche était chaloupée, leurs gestes frénétiques »<sup>4</sup>. Ce qui est notable, c'est que leur apparence tend vers le monstrueux par l'hybridité. Le glossaire propose une définition des Raïs.

---

2. BOTTERO, op. cit., p.63.

3. Anne-Laure MILCENT. *L'inquiétante étrangeté des monstres : monstruosité, altérité et identité dans la littérature française, XIXe-XXe siècle*. Edition universitaire de Dijon, 2013, p.7-8.

4. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.79-80.

« Aussi appelés les guerriers cochons par les Alaviriens. Race non humaine, manipulée par les Ts'liches et ennemie jurée de l'Empire, les Raïs peuplent un immense royaume au nord de Gwendalavir. Ils sont connus pour leur bêtise, leur malveillance et leur sauvagerie. »<sup>5</sup>

Cette description met en exergue la responsabilité des Ts'liches. En effet, ils les utilisent plus que les marcheurs, parce qu'ils sont plus nombreux, ce qui reste pratique pour la guerre. Les Frontaliers les affrontent depuis longtemps. À chaque fois qu'un personnage parle d'eux, c'est pour souligner leur bêtise, et surtout leur totale soumission. Si la situation est aussi critique en Gwendalavir, c'est bien parce que les Raïs, malgré les pertes, continuent d'assaillir la Citadelle sur ordre des Ts'liches. Quels peuvent bien être leurs buts ? C'est l'en-tête du chapitre 6 qui nous donne de plus amples informations.

« Les Ts'liches ressemblent à l'improbable croisement d'un lézard et d'une mante religieuse, mais surtout leur comportement est identique à celui de certains insectes parasites. Pendant l'Âge de Mort, les Ts'liches ont dominé les hommes, les faisant travailler comme esclaves ou s'en servant de nourriture. Les fourmis procèdent de même avec les pucerons... »<sup>6</sup>

Cette remarque, faite par Elis Mil' Truif, maître dessinateur à l'académie d'Al-Jeit, offre de précieux renseignements. Les Ts'liches, qui apparaissent comme les ennemis suprêmes depuis le début, n'affichent pourtant pas clairement leur desseins. Pour Guillemot, il semble évident que l'Ombre veut le pouvoir pour elle seule, tentant d'écraser les autres de sa puissance. Pour les Ts'liches, rien ne permet d'affirmer qu'ils veulent le pouvoir. C'est d'ailleurs tout l'intérêt des en-têtes des chapitres, qui apparaissent dès *Les Frontières de Glace*, que nous pouvons classer dans la catégorie du paratexte. Donc les hommes ont été eux aussi les esclaves de ces monstres. Le but

---

5. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.280.

6. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.61.

des Ts'liches est donc d'asservir à nouveau l'humanité, et par conséquent, d'obtenir le pouvoir sur toutes choses. Ils sont certes les ennemis d'Éwilan et ses amis, mais ils apparaissent comme moins imposants, moins effrayants qu'Eléa Ril' Morienva. Pourquoi cet amoindrissement? Probablement parce qu'associer monstruosité physique et mentale semble logique, et que nous nous y attendons. Au contraire, Eléa Ril'Morienva est humaine, et pourtant, elle apparaît comme bien plus monstrueuse que les Ts'liches.

Dans *Le Livre des Etoiles*, les Orks et les Gommons sont les doubles des Raïs. Guillemot rencontre d'abord des Gommons, puisque ce sont eux qui enlèvent Agathe.

« Les Gommons, créatures massives aux yeux vitreux, aux cheveux d'algue et à la peau couverte d'écailles visqueuses, ressemblaient à des hommes par leur allure, mais plutôt à des bêtes par leur comportement; des bêtes féroces... Aussi à l'aise dans l'eau que sur le sable ou les rochers des côtes où ils avaient leurs repaires, ils s'étaient montrés dans le passé les pires ennemis des pêcheurs d'Ys. Cela leur avait valu, quelques siècles plus tôt, d'être tous exilés dans le Monde Incertain, grâce à une action conjointe de la Guilde et de la Confrérie. »<sup>7</sup>

Monstres aquatiques, ou tout du moins associés au monde marin, ils sont peu à l'aise sur la terre ferme. Par contre, sur le sable, ils sont redoutables. À l'inverse, les Orks sont « l'équivalent terrestre des Gommons, à la différence qu'ils étaient, eux, un pur produit du Monde Incertain »<sup>8</sup>. En aucune manière il n'est fait état d'une quelconque intelligence, bien au contraire. Ils sont eux aussi humanoïdes, mais bestiaux par leur comportement. Derrière l'enlèvement d'Agathe, les habitants d'Ys voient l'Ombre, puisqu'ils sont ses créatures, ses serviteurs. En effet, le texte rappelle l'attaque des Montagnes Dorées « que ses monstres venaient de réduire à néant »<sup>9</sup>. C'est

---

7. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.71.

8. L'HOMME, op. cit., p.76.

9. Ibid.

l'adjectif possessif « ses » qui indique l'emprise de l'Ombre. Orks comme Gommons sont sous ses ordres. Et même si, plus tard, nous apprenons que les Orks sont commandés par Thunku, il s'avère qu'il est lui-même sous les ordres de l'Ombre.

De ce fait, nous pouvons rapprocher tous ces monstres qui servent un maître unique et totalement maléfique. Ce n'est pas sans rappeler la figure emblématique de Sauron. En effet, dans l'oeuvre de Tolkien, Sauron commande une armée d'orques. Certes, ils sont différents de ceux que nous avons présent dans nos oeuvres, étant d'anciens elfes torturés et donc pervers. Ici, rien de tel : les Orks, les Gommons et les Raïs semblent pervers depuis le début. Ce n'est pas le côté négatif d'une race. Cependant, ce n'est pas tant leur origine ou leurs aspects qui montrent l'emprunt à Tolkien, mais bien le fait qu'ils obéissent aveuglément à un seul maître. Il s'agit de peuples totalement asservis, obligés de suivre les ordres de leurs maîtres, qui s'en servent comme des pions. Edwin remarque après une attaque que « les Raïs étaient de toute façon sacrifiés, car [il] doute que les Ts'liches aient eu l'intention de les renvoyer vers le Nord »<sup>10</sup>. C'est bien cette servitude à toute épreuve qui est à souligner, ces peuples monstrueux n'existent pas sans ce lien avec leurs maîtres.

Au niveau narratif, ils créent une opposition contre les héros, permettant de leur infliger des épreuves tout au long de la quête, jusqu'à l'affrontement final avec leur maître. En eux-mêmes, ils n'ont aucun intérêt, et parfois même aucune profondeur. En effet, quelle est la société des Gommons ? Comment vivent-ils ? Il faut bien convenir ici que nous tombons dans un manichéisme bien souvent reproché à la fantasy. Oui, ces monstres ne sont que négatifs, dépeints comme le Mal et sans aucune nuance. Néanmoins, cette nuance, est-elle vraiment importante pour le message à transmettre ? Ces monstres préfigurent la méchanceté à l'état brut. Leur intérêt, ne se situe pas sur le plan moral et éthique, mais se situe en revanche sur le plan questuel puisqu'ils

---

10. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.85-86.

préparent l'affrontement final, voire le retardent. Car le chemin questuel conduit nécessaire à la connaissance de soi. C'est en se confrontant aux autres, en rencontrant l'autre que nos personnages vont évoluer. Bien évidemment, dans un premier temps, nos héros affrontent des monstres. La conception du monstre de manière générale est développée comme suit par Michel Viegnes :

« Le mythe classique en fait une survivance des temps primitifs du Chaos, antérieurs à la mise en ordre du monde par les puissances divines ou démiurgiques, qui transforment ce chaos premier en *kosmos*, au sens grec. »<sup>11</sup>

Donc nos héros côtoient les héros civilisateurs de la mythologie. Nous retrouvons les conceptions qui traversent nos oeuvres, c'est-à-dire la question du bien et du mal, de l'ordre face au chaos. Pour *Le Livre des Etoiles*, l'opposition se fait au niveau du bien et du mal, tandis que pour *Éwilan*, l'opposition est davantage entre l'harmonie et le chaos. Sur ce plan, l'écueil du manichéisme est évité. Il s'agit de trouver un équilibre entre les deux pôles, entre le bien et le mal. Bien que certains représentent uniquement le pôle du mal – comme les monstres –, personne ne représente uniquement le bien. Au contraire, les nuances sont constamment insérées, montrant que la frontière entre l'un et l'autre est parfois ténue, et qu'il est parfois aisé de la franchir. *Éwilan*, dans sa soif de vengeance sur Eléa Ril' Morierval, aura bien du mal à ne pas la tuer. Les personnages doivent vaincre la monstruosité, qu'elle soit physique ou mentale, et ramener l'ordre. De ce fait, ils apparaissent comme des héros civilisateurs. Cet aspect convient néanmoins à tous les personnages, et pas seulement aux héros. Une fois le monstre apprivoisé, c'est-à-dire accepté dans sa monstruosité ou anéanti, les personnages rencontrent l'Autre, c'est-à-dire un autre soi-même. Il faut apprendre à le connaître, et surtout à le comprendre. C'est pourquoi ces oeuvres pro-

---

11. MILCENT, *L'inquiétante étrangeté des monstres : monstruosité, altérité et identité dans la littérature française, XIXe-XXe siècle*, p.16-17.

posent de nombreux peuples différents, permettant ainsi aux héros principalement de connaître l'autre dans toute sa diversité. Cela est représenté par la diversité des peuples décrits. La confrontation à l'autre n'est pas forcément affrontement, elle peut juste être découverte. Mais dans une certaine mesure, elle est difficile, parce qu'elle invite à changer de perspective, de vision de l'autre.

Effectivement, Coralie est invitée à rencontrer le Peuple de la Mer et notamment une jeune fille, Matsi, légèrement plus jeune qu'elle. C'est un peuple de nomades, qui vit sur des radeaux dans la mer des Brûlures, selon un système tribal. Ils sont donc nomades, comme d'autres peuples dans nos oeuvres : le peuple du Désert, duquel provient Kyle, est aussi nomade dans le Désert Vorace. Éwilan et ses amis rencontrent aussi dans la seconde trilogie, *Les Mondes d'Éwilan*, un peuple nomade : les haïnouks, peuple qui vit sur d'immenses bateaux qui sont dirigés par le vent dans une immense plaine. En somme, c'est comme si chaque peuple était le représentant d'un élément : le peuple de la mer est rattaché à l'eau, le peuple du désert au feu, et les haïnouk à l'air. C'est une vision d'un nomadisme particulier, puisque les sociétés traditionnelles nomades sont généralement attachées à la terre, et surtout à l'élevage. Ici, aucune tribu ne pratique l'élevage, vivant uniquement de la chasse, de la pêche et/ou du commerce. Le peuple de la Mer est interrogé par Coralie, ce qui montre sa curiosité. Elle est désireuse de comprendre cet autre peuple, cet étranger. En effet, ils ont certaines caractéristiques notables : les cheveux blancs, une peau tannée par le soleil et le sel, et enfin des yeux vitreux. Mais outre cette apparence, qui peut s'expliquer par l'adaptation à leur milieu, c'est leur mode de vie qui est surprenant. Ils vivent sur des radeaux, 18 radeaux précisément pour la Sixième Tribu. « Il y a trente tribus en tout »<sup>12</sup> déclare Matsi, montrant l'étendue de son peuple. Leur seul échange avec la terre ferme est pour faire du troc avec leur poisson. Une partie du dialogue

---

12. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.149.

opère un changement radical dans la perception de Coralie.

« Mais mon père est le gardien des objets, et les autres ne veulent pas jouer avec moi.

— Ils ne veulent pas jouer avec toi parce que ton père est un homme important? s'étonna Coralie.

Matsi éclata de rire et battit des pieds dans l'eau. [...]

Coralie resta interdite. Les objets, inutiles? Mais comment pouvait-on...? Elle réfléchit aux arguments qu'elle allait déployer pour convaincre Matsi de leur importance, mais curieusement, n'en trouva aucun. »<sup>13</sup>

Pour Coralie, apprendre à connaître l'autre, c'est apprendre aussi à remettre en perspective ses certitudes. La morale, c'est que la richesse matérielle n'est rien. En l'occurrence, pour le Peuple de la Mer, quel intérêt? Ils vivent sur des radeaux des produits de la pêche. C'est la seule chose qui importe : éviter les Gommons, les écueils, et avoir des poissons pour se nourrir. Ici s'effectue donc une critique de nos sociétés modernes, axées seulement sur le bien matériel, et non sur l'essentiel. L'autre élément intéressant dans la rencontre entre Coralie et le Peuple de la Mer concerne justement les Gommons. Comme nous l'avons vu plus haut, Ys les a chassés grâce aux Sorciers et aux Chevaliers dans le Monde Incertain. Mais de toute évidence, personne ne s'était soucié des conséquences d'un tel acte.

« Il y a longtemps de cela, continua Wal, le Peuple de la Mer vivait sur la terre, éparpillé sur les côtes de la Mer des Brûlures. Nous étions nombreux et subsistions de pêche et du commerce des tapis d'algues que nous tissions. On peut dire que nous étions heureux! Un jour, comme surgis de nulle part, les Gommons sont apparus. Peut-être envoyés par un mauvais dieu qui n'aimait pas notre peuple. Ces monstres nous ont combattus pour le contrôle des côtes. Ils sont féroces, puis-

---

13. L'HOMME, op. cit., p.149-150.

sants et cruels. Nos chances étaient minces d'en venir à bout ! Ils ont décimé mon peuple. »<sup>14</sup>

Coralie se sent affreusement coupable pour les actions de son peuple. Wal, le père de Matsi, finit son récit par une note apaisante : selon lui, son peuple n'a jamais faim, jamais froid, et il est heureux. Tous les peuples, tous les hommes sont mortels, l'essentiel « c'est qu'ils aient l'un et l'autre bien vécu »<sup>15</sup>. C'est une perspective intéressante, puisque Coralie se sent soulagée par ses paroles de sagesse. Cet épisode permet dans un premier temps de comprendre que chaque acte a ses conséquences, et qu'il faut savoir les évaluer avant d'agir. Dans un second temps, c'est apprendre à Coralie à relativiser : le matériel n'est rien en comparaison d'une vie bien remplie, bien menée et loin des contingences matérielles. De plus, cet épisode se clôt par le sauvetage de Romaric par Coralie, mettant en exergue les apprentissages qu'elle a effectué.

Éwilan rencontre quant à elle Chiam Vite, un Faël. Il rejoint la compagnie dans *Les Frontières de Glace*, suite au pari avec Ellana : s'il perdait face à elle, il se mettait à son service pour douze lunes. C'est lors de cet épisode que ce peuple est le plus décrit – si on excepte le glossaire.

« Petits, moins d'un mètre cinquante, fins et gracieux, ils étaient vêtus de fourrures qui laissaient libres les bras et les jambes. Leur peau était sombre, autant que celle de Salim, et leurs yeux, étirés comme ceux des chats, paraissaient immenses dans leurs visages triangulaires. Leurs poignets et leurs chevilles étaient ornés de bijoux décorés de perles et de plumes. »<sup>16</sup>

Tout comme le Peuple de la Mer, les Faëls ont une apparence différente. Leur petite taille rappelle celle des lutins, redoublée par leur souplesse et leurs arcs. Les Faëls rappellent les elfes, créés par Tolkien, et qui sont issus en partie des fées et lu-

---

14. L'HOMME, op. cit., p.175-176.

15. L'HOMME, op. cit., p.176.

16. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.124.

tins bretons. Dans *Le Livre des Etoiles*, il s'agit des Korrigans. Ce sont des créatures qui s'appuient sur le folklore commun. C'est pourquoi nous nous sommes intéressés à l'ouvrage de Pierre Dubois, sur les lutins et les elfes. Nous retrouvons les Korrigans, qui sont des êtres de petites tailles, apparentés aux lutins. Ils vivent sur les landes bretonnes, étant complètement intégrés au folklore populaire. Malgré leur petitesse, ils sont dotés d'une force prodigieuse. Ils vivent sous terre, sous les dolmens, autour desquels ils dansent lorsqu'il fait nuit. Enfin, lorsqu'un humain s'approche d'eux, ils l'obligent à danser. Tous ces aspects sont repris par L'Homme. Cependant, il ajoute à ces créatures une langue particulière, ainsi qu'une magie, que nous étudierons ultérieurement. Les Faëls quant à eux ne sont pas répertoriés par Pierre Dubois. De par leur nom, nous pouvons toutefois les associer aux créatures elfiques. Ils sont donc une totale création de Bottero, qui reprend leur attachement à la nature, avec une apparence physique différente. En effet, ils ont la peau noire et des yeux semblables aux chats. Outre leur apparence différente, leurs conceptions de la vie, des choses sont très différentes des humains, tout comme les Korrigans. En un sens, ces peuples elfiques s'opposent aux humains non pas tant sur l'aspect physique que par leur mentalité. Ils semblent se considérer comme plus libres que les hommes, plus indépendants, et surtout moins stupides et superficiels. C'est pourquoi leur rencontre est intéressante. De plus, c'est leur façon de parler qui montre le plus évidemment leur différence.

Mais les Korrigans ne sont pas des nomades, motif repris par L'Homme, vivant dans de grandes salles souterraines. Quant aux Faëls, ils sont nomades, montrant ainsi leur attachement très fort au concept de liberté. Ils s'impliquent peu dans les affaires des autres, vivant à l'écart des hommes qu'ils considèrent comme leurs inférieurs. Les Korrigans acceptent de combattre dans *Le Visage de l'Ombre*, parce que la victoire de l'Ombre implique la destruction de leur mode de vie. De même, seul quelques hommes du Peuple de la Mer interviennent et mettent leur compétence

au profit des autres contre un ennemi commun. Le peuple du Désert est celui qui se lance totalement dans le combat, mais sous l'insistance de Kyle, le fils des trois chefs de tribu, qui a une énorme dette envers Guillemot. S'ils décident d'intervenir, c'est seulement pour protéger leur mode de vie, leur existence, et non pour aider les hommes. Ce n'est pas par altruisme qu'ils agissent. Le Peuple de la Mer et celui du Désert ont une dette envers Coralie et Guillemot. C'est bien pour payer cette dette qu'ils s'impliquent. De même, les Faëls ne prêtent pas assistance à l'empereur de Gwendalavir face aux Raïs. Dans l'oeuvre complète, c'est-à-dire en prenant en compte les deux trilogies d'Éwilan et celle d'Ellana, les seuls Faëls que les lecteurs comme les personnages rencontrent sont Chiam Vite et Erylis, sa compagne. De même, les haïnouks ne participent au combat face aux mercenaires du chaos. Porteurs d'une sagesse qui se rattacherait aux origines du monde, les nomades ne s'impliquent pourtant que très peu au monde dans lequel ils vivent.

Au contraire, d'autres peuples sont pleinement impliqués dans les conflits. Les Frontaliers sont ceux qui sont présentés comme les plus engagés contre les Raïs, parce qu'ils sont en première ligne. Le peuple dressé en opposition aux Frontaliers sont les Thüls. Ils nous sont présenté à travers le regard de Siam, Frontalière. Ils sont décrits comme des ennemis héréditaires, ce qui implique que la jeune femme a énormément d'à priori sur ce peuple.

« Elle devait néanmoins reconnaître qu'ils avaient fière allure ces guerriers massifs qui se tenaient en rangs serrés de l'autre côté de la rivière, reconnaître qu'il irradiait force et confiance ce chef qui avait franchi le gué sans marquer la moindre hésitation et l'attendait, debout à côté de son cheval. »<sup>17</sup>

De même, Rhous Ingan décrit Siam, ce qui conduit à détruire ses préjugés sur les

---

17. Pierre BOTTERO. *Le Pacte des Marchombres*. T. 3 : *Ellana, La Prophétie*. Paris, France : Rageot, 2011, p.464.

Frontaliers. C'est une description en contraste qui est offerte. Les uns sont massifs, barbus, roux, et surtout leur armée est entièrement masculine. Au contraire, les Frontaliers sont burinés par le froid, blonds, secs, et leur armée est mixte. Mais ce qui les rassemblent, ce sont les mêmes valeurs. Ces deux peuples sont construits en opposition, tant physique que mentale. Les Thüls vivent à l'écart du monde, pourtant ils maîtrisent parfaitement l'art de la guerre. C'est un peuple à l'intérieur d'un peuple, les Alaviriens. La première fois que le lecteur les rencontre, c'est dans la trilogie d'Ellana. Ils servent de gardes aux caravanes du Nord, parcourant des zones isolées de l'Empire et donc sujettes aux incursions des Raïs. À l'inverse, les Frontaliers sont totalement intégrés à l'Empire, puisqu'ils combattent pour ce dernier. Bjorn remarquera que le Pollimage sert de frontière naturelle entre ces deux peuples : les Thüls n'ont plus le droit de le traverser parce que les jeunes Thüls estimaient devoir affronter en duel les Frontaliers pour prouver leur honneur et leur valeur. En résulta des bains de sang entre les deux peuples, et l'empereur dû y mettre fin. C'est pourquoi la rencontre entre ces deux peuples est extrêmement marquante lors de la bataille finale du cycle d'Ellana. Le dernier tome clôt définitivement les aventures de tous les personnages, y compris Éwilan et Salim. La rencontre entre Siam, commandante des Frontaliers, et de Rhous Ingan, commandant des Thüls est remarquable pour les deux peuples et débouchera sur un traité de paix, comme il est décrit à la fin de l'oeuvre.

« Près d'une rivière paisible, à l'est des plateaux d'Astariul, un Thül et une Frontalière se tiennent face à face.

Poing sur poing.

Paume contre paume.

Deux guerriers promis à la légende que tout sépare et qu'unit pourtant l'essentiel.

L'honneur et le courage. »<sup>18</sup>

---

18. BOTTERO, op. cit., p.468.

Ces valeurs sont centrales pour ces peuples combattants. Nous pouvons retrouver ce parallèle avec Tofann, venant des steppes du Nord Incertain que rencontre Gontrand dans *Le Livre des Etoiles*. C'est lorsqu'Agathe le rencontre que nous avons une description complète de ce dernier.

« Agathe s'était approchée timidement, impressionnée par ces guerriers aux allures de prédateurs vêtus de cuir et de métal, qui portaient tous sur le corps des tatouages sauvages et, accrochée dans le dos, une épée gigantesque. Tofann, surtout, lui en avait imposé, avec sa taille de géant, ses yeux gris, son visage balafre, son crâne tatoué de dragons et sa voix profonde. »<sup>19</sup>

En effet, après s'être échappé de la tour de Djaghataël, il fait la rencontre de Tofann. Gontrand apparaît ici comme un troubadour médiéval, racontant les aventures extraordinaires du héros : Tofann. Leur amitié est basée sur l'amour de la musique. Bien qu'étant un guerrier extraordinaire, il apprécie la musique, étant un être doux et sensible. Et bien qu'il soit extrêmement corpulent, il se déplace avec aisance, rapidité et fluidité. C'est cet amour de la musique qui le lie à Gontrand, et contrebalance en partie sa soif de sang et son amour des combats.

Au sein de nos oeuvres, nous avons donc trois figures du guerrier. Ces trois figures proviennent de la même source : il s'agit de *Conan le Barbare* d'Howard. Dans son oeuvre, il propose un guerrier accompli, à l'apparence physique impressionnante et se rapprochant d'un géant. Les Cimmériens, peuple de Conan, vivent au Nord, dans des conditions climatiques difficiles. C'est un peuple rude, mais qui repose sur des valeurs, telles que l'honneur, la force et le courage. Nos personnages s'en rapprochent donc ne serait-ce que par la situation géographique : ils viennent tous du Nord. L'origine de ce nord barbare, violent, guerrier provient très certainement des vikings et des images qu'ils ont laissées dans notre imaginaire occidental. De ce fait, Thüls, Fron-

---

19. L'HOMME, *Le Visage de l'Ombre*, p.136.

taliers et guerriers des steppes sont les héritiers de Conan. Mais, une plus grande profondeur leur est néanmoins accordée. Ils sont tous sensibles à la beauté du corps, à sa force. Comme vu précédemment, Tofann aime la musique, ce qui tend à le rapprocher de la figure du poète. Edwin est Frontalier, et pourtant il est sensible à l'art, aux sentiments, à la beauté. L'apport de Conan est indéniable, mais il est développé, approfondi et même altéré. Ainsi, les personnages gagnent en profondeur, en sentiment et donc en réalité. Ils ne sont plus dépourvus de sensibilité. L'art de la guerre n'est plus leur seule caractéristique, bien qu'elle demeure centrale. Ces trois peuples restent des peuples guerriers, mais plutôt parce que leur monde l'exige. Ils n'ont d'autres choix que d'apprendre à se défendre pour survivre. Les Thüls, par tradition, et parce que leur seule subsistance est d'être garde du corps des caravanes de marchands. Les Frontaliers, parce qu'ils sont en première ligne face aux Raïs. Enfin, les guerriers des steppes, parce qu'ils vivent dans des conditions climatiques extrêmes, et parce qu'ils doivent survivre dans un monde peuplé d'Orks. De fait, ce sont des peuples guerriers, mais ils ne se résument pas à cette seule caractéristique.

Enfin, les marchombres, qui ne sont pas un peuple, mais une guilde, se rapprochent des guerriers. Ils forment un rassemblement important de différentes personnes, ayant les mêmes valeurs, et donc pouvant être rapproché d'un peuple. Pour entrer dans la guilde, il faut qu'un maître choisisse son élève, puis qu'il le présente au Conseil lors d'une cérémonie. Ils doivent respecter un certain nombre de règles, de lois établies pour permettre à chacun de vivre libre. Ce qui est au centre de l'enseignement marchombre, ce qui les définit, c'est la liberté, qui est totale, entière. Ils sont libres. Ce qui les mène sur cette voie, c'est l'équilibre et l'harmonie. Nous pouvons le voir lors de la présentation de Salim à la guilde. Pour être accepté, il doit répondre à une série de questions, sans prendre le temps de réfléchir. Ce moment, extrêmement poétique, offre un aperçu des marchombres.

- « — Que deviennent les rêves qui se brisent ?
- Les rêves ne se brisent pas.
- Que deviennent les rêves qui se brisent ?
- Le terreau des rêves à venir.
- Combien possèdes-tu de maîtres-mots ?
- Quatre. Pour l’instant.
- Offre-les-moi.
- Harmonie, ouverture, plénitude et respect. [...]
- Pourquoi le loup ?
- Parce qu’il tutoie la lune et joue avec le vent.
- Et toi ?
- Homme et loup. Etoile et soleil. Lune et vent.
- Six mots. Choisis-en-un.
- Marchombre. »<sup>20</sup>

La guilde est poétique, férue de liberté et d’harmonie en toute chose. Néanmoins, ils ne sont pas axés seulement sur l’esprit : l’harmonie, l’équilibre est aussi celui du corps. Les marchombres sont des combattants, d’excellents combattants même, tout en agilité et souplesse. De plus, certains obtiennent la greffe du Rentai, comme Ellana – ses griffes – Sayanel – des lames en forme de demi-lune – Jilano, le maître d’Ellana – des fouets – et Salim – des lames lumineuses. Ces greffes sont accordées au meilleur d’entre eux, ceux qui ont compris l’essence d’un marchombre, qui est aussi de comprendre le monde qui l’entoure. Ils sont extrêmement liés au monde autour d’eux, à la beauté de la nature mais aussi des villes. Enfin, ils possèdent une poésie qui ressemble dans la forme au haïku japonais : forme brève, avec une chute à la fin. En voici un exemple :

« Ombre de lune,

---

20. BOTTERO, *Ellana, La Prophétie*, p.174-175.

Esquive de plume,

Amour absolu.

Ellundril Chariakin, chevaucheuse de brume »<sup>21</sup>

Ellundril Chariakin est une figure mythique pour les marchombres : elle est la première marchombre, la figure tutélaire de la guilde. De prime abord, les marchombres sont neutres dans la guerre. En réalité, ils s'opposent aux Mercenaires du Chaos.

« Les mercenaires visent la destruction de l'Ordre et de le retour au Chaos primordial. En cela, ils nous sont plus étrangers que les plus sauvages monstres de la forêt d'Ombreuse. »<sup>22</sup>

Dans leur essence même, ils s'opposent radicalement aux marchombres, qui visent l'harmonie, y compris celle du monde. Le fait qu'ils soient comparés aux monstres de la forêt d'Ombreuse annonce le combat final dans le cycle d'Ellana, puisque leur forteresse s'y trouve. Là encore, nous pourrions y voir un certain manichéisme. Les marchombres, bien que visant l'harmonie, ne sont pas pour autant des anges. Ils tuent, ils volent, ils se moquent des codes sociaux, les survolant. Ils suivent en réalité leur propre code d'honneur. Il n'y a pas d'opposition entre le Bien et le Mal comme valeur absolue, c'est bien plus fluctuant. Probablement parce qu'il y a un autre cycle, mais les marchombres et les mercenaires fonctionnent dans un espace un peu à part. Ils sont très différents d'Éwilan, ou même des gens ordinaires. De là tient peut-être leur intérêt, voire la fascination qu'ils peuvent exercer. C'est surtout Salim, en devenant marchombre, qui permet de les connaître davantage.

C'est grâce à tous ces peuples que ces oeuvres deviennent plus réalistes, plus profondes. Les personnages découvrent d'autres cultures, d'autres peuples et ainsi, à travers la quête, se connaissent davantage. Leurs aventures les incitent à découvrir

---

21. BOTTERO, *L'Île du destin*, p.46.

22. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.139.

l'autre, dans ce qu'il est différent, dans ce qu'il apporte parfois au personnage. Le parcours est toujours le même : d'abord la monstruosité physique, puis les peuples qui habitent cet ailleurs, enfin, la monstruosité intérieure, inhérente à l'être lui-même. Mais avant de découvrir toute la noirceur de l'âme humaine, les personnages sont confrontés à ce qu'on pourrait nommer des « faux ennemis ». D'un côté, nous avons le Seigneur Sha, personnage éponyme du tome 2 du *Livre des Etoiles*, de l'autre, le Dragon, qui n'est autre que le gardien d'Al-Poll.

D'après Agathe, à la fin de *Qadehar le Sorcier*, le Seigneur Sha serait à la recherche d'un fils perdu, et ce serait Guillemot. Beaucoup de suppositions sont ainsi soulevées à la fin du tome 1. Sha, dans le second tome, arrive donc à Gifdu par surprise, profitant de l'absence des autres sorciers. Guillemot démontre ainsi la progression de son apprentissage ainsi que sa maîtrise de la magie. Mais surtout, ce qu'il apprend, c'est à faire preuve de maîtrise de soi pour user d'intelligence. Il résiste au Seigneur Sha. Cela le prépare pour l'affrontement final. En effet, il se réfugie au plus profond de Gifdu, puis au plus profond de lui-même pour y mobiliser tout son apprentissage. Par conséquent, cela le prépare à affronter l'Ombre, et à garder son calme pour battre son ennemi. Comme le remarque Guillemot lorsqu'il doit affronter l'Ombre, il agit de même que lorsqu'il a combattu le Seigneur Sha.

« Tout comme le jour où il avait dû fuir à travers les sous-sols du monastère de Gifdu devant le Seigneur Sha, le fait de parler et d'entendre le son de sa propre voix le réconforta. »<sup>23</sup>

Mais surtout, il apprend à ne pas se fier aux apparences. Sha n'est pas un ennemi, et l'expédition qui a été menée par les autres sorciers n'est pas légitime. C'est un coup monté, Sha est innocent des accusations portées à son encontre : il n'est pas l'Ombre. En réalité, il s'agit de Yorwan, l'ancien camarade de Qadehar et le fiancé d'Alicia, la

---

23. L'HOMME, *Le Visage de l'Ombre*, p.44.

mère de Guillemot. Sha et Yorwan ne font qu'un. Il n'est pas le complice de l'Ombre, c'est même tout le contraire : il a volé le Livre des Etoiles pour le mettre à l'abri. C'est en parlant avec lui, sans véritable préjugé, que Guillemot apprend la vérité, et donc découvre que ce n'est pas un ennemi, mais un allié, comme nous le voyons dans l'affrontement final contre l'Ombre.

De même, le Dragon n'est que le gardien des Figés, c'est-à-dire les Sentinelles. Ils sont tous à Al-Poll, ancienne cité oubliée dans la roche, et plus précisément à l'académie des dessinateurs.

« Haut de vingt mètres alors que ses pattes étaient toujours repliées sous lui, une immense paire d'ailes couchées sur son dos, une gueule garnie de crocs aussi grands qu'un homme, le Gardien était un dragon! »<sup>24</sup>

Outre sa masse physique, ce qui effraie le plus Éwilan, c'est la capacité du Dragon à être dans les Spires, c'est-à-dire dans les chemins de l'Imagination. S'élève alors un discours de la part de l'être imaginaire, qui doit la tuer alors qu'il n'en a pas envie. Éwilan doit comprendre qu'il n'est qu'une victime supplémentaire des Ts'liches. Il doit jouer le rôle de Gardien, mais il est attaché par « un immense collier de métal brillant [qui] encerclait son cou »<sup>25</sup>. C'est à ce moment-là qu'Éwilan comprend le pacte qu'elle avait passé avec la Dame lors de son voyage sur le lac Chen. Ensemble, elles vont libérées le Dragon du Dessin des Ts'liches, c'est-à-dire le collier. Le Dragon est un ennemi jusqu'à ce qu'Éwilan comprenne qu'il faut l'aider. Il n'est pas contre elle, bien au contraire. De cette expérience, elle apprend à voir au-delà des apparences, comme Guillemot. Ils doivent dépasser leurs préjugés, leurs croyances, pour comprendre les nuances. Ils apprennent à dépasser un certain manichéisme : tout n'est pas noir ou blanc. C'est en voyant le collier qu'Éwilan comprend la servitude

---

24. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.282.

25. BOTTERO, op. cit., p.283.

du Dragon. De même, Sha est un allié, il a essayé au contraire de protéger le Livre des Etoiles, et non le voler pour son propre pouvoir. Il s'agit donc de voir qui sont les véritables ennemis, mais avant, ces faux ennemis permettent de mettre à l'épreuve les héros.

L'ennemi n'est pas monstrueux physiquement mais seulement moralement, il est humain. C'est pourquoi nous verrons ces ennemis humains, ceux qui déterminent toute la quête, en parallèle avec les héros. En effet, parce qu'ils sont amenés à combattre ces ennemis, les héros doivent apprendre à maîtriser leur don, mais aussi doivent mûrir.

Geneviève Dewulf, dans l'introduction de *L'Autre et l'ailleurs*, propose une réflexion sur ces deux notions, qui nous intéressent particulièrement ici. En effet, quel intérêt d'insérer l'altérité dans ces oeuvres ?

« L'ailleurs fait appel à un espace matériel, exotique, au sens étymologique de "ce qui est en dehors", extérieur. L'autre évoque un espace intérieur, mental, psychologique, culturel qui inscrit dans sa connotation tout ce qui sépare, divise, individualise les hommes. Si bien que ces deux notions renvoient à deux moment opposés de l'homme : un mouvement d'ouverture et un mouvement de fermeture, l'appréhension de l'ailleurs peut être compréhension, l'appréhension de l'autre peut être répulsion. La découverte de l'ailleurs est enrichissement de l'être, la découverte de l'autre est menace de perdre son intégrité. »<sup>26</sup>

L'ailleurs est bénéfique, tandis que l'autre est menaçant. Une menace pour ce qu'on pense être son identité, son intégrité. Il y a donc deux mouvements dans ces oeuvres. Dans un premier temps, les personnages doivent apprendre à se connaître et à remettre en perspective leurs savoirs : c'est la découverte de l'autre dans sa diversité, dans ce qu'il a de positif. Puis, dans un second temps, les personnages doivent s'affir-

---

26. Geneviève DEWULF. *L'Autre et l'ailleurs : Homère, Michaux, Lévi-Strauss*. Presses universitaire Nancy, 1992, p.66.

mer, découvrir ce qui les anime profondément, leur valeur donc : l'autre peut alors remettre beaucoup trop en questions leur identité. Le mouvement questuel permet une meilleure connaissance de soi. La quête est centrale aux oeuvres de fantasy, puisque c'est elle qui entame le récit. Parce qu'il y a recherche d'un objet, il y a récit. Et cet objet n'est qu'une façon imagée de partir à la recherche de soi, de la connaissance de son identité. C'est pour cela que nos héros rencontrent l'altérité. Grâce à ces rencontres, heureuses ou malheureuses, ils deviennent prêt pour accomplir leur destin, leur tâche.

Il ne faut pas oublier que nos deux trilogies se concentrent sur des adolescents. Ce sont donc des êtres en construction. Et justement, ce passage à l'âge adulte devient rite initiatique, figuré par les aventures qui leur arrivent. C'est une totale découverte d'eux-mêmes qui s'effectue, à travers la découverte d'autres peuples. Découverte de soi en miroir de celle des autres, donc. Nos héros sont chargés de mener à bien une mission, leur but est de ramener l'ordre. Ils semblent être appelés à accomplir de grandes choses. Mais comment cela se passe-t-il vraiment pour eux ? Veulent-ils justement accomplir ce destin qui leur est promis ? Parce qu'ils sont exceptionnels, ils sont rapprochés d'autres héros, qui eux aussi ont accompli de grandes choses. Tout cet apprentissage conduit à affronter l'ennemi final. Cela montre que le réenchantement du monde passe par la découverte de l'autre, mais aussi de soi. Il s'agit de prendre confiance en soi.

## 2.2 Le destin

### 2.2.1 L'héritage

Le destin est lié étroitement à la quête. L'un sans l'autre ne semble pas être possible. Bottero a choisi d'appeler sa trilogie *La Quête d'Éwilan*. Le terme figure dans le titre donc, participant à plonger le lecteur dans l'expectative de ce motif. D'ailleurs, Edwin a sa propre quête qui est la réussite d'Éwilan. De ce fait, il peut parfois apparaître comme « robotique » voire insensible. C'est la remarque que fera à juste titre Salim, avant d'être coupé sèchement par Duom Nil'Erg.

« — Ne le jugez pas trop vite. [...] Il y a dans le passé d'Edwin Til' Illan de quoi remplir trois vies normales. Il a consacré son existence à l'Empire et, sans lui, nous serions depuis longtemps sous le joug raï. La survie de Gwendalavir passe par toi, Éwilan, et je refuse de penser que le hasard seul est à l'origine de ta rencontre avec Edwin. Il doit te ramener à Al-Jeit puis, selon toutes probabilités, te guider jusqu'aux Figés. C'est une responsabilité écrasante, même pour un homme comme lui. »<sup>27</sup>

Si cette quête est « écrasante même pour un homme comme lui », qu'en est-il pour Éwilan ? Lorsqu'ils arrivent à Al-Jeit, la jeune femme apprend qu'elle doit abandonner ses amis, et qu'elle sera alors accompagnée par des soldats de la Légion Noire, c'est-à-dire des guerriers d'élites. Mais Éwilan n'est pas du tout d'accord, elle s'oppose à cette décision. Est-ce dû à l'âge ? Cette crise semble d'abord s'apparenter à une rébellion adolescente, tout comme celle de Guillemot. Celui-ci passe son temps à désobéir : il choisit de partir sauver Agathe dans *Qadehar le Sorcier*, puis d'espionner dans *Le Seigneur Sha* ainsi que d'aller dans le Monde Certain, enfin, il part dans le Monde Incertain pour sauver son maître dans *Le Visage de l'Ombre*. Chaque tome comporte une

---

27. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.97.

désobéissance aux ordres donnés par son maître. Ces passages, bien qu'ils semblent seulement figurer l'âge difficile, la rébellion, sont bien plus importants.

Edwin a valeur de figure parentale pour Éwilan, de même que Qadehar pour Guillemot. Et à chaque fois qu'ils se rebellent, c'est pour sauver ou aider un ami. Guillemot pour sauver Agathe, Éwilan pour que ses amis aient le choix, c'est-à-dire la possibilité de poursuivre l'aventure s'ils le souhaitent. Elle oblige Edwin à prendre en compte les autres. Elle l'oblige donc à prendre en compte ce qu'il ressent, et à prendre une décision selon son coeur. Effectivement, les soldats de Légion Noire sont très bien entraînés, ce sont probablement les meilleurs. Mais pour Éwilan, c'est bien mieux d'être entourée de ses amis. De plus, seul des personnes se dévouant à une même cause peuvent réussir et faire les bons choix. Edwin n'a d'autres choix à ce moment-là de mettre de côté la froide raison et d'accepter ce que lui dicte son coeur. Mais surtout, ce que démontrent ces passages, c'est la capacité des héros à prouver qu'ils deviennent adultes, qu'ils font des choix. C'est sur eux que repose l'avenir du monde. Pour Éwilan, si elle ne libère pas les Figés, Gwendalavir va perdre la guerre face aux Raïs et aux Ts'liches. Guillemot, s'il ne résiste pas, offre un pouvoir quasi illimité à l'Ombre. Ils ne doivent donc pas échouer. Mais, il est demandé à des adolescents d'avoir la maturité nécessaire pour mener à bien ces quêtes. Il faut donc qu'ils se prouvent à eux-mêmes qu'ils peuvent être adultes, donc matures. Surtout que le moment venu, ils seront seuls.

Et effectivement, Guillemot est seul dès *Le Seigneur Sha*. Il doit affronter la perte de son mentor. Suite à l'échec de la mission dans le Monde Incertain, Qadehar est accusé de trahison. Pour trouver des preuves, il s'enfuit dans le Monde Incertain donc, accompagné d'Urien et de Valentin. Guillemot est abandonné, sans personne pour lui apprendre la magie, sauf Bertram. Guillemot doit apprendre seul, sans véritable maître, puisque Bertram n'est qu'un jeune sorcier. Il n'a pas les capacités nécessaires

pour le guider. Cela peut aussi vouloir dire qu'il est prêt à prendre ses propres décisions, qu'il est apte à s'assumer sans personne.

« Une chose était sûre, cependant : l'Ombre, Sha, *Le Livre des Étoiles...* Charfalaq, malgré son grand âge, voyait juste depuis le début : tout tournait autour de Guillemot ! Pour quelles raisons ? Il finirait bien par le savoir. Au diable la commission d'enquête, au diable la Guilde et le Grand Mage ! La vérité était ailleurs, et il allait la trouver... »<sup>28</sup>

Qadehar n'est pas seulement le maître de Guillemot, il est aussi son père, bien qu'il l'ignore jusqu'à la fin. Cependant, un lien très fort le lie à son apprenti. Il se sent responsable de lui, lié étroitement à ce dernier. La relation de maître-élève est l'une des mieux décrites dès l'Antiquité. Il s'agit d'une relation très forte entre deux personnes, où les sentiments interviennent, et non pas seulement la transmission de savoir. Leur lien affectif se voit par le besoin qu'a Qadehar de protéger Guillemot, puisque ce passage se situe juste avant sa fuite dans le Monde Incertain pour tirer au clair tous ces événements. Lien affectif donc, et des deux côtés. Qadehar a pris la place d'un père pour Guillemot.

« Comme pour conjurer cette sensation, le visage souriant de Qadehar s'imposa à son esprit. Un grand soulagement l'envahit aussitôt. En même temps qu'un irrépressible sentiment d'affection pour celui qui avait pris une place capitale dans sa vie. C'était peut-être idiot, mais il était intimement persuadé que rien de grave ne pourrait lui arriver tant que Maître Qadehar veillerait sur lui ! »<sup>29</sup>

L'importance qu'accorde Guillemot à son maître est évidente, c'est celui qui le guide. Ce thème du maître et de l'élève se retrouve dans la relation entre Ellana et Salim. En devenant apprenti marchombre, Salim est lié à elle. Mais c'est la seule

---

28. Érik L'HOMME. *Le Livre des Étoiles*. T. 2 : *Le Seigneur Sha*. Paris : Gallimard jeunesse, 2002, p.110.

29. L'HOMME, op. cit., p.227.

relation de maître/élève que nous pouvons noter dans l'oeuvre de Bottero. Bien au contraire, Éwilan apprend seule l'Art du Dessin. Maître Duom tente bien sûr de l'aider, de l'éclairer, mais il ne fait que la renseigner, il ne la guide pas. C'est lors de son passage à Al-Jeit qu'elle rencontrera des professeurs du Dessin. Or, au lieu de profiter de leur enseignement, elle les humilie. De fait, elle pense ne rien apprendre, comme elle l'explique à Duom qui se montre très énigmatique en répondant : « Qui sait si tu n'as pas appris, Éwilan ? Qui sait ? »<sup>30</sup> D'après lui, même si à première vue elle n'a rien appris, en réalité, la jeune fille a découvert qu'elle était extrêmement douée. Ce passage confirme son don, ainsi que ses facilités.

Ce qui est surprenant, et soulevé à de nombreuses reprises dans nos oeuvres, c'est la précocité des héros. Leur apprentissage commence bien tôt, et cela crée de fait un paradoxe. Cela est expliqué par Maître Duom, lors d'un élément paratextuel dans *L'Île du Destin*.

« Le don apparaît vers dix-huit ans, parfois un peu plus tard, mais très rarement avant ou alors il demeure embryonnaire. Pourtant les plus grands dessinateurs ont tous en commun leur précocité. Mieux, il semblerait qu'un don installé à l'orée de l'adolescence offre parfois à son détenteur un pouvoir très supérieur à la norme. Confirmation ou paradoxe ? »<sup>31</sup>

Certes, Éwilan est présentée dès le début de l'oeuvre comme surdouée. Tout cela participe encore davantage à faire d'elle une personne à part, différente des autres. De même pour Guillemot avec l'effet Tarquin. Ils sont différents, précoces et surtout extrêmement doués. Lors de sa rencontre avec les maîtres dessinateurs d'Al-Jeit, Éwilan sait qu'elle est loin d'avoir atteint ses limites. Elle ne sait pas jusqu'où peut aller son don. De même, Qadehar « se demand[e] aussi où se trouv[e] les limites de son Ap-

---

30. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.206.

31. BOTTERO, *L'Île du destin*, p.142.

prenti. »<sup>32</sup> Cette précocité, exprimée chez les deux protagonistes, suppose une sorte d'héritage. Guillemot a eu « l'effet Tarquin » le plaçant de ce fait sous son influence. Il a eu la même réaction face à la magie, ce qui suppose qu'il a les mêmes capacités. Cela se vérifie. Il est aussi doué que Tarquin, voire même davantage. De plus, nous apprenons que Tarquin a été le plus jeune Grand Mage de la Guilde, ce qui confirme ses talents. Guillemot est associé à Tarquin, placé sous sa filiation, il apparaît comme un « nouveau Tarquin ». Le jeune homme est ici un héritier de ce grand sorcier.

Éwilan, elle, rencontre Merwyn Ril' Avalon. En revenant d'Al-Poll vers la Citadelle, elle est confrontée à un hiatus<sup>33</sup>. Cela pourrait s'expliquer par la présence de Merwyn Ril'Avalon des siècles auparavant. Figure légendaire là-aussi, il s'agit du double alavirien de Merlin. Son histoire avec la fée Viviane est adaptée au monde alavirien. Il y a donc réécriture de cette histoire légendaire.

Le hiatus met Éwilan face à l'impossibilité d'user de son pouvoir. Elle devient alors impuissante, une adolescente certes intelligente, mais rien de plus. Au contraire, c'est Salim qui se révèle : c'est sa première transformation en loup. Il réussit à faire fuir la meute de loup du Nord, ce qui démontre qu'il est l'alpha. Sa première transformation annonce la suivante. Le hiatus met en exergue deux choses : la force de Salim et l'impuissance d'Éwilan. La transformation de Salim est expliquée par Maître Duom comme découlant du hiatus. C'est un phénomène magique, ce qui suppose que Salim est sous l'emprise d'un sortilège. De plus, le lieu du hiatus est très proche de la Citadelle, qui est la ville d'origine de Merwyn. Les deux sont donc extrêmement liés, et l'un annonce l'autre. Quand Éwilan arrive à la Citadelle, les Sentinelles y sont parvenues avant elle. Les Sentinelles en charge de cette région sont d'Eléa Ril'Morienval et Holts Kil' Muirt. La jeune femme, ainsi que tout l'Empire, sait que toutes les sen-

---

32. L'HOMME, *Le Seigneur Sha*, p.113.

33. C'est un trou dans l'Imagination, qui n'est alors plus accessible par les dessinateurs. C'est un phénomène inexplicable par les maîtres analystes – ceux qui étudient le Dessin.

tinelles ont trahi, sauf ses parents. Pour attendre Éwilan, Eléa Ril' Morienva utilise donc Holts. C'est pourquoi ce dernier insulte Éwilan, puis la défie au combat de sabre, sachant qu'elle ne peut dessiner dans l'enceinte de la Citadelle, comme tout le monde, et surtout, qu'elle ne sait pas se battre. Or, Merwyn intervient et la sauve. Il lui donne rendez-vous pour le soir même. Ce passage est hors du temps, et rappelle un épisode précédent. En effectuant le trajet d'Al-Poll vers la Citadelle, Éwilan a été attirée par une clairière où se trouvait le tombeau de Viviane. Cette clairière était le symbole d'une tristesse absolue, irrépressible et infinie. Merwyn se cache sous la Citadelle, alors que tout le monde le croit mort depuis des siècles, pour recréer un monde à part où il puisse accueillir Vivianne. Il recrée l'île d'Avalon. Merwyn est heureux d'avoir laissé entrer Éwilan, qu'il considère comme particulièrement intelligente. Elle comprend pourquoi il est toujours en vie.

« — Je sais pourquoi vous faites tout ça, murmura Camille tristement. Je sais pourquoi vous avez quitté les hommes et pourquoi vous vivez reclus depuis des siècles. [...] Je sais qui est la femme qui repose dans la chaumière derrière vous, dans un tombeau de cristal. Je sais que vous dessinez pour elle. Je sais qu'en refusant votre mort, c'est la sienne que vous défiez. Je sais que lorsque vous aurez achevé votre oeuvre, il n'y aura d'autre solution que le retour de Vivyan. Je pense à vous, et j'ai mal. [...]

— Merci Éwilan. Ta compassion m'aide. Beaucoup plus que tu ne le crois. »<sup>34</sup>

Elle seule peut comprendre ce qui se joue sous la Citadelle. Il dessine un monde pour la femme qu'il aime. Vivyan est un dessin, puisqu'elle a été créée par les Ts'liches pendant la première guerre les opposant aux hommes. Pour détruire Merwyn qui est apparu pour aider les hommes, ils ont créé une femme parfaite, à même de le séduire. Merwyn l'a libérée de leur emprise, et ils se sont aimés pendant dix ans. Et puis elle

---

34. BOTTERO, *L'Île du destin*, p.101-102.

est morte. Il a alors disparu. Le symbole, c'est qu'après avoir sacrifié son bonheur personnel au profit des hommes, il leur laisse le monde, il se retire. Éwilan, par ses dons et son intelligence, peut succéder à Merwyn pour guider et aider les hommes. Les deux personnages rappellent l'image christique, d'un sauveur venu secourir le monde.

Ainsi, l'héritage qui est offert aux héros est une manière de montrer à quel point les protagonistes sont à part. Comme nous l'avons déjà dit, ils ont un destin à accomplir, une quête. Nos deux protagonistes apparaissent dans l'histoire plus globale de ces univers à des moments de crises, d'où l'image christique. Ils doivent sauver le monde. Pour preuve, voici l'explication d'Edwin de la situation à ses amis :

« — La situation est presque désespérée, annonça-t-il. Tous nos hommes sont au Nord et ils affrontent d'énormes difficultés. Ils tiennent le coup, mais cela ne durera pas indéfiniment. Un message de Saï Hil' Muran, le seigneur d'Al-Vor, est arrivé avant-hier. Il estime que nos armées résisteront un mois, peut-être deux mais pas davantage. Quand elles céderont, les Raïs ravageront l'empire en quelques semaines, sans rencontrer la moindre résistance. Al-Jeit sera rasée, Gwendalavir et ses habitants ne seront plus qu'un souvenir. »<sup>35</sup>

C'est dans ce moment désespéré qu'est apparue Éwilan. Parce qu'elle est la seule à pouvoir éveiller les Figés, elle peut tous les sauver. Elle apparaît comme l'unique solution à cette situation critique. Pour Guillemot, la situation est plus stable, moins catastrophique. Néanmoins, lorsqu'il est détenu dans *Le Visage de l'Ombre*, il est possible d'entrevoir un monde où l'Ombre aurait tous les pouvoirs. Si Guillemot ne l'en empêche pas, le monde est perdu. C'est toujours un changement que propose ces quêtes. En effet, pour Viviane Bergue, « la quête est une réponse incertaine, une tentative souvent désespérée de préserver ce qui peut l'être. Au bout du chemin, les

---

35. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.183.

personnages ne peuvent qu'apprendre que leur quête, voie de salut, est aussi une voie de renoncement. »<sup>36</sup> En essayant de préserver le monde tel qu'il est, au fond, ils le changent nécessairement. Les Sentinelles changeront dès la seconde trilogie, leur devoir et fonction seront différents. De même, Guillemot a détruit l'Ombre et *Le Livre des Etoiles*. La magie va devoir changer de nature. C'est pendant l'affrontement contre l'ennemi que les protagonistes se révèlent vraiment.

### 2.2.2 L'affrontement

Tout commence donc à cause d'êtres humains et non pas d'êtres fantastiques, extraordinaires. L'Ombre veut Guillemot parce qu'il peut ouvrir le Livre des Etoiles. Eléa veut causer la ruine de Gwendalavir par haine et jalousie, elle pactise donc avec les Ts'liches, ennemis héréditaires de l'Empire. Les autres Sentinelles trahissent l'Empire à la suite d'Eléa : elle leur promet une plus grande reconnaissance et richesse au vu de leur importance. C'est un mensonge, mais il convainc de nombreux dessinateurs. L'Ombre exerce seulement un monopole de la violence sur ses serviteurs, il n'y a pas de conviction : il est celui qui a le plus de pouvoir, ce qui crée l'admiration. Eléa convainc ses alliés. Elle désire davantage de pouvoir, se considérant comme supérieure aux autres. Le pacte avec les Ts'liches concède Gwendalavir à ses derniers, qui pourront ainsi asservir à nouveau les humains et en faire leur nourriture. Eléa aurait le trône. Or, c'est un échec, puisque les Ts'liches la trahissent, et qu'Éwilan les met en échec. Dans la seconde trilogie, *Les Mondes d'Éwilan*, Eléa enferme dans un institut en France des enfants ayant des pouvoirs psychiques. Elle décortique ainsi leur pouvoir pour prendre le dessus et obtenir par la force le pouvoir sur notre monde. Elle offre ce monde aux Ts'liches. Lorsqu'ils vont échouer à nouveau, elle va se réfugier aux confins du monde alavirien pour s'associer avec un démon nommé Ahmour.

---

36. BERGUE, "La quête", p.215.

Elle va de fuite en fuite, d'échec en échec, creusant toujours plus sa noirceur et sa folie. Sa caractéristique première est sa soif de pouvoir, qui ne peut finalement être arrêtée que par la mort.

Les deux ennemis principaux représentent la soif de pouvoir, donc la domination sur autrui. Ils veulent exercer un monopole de la violence sur les autres, et ainsi s'élever dans la société, jusqu'à la plus haute place, voisine de la divinisation. Il faut rappeler que l'Ombre est en réalité Charfalaq, le grand Mage de la Guilde des sorciers d'Ys, ce qui ne lui suffit pas de toute évidence. L'ouverture du livre symbolise l'ouverture de tous les pouvoirs. Il a pourtant un statut élevé dans la société, puisqu'à Ys, il dirige les sorciers, et dans le Monde Incertain, sous le masque de l'Ombre, il dirige les prêtres de Yénibohor – confrérie qui est crainte par tout le monde. De même, Eléa a déjà un certain pouvoir : seul les meilleurs dessinateurs deviennent sentinelles. Son métier a un statut important au sein de la société. Elle a donc un grand pouvoir, ce que confirme la Vigie à la Citadelle. Lieu de surveillance, elle permet de voir tout Gwendalavir du haut d'une tour, où la vitre zoome selon le désir de celui qui observe. C'est un moyen très efficace pour prévenir des attaques des Raïs. Sauf que pour y entrer, il faut être dessinateur, et de talent. Éwilan traverse la barrière magique comme si de rien n'était, ce qui n'est absolument pas le cas de Duom : il peine énormément à traverser. Mais au moins le peut-il, ce qui n'est pas le cas de Salim. Eléa vivait dans la Vigie, c'était son poste de Sentinelle avec Holts, ce qui démontre l'importance de son pouvoir. Dans les deux cas, Charfalaq comme Eléa ont un pouvoir non négligeable et reconnu par leur société respective. Ils ne sont jamais satisfaits, et cette insatisfaction va les conduire à leur perte. Ils n'ont plus rien de bénéfique en eux, renfermant seulement de la noirceur.

Notons que Charfalaq se dédouble sous le nom de l'Ombre. Ce qui est surprenant, c'est qu'il s'agit d'un nom féminin, serait-ce alors une manière d'accepter sa

part féminine ? Selon le Trésor de la langue française, l'ombre est défini de la manière suivante :

1. Absence totale de lumière, nuit
2. au figuré :
  - (a) Ce qui attriste, inquiète, assombrit le moral, nuit à la sérénité de l'esprit ;
  - (b) Ce qui dissimule, empêche de connaître ; ce qui est caché, oublié, mystérieux.

Ces définitions s'appliquent totalement à Charfalaq. Il est dans l'obscurité complète, et rien ne se reflète de lui. Il est dissimulé, caché et donc inconnu, puisque personne ne sait qui est véritablement l'Ombre jusqu'à la fin. De même, le narrateur finit par dire qu'il est l'Ombre elle-même, que l'obscurité émane de lui, donc il la représente, et inversement. Dans le chapitre « Première confrontation », nous voyons Guillemot rencontrer l'Ombre et tenter de résister à ses assauts.

« Une ombre. Un voile de ténèbres, qui se détachait dans la semi-obscurité de la pièce, et que la lumière semblait vouloir éviter. [...] La vue de Guillemot se brouilla curieusement, et il ne la vit plus. Mais elle était toujours là. Il la sentait. Il captait sa présence maléfique, à la façon dont on perçoit l'humidité ou le renfermé dans une pièce. »<sup>37</sup>

Par opposition à la lumière, d'un point de vue métaphysique, il n'y a plus rien de positif en lui, de bénéfique et donc probablement d'humain au fond. Cela rejoint l'adage : « succomber aux ténèbres », qui signifie effacer son humanité. Et en effet, *Le Visage de l'Ombre* est plein d'allusion aux ténèbres. Il est dit que l'Ombre va chercher Guillemot en « entraînant les ténèbres avec elle » comme si elles le suivaient.

« Devant la table se tenait une silhouette environnée de ténèbres. Dans le mouvement qu'elle fit pour se tourner vers les intrus, des lambeaux d'obscurité

---

37. L'HOMME, *Le Visage de l'Ombre*, p.70-71.

se détachèrent et grésillèrent sur le sol d'une façon sinistre. Percant le manteau d'obscurité, deux yeux semblables à des braises se mirent à rougeoier. »<sup>38</sup>

L'Ombre n'est en réalité qu'un costume, une apparence. Derrière l'ombre, l'obscurité, se cache le véritable ennemi : Charfalaq. L'Ombre n'est qu'un paravent. Certes, ce déguisement lui offre du pouvoir : l'ombre est maléfique, emplie de magie. Mais c'est bien lui qui est derrière tout ça et qui tire les ficelles. Nous découvrons à la fin qu'il s'agit du grand mage Charfalaq, et la stupéfaction des lecteurs rejoint celle des personnages. En effet, le narrateur indique lui même que « le déguisement d'ombre mourut lambeau après lambeau sur le sol, en grésillant »<sup>39</sup>. Il s'agit donc bien d'un déguisement, d'une apparence. Derrière l'ombre se dissimule l'homme, ce qui induit que derrière toute obscurité se cache l'humain. Il n'y a pas à avoir peur de cette obscurité là, elle est humaine. En fait, les ennemis dans ces oeuvres sont purement humains, totalement humains. Et aller voir derrière l'ombre ce qui se dissimule, c'est aller à la rencontre de l'homme.

Le même processus de dissimulation, est effectué pour Eléa, elle finit dans *Les Tentacules du Mal* par être vêtue de noir, se faisant appelé la Dame Noire vouant soi-disant un culte à une créature destructrice et malfaisante. En effet, Eléa Ril' Morienva devient une spécialiste de la dissimulation. Dès sa première discussion avec Éwila, elle tente de faire croire qu'elle est du côté d'Éwila, et que c'est elle qui l'a fait venir en Gwendalavir. Le vrai visage d'Eléa Ril' Morienva sera dévoilé dans *L'Île du Destin*, lorsqu'Éwila et ses amis retrouvent Altan et Elicia Gil' Sayan. Avant cela, Eléa Ril' Morienva se cache encore, utilisant toutes les facettes possibles. En effet, lors de leur première rencontre à la Citadelle, Eléa se dissimule derrière Holts Kil' Muirt. C'est lui qui insulte les parents d'Éwila, c'est lui qui exige un duel contre

---

38. L'HOMME, op. cit., p.194.

39. L'HOMME, op. cit., p.212.

la jeune femme. Mais derrière ses actions à lui, il y a Eléa. En réalité, cela montre sa capacité à se dissimuler, à demeurer dans l'ombre. C'est surtout dans la seconde trilogie, *Les Mondes d'Éwilan*, qu'Eléa Ril' Morienva emprunte des déguisements. Elle commence comme dirigeante de l'Institution, un endroit où elle dissèque les pouvoirs paranormaux d'enfants pour les acquérir et les dominer, pour finir par servir un démon. Le démon Ahmour est une ombre, puisque l'obscurité émane aussi de lui. Il absorbe la lumière.

Il semble alors que les ennemis aient le même cheminement, suivent la même voie. Cependant leurs buts divergent légèrement. En effet, l'Ombre désire le pouvoir absolu, total sur tous les mondes, comme nous le montre le discours indirect libre :

« Celui qui parviendrait à déchiffrer l'intégralité du Livre prendrait possession du monde entier – de tous les mondes ! Celui qui dompterait *Le Livre des Etoiles* serait capable de soumettre à sa toute-puissance le Pays d'Ys, le Monde Incertain et, surtout, le Monde Certain. »<sup>40</sup>

Soumettre tous les mondes, c'est hyperbolique. La soif de pouvoir implique une démesure hors du commun. Mais il n'y a rien de personnel. L'Ombre veut le pouvoir, de manière absolue. Pour Eléa Ril' Morienva, il s'agit davantage d'une vengeance, comme nous pouvons le voir déjà dans *L'Île du Destin*. En effet, la seconde trilogie apporte un éclairage supplémentaire sur cette vengeance, puisqu'Éléa et le père d'Éwilan ont été amants. Cette liaison s'est mal terminée, entraînant la haine d'Éléa.

« Le rire d'Eléa Ril' Morienva retentit, sauvage et méprisant. — J'avais un compte à régler avec toi, Frontalier... mais le hasard arrange bien les choses. Je suis sûre que tu souffres davantage que si tu avais reçu toi-même cette flèche ! »<sup>41</sup>

De plus, comme elle le dit elle-même, « moi je n'abandonne jamais »<sup>42</sup>, prouvant sa

---

40. L'HOMME, op. cit., p.178.

41. BOTTERO, *L'Île du destin*, p.281.

42. BOTTERO, op. cit., p.287.

ténacité. Finalement, c'est Siam qui décidera de la tuer. Mais elle ne meurt pas, elle est seulement très gravement blessée, de quoi découle une autre épreuve : l'épargner ou la tuer. De cette décision découle la trilogie *Les Mondes d'Éwilan*. De ce fait, elle livre enfin ses motivations lorsqu'Altan l'interroge.

« Je voulais l'Empire. Je voulais l'utiliser pour des conquêtes sans précédent. Savez-vous, pauvres fous qui vous contentez de la médiocrité, que Gwendalavir n'est qu'une infime partie du monde où nous vivons ? Des terres riches nous attendent de l'autre côté des montagnes, de l'autre côté de l'océan. Elles sont habitées, certaines même par des hommes. A la tête des armées impériales, je les aurais conquises. J'aurais été la plus grande. »<sup>43</sup>

Par ces affirmations, le personnage rejoint l'Ombre, par cette soif inextinguible de pouvoir. Cependant, chez elle, tout ceci se teinte d'une soif de vengeance. Et c'est Elia qui sent la menace au plus profond d'elle-même, comme elle tente de l'expliquer à Siam. Or, leur altercation permet à Eléa Ril' Morienva de s'enfuir. Ce passage, final d'ailleurs, annonce la suite des aventures. Plusieurs indices en sont la preuve. Tout d'abord, la menace qu'elle adresse à Éwilan : « Je me vengerai ! Tu paieras, Éwilan, pour ce que tu as fait ! »<sup>44</sup> indique par le futur employé une sorte d'impératif, de vérité générale. C'est une promesse. Ensuite, le narrateur lui-même annonce une suite : « Mais Eléa Ril' Morienva avait disparu, abandonnant derrière elle, comme une malédiction, une large tache écarlate sur le rocher blanc. »<sup>45</sup>. Le terme de « malédiction » est utilisé, agissant comme une annonce de la suite.

Et la fin des ennemis se fait de la même manière dans nos deux oeuvres : ils sont totalement détruits. L'Ombre est détruite par Guillemot, qui détruit aussi *Le Livre des Etoiles*. Pour Eléa, il en est de même, puisqu'elle meurt en étant avalée par Ahmour,

---

43. BOTTERO, op. cit., p.297.

44. BOTTERO, op. cit., p.298.

45. BOTTERO, op. cit., p.299.

cette pieuvre géante qui s'apparente à un démon.

Ils ont la même trajectoire. D'abord, nous ne savons pas très bien qui ils sont, puisqu'ils se dissimulent. Leurs objectifs sont similaires, leurs moyens d'actions aussi. Et enfin, leur mort aussi est analogue. De ce fait, nous pouvons voir que l'apprentissage qui est effectué par les personnages est sensiblement le même. Les ennemis représentent de façon symbolique la part sombre des héros. Ce ne sont que des projections possibles de nos héros, soit qu'ils choisissent le bien ou le mal. Marie Burckardt exprime cette idée dans sa thèse comme ceci :

« Les magiciens doivent en effet éradiquer, avec leurs armes, l'ombre qui est en eux, afin de se révéler dans leur plénitude, même si cela peut conduire à la mort. »<sup>46</sup>

Guillemot agit sans savoir s'il va survivre. Il choisit de se sacrifier pour vaincre l'Ombre, et ainsi préserver son univers. C'est bien le choix du sacrifice qui est important. Nos héros apprennent cette valeur lors de l'affrontement avec l'ennemi. Éwilan, lorsque dans *D'un Monde à l'autre*, repart chercher Matthieu, elle sait que s'il accepte d'aider Gwendalavir, elle devra rester cachée en France. Elle sacrifie donc son bonheur personnel pour sauver ses amis et l'Empire. Par chance, Matthieu n'a pas les pouvoirs suffisants et refuse de la suivre. Mais, ce n'est pas tant son refus à lui qui est important, c'est l'abnégation dont elle fait preuve. De même pour Guillemot, qui à plusieurs reprises s'oublie au profit des autres. La force de caractère des héros, c'est bien de se sacrifier pour le bonheur des autres. Comme Marie Burckardt l'exprime si bien, en affrontant un autre magicien, nos héros s'affrontent eux-mêmes. L'Ombre et Eléa sont les possibles évolutions négatives de nos héros, la part sombre qui est en eux. Ils représentent le devenir négatif de nos héros. De ce fait, les affronter puis les anéantir revient à supprimer cette part négative qui est en eux. Non pas la sup-

---

46. FÉVRIER-VINCENT BURKARDT, "Monde de la magie, magie du monde", p.52.

primer puis l'ignorer, mais ils finissent par l'absorber, l'intégrer pour finalement la faire disparaître. C'est en prenant conscience de cette part négative qu'ils peuvent la supprimer. C'est nettement marqué dans la trilogie *Les Mondes d'Éwilan*, puisque cette dernière a été torturée par Eléa Ril' Morienva. Elle met des semaines à s'en remettre, et lorsqu'elle reprend enfin la maîtrise d'elle-même, elle a soif de vengeance. Éwilan devient plus dure, moins altruiste. Tout au long de ses aventures, elle va apprendre à dompter cette part d'elle-même, jusqu'à l'accepter et l'intégrer en elle, ce qui lui permet de vaincre Eléa. Il en est de même pour Guillemot, même si cet aspect n'est pas aussi développé. Il accepte de mourir pour détruire *Le Livre des Etoiles*, et ainsi sauver le monde. Or, il ne meurt pas, il renaît à lui-même. Certes, il a perdu ses pouvoirs, mais ils renaissent sous la forme de la magie des korrigans. Viviane Bergue explique ceci à juste titre :

« Le héros n'est plus seulement le représentant de l'Ordre face au Chaos, mais celui qui affronte ses propres peurs et accepte la part d'ombre qui est en lui. »<sup>47</sup>

Parce que nos héros acceptent cette part d'obscurité qui fait partie de tout être humain, ils grandissent, s'accomplissent. Ils acceptent qui ils sont pour devenir adultes. Et tout cela passe par l'affrontement, notamment aux magiciens et aux sorciers. C'est pourquoi il convient d'étudier en quoi consiste ces systèmes magiques, et quelles sont leurs particularités, leur fonctionnement propre.

---

47. BERGUE, "La quête", p.111.

## 2.3 La magie

### 2.3.1 Magie comme langage

« Dans les oeuvres de *Héroic Fantasy*, la magie appartient au quotidien, elle apparaît comme normale. C'est un fait. »<sup>48</sup>

Comme le souligne Marie Burckardt, en *fantasy*, la magie est normale, quotidienne et de ce fait banale. Guillemot par exemple, vit entouré de magie. Le seul fait surprenant, c'est que Qadehar soit présent à l'anniversaire de son oncle, non pas que la sorcellerie existe. Au contraire, Éwilan et Salim doivent se familiariser avec, apprendre à la connaître. Il convient donc de voir en quoi elle consiste dans ces mondes.

Dans nos deux oeuvres, leur apparition n'est pas exactement sur le même plan. Même si comme nous l'avons vu, nos deux héros sont particulièrement doués pour la magie, elle ne fonctionne pas de la même manière. À Ys, tout le monde peut apprendre la magie, comme nous le montre l'exemple de Bertram. Néanmoins, ce qui change, c'est leur pouvoir. La précocité des magiciens implique dans les deux oeuvres un grand pouvoir.

Dans *Le Livre des Etoiles*, la magie englobe le monde, puisque « pour accéder à la compréhension magique du monde, [il faut] le regarder différemment »<sup>49</sup> comme l'explique Qadehar. D'après lui, tout est lié, du rocher à la plante, en passant par l'air et l'homme. Il rappelle les cinq éléments, rajoutant ainsi à l'eau, la terre, le feu, et l'air, la chair.

« ces cinq éléments sont rattachés par un lien invisible et impalpable, que les anciens ont appelé le Wyrđ. [...] Comme une toile d'araignée gigantesque dont les fils seraient rattachés à chaque chose. [...] Les mathématiciens du Monde Certain

---

48. FÉVRIER-VINCENT BURKARDT, "Monde de la magie, magie du monde", p.211.

49. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.63.

ont eu l'intuition du Wyrd et ont construit dessus la théorie du chaos. [...] Maintenant, continua le Sorcier, imagine que l'on soit capable de contrôler ces répercussions ! Que l'on soit capable d'accomplir un acte en sachant ce qu'il va provoquer à un endroit précis de la toile ! »<sup>50</sup>

Il s'agit donc d'une conception magique qui englobe le monde dans sa totalité, c'est-à-dire de la plante à l'air. Tout est lié. Cette conception de la magie implique un apprentissage rigoureux de la magie. Pour pouvoir maîtriser et influencer sur le Wyrd, Qadehar annonce qu'il existe des clés.

« Pense à une sorte d'alphabet, dont chacune des lettres posséderait une signification et un pouvoir particulier. Maintenant, imagine ces lettres reliées les unes aux autres dans des mots, puis les mots aux mots dans des phrases ! Te voilà en possession du flux d'énergie nécessaire pour visualiser, pénétrer et modifier le Wyrd ! Tel est le secret, Guillemot, le secret de la pratique magique : établir et contrôler un lien entre des choses très différentes ! »<sup>51</sup>

Plusieurs choses sont donc à retenir. D'abord, le sorcier doit maîtriser et connaître parfaitement le monde qui l'entoure pour pouvoir influencer sur lui. En effet, chaque sorcier possède un Önd, c'est-à-dire une puissance propre, qui est déterminé en quelque sorte à la naissance. C'est la seule fois où Qadehar parlera de don, puisque le reste est affaire d'apprentissage et de rigueur. Comme il le rappelle à Guillemot, « comprendre le monde est indispensable à qui veut agir sur le Wyrd »<sup>52</sup> Il emprunte aussi au monde qui l'entourne de la force pour jeter ses sorts, mais avant cela, le sorcier doit maîtriser son corps, par quoi passe l'énergie. Ensuite, l'alphabet en question s'appelle des Graphèmes, rappelant fortement le terme linguistique de phonème, ainsi que l'alphabet, puisqu'il y en a 24. Grâce aux Graphèmes, inspiré des runes nordiques, le sorcier

---

50. L'HOMME, op. cit., p.63-64.

51. L'HOMME, op. cit., p.64.

52. L'HOMME, op. cit., p.66.

formule des phrases, des gestes particuliers, les tissant entre eux pour influencer sur les choses. Qadehar liste un véritable programme d'apprentissage à Guillemot. Il doit d'abord les apprendre, ainsi que « leur nom, leur forme, leur ordre dans l'alphabet et leurs pouvoirs. Ensuite, il faudra te les approprier, les redécouvrir toi-même par la méditation, créer avec eux une intimité dans ton coeur et dans ton esprit. »<sup>53</sup> Ce chapitre "Le secret de la nuit" révèle le système magique, même si quelques indications le compléteront par la suite. C'est un apprentissage complet, qui demande au sorcier d'être un véritable érudit, connaissant la nature, la géographie, l'histoire, le chimie, la psychologie etc. En ce qui concerne la magie elle-même, c'est une affaire de parole, puisque le sorcier peut faire des phrases avec les Graphèmes, qui sont appelées *Galdr*. Le terme d'enchantement provient de « carmen, carminis » en latin, ce qui signifie « poème, chant » pour donner par la suite « enchantement, incantation ». Le système magique est donc étroitement lié à la parole. Énoncer le bon mot, c'est agir. La parole devient performative, la parole est l'acte. Dans une certaine mesure, nous pouvons considérer que ce système magique est une métaphore de l'écriture : en mêlant les mots entre eux, pour leur donner une autre signification, une autre puissante d'évocation, l'auteur se fait magicien. Il transforme le réel par son écriture, comme le sorcier transforme le réel avec les Graphèmes. De plus, par la proximité de sonorité entre « Graphème » et « Phonème », le parallèle avec l'écriture est évident. Pourtant, la magie ne se restreint pas à parler. Il ne s'agit pas seulement d'incantation, il existe tout un système renforçant ou utilisant différemment les Graphèmes.

« — Fais-tu l'effort, chaque jour, de maintenir le contact avec eux ?

— Oui, Maître. Je les appelle dans mon esprit par leur nom et ils ronronnent.

— Sais-tu comment utiliser les Graphèmes ?

— Je sais les projeter, en les criant ou en les murmurant. Je sais les renforcer, en

---

53. L'HOMME, op. cit., p.67.

adoptant des *Stadha*. Je sais les lier entre eux et les tisser, composer des *Galdr*, des incantations. »<sup>54</sup>

Il s'agit bien de fournir un effort, donc il faut surmonter une difficulté, un obstacle. L'apprenti sorcier doit s'astreindre à un travail régulier, puisqu'il est question de travail « chaque jour ». De fait, la magie n'est pas une simple affaire de don, c'est un travail pénible et long. En effet, l'apprentissage s'effectue sur trois ans, tout comme l'apprentissage des marchombres, ainsi que des étudiants dessinateurs à l'académie d'Al-Jeit. D'après Chevalier et Gheerbrant, le chiffre trois est à rattacher à « l'idée d'un **accomplissement intégral** [...] mais encore une **participation au monde invisible** supraconscient . »<sup>55</sup> Donc le chiffre trois n'est pas anodin, il participe à montrer la progression dans l'apprentissage, mais aussi à souligner les étapes nécessaires lors de ce même apprentissage. Chaque année participe à mener l'apprenti vers une meilleure connaissance de soi, et surtout vers l'accomplissement total. C'est probablement pour cette raison que nous retrouvons dans nos oeuvres ce même chiffre. De plus, le passage résume le savoir de Guillemot à ce moment-là. Il lui manque encore à apprendre les *Mudra*, qui sont « des gestes de la main dans les airs qui reproduisent la forme de Graphèmes »<sup>56</sup> ainsi que les *Lokk*.

« Le *Galdr* tisse et relie les Graphèmes, fabrique une phrase avec des mots. Le *Lokk*, lui, fond et mélange les Graphèmes, et crée un nouveau mot. Le *Galdr* met en relation des pouvoirs qui s'additionnent. Le *Lokk*, lui, mélange ces pouvoirs pour obtenir un nouveau pouvoir. »<sup>57</sup>

Pour résumer, il y a différentes techniques permettant de faire de la magie. Elles ne sont pas toutes équivalentes. Effectivement, les *Galdr* sont une métaphore de

---

54. L'HOMME, *Le Seigneur Sha*, p.40.

55. CHEVALIER, *Dictionnaire des symboles*, p.1124 souligné par les auteurs dans le texte.

56. L'HOMME, *Le Seigneur Sha*, p.42.

57. L'HOMME, op. cit., p.65.

l'écriture, puisqu'il s'agit de phrases formées par les Graphèmes. Néanmoins, comme la magie ne se résume pas seulement au *Galdr*, nous pouvons supposer que ce système magique fait avant tout référence à l'imagination. Chaque sorcier associe différemment les Graphèmes, même si certaines incantations sont connues et utilisées en l'état. Chacun effectue sa propre magie, bien que les clés soient communes à tous. C'est bien l'imagination du sorcier qui entre en jeu, c'est lui qui décide quels Graphèmes associer pour créer son incantation. Par conséquent, l'écriture et l'imagination semblent extrêmement liées chez L'Homme.

Éwilan quant à elle se retrouve face à un système magique qui ne repose en aucune manière sur la parole. C'est Edwin qui lui offre la première explication sur l'Art du Dessin.

« Un dessinateur peut rendre réel ce qu'il imagine. Pour ce faire, son esprit passe dans une dimension qui s'appelle l'Imagination et y progresse grâce à des chemins, les Spires. Plus le dessinateur est puissant, plus il va loin dans les Spires et plus il peut jouer avec la réalité. Les plus doués parviennent à imaginer qu'ils sont ailleurs qu'à l'endroit où ils sont réellement et à s'y transporter instantanément. C'est le pas sur le côté. »<sup>58</sup>

La seule limite de cette magie, c'est la limite de chaque personne. La seule limite, c'est soi, c'est-à-dire sa propre imagination. Pourtant, cela est un peu plus complexe. Chaque dessinateur peut demander à être testé, c'est-à-dire à savoir l'étendue de son pouvoir. Eléa Ril' Morienvall a envoyé Éwilan vers Duom Nil' Erg qui est justement maître analyste. Bien qu'elle soit trop jeune selon lui, comme nous l'avons vu, il accepte néanmoins d'effectuer le test. Il donne alors une explication très claire du Dessin.

« Le don, ou l'Art du Dessin, existe grâce à trois forces, la Volonté, la Créativité

---

58. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.62.

et le Pouvoir. Ces trois forces existent en chacun de nous, mais souvent de manière trop embryonnaire ou disproportionnée pour que leur possesseur soit un dessinateur. Mon art consiste à jauger l'intensité de chacune de ces forces, à les situer les unes par rapport aux autres. »<sup>59</sup>

Comme nous pouvons le voir, la magie consiste en trois pôles indissociables. Il faut les trois pour être un bon dessinateur. Par exemple, l'empereur possède une très forte volonté, mais peu de créativité. De ce fait, il ne peut dessiner convenablement. À l'inverse, Éwilan est la dessinatrice parfaite, ce que démontre le cercle noir issu de son analyse. En effet, chaque pôle est représenté par une couleur quand un dessinateur est testé. Comme elle forme un cercle noir, cela indique que son Pouvoir, sa Volonté et sa Créativité sont sur le même plan. Duom Nil' Erg a même énormément de mal à croire à ce test, parce qu'il n'est mentionné que dans les livres. À ce moment-là, Éwilan apparaît alors comme extraordinaire, comme une personne hors-norme. Ensuite, ce qui peut paraître surprenant, c'est que l'Art du Dessin n'a besoin de rien, ce n'est pas un système magique en soi. À l'académie d'Al-Jeit, les étudiants apprennent à maîtriser leur pouvoir, leur créativité et leur volonté, mais il n'existe pas d'incantation, de sortilèges. Chaque dessinateur effectuera différemment une même action. C'est d'ailleurs ce qui est souligné dans l'oeuvre, avec le feu. Edwin dessine pour allumer le feu un soir, Duom pour éclairer sa pièce. À chaque fois, le narrateur évoque les couleurs employées, le tracé du dessin etc. Éwilan perçoit les nuances lors des dessins des autres, et elle s'aperçoit très vite qu'elle ne dessine pas pareil qu'eux, qu'elle affiche davantage de nuances. L'Art du Dessin se sert d'une autre dimension, l'Imagination. Cet autre dimension est conceptualisée comme autant de chemins qui amènent à diverses possibilités. Plus le dessinateur monte dans les spires – les chemins – plus de possibilités lui sont offertes. C'est le Pouvoir qui permet de monter

---

59. BOTTERO, op. cit., p.109.

plus haut, pourtant, un dessinateur doté seulement de Pouvoir ne voit pas toutes les possibilités. Ainsi, pour s'élever et voir les diverses possibilités, il faut posséder de la Créativité et de la Volonté. C'est la métaphore même de l'imagination qui réunit la volonté de voir les choses différemment, puis de l'exprimer, et la créativité montre la personnalité de chacun. Nous ne représentons pas les choses de la même manière. C'est la réunion des trois qui permet d'imaginer, de créer les choses. De fait, aucune limite n'existe alors, excepté le pouvoir de notre imagination. La seule limite est le temps, un dessin n'est pas permanent. Les dessins basculent un temps dans la réalité. C'est pourquoi, lorsqu'Éwilan crée le poignard d'Ellana et qu'il ne disparaît pas, Duom s'énerve contre elle, lui expliquant les seuls principes régissant le Dessin.

« Maintenant écoute-moi. La plupart des dessinateurs, quand je dis la plupart, je devrais dire la quasi-totalité, ne sont capables de créer que des choses éphémères. Et c'est très bien ainsi. Quant aux rares dessinateurs vraiment doués, ils s'appliquent à agir de même. [...] Un dessinateur joue avec les forces de la nature, il ne les viole pas. Ta création est un outrage à la réalité. »<sup>60</sup>

Les dessinateurs veillent à respecter la réalité telle qu'elle est. Pourtant, il existe des créations permanentes, comme l'Arche – un pont fait de diamant – ainsi que la majeure partie de la capitale. Mais il convient de faire la différence entre l'Arche et Al-Jeit, créée pour magnifier le pouvoir du Dessin humain. Les deux ont été créés après la domination des Ts'liches sur les hommes. C'est une manière de montrer la beauté dont est capable de l'homme. Pour les dessinateurs qui les ont dessinés, il s'agit d'offrir à tous l'Art, la beauté. Éwilan, en dessinant un poignard éternel, viole les lois de la nature pour elle-même, et pour Ellana. Il ne faut pas troubler les frontières entre l'imagination et la réalité. Est-ce une manière pour l'auteur de dire que l'imagination n'est que fugace, qu'elle ne reste pas dans la réalité? Qu'elle n'a en fait aucune prise

---

60. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.73-74.

avec celle-ci? Probablement qu'il faut faire une séparation nette entre les deux. Mais peut-être aussi est-ce un moyen de montrer tout le pouvoir que recèle l'imagination, c'est-à-dire de transporter ailleurs le rêveur, pour rendre la réalité plus belle et pour améliorer celle-ci. Il ne semble pas y avoir d'aspect négatif à l'imagination, bien au contraire.

Nos deux auteurs proposent une vision très différente de l'imagination qui suggère en réalité une conception de l'écriture. Un véritable travail sur la langue est effectué dans nos oeuvres, ce qui extrêmement lié à la magie. Les Korrigans par exemple s'expriment en vers, comme par exemple :

*« Jeunes effrontés,  
vous allez devoir triompher,  
sans que cela vous émeuve,  
d'un certain nombre d'épreuves. »<sup>61</sup>*

Le korrigani est « la langue poétique et compliquée du peuple des landes »<sup>62</sup>, expliquant les rimes et les vers. Cela montre qu'un véritable travail poétique est fait pour ces passages en korrigani. Et dans une certaine mesure, la langue poétique amène la magie. Dans nos deux oeuvres, la langue est travaillée, bien qu'il s'agisse d'oeuvres jeunesse. Bottero crée la poésie marchombre, qui se rapproche des haïku japonais. Son écriture, son style amène une forme de poésie par les descriptions, par sa simplicité qui laisse aux lecteurs toute la possibilité d'imaginer comme il le souhaite la scène. La langue devient force évocatrice de la réalité. De même, L'Homme a un style travaillé, technique, qui par de simples phrases, amène le lecteur dans un autre monde, lui permettant d'imaginer le paysage ainsi que les scènes. Tous deux insèrent dans leurs oeuvres la poésie, qui est la forme d'écriture qui apparaît comme la plus com-

---

61. L'HOMME, *Le Seigneur Sha*, p.165.

62. L'HOMME, op. cit., p.158.

plexe. Ainsi, les images déployées par les deux auteurs évoquent la poésie, puisqu'on parle d'Imagination, d'évocation, d'étoiles. Ils ne font parfois qu'évoquer les choses, laissant ainsi le pouvoir symbolique des mots agir sur les lecteurs. Alors, nos auteurs usent du langage comme d'un sortilège pour emmener le lecteur à leur suite, dans leur monde. Comme les lecteurs, deux personnages ont été ensorcelés. Pourquoi proposer un sortilège? Qu'apporte-t-il à la narration, aux personnages?

### 2.3.2 Sortilège

Ambre et Salim ont subi un sortilège. Ambre est ensorcelée dès *Qadehar le Sorcier*, par Kushumaï. En effet, la jeune femme arrive dans le Monde Incertain dans une forêt, qui abrite un regroupement de brigands, rejetés ou fuyant le reste du monde. Ils sont guidés par Kushumaï, qui apparaît comme une femme forte puisque c'est une guerrière, une cheffe de clan aussi, et enfin une magicienne, donc elle réunit en elle tous les pouvoirs : la magie, la politique, la guerre et le coeur. Outre toutes ces caractéristiques, Kushumaï reste une femme. Elle ne nie pas sa féminité au profit de la force, bien au contraire. C'est la réunion des deux, l'affirmation de sa féminité qui font d'elle une cheffe. Sous l'effet de l'ensorcellement de Kushumaï, Ambre devient entre ses mains une arme, pour s'assurer de la protection de Guillemot. En attirant Ambre chez elle, elle en profite pour l'ensorceler, mais c'est aussi une manière de lui montrer qu'être forte ne signifie pas nécessairement nier sa féminité. Le lecteur est au courant du sortilège, sans comprendre néanmoins les buts visés par la sorcière. Mais les personnages, ainsi qu'Ambre, n'ont aucune connaissance de ce qu'il se passe. D'ailleurs, suite au rituel, elle se réveille dans les Collines Mouvantes, comme Guillemot. Elle n'a aucun souvenir de ce qui a pu se produire. Ambre a de nombreux symptômes, notamment des maux de têtes inexplicables, ainsi qu'un comportement agressif. En effet, la première manifestation de son envoûtement apparaît dans *Le Seigneur Sha*,

lors de la fête de Samain. Ambre, par jalousie, va pourchasser Agathe, et les deux jeunes femmes vont se retrouver toutes deux sur la lande, entraînant de fait leurs compagnons. Ils seront tous capturés par les Korrigans. Ils vont devoir réussir une succession de défis, jouant tant sur leur dextérité physique et leur force que sur leur intelligence et vivacité d'esprit. Et c'est lors de cet épisode qu'ils vont en apprendre davantage sur la magie des Korrigans. Bien qu'ils réussissent leur défi, Kor Mehtar, le roi des Korrigans, refuse de les laisser partir. C'est lorsqu'il les rattrapera, suite à leur fuite, que le roi s'explique sur cette captivité inhabituelle. En effet, il annonce qu'il ne souhaite que Guillemot, et que les autres, suite à leur tentative d'évasion et comme punition, danseront jusqu'à la nuit des temps.

« — C'est toi seul que je veux,  
à tes amis tu peux dire adieu.  
Mes Korrigans vont les faire danser,  
pendant l'éternité!  
Quant à toi je n'envie pas ton sort,  
qui sera pire que la mort! »<sup>63</sup>

Nous retrouvons le motif des Korrigans qui contraignent les humains à danser. Mais, ce qui est plus inquiétant, et qui participe à la narration, c'est que Guillemot semble être convoité par quelqu'un, quelque chose. Une fois le groupe d'amis libéré, Guillemot commence alors à s'interroger sur cette phrase énigmatique, supposant qu'il s'agit de l'Ombre qui le pourchasse. L'envoûtement d'Ambre s'active parce que Guillemot est emmené par les Korrigans, contre sa volonté.

« Mais la jeune fille semblait prise de folie et continua à s'agiter. Ses yeux se révoltèrent et devinrent blancs. Un grondement sourd, terrifiant, sortit de sa gorge. [...] Mais Ambre, indifférente aux cris inquiets de ses amis, semblait ne

---

63. L'HOMME, op. cit., p.194.

s'intéresser qu'à Guillemot qu'on emmenait au loin. Brusquement animée d'une force titanesque, elle envoya valser d'un seul geste le Korrigan qui la tenait par le bras. Elle donna ensuite à celui qui s'agrippait à sa jambe une gifle d'une telle violence qu'elle l'assomma sur le coup. Puis, avec une démarche d'automate, elle se dirigea droit sur Guillemot et ses ravisseurs. »<sup>64</sup>

L'envoûtement prend alors le contrôle d'Ambre, qui agit avec une force extraordinaire pour sauver Guillemot. Elle n'a plus conscience de ce qui l'entoure, de ce qui se passe autour d'elle. Le sortilège agit de telles sortes qu'il force Ambre à protéger Guillemot à tout prix. Bertram suspecte dès lors un envoûtement et la création d'une « Hamingja »<sup>65</sup>. Il s'agit d'un sort de conditionnement, comme il tente alors de l'expliquer aux autres. Ce qui appuie la théorie de Bertram, ce sont les maux de tête d'Ambre ainsi que son amnésie à son réveil. Ce sortilège trouve sa pleine utilité pendant le combat final contre l'Ombre. Ambre découvre enfin ce qu'il se passe. En effet, Kushumaï lui demande un dernier effort, pour briser le mur d'énergie qui les sépare de Guillemot. Ambre découvre enfin la personne dont elle rêvait depuis des mois. Kushumaï prend alors le contrôle de la jeune femme, qui manque de mourir. C'est alors que l'envoûtement produit deux effets : le premier, c'est de montrer à quel point Ambre aime Guillemot, puisqu'elle accepte de souffrir pour lui, quitte à mourir. Le second effet, c'est que Coralie accepte de souffrir et d'être défigurée pourvu que sa jumelle survive. Le rôle de l'envoûtement, outre le moteur narratif, est de pousser l'envoûté à accepter ses sentiments, ou à pousser les autres à les lui déclarer. De fait, les sortilèges et envoûtements participent à l'acceptation des sentiments.

Cet envoûtement subi par Ambre rappelle celui de Salim. Dans *L'île du Destin*, suite à une attaque de bandits, Salim se transforme à nouveau en loup, comme dans *Les Frontières de Glaces*. Cependant, cette fois-ci, la transformation n'est pas générée

---

64. Ibid.

65. L'HOMME, op. cit., p.195.

par un hiatus, mais par le danger imminent que représentent les bandits. Il se transforme pour aider ses amis, et plus précisément pour sauver Éwilan. Cependant, Edwin, qui ne voit qu'un loup du Nord, refuse qu'Éwilan s'approche, alors même qu'elle a compris qu'il s'agit de Salim. Elle arrive à rentrer en contact avec lui, bien que brièvement, avant qu'il ne s'enfuie pour chasser. Duom tente alors de l'apaiser.

« — Ce qui arrive à Salim est lié à Merwyn, poursuivit-il sans se formaliser de son silence. Un prolongement inattendu de ce qui s'est passé avant que nous atteignons la Citadelle. Je suis sûr que tout va s'arranger. Je te l'ai dit, rien de mal n'est jamais survenu à cause de Merwyn.

— Je ne parviens pas à le contacter. [...] Je me suis déjà adressée à lui en utilisant l'Art. [...] Ca a été facile. Très facile. Je le connais si bien. Mais là, je ne réussis même pas à effleurer son esprit. C'est comme s'il avait disparu pour de bon. J'ai peur qu'il ne revienne jamais ! »<sup>66</sup>

Éwilan est inquiète, effrayée même, parce qu'elle risque de perdre un ami et même plus. Salim est la personne qu'elle aime, à qui elle n'a jamais osé vraiment dire combien il était précieux. Depuis le début de ses aventures, il la suit, subissant toutes les épreuves à sa suite. Certaines fois même, il souffre pour elle. Mais il ne construit pas sa propre vie. À travers cette transformation, il prend enfin en main sa propre vie, tout comme il oblige Éwilan à prendre conscience qu'il est important pour elle, et qu'elle l'aime. Les sortilèges, dans nos oeuvres, impliquent une transformation qui n'est pas seulement physique, mais aussi morale. De même, lorsqu'ils arrivent en vue d'Al-Chen, une altercation éclate entre Éwilan et maître Duom. Il pense que le loup n'a rien à faire dans une ville, et pour cause, il risque d'attirer l'attention. Mais Éwilan déclare « que chacun suive sa route, moi je ne quitterai pas Salim. Jamais ! »<sup>67</sup> prouvant ainsi sa détermination et son attachement. Le fait de détacher les mots,

---

66. BOTTERO, *L'Île du destin*, p.205.

67. BOTTERO, op. cit., p.214.

et de mettre l'adverbe en exergue à la fin marque l'insistance sur ce dernier. Elle fait preuve d'obstination, en n'abandonnant pas Salim. Lorsqu'ils seront à une auberge, la tenancière refuse de faire dormir le loup à l'intérieur, il doit se contenter de la grange, ce qui conduit Éwilan à l'y suivre, refusant une fois de plus de voir son ami seul. Il redevient un humain lorsqu'Éwilan se fait à nouveau attaquer par un Mercenaire du Chaos. Cette fois-ci, elle n'utilise pas le Dessin, mais elle lui parle avec son coeur.

« Camille s'abandonna. Descendit tout au fond d'elle-même...

Quand elle émergea de son voyage intérieur, elle avait ajouté un sentiment aux mots qu'elle s'apprêtait à prononcer. Un sentiment qui n'avait rien à voir avec la peur, un sentiment qu'elle tenait secret en attendant l'heure qu'il éclore. Ce fut sans doute ce sentiment qui fit la différence.

— J'ai besoin de toi, Salim. Reviens...

Elle avait murmuré, mais ses paroles filèrent comme une flèche pour se planter dans l'âme du loup.

Dans le coeur de Salim. »<sup>68</sup>

Outre l'épreuve traversée par Salim, cela enseigne le lâcher-prise à Éwilan, qui doit apprendre à mettre sa raison de côté au profit de son coeur. Donc elle doit accepter d'assumer ses sentiments, ses ressentis, tout comme son imagination. C'est lorsqu'elle admet son amour pour Salim que ce dernier peut redevenir un homme, comme la grenouille dans les contes de fées. La grenouille qui cache un prince met en évidence le manque de maturité de la jeune fille, et le baiser symbolise son acceptation de l'âge adulte, des contraintes et des sentiments qui en découlent. C'est à partir de cette transformation que Salim peut choisir de se métamorphoser. Nous pouvons considérer qu'il s'agit de la première, et qu'ensuite, il comprend le mécanisme.

« Il avait changé, son esprit désormais indissociablement lié à celui du loup. Il

---

68. BOTTERO, op. cit., p.233-234.

répondit aux questions de maître Duom dévoré par la curiosité. Oui, il pouvait se transformer à volonté, non, il ne ferait pas démonstration. Devenir un loup était une expérience trop forte pour la renouveler sans raison. »<sup>69</sup>

C'est pourquoi dans la deuxième trilogie, en devenant marchombre, il reste étroitement lié au loup, qui pourrait de toute façon symboliser les marchombres. Mais pourquoi associer Salim au loup? Pourquoi choisir un tel animal? Le personnage est lycanthrope, puisque capable de se métamorphoser en loup selon sa volonté. Image mythique s'il en est, elle traverse les siècles. Arnaud Pirou développe les origines du terme en littérature ainsi que son expansion. D'après lui, la lycanthropie est un principe de réunion entre l'humain et l'animal.

« La caractéristique première du loup-garou est de conserver en toutes circonstances une partie de ces deux identités, quelle que soit son apparence physique [...] C'est la raison pour laquelle il nous paraît essentiel de ne pas ranger le phénomène de la lycanthropie dans la vaste catégorie des métamorphoses, mais de la mettre à part, ce que l'on pourrait appeler "hybridité". »<sup>70 71</sup>

Être hybride donc, et non pas métamorphe. C'est cet aspect que nous retrouvons avec Salim, qui est loup autant qu'homme. Néanmoins, Arnaud Pirou souligne que le lycanthrope est un être fragmenté, tout comme les schizophrènes en psychanalyse, partagés qu'ils sont entre leur animalité et leur humanité. Salim lui-même, comme nous l'avons vu plus haut, ne fait pas de distinction entre les deux. Le loup-garou est pourtant soumis à un impératif : la lune. Or Salim ne semble pas subir de changement en fonction de la lune, étant totalement indépendant de cette obligation. En revanche, ses vêtements disparaissent totalement pendant ses transformations, ce qui évoque

---

69. BOTTERO, op. cit., p.239.

70. Brunel PIERRE et Vion-Dury JULIETTE. *Dictionnaire des Mythes du Fantastique*. Presses universitaires de Limoges, 2003, p.195.

71. Article d'Arnaud Pirou, « Lycanthropie »

les écrits médiévaux, comme le souligne Arnaud Pirou, puisque le mythe médiéval rappelle que les lycanthropes ont besoin de leur vêtements pour redevenir humains. Cela souligne la dichotomie entre l'humain et l'animal, le vêtement symbolisant la société, donc l'humanité. Nous pouvons constater que Bottero adapte le mythe du lycanthrope. Grâce à la culture populaire, nous connaissons tous le mythe du loup-garou, qui se transforme à la pleine lune, est sensible à l'argent et d'une bestialité exceptionnelle. Mais, certains auteurs déclinent ce mythe, le changent, comme notre auteur. La base reste la même, c'est-à-dire le changement d'un homme en animal, mais tout ce qui s'est cristallisé autour évolue au fil du temps. La culture populaire a adapté et repris ce mythe, qui nous vient pourtant de l'Antiquité gréco-latine. Cependant, malgré les diverses évolutions du mythe, consacrées par la culture populaire, le loup peut apparaître à la fois comme positif et comme négatif. Selon Chevalier et Gheerbrant, le loup est une image complexe.

« Positif apparaît le symbolisme du loup, si l'on remarque qu'il voit la nuit. Il devient alors *symbole de lumière, solaire, héros guerrier, ancêtre mythique*. C'est la signification chez les Nordiques et chez les Grecs où il est attribué à **Belen** ou à Apollon (**Apollon lycien**). »<sup>72</sup>

Ce symbolisme explique en partie la greffe que reçoit Salim dans la trilogie des marchombres. Il redescend du Rentai avec comme phrase « âme de nuit, âme de lumière » qui font autant référence à sa lycanthropie qu'à la greffe, puisqu'en effet, il peut faire jaillir des lames lumineuses de ses mains comme il le souhaite. Nous retrouvons alors le symbolisme de l'obscurité comme de la lumière. Le loup est un animal à mi-chemin, pouvant guider autant que perdre l'homme. Salim, lors du combat final pour libérer l'enfant d'Ellana, guide les marchombres, usant de toutes ses capa-

---

72. CHEVALIER, *Dictionnaire des symboles*, p.672 Souligné et mis en gras par les auteurs dans le texte.

cités pour les mener au but. Ce sont véritablement ses lames, capables d'émettre de la lumière, qui lui permettront de vaincre les Mercenaires du Chaos. C'est pourquoi l'envoûtement de Salim est aussi important dans nos oeuvres.

Amener le lecteur vers l'âge adulte implique de le faire rêver. Pour cela, nos auteurs proposent et inventent même de nouveau peuples, régis par des règles très différentes des nôtres. Ainsi, cela offre un dépaysement certain au lecteur. Mais cela l'invite aussi à s'interroger sur ses propres certitudes. Ensuite, à travers les héros, qui combattent des ennemis extraordinaires, il s'agit de faire un choix entre le bien et le mal, tout en se rendant compte que les deux se retrouvent en tout un chacun. Chaque homme possède sa lumière comme sa noirceur. Tout ceci est signifié par la magie, véritable métaphore de l'écriture, mais aussi des sentiments. Les personnages doivent accepter leurs sentiments, pour être réellement entier, pour être totalement réalisés et ainsi devenir adultes. Mais outre le récit d'apprentissage par la fiction, un véritable parallèle est fait de notre monde, de notre réalité. Nous sommes plongés, en fantasy, dans d'autres univers. Il convient de voir leurs constructions.

# Chapitre 3

## Les mondes fictifs

La fantasy, c'est aussi plonger son lecteur dans un autre monde, transporter l'action dans un ailleurs. La fantasy est un genre de l'imaginaire, et de ce fait, le travail de construction de l'imaginaire est central, puisque c'est le point d'entrée dans cet autre monde. Pour Anne Rochebouet et Anne Salamon :

« la description de cet autre univers se trouve donc au cœur du propos de la fantasy et fait partie intégrante de ce travail d'imagination, comme en témoigne le présence fréquente de cartes au seuil du texte, qui le donnent à voir. »<sup>1</sup>

À ce propos, nous avons des cartes qui ouvrent nos deux oeuvres. Nous les avons placées en annexe pour informations. C'est pourquoi il nous faut étudier en détail ces autres mondes, aspects essentiels de ce genre. Dans un premier temps, nous allons voir comment ces mondes fictifs sont mis en place, pour en tirer leurs inspirations. Puis, nous étudierons l'intérêt d'une mise en parallèle avec notre monde, notre quotidien. Tout ceci nous conduit donc à nous interroger sur le genre de la fantasy, et sur ses inspirations, qui impliquent une hybridité générique.

---

1. Anne ROCHEBOUET et Anne SALAMON. "Les réminiscences médiévales dans la fantasy". In : *Cahiers de recherches médiévales et humanistes. Journal of medieval and humanistic studies* 16 (déc. 2008). URL : <http://crm.revues.org/11092> (visité le 04/04/2016).

## 3.1 Les mondes imaginaires

### 3.1.1 L'incipit

Avant toute chose, il convient de s'entendre sur le terme en lui-même. Disons-nous « mondes » ou « univers » ? Pour répondre à cette question, nous donnerons les deux définitions issues du Trésor de la langue française : pour « monde », nous trouvons : « Ensemble constitué des êtres et des choses créés ; l'univers, le cosmos » alors que pour « univers » nous avons : « L'ensemble de tout ce qui existe, la totalité des êtres et des choses . » Les définitions semblent synonymiques, et sont indiquées comme telles. Pourtant, nous pouvons effectuer un choix sur l'adjectif « créé ». En effet, les auteurs de nos oeuvres créent, façonnent un autre monde, à partir de leur imagination. À ce sujet, Tolkien parlait de « monde secondaire » pour celui qu'il avait créé, la Terre du Milieu, à la différence du « monde primaire » qui est le nôtre, empreint de réalisme et dépourvu de magie. Nous emploierons donc le terme de « monde », qui sous-tend intrinsèquement l'idée de création.

Les premiers indices que nous pouvons trouver dans ces oeuvres des mondes secondaires sont les cartes. Elles sont proposées aux lecteurs dès l'ouverture du support papier : le livre. Au plan purement matériel, nous sommes plongés dans l'imaginaire, dans un autre monde, qui n'est plus celui que nous côtoyons. Avant même de commencer la lecture, nous avons une indication sur le récit : il se déroulera dans un monde que nous ne connaissons pas, auquel il nous faut nous habituer. C'est là que nous pouvons dire que les cartes offertes au début n'indiquent pas seulement un autre monde, elles ont un aspect pratique. En effet, elles aident le lecteur à suivre visuellement la progression des personnages dans le récit. Ainsi, le lecteur se projette davantage dans ce monde, et peut y trouver visuellement des points de repère, rendant la lecture moins laborieuse.

Pourquoi s'intéresser en particulier aux premiers chapitres? C'est l'entrée dans l'oeuvre, les premières lignes qui sont lues par le lecteur. Il faut donc, dans une certaine mesure, qu'elles respectent le Pacte de Lecture, qu'elles inspirent l'envie à celui qui les lit. C'est pourquoi nous avons choisi de les étudier, puisque ces deux premiers chapitres sont nos premiers contacts avec ces autres mondes fictifs. Les deux oeuvres de notre corpus ne présentent absolument pas la même construction. Pour *Érik L'Homme*, le premier chapitre sert à présenter, à poser des limites, des frontières à son monde secondaire. Même si le lecteur trouvera ultérieurement d'autres renseignements de ce monde, que nous verrons plus tard, ce premier chapitre donne de nombreuses indications tant du monde proposé que du personnage principal.

En effet, ce premier chapitre se décompose en deux temps. Le premier est l'incipit, qui court du début jusqu'à « *laisa libre cours à son chagrin* »<sup>2</sup>. Il est *in media res*, puisqu'il débute avec une scène de racket que subit Guillemot. De nombreux termes sont employés tels que « *Dashtikazar* : » ; « *Renonçant* » ; ainsi que les noms de famille des personnages qui semblent incompréhensibles dans un premier temps, mais qui seront explicités plus tard. L'incipit délivre cependant aussi des réponses. Le récit se situe dans un « *collège* », « *au début du mois d'avril* ». Le personnage principal, quant à lui, suit « *les cours de cinquième* », donc a approximativement douze ans, et est de sexe masculin, comme le prouve le pronom tonique de troisième personne masculin dans « *il était vital pour lui d'atteindre la cour* », ainsi que le groupe nominal « *marmonnait le garçon* ».

La seconde partie du chapitre est plus descriptive, et le lecteur est plongé dans les pensées du personnage, grâce au discours indirect. Nous abordons tantôt ses sentiments face à ce qu'il vient de se passer, tantôt ses souvenirs expliquant le monde dans lequel il évolue. Ainsi, une description précise du personnage est livrée à la page

---

2. *L'HOMME, Qadehar le Sorcier*, p.12.

12.

« Guillemot avait eu douze ans à l'équinoxe d'automne. C'était un garçon solide et résistant, malgré une apparence chétive. Il n'était pas très grand pour son âge, et cela l'ennuyait surtout parce qu'il ne pouvait pas se défendre comme il l'aurait voulu contre ceux qui prenaient un malin plaisir à le tourmenter. [...] Arriverait-il, un jour, à maîtriser ce réflexe idiot qui, malgré sa timidité, le poussait à se mêler de ce qui ne le regardait pas ? [...] Ses cheveux toujours en bataille cachaient en partie ses oreilles un peu décollées, et mangeaient son visage fin et rêveur, éclairé par des yeux verts lumineux, et par une bouche qui aimait sourire. »<sup>3</sup>

C'est une description tant physique que psychologique, définissant pour le lecteur clairement qui il est. Son âge est donné avec exactitude, bien que l'expression pour sa date de naissance puisse paraître désuète, étant donné que nous avons davantage l'habitude de donner un chiffre qu'un repère saisonnier. Il est donc né aux alentours du 22 et 23 septembre. Son apparence physique paraît comme faible, ce qui semble le déranger profondément. Nous apprenons quelques lignes plus loin qu'il rêve de devenir chevalier, ce que son apparence physique ne permet pas. Tout comme elle ne lui permet pas de se défendre convenablement. Mais il semble compenser cette déficience physique par une intelligence soutenue, indiquée par « son visage fin et rêveur » et surtout ses « yeux verts lumineux ». L'adjectif « lumineux » fait référence à la lumière, souvent indicateur d'intelligence. Il est décrit comme courageux et honnête, venant défendre le plus faible, quitte à s'attirer lui-même des ennuis. Le personnage principal est défini précisément ici, et le lecteur peut se le représenter dès à présent. Son cadre familial est aussi décrit. D'abord, avec l'interrogation en discours indirect libre de la page 12 :

« Est-ce que c'était sa faute si son père avait décidé, peu avant sa naissance,

---

3. Ibid.

de quitter le Pays d'Ys pour vivre en France, devenant ainsi un Renonçant et le condamnant à ne jamais le connaître ? »<sup>4</sup>

Il apparaît ici clairement que Guillemot n'a pas connu son père, qui s'est fait Renonçant. Ce terme s'éclaire dans ce passage, puisqu'il s'agit de renoncer à vivre au Pays d'Ys pour aller vivre en France, sans un possible retour. Il s'agit d'un choix définitif, qui coupe le personnage d'une rencontre ultérieure avec son père. De ce fait, le collier est le seul lien qu'il lui reste d'avec son père, et il vient d'être volé par Agathe. Une importance particulière est donc accordée à ce collier, apparaissant au début des aventures. Il comporte une signification précise pour le personnage, et est lié intimement au jeune homme. Il sera le principal vecteur des péripéties du premier tome. De plus, nous apprenons qu'il vit seul avec sa mère, à l'entrée du « village de Troïl ». Il est évident que l'identification, l'appropriation du personnage par le lecteur s'opère dès le premier chapitre.

Le monde aussi est déterminé, pour plus de clarté. Le lecteur n'est pas laissé dans l'incompréhension et l'indéfinition. « Dashtikazar » est explicitée : il s'agit d'une ville de mille ans, surnommée la « cité de granit ». Elle est contre la montagne et la mer en même temps, donc une situation géographique précise, et elle est la capitale de ce pays. Mais quel est ce pays ? Pour nous l'expliquer, l'auteur renvoie aux souvenirs de Guillemot, de ces cours de géographie et d'histoire puisque « le programme scolaire était, à quelques détails près, celui de l'Hexagone ». Le Pays d'Ys était, huit siècles plus tôt, un département français, qui s'est détaché des côtes bretonnes lors d'une tempête, et qui depuis, n'est sur aucune carte.

« Ys s'était ancré quelque part entre le Monde Certain, auquel il appartenait avant, et le Monde Incertain, étrange et fantastique. »<sup>5</sup>

---

4. L'HOMME, op. cit.

5. L'HOMME, op. cit., p.13.

Donc il est entre deux mondes. Il est semblable à notre quotidien, puisqu'il y a la radio, la télévision, un programme scolaire quasi identique, et des denrées empruntées en France. Un lien étroit existe entre Ys et la France, notamment pour les Renonçants, pour leur fournir des papiers lors de leur installation. Mais en même temps, le Monde Incertain n'est pas en reste, servant soit de punition extrême pour les fautes commises, soit d'un lieu idéal pour les aventuriers. De même, les adjectifs « certains » et « incertains » indiquent la nature de ces mondes : « certains » parce que la magie ne semble pas en faire partie, « incertains » parce qu'au contraire, peu connus, il offre de nombreux ressorts pour la magie et les aventures. La suite du roman nous confirmera ces deux points. Donc, à cause de la tempête, ce monde est une île, avec un climat tempéré proche de la France : il y fait chaud l'été, froid en hiver. Quant au peuple qui y vit, il est habité par des humains principalement, même si nous rencontrons le terme de « korrigans », qui est défini par le Trésor de la langue française d'« Esprit malfaisant, nain ou fée, dans les traditions populaires bretonnes ». C'est donc un peuple issu du folklore breton. De plus, l'arrivée du chevalier indique une part médiévale de ce monde, qu'il nous faudra déterminer. A priori, dans ce premier chapitre, l'auteur donne des limites précises à son monde, avec de nombreuses explications et de nombreux détails. Pourtant, sur les trois dernières pages du chapitre, nous pouvons noter quatre occurrences de l'expression « à quelques détails près », marquant ainsi l'incertitude, l'approximation. Les frontières de ce monde sont établies, mais il reste une part d'indéfinition. L'auteur laisse donc volontairement le lecteur dans le flou. C'est un monde secondaire, créé donc, qui est proche du nôtre, de notre quotidien, auquel il fait référence, mais où il faudra voir dans la suite du récit les différences entre les deux. Un parallèle s'opère donc entre les deux mondes. Cette part d'indéfinition sert de moteur narratif. En effet, le lecteur, souhaitant en apprendre davantage, continuera sa lecture. Il semble inapproprié pour l'auteur de livrer un paysage trop

défini. Nous tomberions alors dans de trop longues descriptions, et dans un manuel de géographie et d'histoire plutôt que dans un roman. À travers les aventures des personnages, ce monde se révèle.

Dans *Le Livre des Étoiles*, le début est plutôt descriptif : le monde est livré dans ses limites. La situation est claire, précise, laissant tout de même au lecteur la découverte ultérieure de cet univers. Pour *La Quête d'Éwilan*, le premier chapitre est in medias res. L'oeuvre s'ouvre sur le prénom « Camille », qui est neutre, pouvant être féminin ou masculin. Très rapidement, il apparaît que c'est une jeune fille grâce à l'attribut du sujet « âgée » accordé au prénom. Le premier paragraphe donne son âge avec exactitude, souligné par l'adverbe « exactement ». Cette jeune fille a « un peu plus de treize ans », le début de l'adolescence en somme. Néanmoins, « le pas sur le côté » interpelle : de quoi s'agit-il ? Pourquoi l'auteur met-il entre guillemets cette expression ? Il s'agit donc d'une expression étrangère, qui s'éclairera par la suite. L'action débute parce que la jeune fille effectue des calculs savants, ce qui l'amène à se mettre en danger. Cela démontre une grande intelligence, qui se confirme par « son esprit de jeune surdouée analysait la situation »<sup>6</sup> et « [elle] parlait volontiers le latin »<sup>7</sup>. Les seules indications sur le personnage qui sont fournies sont celles de l'intelligence, et contrairement au *Livre des Étoiles*, elle n'est pas décrite physiquement. L'auteur s'attache à montrer son esprit, sa particularité intellectuelle. En décidant d'ouvrir son roman sur l'âge de la jeune femme, il lui attache de l'importance, bien que pour l'instant, le lecteur ne puisse savoir laquelle. Quant à la situation d'énonciation, le monde dans lequel elle se trouve semble être le nôtre, ou du moins un monde qui s'en rapprocherait. Il y a un « énorme camion », un « trottoir » et « le mugissement du klaxon ». Outre le fait que ces éléments indiquent un danger imminent, ils reflètent surtout notre réalité.

---

6. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.11.

7. BOTTERO, op. cit., p.12.

Mais la localisation dans notre monde est de courte durée puisque Camille effectue un changement de monde.

« Son irrépressible curiosité l'empêcha de fermer les yeux et elle n'eut pas le temps de crier, ce qu'elle aurait adoré faire...

...Non, Camille ne cria pas, elle se prit simplement les pieds dans une racine et tomba de tout son long dans l'herbe, le nez à quelques centimètres d'un superbe bolet. »<sup>8</sup>

Comme nous l'avons vu dans notre première partie, les points de suspensions indiquent graphiquement le passage d'un monde vers l'autre. Camille se trouve alors « dans une forêt d'arbres immenses »<sup>9</sup>. Sans avoir le temps d'analyser ce qui vient de se produire, elle aperçoit « un chevalier en armure ». Deux interprétations sont alors possibles pour le lecteur : soit le personnage se situe dans un monde parallèle, soit il a changé de temporalité — et donc il est revenu dans le passé. Ce qui tendrait vers cette deuxième interprétation serait le discours fait par le chevalier.

« Veuillez m'excuser, demoiselle, la joie du combat m'a fait oublier mes bonnes manières. Il faut avouer que les Ts'liches, quoique fourbes et répugnants, sont de vaillants adversaires, mais n'ayez aucune crainte, je maîtrise parfaitement la situation. »<sup>10</sup>

Son intervention indique à la fois un bon parler, identique au nôtre, avec quelques formules assez archaïques, et à la fois un terme inconnu : « Les Ts'liches ». Par les sonorités de ce terme, il est possible d'en déduire que ce n'est pas une bonne chose, qu'elle recèle une part d'horreur. En effet, ce terme est difficile à prononcer, il comporte des sonorités dures, avec une prédominance des sifflantes et chuintantes, faisant immédiatement penser à un reptile. Or dans notre imaginaire occidental, le rep-

---

8. Ibid.

9. Ibid.

10. BOTTERO, op. cit.

tile est perçu comme négatif, ce qu'est cette créature — puisqu'il s'agit d'une créature — comme l'indique sa description aux pages 13 puis 14. Cette créature est un « croisement incertain d'une mante religieuse géante et d'un lézard non moins démesuré qui se serait tenu debout sur ses pattes arrière ». La ressemblance au reptile est évidente, et il apparaît dès le début comme effrayant, mauvais. Un peu plus loin, la description reprend.

« La créature, haute de plus de deux mètres, était drapée dans une étoffe constituée d'anneaux métalliques entrelacés. Ses yeux immenses aux pupilles verticales brillaient d'un éclat sauvage et maléfique, tandis que de sa gueule aux crocs acérés sortait un sifflement inhumain que Camille comprit pourtant clairement. »<sup>11</sup>

Si nous réunissons les deux descriptions de cette créature, elle apparaît distinctement comme un monstre. De par son hybridité d'abord, ensuite, par les adjectifs péjoratifs qui lui sont attachées. Elle est immense, et son regard est « maléfique ». Pourtant, malgré sa monstruosité, elle est capable de langage, puisqu'elle s'adresse à Camille. Le Ts'liche reconnaît la jeune fille, et lui adresse des paroles énigmatiques. Elle l'interpelle avec le prénom « Éwilan », qui rappelle le titre de l'oeuvre. De plus, elle lui annonce un destin, une quête à accomplir, qui semble peser sur elle depuis longtemps. Camille était recherchée par ce monstre, ce qui, ajouté à son autre prénom, indique une autre identité, qu'il lui faudra découvrir. Grâce à un autre pas sur le côté, la jeune fille réintègre notre monde, et se met alors à douter de ce qui vient de se produire. Cependant, elle a volé une pierre bleue, qu'elle ne parvient pas à identifier, mais qui lui rappelle la réalité de son aventure.

En seulement cinq pages, le lecteur est directement plongé dans l'action. Il n'y a presque pas de descriptions, d'explications. Au contraire, de nombreux question-

---

11. BOTTERO, op. cit., p.14.

nements sont soulevés — notamment l'identité réelle du personnage, ainsi que la quête qui lui est adressée. L'ouverture de ce roman est incompréhensible pour le personnage, qui ne peut appréhender tout ce qui vient de se produire. Elle laisse aussi le lecteur dans l'expectative : il faudra répondre à toutes les interrogations qui sont posées. C'est une invitation à poursuivre la lecture, et à découvrir les aventures du personnage.

Ainsi, l'ouverture de ces deux romans est singulièrement différente. D'un côté, *Le Livre des Étoiles* propose un monde cohérent, construit, et facilement représentable. Le récit des aventures du héros n'est pas encore relaté, mais le monde est présenté avec exactitude. Au contraire, *La Quête d'Éwilan* plonge le lecteur directement dans l'action. La découverte du monde secondaire se fera au fil des découvertes de l'héroïne, et même s'il est décrit par Edwin plus loin, il ne le sera que brièvement, laissant place à l'expérience de Camille et à ses découvertes. Deux lectures différentes sont alors proposées. Pourtant, les deux romans se rejoindront plus tard : Guillemot partira à la découverte du Monde Incertain, et Camille de Gwendalavir. Une découverte des mondes secondaires est alors offerte à travers les personnages et leur vision de ces mondes. Cela nous conduit à nous interroger sur leur construction : de quoi s'inspirent les auteurs pour créer leurs mondes imaginaires ?

### **3.1.2 La spécificité de ces mondes**

Ces mondes secondaires sont construits par les auteurs et ils choisissent comme cadre un imaginaire médiéval. Comme le souligne Anne Rochebouet et Anne Salomon, « bien que le genre soit loin de se réduire à un cadre médiéval, c'est une image médiévale qui lui est à priori attachée et qui vient le plus spontanément à l'esprit, comme un cadre par défaut. »<sup>12</sup>

---

12. ROCHEBOUET et SALAMON, "Les réminiscences médiévales dans la fantasy".

Nos deux oeuvres confirment cette utilisation du Moyen Âge, à travers un certain nombre d'images.

### **Les centres urbains**

Comme nous l'avons déjà vu, L'Homme introduit dès le début de son oeuvre la cité de Dashtikazar, connotant ainsi un cadre médiéval. Bien qu'elle ne soit pas décrite en détail, il s'agit d'une cité ancienne, construite de granit. Nous retrouvons aussi le motif du monastère, avec Gifdu, lieu d'habitation, de pouvoir et d'études des sorciers. De même, Bottero propose un monastère, celui d'Ondiane. Il abrite quant à lui des rêveurs, ordre masculin, qui prône le calme, une forme d'ascétisme et l'étude de l'Art de la guérison, voisin de l'Art du Dessin. Dans une certaine mesure, nous pouvons rapprocher ces deux communautés, qui vivent à l'écart du monde ordinaire, pour se consacrer à leur art. Et leur art passe principalement par l'étude, la compréhension du monde qui les entoure. Géographiquement, ils se situent à l'écart des grands centres urbains. En effet, ce qui est frappant, c'est l'existence de cités, mais très éloignées les unes des autres, séparées par de grands espaces naturels. Que ce soit à Ys ou dans le Monde Incertain, cette forme d'urbanisation se retrouve. Guillemot découvre Ferghânâ, ville commerçante, après des jours de marches dans les Collines Mouvantes, puis sa ville jumelle, Yâdigâr.

« Yâdigâr était aussi étendue que Ferghâna, sa sœur jumelle, mais s'en distinguait par bien des côtés. Sur les murs d'enceinte, parfaitement entretenus, des gardes armés jusqu'aux dents montaient une garde vigilante [...] Une ville grouillant d'hommes de guerre, de mercenaires [...] Pas de cracheurs de feu, de faux magiciens, ni de bijoutiers à Yâdigâr, la cité était dévolue à la violence et à la guerre, et le seul commerce qu'on y faisait était celui des armes et du produit des

pillages. »<sup>13</sup>

Les deux villes fonctionnent ensemble, présentant seulement deux facettes : l'une est plus accueillante, avec des marchés et des artisans, tandis que l'autre est seulement consacré à la guerre et au pillage. Ces deux aspects sont réunis dans *La Quête d'Éwilan*, avec la ville d'Al-Vor. C'est le premier centre urbain qu'ils rencontrent avec Salim, et il présente toutes les caractéristiques médiévales.

« C'était une immense cité, ceinte de remparts crénelés, au centre de laquelle était érigé un puissant château. Une multitude de tentes colorées était montées à l'extérieur des murs. »<sup>14</sup>

Là aussi, la description offre à voir une cité médiévale, commerçante également. Les grandes tentes rappellent les grandes foires commerçantes qui étaient organisées au Moyen Âge. Néanmoins, il est rappelé très rapidement la dangerosité de ces endroits, dans les deux oeuvres. Cependant, ces cités restent éparses sur le territoire, comme nous le confirment les cartes présentées en ouverture des oeuvres (voir annexe 1 et 2). Pour le Pays d'Ys, les cités sont aux nombres de cinq — Gifdu, Dashtikazar, Troïl, Krakal et Bounic — portant les noms des clans qui constituent l'île. Les habitants sont donc répartis entre ces cités. Pour le Monde Incertain, il en est de même, puisqu'il n'y a que quatre centres urbains représentés sur la carte : Virdu, Yénibohor, Ferghâna et Yâdigâr. Grâce au récit, deux autres endroits apparaissent : l'Îrtych Violet, qui abrite le Château de Gor, forteresse rudimentaire permettant à une population d'anciens brigands de vivre à l'écart, et la Mer des Brûlures, abritant un peuple nomade de l'eau. Au vu de l'étendue du territoire, cela laisse peu de place aux habitations humaines. Gwendalavir est similaire en ce sens : seules cinq villes existent. Il s'agit d'Al-Vor, la première que les personnages rencontrent, puis Al-Jeit, Al-Chen, Al-

---

13. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.219-220.

14. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.90.

Far et la Citadelle des Frontaliers. Quelques villages et fermes fortifiées apparaissent au fil du récit, mais ils sont peu nombreux. La nature est présentée comme hostile à la vie humaine, et seuls quelques téméraires se risquent à vivre à l'écart. Les personnages traversent donc de grandes étendues sauvages et libres de toute altération humaine. Les collines interminables sont fréquentes, comme les Collines Mouvantes chez L'Homme par exemple. Nous retrouvons aussi la grande forêt majestueuse, dans les deux oeuvres. Ce sont donc des géographies très épurées, proposant seulement quelques villes au milieu d'une nature quasiment sauvage.

### **Les châteaux**

Le motif du château est central dans la représentation du Moyen Âge et nous le retrouvons donc dans les deux oeuvres. Dans *Le Livre des Étoiles*, la présence de châteaux est justifiée par des guerres claniques. L'oncle de Guillemot est un Qamdar, c'est-à-dire un chef de clan. Il possède par conséquent son propre château, « qui évoquait davantage un austère château du Moyen Âge qu'un palais prévu pour les réceptions. »<sup>15</sup> Il semblerait alors que la plupart des cités évoquées précédemment du Pays d'Ys soient géographiquement proches d'un château. De même, dans *La Quête d'Éwilan*, le château est le point central d'une cité, tout comme au Moyen Âge. Au Pays d'Ys, les châteaux rappellent simplement un passé conflictuel entre les habitants. Il ne reste qu'un château actif par son aspect militaire : le castel de Bromotul. Il abrite en son sein l'école de la Confrérie des Chevaliers, située dans une « région d'Ys désolée, âpre et austère, à l'image des Chevaliers qui y étaient formés ». Donc, la présence de châteaux indique de façon logique la présence de chevaliers. En effet, le Pays d'Ys possède une Confrérie de Chevaliers, indiquant de ce fait que les guerriers sont rassemblés sous un seul chef. De plus, ils sont réunis par les mêmes

---

15. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.22.

valeurs chevaleresques : prouesse combattante, loyauté, générosité, patiente, compassion, courtois et respectueux. Pour Gwendalavir, il en est autrement. Bjorn explique à Salim : « Chevalier est un titre que l'on gagne par sa valeur et, il faut l'avouer, avec un peu d'argent. »<sup>16</sup> Cela rappelle l'idée selon laquelle, au fil des siècles, les chevaliers n'étaient plus que des nobles pouvant s'acheter des armes. Bien sûr, cela a conservé une part des valeurs chevaleresques moyenâgeuses. Mais cela ressemble surtout à des topoï, réutilisés afin de les ridiculiser. Pour preuve, Bjorn deviendra un vrai chevalier uniquement lorsqu'il arrêtera de se définir comme tel. L'argent, la richesse personnelle est un rappel évident de l'aptitude à devenir chevalier ou non. Les deux oeuvres nous le rappellent. C'est ce qu'illustre très bien le personnage de Valentin dans *Le Livre des Étoiles* qui s'est vu obtenir son titre grâce à la générosité d'Urien, qui ne fait aucune distinction de classes sociales. Il était pauvre, voué à n'être qu'un écuyer. Ainsi, ces deux trilogies explorent bien les deux faces — négatives et positives — du chevalier.

Enfin, ceux qui pourraient se rapprocher des chevaliers sans être nommés de la sorte, ce sont les Frontaliers. Ils habitent la Citadelle, forteresse imprenable, et qui sert à défendre la frontière contre les Raïs.

« Elle se dressait sur un piton rocheux qui surplombait la plaine, ses hautes murailles se fondant parfaitement avec les dalles verticales qu'elles prolongeaient. Trois tours puissantes se lançaient à l'assaut du ciel, tandis qu'une quatrième, couronnée d'un dôme de cristal, semblait l'atteindre. »<sup>17</sup>

On ne peut nier son aspect défensif. D'ailleurs, la dernière tour, surmontée d'un dôme, accueille la Vigie, pièce magique, qui permet de surveiller tout le territoire alavirien<sup>18</sup>. De ce point de vue, les Frontaliers sont peut-être les habitants les plus

---

16. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.129-190.

17. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.12.

18. Alavirien : désigne tout ce qui se rattache à Gwendalavir.

coriaces, reconnus comme de terribles combattants, qu'ils soient hommes ou femmes. Ils sont guidés par un code d'honneur rigide, et par la guerre incessante qui les oppose aux Raïs. De ce fait, bien qu'ils ne soient pas directement désignés comme des chevaliers, ils en portent de nombreuses caractéristiques.

## **La société**

Comme nous l'avons vu précédemment, Ys fonctionne encore avec un système clanique, donc un chef qui sert de représentant. Il y a aussi un Prévôt<sup>19</sup>, qui désigne une personne centralisant les pouvoirs et les décisions, comme cela pouvait avoir lieu sous l'Ancien Régime. Il est accompagné dans ses charges des Qamdars donc, mais aussi du Commandeur des Chevaliers, et du Grand Mage des Sorciers. À eux tous, ils prennent toutes les décisions concernant la bonne gestion de l'île. En Gwendalavir, il y a un empereur, Sil' Afian, ce qui indique clairement un empire. Il est aidé dans sa tâche par les grands seigneurs des cités, comme le père d'Edwin, Hander Til'Illan, seigneur de la Citadelle. Cela ressemble, dans un cas comme dans l'autre, à un système féodal. Ce qui implique que le peuple ne choisit pas son dirigeant. Pourtant, cela ne semble pas poser problème, puisqu'un respect mutuel existe. Les dirigeants sont justes, droits et généreux. Un autre aspect de Gwendalavir très marquant est le fonctionnement en guilde. Maître Duom le résume ainsi :

« La société de Gwendalavir est divisée en guildes. Certaines sont reconnues comme celle des marchands ou celle des agriculteurs. D'autres sont plus secrètes, la guilde des rêveurs ou celle des marchombres, par exemple. »<sup>20</sup>

Outre la découverte d'un autre fonctionnement gouvernemental, certains détails sont distillés. Au Pays d'Ys, les élèves suivent des matières étranges, telles que :

---

19. Écriture utilisée dans le livre : « Prévost » donc comme en ancien français.

20. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.126.

« korrigani (la langue des Korrigans) [...] et ska (le langage en usage dans le Monde Incertain, qu'on leur enseignait pour leur culture générale, comme le latin dans le Monde Certain : plutôt facile.) »<sup>21</sup>

Cela indique une autre culture, qui semble ouverte sur d'autres, mais conservant ses propres spécificités. Dans le tome 2, Guillemot et ses amis participent à la Fête de Samain, festivité celtique très ancienne, qui aurait muté en Halloween de nos jours, puisque elle se serait déroulée le 31 octobre. Cette fête célèbre le début de la nouvelle année, ne se situant ni dans l'année précédente ni dans la suivante. C'est une journée qui apparaît alors hors du temps, où la communication avec les morts, mais aussi les dieux et les êtres féériques est possible. L'auteur conserve de ce culte celtes les trois jours de festivités : le premier étant consacré à la mémoire des héros, le second à celle des défunts, et le dernier à de grands banquets et festivités à proprement parler. Le Pays d'Ys, bien que détaché des côtes bretonnes, a conservé une partie de ses anciennes croyances, qui étaient encore vivaces durant le Moyen Âge. À la lueur de ces éléments, il apparaît que ces mondes sont imprégnés très fortement d'un cadre médiéval. Toutefois, Éwilan semble avoir conscience qu'il ne s'agit pas réellement du Moyen Âge tel que nous le connaissons, puisqu'elle « savait que jamais aucune rue du Moyen Âge n'avait été aussi propre. »<sup>22</sup> C'est le seul recul face à ce monde construit qui est fait. Mais quel est l'intérêt d'utiliser un cadre médiéval, de construire un monde en utilisant ce matériau historique ? Ou plus simplement, quel est l'intérêt de construire un autre univers ?

---

21. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.35.

22. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.98.

## Le cadre de la fantasy

Lorsque l'on pénètre dans un roman de fantasy, la description de cet ailleurs est centrale. De fait, c'est la recherche de cet autre univers, de dépaysement qui sous-tend la lecture de ces romans. C'est parce qu'ils font intervenir d'autres conceptions de la société, que le lecteur se dirige naturellement vers cette littérature. D'ailleurs, c'est ce que souligne la définition de *The Encyclopedia of Fantasy*, citée par Anne Rochebouet et Anne Salomon.

« The purpose of the full fantasy, which is to release or even to catapult the reader into new areas of the imagination. »<sup>23</sup>

Il s'agit donc de projeter le lecteur dans un autre univers. Mais pourquoi choisir un cadre médiéval ? Tout d'abord, selon les auteurs Anne Salomon et Anne Rochebouet, il faut faire une distinction entre médiéval, qui est « relatif au Moyen Âge » alors que moyenâgeux « a les caractères, le pittoresque du Moyen Âge [...], évoque le Moyen Âge ». Nos oeuvres utilisent bien volontiers le moyenâgeux, elles ne servent pas à décrire une époque historique précise, mais se servent au contraire de son cadre. Le Moyen Âge est une époque identifiable, qui dans l'imaginaire collectif est connue. Elle est considérée comme obscure, sombre, vue comme pétrie de croyances populaires, et s'opposant de ce fait à la Raison, sublimée dès le XVII<sup>e</sup> siècle. Elle est aujourd'hui réinvestie par l'imaginaire, tout simplement parce qu'elle permet plus amplement la projection de la merveille, de ce qui est incompréhensible. C'est un cadre souple, malléable, parce qu'il est peu connu, et que nos projections mentales qui lui sont associées sont essentiellement imaginaires. Le Moyen Âge est vu comme une période où toutes les croyances sont permises, et de ce fait, la fantasy peut le réinvestir pleinement. Pourquoi le Moyen Âge ? Parce qu'il paraît suffisamment éloigné de nous, peu connu

---

23. « Le but de la fantasy pleine, qui est de libérer ou même de catapulte le lecteur vers de nouvelles régions de l'imagination », traduction proposée par Marie Di Benedetto

et surtout parce que les croyances et les superstitions y étaient nombreuses. Donc, ce cadre apparaît comme propice pour y insérer des éléments imaginaires, merveilleux. Comme le soulignent les auteurs de l'article, « c'est une certaine conception du Moyen Âge, comme enfance de notre monde, source ou origine, qui permet d'éclairer et de donner un sens à l'univers créé. »<sup>24</sup> La réutilisation de cet imaginaire médiéval, de ces croyances semble plus aisée du fait qu'ils existent déjà. Les fées, les mages, les bêtes merveilleuses font partie de l'imaginaire de cette époque, comme nous le prouve la littérature médiévale, qui utilise volontiers la merveille. Il est alors plus facile d'utiliser un matériau déjà connu de tous plutôt que d'en recréer un de toutes pièces. Comme c'est une époque connue, y planter un décor est plus aisé. Le lecteur peut identifier le Moyen Âge, ou du moins le moyenâgeux plus facilement, et dès les premières pages. La projection de croyances diverses, de superstitions y est plus aisé que si l'on utilisait une époque moderne. Il devient alors malléable. Nos oeuvres se servent effectivement d'un cadre moyenâgeux, mais l'améliorent, y rajoutant le confort apporté par la modernité, grâce à la technologie ou à la magie.

Donc le cadre moyenâgeux sert à projeter un imaginaire. Rencontrer des sorciers, des chevaliers, des cavaliers apparaît comme normal, et ne choque pas le lecteur. On peut y réinvestir des créatures de tous types sans toucher à la vraisemblance. De plus, cela indique un réel intérêt pour la période, qui est redécouverte depuis quelques années de manière très précise et scientifique. Le Moyen Âge, dans notre imaginaire collectif, porte en lui-même la merveille, et y projeter un imaginaire est plus facile. Le matériel médiéval sert une certaine vraisemblance, qui peut devenir difficile à recréer dans ces mondes secondaires, comme l'explique J.R.R. Tolkien dans *Du conte de fées*.

« "The inner consistency of reality" is more difficult to produce, the more unlike are the images and the rearrangements of primary material to the actual arran-

---

24. ROCHEBOUET et SALAMON, "Les réminiscences médiévales dans la fantasy".

gements of the Primary World. It is easier to produce this kind of "reality" with more "sober material". »<sup>25</sup>

La vraisemblance lors d'une oeuvre est essentielle, puisqu'elle permet au lecteur de se représenter le monde dans lequel on le projette. Connaitre, même sommairement, le cadre dans lequel s'inscrit l'oeuvre sert à la compréhension générale pour le lecteur. Il faut que les éléments de ce cadre soient clairs, facilement identifiables par celui-ci. Pour reprendre Anne Rochebouet et Anne Salamon :

« Les données inspirées de la réalité historique apparaissent par petites touches et servent principalement à établir le cadre du récit, la toile de fond sur laquelle viennent s'inscrire les actions des personnages. »<sup>26</sup>

Il ne s'agit pas de décrire trop longuement cet univers, mais de l'identifier clairement pour pouvoir y inscrire le récit.

Le cadre médiéval répond à toutes les demandes de la fantasy. Il permet de réinvestir un imaginaire déjà connu et fécond, ce qui sert à y insérer plus facilement la magie. De plus, c'est une période historique qui est réinvestie depuis quelques décennies par la recherche, ce qui prouve l'intérêt croissant qu'on lui porte. Ainsi, ce cadre sert efficacement le récit et les aventures qui y sont contées, projetant alors le lecteur dans un ailleurs lointain, et créant le dépaysement. Nous sommes plus à même de comprendre et de voir les créations de ces mondes parce qu'ils sont comparés au nôtre. Dans les deux oeuvres, les personnages voyagent dans notre monde, soit parce qu'ils en sont issus – Éwilan et Salim – soit parce qu'ils y sont contraints. De toutes les manières, ce parallèle implique qu'il faut l'étudier.

---

25. « Plus les images et les réarrangements du matériel primaire sont différents des arrangements réels du monde primaire, plus le tissu interne de la réalité est difficile à produire. Il est plus facile de produire ce genre de réalité avec un matériel plus sobre. » Traduction proposée par Marie Di Benedetto.

26. ROCHEBOUET et SALAMON, "Les réminiscences médiévales dans la fantasy".

## 3.2 Le parallèle avec notre monde

Ce qui caractérise souvent la fantasy, c'est son système de croyance. Anne Besson, dans *La fantasy, 50 questions*, donne une définition de ce genre encore trop difficilement appréhendé.

« Le terme correspond bien aujourd'hui à une intuition généralement partagée, bien au-delà de la sphère anglophone, quant à ce qu'il désigne : les traits communs qui se dégagent d'un ensemble d'oeuvres [...] qui exaltent (ou parodient) une noblesse passée marquée par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, en ayant recours à un surnaturel magique qui s'appuie sur les mythes et le folklore. »<sup>27</sup>

Il y aurait donc l'omniprésence du sacré en fantasy. Mais elle aborde dans son ouvrage la fantasy adulte, or nous avons ici deux trilogies destinés aux adolescents. Cela pourrait expliquer l'absence de sacré purement exprimé, puisque nous n'avons pas la création d'une cosmogonie. Que ce soit dans *Le Livre des Étoiles* ou dans *La Quête d'Éwilan*, il n'existe pas de système religieux. Nous pouvons néanmoins nuancer ce propos : évidemment, les prêtres de Yénibohor posent problème. Ils sont désignés comme « prêtre » ce qui signifie « Celui qui est chargé d'une fonction sacrée et qui accomplit les actes essentiels d'un culte religieux » selon le Trésor de la langue française informatisé. Le dieu prié est Bohor, comme nous l'apprenons dans *Qadehar le Sorcier*. Mais, et c'est là que nous pouvons objecter un sacré religieux dans cette oeuvre, aucune définition de Bohor n'est donnée. Nous ne savons rien de la religion prônée, de son rôle, de son système, ni même des croyances. Elle semble simplement exister. Les prêtres sont marqués par le principe de l'Ancien Régime, puisque les paysans rencontrés par Romaric parlent de la dîme, cet impôt passéiste. Cette religion apparaît comme une critique ouverte de la religion en elle-même, telle que nous

---

27. Anne BESSON. *La Fantasy*. Paris : Klincksieck, 2007, p.14.

pouvons la connaître. Aucun aspect positif n'est à retenir quant à cette religion qui prône, entre autre, la persécution d'enfants. En l'absence d'une religion créée, explicitée, nous pouvons supposer qu'il s'agisse d'une critique de la religion qui n'est tournée que vers elle-même, vers ses propres richesses. Les prêtres de Yénibohor vivent entre eux, enfermés dans leur monastère, ils sont donc un ordre cénobite. Ils symbolisent l'enfermement de la religion, son repli sur elle-même pour se préserver du monde alentour. Mais dans le cas des prêtres des Yénibohor, c'est le secret qui est mis en avant : personne ne semble savoir ce qu'il s'y passe avec exactitude, comme le rapporte l'expérience de Romaric pendant son arrivée seul dans le Monde Incertain.

« Une ville qu'il valait mieux éviter lorsqu'on était jeune et en bonne santé, car, racontait-on, les prêtres avaient la conversion rapide et le sacrifice facile.

— Mais cela, tu dois le savoir mieux que nous, n'est-ce-pas, mon garçon? [...]

— Oh! répondit le second paysan en souriant, ce n'est pas la première fois qu'un novice s'échappe de cette ville infernale pour trouver refuge sur les côtes. »<sup>28</sup>

Les prêtres de Yénibohor sont caractérisé par la violence, extrême, et donc une forme de religion, ou du moins de la pratique de celle-ci, extrême. Les paysans invitent Romaric à retourner sur la plage. À ce dernier qui hésite, ils répondent qu'il « aura toujours plus de chance de [s]'en sortir par la mer que par la terre : les prêtres au manteau blanc contrôlent la péninsule »<sup>29</sup>. Cet avertissement indique bien leur toute-puissance. Les prêtres de Bohor réapparaissent dans *Le Visage de l'Ombre*, puisque c'est dans leur cité que Guillemot est détenu. Néanmoins, avant l'assaut des Chevaliers, Yorwan met en garde ses compagnons.

« Les prêtres de Yénibohor sont redoutables! Ils pratiquent une forme de magie puissante, qu'ils puisent dans le culte rendu à Bohor, le Maître Obscur. On raconte

---

28. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.162.

29. L'HOMME, op. cit., p.163.

que le Grand Prêtre qui les dirige n'a pas forme humaine, et qu'il aurait été envoyé dans le Monde Incertain par Bohor lui-même... »<sup>30</sup>

Ce sont les seules mentions faites à leur magie. Pourtant, c'est cette magie qu'affronte Guillemot contre l'Ombre, qui n'est autre que le Grand Prêtre. De fait, cette religion apparaît extrêmement négative. Qui est Bohor ? Encore une fois, aucune explication n'est donnée. Mais par les pratiques qu'exercent ses disciples, il semble évident que ce dieu n'est pas positif. Donc, à part ces prêtres du Monde Incertain, il n'y a pas de religion à Ys. De même pour Gwendalavir. Pourtant, Maître Carboist, le chef de l'ordre des rêveurs déclare :

« Différence fondamentale entre Gwendalavir et l'autre monde, il n'y a pas de religion ici. Pas de dieux, d'entités surnaturelles ou de divinités à adorer. Mais est-ce vraiment exact ? Nous avons la Dame... »<sup>31</sup>

La Dame est un être féérique, imaginaire et incroyable. Pourtant, ce n'est en apparence qu'un cétacé. Adorée par les marins, elle est respectée dans tout Gwendalavir. Elle est la moitié du Dragon, présenté comme son chevalier servant : il évoque notamment l'amour indéfinissable qui les lie. Finalement, il objecte qu'un humain ne peut comprendre ce qui les unit, cela dépasse son entendement. Il se place donc au-dessus des humains. Ces deux créatures sont des doubles mais aussi des opposés : elle est l'eau, lui le feu, une sorte de yin et de yang. Nous pouvons noter aussi la référence à l'amour courtois, où la femme est la Dame, supérieure à l'homme, qui se doit de lui obéir. Le Dragon est nommé le Héros de la Dame. Il semble qu'ils soient tous deux inséparables, indissociables. Ils se portent un amour indéfinissable, incroyable, au-delà de l'entendement humain, créant de ce fait, un aspect sacré à leur union. Lorsqu'Edwin, qui voit Ellana en train de mourir, compare son amour à celui du Dragon et de

---

30. L'HOMME, *Le Visage de l'Ombre*, p.89.

31. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.255.

la Dame, ce dernier se moque.

« Ne profère pas de pareilles bêtises, mortel ! Tu ne comprends rien à ce qui nous unit, la Dame et moi. Et les limites des dessinateurs humains ne me concernent pas. Je vis dans les Spires, je ne les utilise pas. Croire qu'elles pourraient m'être interdites n'a aucun sens. »<sup>32</sup>

Ils sont immortels, infinis en quelque sorte. De même pour leur amour, qui est infini, et qui ne peut être compris par un être quant à lui fini. Cette opposition intrinsèque à la nature profonde de chacun, les placent tous deux comme supérieur aux hommes. De plus, ce passage démontre que le Dragon peut voyager dans l'Imagination. C'est une métaphore, l'auteur jouant encore sur les termes. Bien évidemment qu'un dragon est un être imaginaire, de papier, et en même temps, il s'agit d'une créature connue de tous. Elle apparaît alors plus réelle. C'est par son entremise qu'Ellana est sauvée par la Dame. Cette dernière occupe les eaux, et lui le ciel. C'est une créature merveilleuse, qui porte en elle la sagesse du monde. Les marins sur le lac Chen ne comprennent pas Salim : pour lui, elle ne peut venir dans un lac, et on lui répond qu'elle fait ce qu'elle veut. C'est un être libre, au même titre que le Dragon qui peut voler. Elle représente la baleine du monde, le dragon « apparaît essentiellement comme un gardien sévère ou comme un symbole du mal et des tendances démoniaques »<sup>33</sup>. Le dragon, pourtant, représente davantage l'ambivalence.

« En réalité, il ne s'agit que d'aspects distincts d'un symbole unique, qui est celui du *principe actif et démiurgique : puissance divine, élan spirituel*, dit Grousset ; symbole céleste en tout cas, puissance de vie et de manifestation, il crache les eaux primordiales ou l'Oeuf du monde, ce qui en fait une image du **Verbe Créateur**. »<sup>34</sup>

---

32. BOTTERO, *L'Île du destin*, p.286.

33. CHEVALIER, *Dictionnaire des symboles*, p.421.

34. Ibid.

Ils rappellent de plus que le dragon est tantôt assimilé à un serpent, tantôt à un poisson. Il est lié à l'eau, contrairement à ce qu'on pourrait habituellement penser. Enfin, Chevalier et Gheerbrant rappellent qu'on peut rattacher le dragon à l'image de la baleine, et l'épisode de Jonas. Le dragon est lui aussi un animal transfigurateur. Ainsi, le dragon et la dame ont la même symbolique. Mais plus que tout, ce que représentent ces deux créatures, c'est le pouvoir de l'imaginaire, qui est extrêmement lié à nos oeuvres. Anne Besson remarque que l'opposition entre deux mondes, le nôtre et celui fictif, est lié à la perte de croyance.

« le syncrétisme contemporain témoignerait de cette dispersion de repères, comme la multiplication des sources et trames "mythiques" viendrait compenser le manque intime de consistance du sacré aujourd'hui. »<sup>35</sup>

Les mythes, qui sont repris en fantasy, sont donc une sorte de collage pour combler le manque de sacré dans notre quotidien. Comme si, en recréant un univers empli de croyances, nous allons nous sentir moins seuls et isolés face à ce monde désenchanté. Probablement est-ce pour cette raison que nos auteurs opposent leurs mondes fictionnels d'avec le nôtre. Ainsi, dans les deux trilogies, les héros vont et viennent entre deux mondes. Si le monde créé par l'auteur est abondamment décrit, le nôtre est laissé de côté. Cependant, bien qu'il soit moins décrit, nous pouvons tout de même voir transparaître quelques petites descriptions, et surtout en creux. Guillemot voyage à la demande du Seigneur Sha dans le Monde Certain et donc il découvre notre quotidien. Cela peut paraître comme futile, inutile puisque nous le connaissons. Or au contraire, cela offre une distance donc une autre perspective de notre monde. Ceci permet d'effectuer une critique de notre quotidien par la mise à distance. Il s'agit donc par la mise à distance de faire une critique de notre monde, et de créer des oppositions pour pouvoir y réfléchir. La première d'entre elles est l'opposition entre la

---

35. BESSON, *La Fantasy*, p.165.

technologie et la magie. À Ys, les pistolets et donc les armes à feu sont interdites. De fait, ils n'en ont pas besoin, puisqu'ils ont la magie. De plus, cela permet de critiquer aussi la saleté, le délabrement de notre monde. Romaric remarque justement l'incapacité de notre monde à se préserver.

« Je ne sais pas si tu regardes souvent les infos, à la télé, mais ils sont en train de foutre leur monde en l'air.

— Papa dit toujours, glissa Ambre [...] que le principal mérite d'Ys, c'est d'avoir choisi ce qu'il y a de meilleur dans le Monde Certain.

— Ouais, en tout cas, je ne leur envie pas leur air pollué et leur eau qui pue la Javel, continua Romaric. »<sup>36</sup>

Le déterminant possessif « leur » indique une distance entre les deux mondes. Romaric parle de « leur monde », « leur air pollué et leur eau » s'excluant totalement. De là à dire qu'ils vivent dans une autre dimension, c'est bien le pas qu'il faut franchir. En effet, le mythe de la ville engloutie d'Ys nous vient de Bretagne. Ce mythe a traversé les âges. Ôphélia Claudel rapporte qu'au départ, il s'agit de la cité de Ker-Ys, bâtie par le roi Gradlon pour sa fille Dahut-Ahès. Ce mythe, datant du début du Moyen-Âge marque la transition entre religion celte et religion chrétienne. Religion païenne qui est axée sur le pouvoir féminin donc, comme nous pouvons le constater avec l'île d'Avalon dirigée exclusivement par des femmes. Merlin n'y est qu'admis, non le chef. De fait, le mythe de Ker-Ys place au centre Dahut, qui s'oppose à son père, devenant « la ville qu'elle protège, l'une étant métonymique de l'autre »<sup>37</sup>. L'opposition entre deux religions est symbolisée par Dabut, prêtresse de Vénus, vouant un culte païen donc. L'opposition entre deux mondes très différents est quant à elle symbolisée par la ville, qui est acculée à la mer, et donc seule face à cette nouvelle

---

36. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.99.

37. Ôphélia CLAUDEL. "Sur la mer primordiale des deux rivages, Ys et Carthage, du mythe de la ville engloutie à l'émergence de la Mère des profondeurs". In : *Babel, Littératures plurielles* 29 (2014), p. 251-272. URL : <http://babel.revues.org/3714> (visité le 02/06/2017).

religion. En prêtresse de Vénus, Dahut couche chaque soir avec un nouvel amant, qui est exécuté au matin. De fait, Ôphélia Claudel remarque qu'en tentant de posséder la femme, l'homme est possédé par elle. Il est englouti par la ville, qui est métonymique de Dahut. Ce qui cause la chute et l'engloutissement d'Ys, dans le mythe, c'est la faute commise par Dahut puisqu'elle « incarne le mal parce qu'elle est impudique et qu'elle utilise son corps à la manière d'un temple »<sup>38</sup>. Cela s'oppose par conséquent avec la religion chrétienne, qui rejette fortement la femme charnelle, l'opposant à une Marie pure et immaculée.

« Dahut, qui se bat contre l'imposition d'une religion autre, de type paternaliste, contre la volonté de son père de maintenir une religion gouvernée par les femmes, préfère vouer la ville à la consommation par le feu plutôt que d'abandonner sa souveraineté. Elle vole la clé de la ville à son père pour la donner à l'homme-amant, qui n'est autre que Satan, vouant la ville d'Ys à la destruction par les flammes puis à sa submersion par les flots [...] Sous les eaux, un monde a été enseveli vivant mais il a été conservé comme dans une matrice symbolique. La quête d'un paradis perdu sous les eaux rappelle l'attrait pour le mythe de l'Atlantide, dont Ys est une soeur celtique. S'y cache peut-être une civilisation dont la spiritualité avait aussi un visage féminin. »<sup>39</sup>

Le mythe d'Ys est à rapprocher en partie du mythe de l'Atlantide. Villes englouties par les flots, ici nous évoquons la perte d'un monde face à un autre. En ce sens, ce que vivent les personnages du *Livre des Étoiles* marque bien cette différence entre les mondes, l'opposition que nous pouvons constater. Le monde est en train de se perdre, oubliant les forces du passé. Aujourd'hui, notre société promeut le progrès, quel qu'il soit, délaissant de plus en plus les valeurs humaines, la solidarité, l'amitié, l'amour. Placer son récit éloigné de notre quotidien, c'est nous forcer à nous interroger sur

---

38. CLAUDEL, op. cit.

39. CLAUDEL, op. cit.

notre réalité. C'est aussi montrer une alternative à notre quotidien. De plus, Ys est marqué par les traditions celtiques, par les fêtes, que nous découvrons au fur et à mesure de l'oeuvre. Néanmoins, comme l'a remarqué le père d'Ambre, Ys a fait un choix avec la modernité, ne prenant que le meilleur, excluant de fait ce qui pourrait leur nuire. Il ne s'agit donc pas de rejeter la modernité, mais de trouver un compromis, un entre-deux qui permet de conserver des valeurs essentielles comme la solidarité. La même critique est faite dans *La Quête d'Éwilan* par Edwin se moquant de notre monde, qui a pour lui peu d'attraits, puisqu'il a suffisamment à faire dans le sien, mais aussi parce que ça manque de magie, d'émerveillement. La critique est plus marquée lors du second séjour en France, avec Bjorn. D'ailleurs, ce qui est surprenant, c'est que la même critique est effectuée par les deux auteurs, à quelques mots près. En effet, Bjorn déclare :

« — Ça ne sent pas très bon, remarque Bjorn, et ces voitures, comme vous les appelez, sont trop bruyantes à mon goût. »<sup>40</sup>

Guillemot quant à lui remarque que :

« C'était donc ça, des voitures ! Il en avait vu à la télé, bien sûr, mais il n'imaginait pas qu'elles pouvaient être aussi bruyantes, ni qu'elles sentaient aussi mauvais !

Les deux personnages se font les mêmes remarques face à un même objet, la voiture. Cependant, Guillemot est extrêmement surpris par ce qui l'entoure, par ce qu'il découvre, alors que Bjorn ne souhaite que rentrer chez lui. Ce monde n'a aucun intérêt pour lui. Ces passages créent un décalage énorme entre Ys et Gwendalavir et notre monde, notre pays et notre quotidien. La présence de chevaliers, ainsi que des cités d'aspects médiévales, indique un monde sans notre technologie. Il n'y a pas de véhicules motorisés, ce qui implique d'utiliser des charrettes, des chevaux, la marche

---

40. BOTTERO, *L'Île du destin*, p.116.

pour les déplacements. Edwin demande à Éwilan et Salim dès le début avec ironie « Vous ne marchez donc jamais, dans votre monde ? »<sup>41</sup>, prouvant ainsi que la norme est la marche, ou la chevauchée. Il en est de même pour le Pays d'Ys, puisque les amis de Guillemot viennent à l'anniversaire d'Urien grâce à « deux jours de carriole »<sup>42</sup>, et que les invités arrivent avec « des voitures attelées. »<sup>43</sup> Il faut donc trouver d'autres substituts de technologie pour produire du confort. Au Pays d'Ys, toute technologie n'est pas complètement évacuée, elle est seulement limitée. Pour produire de l'électricité :

« grandes éoliennes de la Lande Tourmentée et pour les besoins de la maison, par de discrets panneaux solaires. Le chauffage se faisait au bois ou bien était tiré du sol au moyen d'un ingénieux système de capteurs. »<sup>44</sup>

L'électricité est donc présente, mais au lieu d'user de l'énergie nucléaire, il s'agit d'une énergie dite « verte », donc respectueuse de l'environnement. Il ne s'agit pas d'altérer la nature. C'est pourquoi les voitures y sont proscrites au profit de la marche ou des chevaux. En Gwendalavir, un autre système pour produire de l'électricité est tout simplement inexistant. Cela apparaît assez évident : ils ont l'Art du Dessin. Grâce à la magie, qui semble être utile à tout le monde, nul besoin de notre technologie. C'est un remplacement fréquent dans la fantasy, comme nous pouvons le voir à l'oeuvre dans *Harry Potter*. Quand Éwilan arrive à l'Arche, l'utilisation de la magie est évidente. C'est un pont, mais sans pilier, surplombant le Pollimage, un fleuve « aussi large que quatre Amazone placées côte à côte. »<sup>45</sup> Personne n'est capable de dire de quoi est constitué ce pont, mais le plus probable semble qu'il soit constitué de diamant, « un seul et unique diamant, pesant des millions de tonnes et long de

---

41. BOTTERO, *D'un Monde à l'Autre*, p.69.

42. L'HOMME, *Qadehar le Sorcier*, p.19.

43. L'HOMME, op. cit., p.22.

44. Ibid.

45. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.146.

plusieurs kilomètres. »<sup>46</sup> Seule l'utilisation de la magie peut justifier un tel ouvrage. Et cela se retrouve dans la capitale, Al-Jeit, construite en partie par les dessinateurs. Ainsi, l'acheminement de l'eau, la navigation et la médecine sont possibles grâce à la magie, et la technologie comme nous la connaissons devient inutile. De même, aucune avancée scientifique n'apparaît dans ces oeuvres en ce qui concerne la guerre. Les habitants de ces contrées continuent de se battre avec des armes pouvant être considérées comme archaïques. Les Chevaliers du Vent du Pays d'Ys se battent grâce à des épées, comme il nous est montré à voir dans le tome 2, avec l'écuyage de Romaric. Bjorn, quant à lui, se bat à l'aide d'une hache. Ellana choisit les poignards et les poings, tandis qu'Edwin et tous les Frontaliers sont au sabre. Ce qui montre l'écart entre notre réalité et ces mondes, c'est la réaction de Coralie quand Bertram sort un pistolet pour fuir les Korrigans : « c'est strictement interdit à Ys ! »<sup>47</sup>, prouvant ainsi que ce genre d'armes n'est pas utilisé dans ce monde. En somme, les avancées technologiques existent parce que l'homme a besoin d'améliorer son quotidien. Dans ces deux trilogies, la magie compense largement les effets technologiques, qu'ils soient pour les armes ou le reste. Ils n'ont tout simplement pas besoin de faire évoluer leur technique, ou leur société, qui reste, selon nos critères, assez archaïque. De fait, de nombreux critiques estiment que ce rejet de la technologie marque obligatoirement une réaction passéiste, nostalgique d'un passé et donc rétrograde. Comme le souligne Viviane Bergue, « cette dernière critique fait écho à une autre plus générale concernant l'Imaginaire, opposant celui-ci qui conduirait à un désengagement du réel, au "réalisme" »<sup>48</sup>. Nous en venons alors à une autre opposition qui est marquée dans ces oeuvres, celle de l'imaginaire face à la toute puissante raison. C'est ce que signifie finalement l'opposition entre Eléa Ril'Morierval et Éwilan dans la seconde trilogie

---

46. BOTTERO, op. cit., p.152.

47. L'HOMME, *Le Seigneur Sha*, p.197.

48. BERGUE, "La quête", p.101.

*Les Mondes d'Éwilan*. La jeune fille y est kidnappée, séquestrée, torturée par Eléa, qui veut étudier son pouvoir pour en obtenir une plus grande maîtrise. Elle essaie d'appliquer sur un phénomène extraordinaire nos sciences modernes, donc de remplacer l'imaginaire par la raison. On retrouve ici l'opposition entre logos et mythos : la raison face à l'imaginaire. En ce sens, en niant la technologie comme la raison, la fantasy apparaît comme un genre régressif. Il convient néanmoins de nuancer. Pour nos auteurs, notre monde est beaucoup trop attaché à la raison, qui n'est pas totalement rejetée, puisqu'il en faut, et que la technologie peut être bénéfique. Mais ce qui est rejeté, c'est notre besoin irrésistible de tout expliquer, pour tout maîtriser. Or, l'imaginaire est un lâcher-prise. C'est ce que tient à remarquer Marie Burckardt comme Viviane Bergue, estimant alors que la fantasy n'est pas nécessairement en rejet complet de la modernité.

« Peut-être le choix du Moyen-Âge signifie-t-il d'abord une position de refus par rapport à ce monde et à ces déviances [...], le plus souvent, ce choix de retour à une société non industrielle réhabilite les valeurs ancestrales. »<sup>49</sup>

À travers la critique de la technologie apparaît une critique bien plus forte, que nous invite à voir nos auteurs. Nous vivons dans un monde sans magie, sans enchantement, sans émerveillement. Cela se voit très fortement par le rejet constant dans notre société de l'Imaginaire avec une majuscule. Et pour Erik L'Homme comme pour Pierre Bottero, cela pose évidemment problème.

« Cette critique n'est en effet pas une critique du Progrès en soi mais d'une conception du progrès qui passerait nécessairement par un développement technologique incessant, jugé inexorable et basé sur l'idée que du moment qu'il est possible de faire une chose, cette chose doit être faite. En cela, la fantasy interroge notre société moderne en posant une question éthique : est-on en droit de faire tout ce qui

---

49. FÉVRIER-VINCENT BURKARDT, "Monde de la magie, magie du monde", p.175.

est possible? La réflexion sur le Progrès se fait donc également réflexion sur le Pouvoir. »<sup>50</sup>

La fiction permet alors une véritable réflexion sur notre réalité, sur notre contemporanéité. En montrant les avantages d'une société plus apaisée, moins axée sur la productivité, cela peut convaincre le lecteur de changer sa réalité. Par la fiction, nos auteurs invitent à suivre l'exemple de leurs mondes. Il faut retrouver ce qui font les relations humaines, nous tendrions alors vers plus d'équité. Ainsi, ce n'est pas tout notre monde qui est rejeté, mais bien ce qui en est fait. Bjorn souligne qu'il sait qu'il vient de notre monde, et pourtant il se sent en décalage avec ce qui l'entoure. Il convient néanmoins de nuancer, comme le font nos auteurs. Ils proposent un monde fictionnel, différent du nôtre, pour proposer d'autres solutions, d'autres réalités à la nôtre. Cependant, ils ne proposent pas de sociétés pour autant idéales. La nature humaine étant ce qu'elle est, elle n'est pas si différente d'un monde à l'autre, comme le souligne Maître Carboist.

« J'ai étudié l'autre monde. Il est déchiré par la guerre depuis des siècles. Les hommes s'y entretuent, anéantissent en une journée ce qu'ils ont mis des années à bâtir... J'aimerais pouvoir affirmer que cela n'existe pas en Gwendalavir, c'est hélas impossible. La guerre existe ici aussi. Peut-être l'homme est-il fondamentalement allergique à la paix ?<sup>51</sup>

Certes, il y a bien du mieux dans ces mondes là, mais cela tient à la place qu'est accordée à la nature, au temps. Il y a moins l'impératif d'être productif et rapide. Cependant, la nature humaine demeure la même, où que se situe l'homme. Et les systèmes magiques, leurs conceptions, que ce soit à Ys ou en Gwendalavir invitent le magicien à prendre le temps, à prendre en considération le monde qui l'entoure. Il

---

50. BERGUE, "La quête", p.109.

51. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.211.

ne s'agit pas de combattre une nature humaine qui nous pousse à envier, à jalouser, à tuer, mais bien à maîtriser ce qui peut l'être, c'est-à-dire soi. Guillemot, Éwilan ainsi que les autres personnages doivent apprendre à se maîtriser eux-mêmes. La distance émise par le parallèle effectué entre les deux mondes sert plutôt à montrer l'évolution, ce vers quoi nous sommes parvenus, parfois contre notre gré. Il y a eu une évolution, mais à quel prix? L'évolution, le progrès, la technologie, doivent-ils alors se faire au dépend de tout le reste? À travers l'imaginaire, le lecteur est invité à réfléchir à sa réalité. Mais à quoi tient cette crainte si forte, cette opposition si grande de notre société face à l'imaginaire? Toutes les littératures qui en découlent sont jugées négativement, tantôt comme trop enfantines, tantôt comme bien trop futiles et légères. Est-ce la seule raison de ce rejet? Ursula K. Le Guin souligne « la force de subversion de l'Imaginaire et par conséquent son caractère menaçant pour ceux qui ont accepté de vivre une vie dépourvue de rêves »<sup>52</sup> et donc rappelant la force subversive de l'imaginaire, des rêves. De même, Léa Silhol interroge cette force dans son introduction à *Fantastique, fantasy, science-fiction* :

« Un genre qui use de métaphores et de symbolisme pour dénoncer, mettre en garde et louer le génie créateur de l'humanité. Une littérature d'inventivité et de transgressions des limites qui n'en finit jamais d'être une occasion de s'émerveiller, de s'interroger, de s'exalter et de se remettre en question »<sup>53</sup>

Cette littérature invite donc à la réflexion. Elle n'est pas passive, elle n'est pas juste là pour inviter à un voyage, à un moment de détente. Elle invite bien au contraire les lecteurs à s'interroger sur leur monde, leur identité, leurs croyances. Cela remet en cause une réalité bien trop établie. Et surtout, cela force à remettre en question notre réalité.

---

52. BERGUE, "La quête", p.103.

53. SILHOL, VALLS DE GOMIS et ASTIC, *Fantastique, fantasy, science-fiction*, p.15.

### 3.3 Hybridité générique

« Sa production est au coeur d'une poétique de l'hybridation, ou du mixage, qui caractérise la post-modernité culturelle comme reflet de notre époque contemporaine. »<sup>54</sup>

Définir de manière précise d'où provient la fantasy, voilà l'enjeu de nombre de critiques et d'ouvrages. Ce qui ressort principalement, et sans surprise, c'est qu'il s'agit d'un genre de l'Imaginaire. Cela semble évident, mais qu'est-ce que cela implique ? La fantasy revendique elle-même sa filiation d'avec le mythe, le conte, parfois la légende, et même le roman médiéval. Quelques tendances supplémentaires peuvent être déterminées : le motif de la quête, que Viviane Bergue rapproche d'un élément mythique, mais aussi la tradition littéraire – appuyé par la filiation affichée au mythe et au conte par les auteurs eux-mêmes – et enfin, bien évidemment le merveilleux, l'Imaginaire, que nous traiterons dans un troisième temps.

Ce qu'il faut souligner, c'est que la structure interne de ces oeuvres manifeste une certaine simplicité en apparence : le récit va d'un point A à un point B. Ce qui conduit le récit, c'est le motif de la quête. À la fois quête matérielle telle que sauver la princesse, délivrer de son mal la Terre Gaste etc. et à la fois quête immatérielle : la quête de soi, de ses origines. Nos trilogies utilisent ce motif. Éwilan doit éveiller les Figés — quête matérielle — et en même temps, elle part à la recherche de ses parents, de ses origines — quête immatérielle. Pour Guillemot, la quête n'est pas définie explicitement au début, c'est au fil de ses aventures qu'elle se dessine. La quête de Guillemot est la suivante : il doit empêcher l'ouverture du Livre des Étoiles. C'est à travers cette quête qu'il découvre sa véritable identité, comme *Le Bel Inconnu* dans le roman éponyme de Renaut de Beaujeu, qui découvre son identité au fil de la

---

54. BESSON, *La Fantasy*, p.120.

quête. De plus, ce qui tend à prouver l'inspiration des romans de chevalerie, c'est le terme de « quête » qui est employé explicitement chez Bottero. La trilogie que nous étudions s'appelle *La Quête d'Éwilan*, proposant déjà le motif avant même la lecture. Éwilan l'utilise pour convaincre Bjorn de l'emmener voir Duom. Le terme en lui-même apparaît à de nombreuses reprises, démontrant ainsi sa place centrale dans l'oeuvre. Si l'on s'attarde sur les images sous-entendues, cela nous plonge directement dans le vocabulaire médiéval. En effet, pour désigner une quête, l'on use plus volontiers aujourd'hui du terme de « mission », qui est plus moderne. Ce motif de la quête est central. Selon le Trésor de la langue française, la quête est la « recherche obstinée de quelqu'un, de quelque chose ». Recherche d'un objet donc, pour sauver le monde, ce qui amène naturellement à la recherche de soi-même. À travers le motif de la quête, nous retrouvons la filiation avec le roman médiéval, puisque ce dernier utilise la quête dans son aspect physique — trouver le Graal — et en même temps dans sa notion psychologique — acquérir des valeurs morales. Les deux aspects de la définition sont respectés, et nous la retrouvons dans la fantasy. Il est reconnu que Tolkien voulait créer une épopée mythique pour donner une histoire nationale à l'Angleterre. Pour ce faire, le motif de la quête est utile : dans *Le Seigneur des Anneaux*, Frodon doit détruire l'Anneau, et donc l'emmener en Mordor. Lors du chemin, il apprendra à se connaître, à travers des aventures. En réutilisant un cadre médiéval, mais aussi la tradition littéraire médiévale, Tolkien crée un autre genre qui deviendra à son tour un modèle.

La tradition est aussi une composante importante de la littérature médiévale. Tout d'abord, l'idée d'individualité dans la création, de droits d'auteurs, est absente à cette époque. De fait, il s'agissait davantage de s'inscrire dans un lignage littéraire que de montrer son originalité. Ce qui se marque par la réécriture, dans un univers médiéval, de la matière antique — c'est-à-dire de sujet antique, d'oeuvres littéraires latine ou

grecque. Pour preuve, nous avons *Le Roman d'Éneas*, ou *Le Roman d'Alexandre*. Tous deux traitent de matière antique, l'un en réécrivant avec des références et une esthétique propre à son temps l'*Énéide* de Virgile, l'autre en écrivant l'épopée d'Alexandre le Grand pour faire un éloge des princes de son temps. L'autre point qui indique une forte tradition littéraire, de laquelle il ne faut pas trop s'éloigner, ce sont les continuations. *La Queste del Saint Graal* est la continuation du roman de *Perceval ou le Conte du Graal* de Chrétien de Troyes. Certes, il s'agit d'une oeuvre inachevée, mais ce n'est pas le seul roman à connaître des continuations ou réécritures. L'histoire de Tristan et Yseult, traitée au départ par Béroul puis Thomas, a été réécrite de nombreuses fois, et dans divers pays. Il s'agit de reprendre un matériau et de lui apporter diverses modifications, tout en conservant la trame initiale. La tradition s'opère donc sur deux points. Le premier est l'habitude des auteurs à s'inscrire dans une lignée littéraire, en s'effaçant comme créateurs de leurs oeuvres. Le second point est la réécriture, la réutilisation de motifs et d'histoires connues. Le genre de la fantasy s'inscrit aussi dans une tradition, et ce à un double niveau. *Le Seigneur des Anneaux* instaure la création d'un monde secondaire, avec un cadre moyenâgeux, ce qui deviendra par la suite un motif, et un cadre par défaut, comme nous l'avons démontré précédemment. Dans les premiers romans de fantasy, la magie est omniprésente, mais elle ne ressemble en rien à la magie des contes. Il s'agit de système magique très développé, comme nous pouvons le voir dans nos oeuvres. Nous pouvons citer *La Belgariade*, de David et Leigh Eddings. Le système magique est développé autour de la notion de Verbe et Volonté. Un seul mot pour exprimer une seule volonté, comme par exemple « bouge ». Guillemot doit s'astreindre à un apprentissage long et rigoureux de la magie, et Éwilan doit apprendre à maîtriser l'Art du Dessin. Les personnages ont donc l'obligation de se former, d'apprendre à maîtriser leurs pouvoirs, ce qui s'illustre parfaitement à travers le motif de la quête. Anne Besson s'exprime au sujet des origines

de la fantasy et de son succès :

« Si la fantasy a su s'imposer si rapidement et si massivement au détriment d'autres littérature de genre à succès, si elle possède manifestement la faculté d'adaptation nécessaire pour empiéter sur leurs différents terrains en empruntant chaque fois quelque chose de leur formules respectives, c'est peut-être parce qu'elle est particulièrement proche du roman d'aventures qui constituerait leur origine commune. »<sup>55</sup>

Il semble donc que la fantasy s'inspire du motif de la quête, lui-même devenu tradition pour tout un pan de la littérature. Les premiers seraient évidemment les épopées antiques, transposées ensuite, comme nous l'avons vu, aux romans médiévaux, qui eux-mêmes évolueront vers les romans de cape et d'épées, au XIX<sup>ème</sup> siècle et admirablement instauré par Alexandre Dumas. Il apparaît que la littérature dite populaire s'ancre dans l'aventure, la quête d'une chose incroyable, d'un objet, la poursuite d'un rêve aussi. Anne Besson résume ce mélange de traditions et de motif de la quête en disant :

« La noblesse de la quête, le sacrifice du héros à une cause plus grande que lui, le fracas des armées aux forces soigneusement énumérées, constituent encore autant de motif "épiques" dont on peut remonter la piste de la chanson de geste à la fantasy. »<sup>56</sup>

Donc le motif de la quête est lui-même tradition, filiation d'avec la chanson de geste, elle-même descendante de l'épopée. Il apparaît donc que ce motif de la tradition puisse englober, contenir tous nos autres points : le motif de la quête, le merveilleux, le mythe etc. Pour Viviane Bergue, les auteurs de fantasy exécutent une mise en abyme du récit avec le topos du manuscrit oublié, cher aux Moyen-âge et qui permet

---

55. BESSON, op. cit., p.32.

56. BESSON, op. cit., p.82.

aux auteurs de se réclamer d'une tradition. D'après elle, les auteurs de fantasy le reprendraient et donc le réactualiseraient.

« Les procédés de cette mise en abyme sont principalement l'ajout d'un appareil pseudo éditorial, généralement fourni en annexe et reprenant le topos du mystérieux manuscrit découvert par hasard, l'auteur se posant alors en traducteur-adaptateur d'un matériel ancien (Tolkien), le renvoi récurrent à une tradition orale et littéraire (Ursula K. Le Guin), voire la mise en scène d'une récitation traditionnelle (Léa Silhol). »<sup>57</sup>

En ce qui concerne nos deux trilogies, seule *La Quête d'Éwilan* utilise un appareil pseudo éditorial, pour reprendre les termes de Bergue. Bottero utilise dès le début de la trilogie un glossaire, permettant au lecteur de s'y retrouver, mais aussi de proposer un monde construit, un cadre extrêmement fort. Mais surtout, il utilise des petites citations avant chaque début de chapitre, qui peuvent être des phrases d'un maître dessinateur, d'un seigneur d'une cité, d'une encyclopédie... Cette mise en abyme donne l'impression au lecteur que l'histoire s'est déroulée des années auparavant, et qu'il est seulement offert une réécriture. De plus, dès le second tome, une « Introduction aux secrets de Gwendalavir » est proposée : nous découvrons de toute évidence une salle de classe, remplie de jeunes dessinateurs, et un enseignant. Il commence donc par :

« Comme chaque année, ma première intervention portera sur Éwilan Gil'Sayan. Inutile d'espérer comprendre cette figure de légende si vous ne faites pas l'effort de vous représenter Gwendalavir tel qu'elle le découvrit »<sup>58</sup>

Deux choses sont à noter : Éwilan est décrite comme une « figure de légende », impliquant de ce fait qu'elle ait vécu il y a longtemps. Ce qui caractérise la légende, c'est son appartenance au passé, réactualisée et amplifiée à travers une figure décrite comme exemplaire – par exemple le roi Arthur. La seconde remarque concerne

---

57. BERGUE, "La quête", p.183.

58. BOTTERO, *Les Frontières de glace*, p.10.

le temps employé : il s'agit du passé simple employé avec le verbe « découvrir » démontrant un passé révolu. Suite à cette introduction, le lecteur est davantage disposé à surestimer Éwilan. Elle devient de ce fait un personnage extraordinaire, et ce dès le début de son aventure.

De plus, nos oeuvres sont des romans de littérature jeunesse impliquant par conséquent un apprentissage, l'initiation. Les personnages, comme nous l'avons vu par nos schémas narratifs, vont d'épreuves en épreuves, de poursuite en poursuite. Besson y voit la reprise d'épreuves chevaleresques par la reprise des motifs tels que « traverser un pont, franchir un seuil, porter secours, se rendre maître d'une pièce d'armement » qui sont des épreuves types. Il s'agit ici de démontrer que la fantasy s'inspire fortement de la littérature médiévale, de ce motif d'épreuves. Pour Anne Besson « la fantasy de ce point de vue reprend encore un héritage. » Pour certains, en reprenant autant aux littératures antérieures, la fantasy effectue une sorte de pillage. Pour d'autres, elle enrichit le paysage littéraire. Avant d'établir un jugement sur cette littérature, il faut se pencher sur un autre de ses versants : l'Imaginaire.

Le merveilleux est aussi réinvesti, et même si au premier abord, il s'agit seulement d'un merveilleux de contes, il provient aussi de la littérature médiévale, ce qui tend à prouver leur forte proximité. La fantasy construit un monde secondaire, projetant de ce fait le lecteur dans un Ailleurs, et le surgissement de cet ailleurs s'effectue grâce à la merveille. Dans le roman médiéval, la merveille n'est pas seulement ce qui, dans le récit, cause de l'étonnement, de la surprise et interpelle le lecteur. Elle renvoie également à une culture folklorique, comme les croyances des Celtes, des Bretons. En ce sens, la merveille dépasse la simple surprise pour se charger de significations plus profondes dans le roman. Elle permet en outre au personnage de passer dans un autre monde, peuplé d'étranges créatures et de signifiants divers et variés, sortant de l'ordinaire. Par exemple, dans *Érec et Énide*, le changement s'opère dès le début de l'oeuvre

par l'apparition du « cerf blanc », la couleur de l'animal indiquant un changement de perspectives et de réalité. Et c'est bien ce à quoi sert la merveille : un changement de perspective. Dans nos trilogies, une perspective différente est offerte dès l'ouverture. Il faut que le lecteur change sa vision du monde, pour en adopter une nouvelle, tout comme le personnage médiéval devait le faire. L'auteur use alors d'éléments nouveaux, projette le lecteur dans un autre monde, un ailleurs qui, bien que ressemblant aux nôtres, propose un nouveau fonctionnement, une autre organisation de la société. La merveille, au sens médiéval du terme, s'emploie à allier des motifs nouveaux, obligeant le lecteur à s'interroger et à réajuster sa vision du monde, tout en réutilisant des sources préexistantes. Elle réutilise le folklore, le réinvestissant d'une nouvelle signification. De ce point de vue, la merveille est ce qui peut réunir source préexistante et nouveauté. Elle permet d'allier tradition et nouveauté, ce que nous retrouvons parfaitement dans nos oeuvres. Elles s'inspirent de la tradition littéraire — médiévale ou fantasy — pour créer une nouvelle oeuvre, réinvestissant certains motifs de nouvelles significations. Par exemple, les korrigans dans *Le Livre des Étoiles* : ils sont décrits par le Trésor de la langue française comme des créatures malfaisantes, et pourtant, ils apparaissent seulement comme frivoles, moqueurs. Les korrigans ont juste une vision du monde et de la vie différente de l'homme. L'Homme insère d'ailleurs une nouvelle spécificité à ces créatures : une nouvelle langue, le korrigani. Il reprend ici une créature du folklore existant déjà, mais il la pare de nouvelles couleurs, de nouveaux atours, d'une nouvelle spécificité. De ce fait, la merveille permet la réunion d'une source ancienne, et d'une source nouvelle. En évoquant le merveilleux, il est impossible de ne pas aborder le conte.

L'influence du conte est perceptible dans nos oeuvres. Le conte est un genre qui se sert du merveilleux pour le narratif, c'est-à-dire pour la construction du récit. Et plus particulièrement, le conte de fées. Celui-ci présente toujours un Ailleurs, bien souvent

éloigné temporellement du lecteur. L'époque choisie est toujours sublimée, magnifiée, ainsi que les personnages. Les princes et princesses sont toujours sublimes, les châteaux incroyables. Il est fréquent d'y rencontrer des sorcières et des maléfices. Tout le matériau du conte peut être réinvesti dans la fantasy, surtout grâce à l'apport du merveilleux. Il offre un monde magnifique, dans lequel l'injustice finit toujours par être vaincue. La fin heureuse de nos oeuvres en est une preuve : les héros finissent toujours par vaincre les personnages mauvais, maléfiques. Bien que ce soit plus nuancé dans l'oeuvre. Ils retrouvent leur équilibre, leur identité qui a été mise en péril par les aventures. Pour Léa Silhol, il apparaît comme évident que la fantasy s'inspire principalement du conte :

« Le conte est une partie intrinsèque, plus que de tout autre genre, des littératures du merveilleux, ou fantasy. Les ambiances de ce type, souvent inspirées du monde médiéval, ses modes narratifs parfois volontairement archaïques se prêtent facilement à cette intertextualité. Cette transposition des contes classiques et des créatures qui y apparaissent volontiers s'est faite plus fréquente au fur et à mesure que la fantasy a évolué vers des formes éloignées de ses schémas manichéens premiers. »<sup>59</sup>

Donc, plus la fantasy s'éloigne du manichéisme prégnant des contes, plus elle insère de figures des contes, avec ses créatures. Il y a reprise de la tradition, certes, mais évolution de celle-ci, vers davantage de nuance. C'est ce qui apparaît dans nos trilogies : l'ennemi n'est pas seulement ennemi, il est homme ou femme. De ce fait, par son humanité, nous comprenons davantage ses motivations. Le Mal n'est plus absolu, il est nuancé.

De plus, leurs structures sont assez simples, comme nous l'avons vu, et se rapprochent de ce fait du conte. Le schéma narratif s'applique parfaitement à ce genre

---

59. SILHOL, VALLS DE GOMIS et ASTIC, *Fantastique, fantasy, science-fiction*, p.31.

de littérature, qui se veut assez linéaire. Ce sont des récits en apparence simple, pour transmettre plus aisément leur message. Comme il s'agit de littérature pour les adolescents, le fait de simplifier — en apparence — le schéma narratif permet une plus grande attention sur les motifs et les valeurs transmises. L'usage de personnages archétypaux est représentatif des contes, permettant aux lecteurs de les identifier plus rapidement. Propp, dans sa *Morphologie du conte* recense des fonctions au sein des contes merveilleux russes. Il s'agit des actions des personnages, et non de qui les exécute, ni comment. Au fond, il s'attache à démontrer que peu importe le personnage, ce qui compte, c'est l'action. En étudiant la répartition des fonctions entre les personnages, cela le conduit à des types de personnages, et à des sphères d'action. Ainsi, un même personnage peut effectuer plusieurs sphères d'action, telles que le rôle d'adjuvants et d'opposants. Propp explique clairement son but qui est « l'établissement des lois qui régissent la structure »<sup>60</sup>, et ainsi établir un modèle structural des contes de fées. Il recense donc des personnages types, effectuant des actions précises. Plus tard, Vogler, en s'inspirant de Campbell, propose *Le Guide du scénariste*, qui regroupe un certain nombre de personnages types. Un même personnage peut contenir différents aspects, mais ce sont avant tout des archétypes, ce qui rend ces êtres de papiers universels. En ce sens, le roman de fantasy utilise ces archétypes, puisqu'il s'agit de transmettre des idées, des valeurs, tout comme le conte. À travers des personnages fortement typés, identifiables donc par leurs actions, des valeurs morales sont transmises. Bruno Bettelheim a très justement démontré l'importance du conte dans la construction psychologique de l'enfant. Il peut ainsi, à travers une histoire, progresser vers un accomplissement de soi. Il appréhende mieux la vie, et surtout les obstacles auxquels il est confronté, comme la séparation d'avec les parents pour aller à l'école, ou la mort. Tout ceci se fait à travers l'histoire, de façon imagée. Et nos romans

---

60. Vladimir PROPP. *Morphologie du conte*. Paris : Éd. du Seuil, 1992.

offrent la même perspective. Le genre de la fantasy s'inspire du conte de fées pour rendre signifiants des étapes obligatoires pour la construction de soi, l'établissement de valeurs essentielles. De même, la fantasy s'inspire du mythe, et c'est peut-être le genre le plus marqué.

« Le genre de la fantasy, plus que tout autre mode d'expression des littératures de l'imaginaire, est l'héritier direct de la mythologie. Et le but de la mythologie a toujours été d'aider l'homme à régler ses problèmes d'identité, sa place dans l'ordre naturel et le sens de sa vie. »<sup>61</sup>

L'apport des mythes est difficilement réfutable. Cela permet de répondre aux attentes de lectures, répondre au besoin impérieux de l'homme de se rassurer. Les mythes offrent une multitude de possible, tant ils sont ouverts aux significations et à l'universel. De ce fait, nous pouvons noter le lien indéfectible qui existe entre le conte et le mythe. Le mythe est défini par Jacques Goimard « comme une histoire relative aux temps primordiaux et à l'origine du monde »<sup>62</sup> tandis que le conte est considéré « reçu comme fictif par son auditoire »<sup>63</sup> Pour Viviane Bergue, le conte « n'a pas de dimension sacrée »<sup>64</sup>. À travers les définitions qui sont données du mythe et du conte, il apparait que la différence essentielle soit la question du sacré : le mythe propose une conception sacralisée du monde, intrinsèquement liée au divin. Le conte quant à lui est ancré dans le quotidien, le banal, la réalité. Ursula K. Le Guin, citée par Viviane Bergue, insiste sur les points de convergences entre mythe et conte :

« une communauté de langage dans les codes narratifs et le style mais aussi un rôle semblable dans les sociétés puisqu'il s'agit de parler de l'homme, soit dans ses rapports à l'originel et au sacré (le mythe), soit dans ses problèmes d'ordres

---

61. SILHOL, VALLS DE GOMIS et ASTIC, *Fantastique, fantasy, science-fiction*.

62. Jacques GOIMARD. *Critique du merveilleux et de la fantasy*. Paris, France : Pocket, 2003, p.42.

63. GOIMARD, op. cit., p.45.

64. BERGUE, "La quête", p.35.

profane tels que la difficulté de grandir, la peur de l'Autre, ...(le conte), en usant d'un discours symbolique qui universalise ces questions en ne les faisant pas nécessairement dépendre d'un contexte socio-historique et culturel spécifique. [...] Ils constituent pour Tolkien, "the higher and the lower mythologies" : l'une a une dimension solennelle et sacrée, l'autre est attachée à l'univers profane et domestique. »<sup>65</sup>

Cette conception est répandue parmi les critiques : le conte, c'est un petit mythe. Les mêmes combats semblent se jouer pour Levi-Strauss, les problèmes profonds de l'homme peuvent s'y résoudre. Il faut cependant nuancer : il semble davantage que le conte s'inscrive dans un quotidien, répondant à des questions plus "pratiques", c'est-à-dire à la peur de l'abandon, de l'altérité, de la perte d'un proche, du passage à la puberté etc. Le mythe quant à lui répond à des questions ontologiques et métaphysiques de l'être humain. Il remplit un vide métaphysique : la création du monde y est expliquée, ainsi que les questions plus large de l'humanité – les débuts de celle-ci notamment. Il est alors essentiel de voir les images qui sont développées par nos auteurs, les reprises mais aussi les ajouts, en évitant les écueils du stéréotype : il ne s'agit pas d'une reprise des mythes tel quel, une véritable réflexion est proposée. Nos oeuvres illustrent cet aspect, introduisant de grandes interrogations qui se rapprochent de celles des mythes. Guillemot s'inquiète de sa naissance, se demandant si sa mère l'est bien vraiment, tout comme Éwilan est en quête de ses parents, après avoir découvert la vérité. Ils sont confrontés tous deux à de nombreuses reprises à des choix qui impliquent toute la suite des aventures. Ces épisodes sont généralement en focalisation interne, pour offrir au lecteur l'intériorité des personnages, leurs sentiments et leurs pensées. Nous assistons à leurs interrogations, à leurs délibérations. Certes, nos oeuvres présentent des personnages archétypaux, mais une réelle

---

65. BERGUE, op. cit., p.37.

profondeur psychologique leur est donnée. Bjorn et Romaric ne sont pas que des chevaliers stupides, ils ressentent des émotions bien plus profondes, ce qui les éloigne par exemple de l'image du guerrier que représente Conan ou du héros mythologique sans réflexion mais répondant à un impératif plus grand que lui.

En somme, ne serait-il pas extrêmement ardu de tenter de retrouver tous les genres desquels la fantasy s'inspire ? Maupassant disait à juste titre que :

« Toute entreprise qui viserait à définir le roman est hasardeuse ; elle serait le fait d'un esprit faux qui n'entend pas ce qui fait la spécificité du genre : son indétermination. »<sup>66</sup>

Le roman est donc le genre de tous les possibles, et le définir clairement est difficile, voire impossible. Nathalie Piégay-Gros montre à quel point ce genre a la capacité incroyable de puiser dans les autres genres. Il peut assimiler les structures fondamentales des autres. C'est ce qui le caractérise. Nous avons défini ce qui nous semble être les genres principaux inspireurs de la fantasy, cependant, une totale exhaustivité est impossible, tant les sources sont effacées, brouillées. La fantasy est un genre multiple, avec de nombreuses variantes. Même en ne s'intéressant qu'à notre corpus, il apparaît que ce genre s'inspire autant du conte que du roman psychologique, autant du roman de chevalerie que des mythes. La fantasy est un genre définitivement protéiforme. C'est de toute manière ce qui le caractérise, ce qui fait sa force. Ces mondes fictifs font l'attrait de ce genre, réinvestissant de fait toute une tradition littéraire. Par la fiction, ce genre permet de véhiculer d'autres messages, porteurs d'espoir bien souvent.

---

66. Nathalie PIÉGAY-GROS. *Le Roman*. GF Corpus. Paris : Flammarion, 2008.

# Chapitre 4

## Conclusion

Genre difficilement appréhendable parce qu'il propose une forme hybride, tant dans son genre que dans ses idées, la fantasy est en constante évolution, elle se nourrit des autres. C'est pourquoi la fantasy peut apparaître comme un pillage des sources. Serait-ce un appauvrissement de ses sources ? En un sens, oui, puisqu'elle n'utilise que ce qui l'intéresse dans les genres initiaux. Ne piochant que les éléments servant sa propre narrativité, elle abandonne le reste. Si on ne prend qu'une partie d'une chose, nécessairement on l'appauvrit. Mais en même temps, la fantasy offre un enrichissement.

En se concentrant sur certains aspects seulement, elle les sublime. Les quêtes deviennent alors centrales. De même, en y insérant le folklore populaire, elle enrichit ce même matériau. Avec le monde secondaire, elle recrée tout un univers, avec sa propre construction sociale, et même sa propre théologie parfois. Elle offre, définitivement, un point de vue autre sur le monde qui nous entoure, et sur le renouvellement constant de la littérature, forçant le lecteur à s'interroger sur son propre quotidien. Nos oeuvres sont clairement issues de la première fantasy, mais elles opèrent aussi un changement. La fantasy s'inspire de beaucoup de genres, mais c'est surtout un

genre qui, comme tout roman, se construit grâce à un changement perpétuel, un renouveau. C'est pourquoi, il nous semble que l'idée de classification générique peut être transcendée. D'abord, les genres utilisés sont multiples, éclatés, et en retrouver la trace est parfois impossible, hasardeux. Ensuite, parce que le genre du roman joue depuis toujours sur sa capacité à emprunter aux autres leurs spécificités. Enfin, parce qu'un genre de l'imaginaire, bien qu'usant de structures formelles et traditionnelles, tend vers le dépassement des classifications. Il s'attarde davantage sur les images développées, quitte à user de tout le matériau disponible. Ce qui est central, c'est ce qui est donné à voir, à ressentir, à travers la fiction.

Ainsi, loin d'être un appauvrissement, il enrichit la réflexion, l'expérience de lecture à travers les images. En raison de sa structure fortement codifiée, et des valeurs transmises à l'aide du merveilleux et du récit, la fantasy se rapproche du conte et du mythe, répondant de ce fait à des questionnements intérieurs profonds. D'autant plus que nos romans s'adressent à un public adolescent, mettant en scène des héros lors de la transition vers l'âge adulte, donc en pleine construction.

L'imaginaire implique un lâcher-prise, et de laisser place aux sentiments plus qu'à la raison. Cela ne l'évacue par pour autant. Il n'y a qu'à voir, pour preuve, les nombreuses personnes qui se sont astreintes à apprendre la langue elfique créée par Tolkien. La fantasy, ce n'est pas seulement de la littérature d'évasion, c'est une manière de réenchanter le monde, de rapprocher les individus entre eux. C'est aussi une manière de permettre à tout un chacun d'acquérir les mêmes valeurs, qui sont l'honneur, la vérité, la volonté et la loyauté, sans oublier l'amitié et l'amour.

Pour conclure ce mémoire, nous citerons les propos de Viviane Bergue :

« Bien loin d'être le genre le plus superficiel des littératures de l'Imaginaire, la fantasy explore notre imaginaire collectif, et fait bouger les lignes de nos repré-

sentations mentales. »<sup>1</sup>

Le plus intéressant dans la fantasy, ce n'est pas tant son hybridité générique que ses images, que les ressorts de l'Imaginaire employés pour accompagner l'homme vers une plus grande compréhension de son monde et de soi.

---

1. BERGUE, "La quête", p.112.

# Chapitre 5

## Bibliographie

### Corpus

BOTTERO, Pierre. *La Quête d'Éwilan. D'un Monde à l'Autre*. 1 t. Paris : Rageot-Editeur, 2003.

— *La Quête d'Éwilan*. T. 2 : *Les Frontières de glace*. Paris, France : Rageot-Editeur, 2003.

— *La Quête d'Éwilan*. T. 3 : *L'Île du destin*. Paris, France : Rageot-Editeur, 2003.

L'HOMME, Érik. *Le Livre des Étoiles*. T. 1 : *Qadehar le Sorcier*. Paris : Gallimard jeunesse, 2001.

— *Le Livre des Étoiles*. T. 2 : *Le Seigneur Sha*. Paris : Gallimard jeunesse, 2002.

— *Le Livre des Étoiles*. T. 3 : *Le Visage de l'Ombre*. Paris : Gallimard jeunesse, 2003.

### Autres oeuvres de fantasy

BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Éwilan*. T. 1 : *La Forêt des captifs*. Paris, France : Rageot, 2007.

- BOTTERO, Pierre. *Les Mondes d'Éwilan*. T. 2 : *L'Oeil d'Otolep*. français. Paris, France : Rageot, 2007.
- *Les Mondes d'Éwilan*. T. 3 : *Les Tentacules du mal*. Paris, France : Rageot, 2007.
- *Le Pacte des Marchombres*. T. 1 : *Ellana*. Paris, France : Rageot, 2011.
- *Le Pacte des Marchombres*. T. 2 : *Ellana, L'Envol*. Paris, France : Rageot, 2011.
- *Le Pacte des Marchombres*. T. 3 : *Ellana, La Prophétie*. Paris, France : Rageot, 2011.
- EDDINGS, David. *La Belgariade*. T. 1 : *Le Pion blanc des présages*. Trad. par Dominique HAAS. Paris, France : Pocket, 1990.
- *La Belgariade*. T. 2 : *La Reine des sortilèges*. Trad. par Dominique HAAS. Paris : Pocket, 1990.
- *La Belgariade*. T. 3 : *Le Gambit du magicien*. Trad. par Dominique HAAS. Paris, France : Pocket, 1990.
- *La Belgariade*. T. 4 : *La Tour des maléfices*. Trad. par Dominique HAAS. Paris, France : Pocket, 1991.
- *La Belgariade*. T. 5 : *La Fin de partie de l'enchanteur*. Trad. par Dominique HAAS. Paris, France : Pocket.

## Les genres littéraires

- COMPAGNON, Antoine. *Le Démon de la théorie*. Paris : Seuil, 1998.
- ECO, Umberto. *De la littérature*. Paris : Grasset, 2003.
- EVERAERT-DESMEDT, Nicole. *Sémiotique du récit*. Bruxelles : De Boeck, 2007.
- GENETTE, Gérard et al. *Théorie des genres*. Paris : Editions du Seuil, 1986.
- HAMBURGER, Käte et Gérard GENETTE. *Logique des genres littéraires*. Trad. par Pierre CADIOT. Paris, France : Seuil, 1986.

JAUSS, Hans Robert. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 2005.

REUTER, Yves. *L'analyse du récit*. Paris : Armand Colin, 2005.

SCHAEFFER, Jean-Marie. *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?* Paris : Seuil, 1989.

STALLONI, Yves. *Les genres littéraires*. Paris : Armand Colin, 2008.

*Universalis : RÉCIT*. URL : <http://cache.univ-tln.fr:2126/encyclopedie/recit/> (visité le 29/05/2016).

## Sources d'inspiration

PETIT, Aimé et BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, éd. *Le Roman d'Énéas : édition critique d'après le manuscrit B.N. fr. 60*. Lettres gothiques. Paris : Livre de Poche, 1997.

TROYES, Chrétien de. *Le Conte du Graal ou le Roman de Perceval*. Paris : Librairie générale française, 1990.

— *Érec et Énide*. Paris : Librairie générale française, 1992.

## Le conte

AUBRIT, Jean-Pierre. *Le Conte et la nouvelle*. Paris : Armand Colin, 1997.

PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*. Paris : Éd. du Seuil, 1992.

SIMONSEN, Michèle. *Le Conte populaire français*. Paris : Presses universitaires de France, 1986.

## Le roman

BLANCKEMAN, Bruno. *Le Roman depuis la Révolution française*. Paris : Presses universitaires de France, 2011.

PIÉGAY-GROS, Nathalie. *Le Roman*. GF Corpus. Paris : Flammarion, 2008.

TADIÉ, Jean-Yves. *Le Roman d'aventures*. Paris : Presses universitaires de France, 1996.

## Le mythe

BESSON, Anne et Évelyne JACQUELIN. *Le Merveilleux entre mythe et religion*. Arras : Artois Presses Universitaire, 2010.

CAMPBELL, Joseph et Bill D. MOYERS. *Puissance du mythe*. Paris : Oxus, 2010.

CLAUDEL, Ôphélia. “Sur la mer primordiale des deux rivages, Ys et Carthage, du mythe de la ville engloutie à l'émergence de la Mère des profondeurs”. In : *Babel, Littératures plurielles* 29 (2014), p. 251–272. URL : <http://babel.revues.org/3714> (visité le 02/06/2017).

ELIADE, Mircea. *Aspects du mythe*. Paris : Gallimard, 1963.

HACHET, Pascal. “La ville d'Ys, illustration mythique d'un encryptement collectif”. In : *Imaginaire & Inconscient* 7.3 (2002). URL : <http://www.cairn.info/revue-imaginaire-et-inconscient-2002-3-page-17.htm> (visité le 04/04/2016).

HUBNER, Patrick. “Structure du mythe”. In : *Babel. Littératures plurielles* 1 (1996), p. 7–21. URL : <http://babel.revues.org/3126> (visité le 29/05/2016).

VOGLER, Christopher. *Le Guide du scénariste : la force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque*. Paris : Dixit, 2009.

## La Fantasy

BAUDOU, Jacques. *La Fantasy*. Paris : Presses universitaires de France, 2005.

BERGUE, Viviane. “La Quête : mythe central de la fantasy”. Thèse de doct. Toulouse, France, 2013.

BESSON, Anne. *D’Asimov à Tolkien*. Paris : CNRS éditions, 2004.

— *La Fantasy*. Paris : Klincksieck, 2007.

FERNANDEZ, Irène. *Défense et illustration de la féerie : du Seigneur des anneaux à Harry Potter*. français. Paris : P. Rey, 2012.

FÉVRIER-VINCENT BURKARDT, Marie. “Monde de la magie, magie du monde”. Thèse de doct. Université Stendhal, Grenoble, 2003.

GOIMARD, Jacques. *Critique du merveilleux et de la fantasy*. Paris, France : Pocket, 2003.

ROCHEBOUET, Anne et Anne SALAMON. “Les réminiscences médiévales dans la fantasy”. In : *Cahiers de recherches médiévales et humanistes. Journal of medieval and humanistic studies* 16 (déc. 2008). URL : <http://crm.revues.org/11092> (visité le 04/04/2016).

SILHOL, Léa, Estelle VALLS DE GOMIS et Guy ASTIC. *Fantastique, fantasy, science-fiction : mondes imaginaires, étranges réalités*. Paris : Autrement, 2005.

## L’Imaginaire

BATTISTINI, Olivier et al. *Dictionnaire des lieux et pays mythiques*. Paris : R. Laffont, 2011.

BAZIN, Laurent. “Mondes possibles, lendemains qui chantent? Projections utopiques dans la littérature de jeunesse contemporaine”. In : *TRANS-. Revue de littérature*

- générale et comparée* 14 (juil. 2012). URL : <http://trans.revues.org/567> (visité le 04/04/2016).
- BETTELHEIM, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*. Paris : Pocket, 1999.
- CAMPBELL, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*. français. J'ai lu, coll. Bien-être. Paris, 1949.
- CHEVALIER, Jean. *Dictionnaire des symboles*. Paris : R. Laffont, Jupiter, 2012.
- DEWULF, Geneviève. *L'Autre et l'ailleurs : Homère, Michaux, Lévi-Strauss*. Presses universitaires Nancy, 1992.
- DURAND, Gilbert. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris : Dunod, 1992.
- ECO, Umberto. *De Superman au Surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995.
- *Histoire des lieux de légende*. Paris : Flammarion, 2013.
- JUNG, Carl Gustav. *L'Homme et ses symboles*. Paris : R. Laffont, 1990.
- LEIBIG, Emilie. "Harry Potter le héros aux mille visages". In : *Les chantiers de la création. Revue pluridisciplinaire en Lettres, Langues, Arts et Civilisations* 2 (avr. 2009). URL : <http://lcc.revues.org/191> (visité le 04/04/2016).
- MILCENT, Anne-Laure. *L'inquiétante étrangeté des monstres : monstruosité, altérité et identité dans la littérature française, XIXe-XXe siècle*. Edition universitaire de Dijon, 2013.
- PIERRE, Brunel et Vion-Dury JULIETTE. *Dictionnaire des Mythes du Fantastique*. Presses universitaires de Limoges, 2003.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Les Monstres et les critiques et autres essais*. French. Paris : Pocket, 2013.

# **Annexe A**

## **Droits d'utilisations**

### **A.1 Gallimard Jeunesse**

Droits de reproduction de Gallimard Jeunesse :

Bonjour,

Merci pour votre mail et pour l'intérêt que vous portez à nos publications.

Vous pouvez reproduire ces cartes dans votre mémoire, en citant vos sources, en mentionnant l'autorisation et le copyright des Éditions Gallimard Jeunesse et surtout le nom du cartographe, Vincent Brunot.

Bien cordialement,

Aurelie Pregliasco

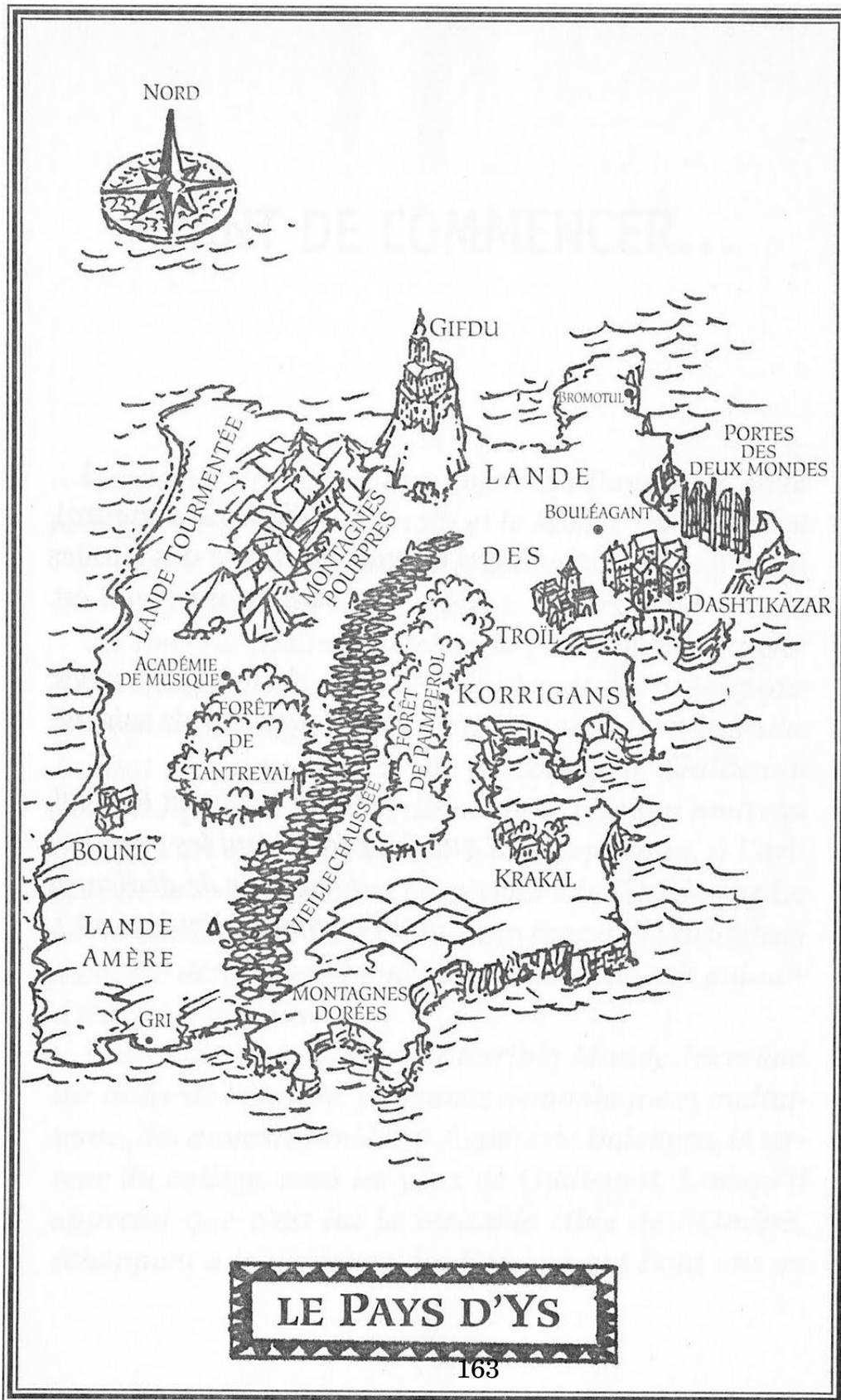
01 49 54 14 19

Littérature Gallimard Jeunesse

5, rue Gaston-Gallimard

75328 Paris Cedex 07

### A.1.1 Carte du *Livre des Étoiles*





## **A.2 Rageot-Éditeur**

Bonjour,

Suite à votre demande, nous vous donnons l'autorisation de reproduire les cartes de Jean-Louis Thouard, uniquement dans le cadre de votre mémoire et afin d'appuyer vos propos.

Nous vous demanderons également de bien vouloir nous faire parvenir un exemplaire de votre mémoire, une fois celui-ci terminé.

Bien cordialement,

Tamara ROESEN

Assistante Administration Prix Littéraires

01 49 54 47 17

8 rue d'Assas

75006 Paris

[www.rageot.fr](http://www.rageot.fr) [www.livre-attitude.fr](http://www.livre-attitude.fr)

## A.2.1 Carte de *La Quête d'Éwilan*

