



HAL
open science

La fée, l'enchanteur, et leur(s) monde(s) : réécritures antiques et médiévales dans La Quête d'Ewilan

Florie Maurin

► **To cite this version:**

Florie Maurin. La fée, l'enchanteur, et leur(s) monde(s) : réécritures antiques et médiévales dans La Quête d'Ewilan. Littératures. 2018. dumas-02859821

HAL Id: dumas-02859821

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02859821v1>

Submitted on 8 Jun 2020

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

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

UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE
UFR Lettres, Culture, et Sciences Humaines

**LA FÉE, L'ENCHANTEUR, ET LEUR(S) MONDE(S) :
RÉÉCRITURES ANTIQUES ET MÉDIÉVALES DANS
*LA QUÊTE D'EWILAN***

Mémoire de recherche, 1ère année de Master Création littéraire

Présenté par Florie MAURIN
Soutenu en mai 2018

Sous la direction de Françoise LAURENT, Professeure en Langue et Littérature médiévales

LA FÉE, L'ENCHANTEUR, ET LEUR(S)
MONDE(S) : RÉÉCRITURES
ANTIQUES ET MÉDIÉVALES DANS
LA QUÊTE D'EWILAN

MÉMOIRE SOUS LA DIRECTION DE FRANCOISE LAURENT,
PAR FLORIE MAURIN

UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE, MAI 2018

La présente version de ce mémoire a été revue et corrigée après la soutenance pour tenir compte des remarques qui ont été formulées par les membres du jury.

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma gratitude à ma directrice de mémoire, professeure Françoise Laurent, pour m'avoir permis de travailler sur un sujet qui me passionne et pour ses précieux conseils.

Je remercie ma famille, pour leur bienveillance et leurs encouragements, et plus particulièrement mon frère, pour m'avoir fait découvrir les œuvres de Pierre Bottero, sujets de ce présent mémoire.

Merci à Morgane, pour son écoute, sa pertinence et son soutien sans faille.

Enfin, je souhaite tout particulièrement témoigner ma reconnaissance à Mr. Yves Richard, pédagogue accompli.

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| LISTE DES ABRÉVIATIONS UTILISÉES | 1 |
| INTRODUCTION | 2 |
| PREMIÈRE PARTIE : LES SOURCES ET APPARTENANCES GÉNÉRIQUES DES PERSONNAGES | 5 |
| Chapitre I : Des personnages antiques | 6 |
| A. Des personnages épiques | 6 |
| B. Éléa : Médée moderne | 7 |
| C. Une réécriture du mythe d’Orphée et Eurydice | 8 |
| D. Un bestiaire antique | 9 |
| Chapitre II : Des personnages médiévaux | 11 |
| A. L’intertextualité..... | 11 |
| B. Merwyn..... | 13 |
| C. Ewilan | 18 |
| D. Des personnages liés par une <i>conjointure</i> | 22 |
| Chapitre III : Des personnages typiques de la littérature de jeunesse | 25 |
| A. Définitions de la littérature de jeunesse..... | 25 |
| B. Une héroïne abandonnée et mal-aimée | 26 |
| C. Les personnages de conte et le bestiaire enfantin | 27 |
| D. Le schéma narratif de Vladimir Propp | 29 |
| Chapitre IV : Des personnages de fantasy | 33 |
| A. Définitions de la fantasy | 33 |
| B. Un héros élu | 35 |
| C. La collectivité des personnages médiévaux | 36 |
| D. La présence des quêtes | 37 |
| DEUXIÈME PARTIE : L’ESPACE DANS LEQUEL LES PERSONNAGES ÉVOLUENT | 39 |
| Chapitre I : L’île | 41 |
| A. Gwendalavir..... | 41 |
| B. L’île du destin | 43 |
| C. Avalon | 44 |
| Chapitre II : La forêt | 47 |

| | |
|--|-----------|
| A. Lieu sauvage et frontalier | 47 |
| B. La forêt en littérature de jeunesse | 49 |
| Chapitre III : Les villes | 53 |
| A. Une cité médiévale ? | 53 |
| B. Des villes magiques et modernisées | 54 |
| C. Al-Jeit : ville d'eau et de merveilles | 56 |
| Chapitre IV : Les lieux aquatiques | 57 |
| A. Le fleuve | 57 |
| B. La fontaine | 58 |
| C. Un parcours aquatique | 59 |
| TROISIÈME PARTIE : LES SPÉCIFICITÉS ET L'ORIGINALITÉ CETTE RÉÉCRITURE | 62 |
| Chapitre I : L'humour de l'auteur | 64 |
| A. Le personnage de Bjorn | 64 |
| B. La désacralisation de la fontaine | 66 |
| C. Merwyn et le paratexte | 67 |
| Chapitre II : Contre une vision manichéenne, la profondeur du monde et des personnages .69 | 69 |
| A. Un monde biforme ? | 69 |
| B. Éléa et Élicia : enchevêtrement des personnages | 71 |
| Chapitre III : Des personnages secondaires protéiformes | 74 |
| A. Les Merlins | 74 |
| B. Les fées | 76 |
| Chapitre IV : Une littérature qui « se regarde elle-même [...] comme dans un miroir¹ » | 79 |
| A. L'auteur personnage : Merwyn avatar de l'auteur | 79 |
| B. Un jeu sur les codes génériques | 81 |
| CONCLUSION | 84 |
| GLOSSAIRE | 87 |
| BIBLIOGRAPHIE | 88 |

¹ Nathalie PRINCE, *La littérature de jeunesse*, Armand Colin, Paris, 2015, p. 67.

LISTE DES ABRÉVIATIONS UTILISÉES

DMAL : « D'un monde à l'autre »

IDD : « L'île du destin »

La Quête : La Quête d'Ewilan

LFG : « Les frontières de glace »

LME : Les Mondes d'Ewilan

LPM : Le Pacte des Marchombres

LQE : La Quête d'Ewilan

INTRODUCTION

Selon Gérard de Nerval, « inventer, au fond, c'est se ressouvenir² ». Par cette citation, l'auteur du XIX^e siècle semble souligner le fait que la création est liée à des œuvres antérieures. Ainsi, toute œuvre littéraire serait une forme de réécriture en ce qu'elle s'inspirerait d'un imaginaire collectif ancien, des souvenirs d'autres textes. Cependant, la compréhension de la réécriture semble impliquer une culture commune et donc un certain type de destinataire, qui serait capable de percevoir les références et l'intertextualité au sens de « rapport entre des textes distincts, différents³ ». Il est alors possible de supposer que ce lecteur est adulte puisqu'un certain temps est indispensable pour acquérir un savoir culturel et, plus précisément ici, littéraire. Dès lors, qu'en est-il de la littérature dite de « jeunesse » ? Celle-ci serait-elle condamnée à fuir la réécriture en ce que son lectorat, défini par son jeune âge, ne serait pas assurément en capacité de comprendre les différentes références et les jeux d'interactions littéraires ? De nombreux ouvrages classés sous la catégorie littérature de jeunesse sur les rayonnages des librairies jouent pourtant avec des sources littéraires anciennes. *Harry Potter*⁴, par exemple, convoque des créatures mythiques gréco-romaines. Nous pouvons aussi penser au cycle de *L'Épouvanteur*⁵ qui s'appuie sur la littérature médiévale et gréco-latine pour créer les sorcières lamias. La réécriture, qui peut être définie par l'action de « réinventer⁶ », de « donner une nouvelle version⁷ » d'un texte ou d'un mythe, n'est donc pas absente des romans pour la jeunesse. Toutefois, le terme de « jeunesse » est ambigu, il pourrait désigner des bambins, des enfants qui commencent à savoir lire, mais aussi des adolescents près de l'âge adulte. Comment alors réécrire des textes ou réinventer un imaginaire antique et médiéval en fonction de ces différents lecteurs ? Quelles modifications sont apportées dans la littérature de jeunesse ? Depuis les deux dernières décennies, cette littérature est en plein essor, mais sa définition demeure toujours floue. Selon C. Nodier, « ce qu'il faut pour qu'un livre convienne à la jeunesse, c'est d'abord qu'il soit simple⁸ ». D'après cet auteur, la solution pour adapter des sources anciennes serait alors certainement de simplifier le texte, les personnages et les intrigues. Ainsi, certains jeux intertextuels sont aisément déce-

² Gérard DE NERVAL, Dédicace à *Les Filles du Feu – Les Chimères*, Paris, GF Flammarion, 2011.

³ Anne-Claire GIGNOUX, « De l'intertextualité à la réécriture », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 2006, mis en ligne le 25 septembre 2016, consulté le 13 avril 2018. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/329>

⁴ J. K. ROWLING, *Harry Potter*, trad. par J-F. Ménard, Paris, Gallimard Jeunesse, 1998-2007 (1997-2007 pour l'édition originale).

⁵ Joseph DELANEY, *L'Épouvanteur*, Paris, Bayard Jeunesse, 2005-2017.

⁶ Réécriture, dans le *Trésor de la langue française* [en ligne], à <http://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9criture>

⁷ *Idem*.

⁸ Charles NODIER, *Trésor des fèves et fleur des pois*, Paris, Hetzel, 1844, p. 2.

lables, comme dans le titre du livre *La légende de Merlin*⁹, de C. Glot. La réécriture semble ici évidente, mais qu'en est-il des romans où elle se fait plus discrète, où l'intertextualité apparaît en filigrane ? La réécriture doit-elle être nécessairement simple et évidente pour séduire la jeunesse ? Les auteurs doivent-ils se censurer pour faciliter la compréhension ? Aujourd'hui, nombreuses et complexes sont les œuvres destinées à la jeunesse. Tel est le cas de la trilogie *La Quête d'Ewilan*¹⁰, de Pierre Bottero, éditée chez Rageot : maison d'édition pour les livres de jeunesse. Cette première trilogie du cycle de l'univers de Gwendalavir est une œuvre majeure de fantasy qui se destine à un jeune public. Dans ces trois premiers romans, l'héroïne, Ewilan, se transfère dans un Autre Monde sans le vouloir, en échappant ainsi à un accident de la route. Ce monde secondaire, où elle entraînera son ami Salim, est le monde où elle est née. Elle aura alors connaissance de sa véritable origine et découvrira que ses vrais parents sont retenus captifs par des créatures maléfiques. Elle n'aura alors de cesse de les retrouver et de les délivrer. Pour accomplir cette quête, la jeune fille est entourée d'une compagnie. Au fur à et à mesure des livres, elle apprendra aussi à utiliser son pouvoir puisqu'elle est une dessinatrice : l'adolescente peut rendre réel ce qu'elle imagine en esprit. Nous sommes donc bien en présence de romans de fantasy. Terri Windling définit ce genre littéraire par les « éléments magiques, fabuleux ou surréalistes¹¹ » que les romans fantasy contiennent, mais aussi par la présence de « mondes imaginaires¹² » ayant « leurs racines dans les contes populaires et la mythologie¹³ ». La question des sources est donc un critère définitoire de ce genre. Il est alors très intéressant d'étudier une œuvre de fantasy jeunesse, comme *La Quête d'Ewilan*, en raison de sa double appartenance générique, à la fantasy et à la littérature de jeunesse, qui induit un rapport complexe aux sources. De plus, cette première trilogie de Pierre Bottero compte près d'un millier de pages et offre un matériau suffisamment vaste pour permettre une étude approfondie. Les romans assez complexes de l'auteur paraissent s'opposer à une vision simpliste de la littérature de jeunesse. Les personnages sont inspirés par des imaginaires multiples : antiques, médiévaux et contemporains. L'examen des sources paraissait très prometteur dès les premières pages de l'œuvre puisque l'auteur nous fait entrer dans un univers médiévalisant où fourmillent des références à ces imaginaires. La question des racines de ces romans est tout particulièrement manifeste chez les protagonistes et les lieux dans lesquels ils se meuvent. C'est pourquoi deux figures emblématiques de la littérature médiévale ont retenu mon attention, la fée et l'enchanteur. L'omniprésence de ces personnages nourrit le questionnement sur les sources, d'autant plus qu'ils ne sont pas des réécritures exactes et évidentes de la littéra-

⁹ Claudine GLOT, *La légende de Merlin*, Paris, Ouest France, 2017.

¹⁰ Pierre BOTTERO, *La Quête d'Ewilan*, Paris, Rageot, 2003.

¹¹ Terri WINDLING, Préface à *The Year's Best Fantasy and Horror*, St. Martin Press, vol. I., 1987.

¹² *Idem.*

¹³ *Idem.*

ture médiévale, mais des clins d'œil délicats à l'imaginaire qui leur est attaché. En outre, si comme le déclare Gérard de Nerval, « inventer, au fond, c'est se ressouvenir¹⁴ », nous pouvons nous demander si la réécriture passe par une négation de l'innovation. L'originalité de *La Quête* est donc aussi à interroger. Alors que, comme nous l'avons indiqué, la littérature de jeunesse est parfois définie par sa simplicité, nous pouvons nous demander dans quelle mesure Pierre Bottero construit une œuvre complexe de littérature de jeunesse fantasy en utilisant des sources anciennes, antiques et médiévales. Comment celles-ci sont utilisées pour créer un monde original de fées et d'enchanteurs ? Pour tenter d'apporter une réponse à ces interrogations, nous avons d'abord questionné le genre dont relevaient les personnages et les sources où ils étaient puisés, avant de nous attacher à l'espace dans lequel ils évoluaient. C'est à l'issue de cette double approche qu'il nous a semblé possible de dégager les spécificités et l'originalité de ce qui s'apparente à une forme de réécriture.

¹⁴ Gérard DE NERVAL, *op. cit.*

PREMIÈRE PARTIE :

LES SOURCES ET APPARTENANCES GÉNÉRIQUES DES PERSONNAGES

CHAPITRE I : DES PERSONNAGES ANTIQUES

Les personnages présents dans *La Quête d'Ewilan* sont inspirés par des sources variées. L'origine de ceux-ci transparait dans leurs noms, leurs portraits, mais aussi dans leurs rôles au sein de l'œuvre. Certains passages du roman semblent également être des réécritures de textes antiques, de sorte que les protagonistes peuvent être rapprochés de certains héros de la mythologie gréco-romaine. Ces réécritures sont discrètes, elles ne sont pas des reprises exactes d'un texte ancien qui sera modifié, mais sont constituées d'allusions subtiles qui rappellent des imaginaires et des littératures passés par un jeu intertextuel. Nous nous attarderons plus spécifiquement sur les sources antiques et médiévales chez les personnages de la trilogie puisque ces deux origines sont les plus prégnantes et les plus nombreuses dans l'œuvre.

A. Des personnages épiques

Ainsi, Ewilan – aussi appelée Camille – et ses compagnons semblent provenir de sources antiques dans le sens où ils revêtent un caractère épique. La quête annoncée dès le titre du roman est confiée à une jeune fille, Ewilan. Cette mission semble donc être tout à fait personnelle. Or, une centaine de pages après le début du premier tome, la quête devient collective. Des compagnons se joignent à l'héroïne pour la soutenir dans sa charge de sorte que, dès le deuxième tome, l'aventure de la protagoniste est présentée comme l'aventure d'une communauté, ce que montre le discours du chroniqueur de l'Empire :

Ewilan était entourée d'amis. Edwin Til'Illan, général des armées impériales et guerrier légendaire, Duom Nil'Erg, le célèbre analyste qui à cette époque n'était déjà plus tout jeune, Bjorn, un chevalier au cœur loyal, Maniel, un soldat à la carrure de titan (*LQE*, LFG, p. 9)

Cette déclinaison d'une quête au pluriel est une caractéristique des épopées grecques et latines. Dans *L'Énéide* de Virgile, Énée fuit Troie pour fonder Lavinium avec ses compagnons. De la même façon, le périple d'Ulysse dans *L'Odyssée* est celui d'une collectivité. Les pérégrinations de l'héroïne de Pierre Bottero, ayant lieu en groupe, paraissent marquées par le registre épique. Nous pouvons également remarquer que le personnage qui guide la communauté alavirienne, Edwin Til'Illan, est un héros épique par excellence. Il est de noble lignée puisqu'il est le fils du Seigneur des Marches du Nord. Cette appartenance aux plus hautes classes de la société est signifiée par l'onomastique, plus particulièrement, par la particule centrale du nom du personnage, ce que remarque Ewilan :

Edwin Til'Illan, Duom Nil'Erg, Altan Gil'Sayan, le point commun à ces personnages est la partie centrale de leur nom. Selon toute probabilité, c'est le signe de leur noblesse (*LQE*, DMAL, p. 92)

De surcroît, il est auréolé de gloire puisque ses exploits guerriers sont surhumains. Ceux-ci sont brièvement répertoriés dans le glossaire des trois romans, où il est écrit :

Un des rares Alaviriens à être entré, de son vivant, dans le grand livre des légendes. Edwin Til'Illan est considéré comme le guerrier absolu. Maître d'armes de l'Empereur, général des armées alaviriennes, commandant de la Légion noire, il cumule les titres et les prouesses tout en restant un personnage très secret (*LQE*, DMAL, p. 279)

Cette figure de légende possède donc des caractéristiques de héros épiques comme l'ascendance noble ou la fonction guerrière. De manière plus générale, tous les personnages faisant partie du cercle intime d'Ewilan empruntent un trait dominant des héros épiques : leur quête concerne l'humanité ou, tout du moins, un peuple entier. Ewilan et ses compagnons souhaitent libérer les Sentinelles pour mettre un terme à la guerre ravageant leur pays : Gwendalavir. Cette volonté d'agir au nom de la patrie se lit également dans *L'Odyssée* ou dans *L'Illiade* d'Homère. Les combats des héros Achéens et Troyens dans *L'Odyssée* touchent le peuple grec, de même, le retour d'Ulysse chez lui va concerner le peuple d'Ithaque dans sa globalité. Par ailleurs, nous pouvons noter que le topos du voyage en mer est récurrent dans les récits épiques : Énée, par exemple, sillonne la mer Méditerranée avant de faire naufrage à Carthage. Dans le dernier tome de *La Quête d'Ewilan*, les personnages embarquent eux aussi sur un bateau, l'*Algus Oyo*, pour accéder à la Grande île. La mention de cette traversée des flots participe alors à l'établissement d'un jeu intertextuel avec les récits épiques. Ce jeu s'articulant autour de l'épopée permet de percevoir une des sources des personnages. Ceux-ci sont influencés par le registre épique. Ils en ont certaines caractéristiques comme le fait qu'ils mènent une quête en collectivité, qu'ils effectuent des exploits surhumains qui concernent l'humanité ou qu'ils voyagent par la mer. Edwin est le parangon du héros épique non seulement par sa haute lignée, mais aussi par sa force et son courage qui font de lui un guerrier légendaire.

B. Éléa : Médée moderne

Certains protagonistes rappellent donc les héros épiques en ayant des caractéristiques communes avec ceux dépeints par les auteurs antiques. Ils ne convoquent pas le souvenir d'un héros en particulier, mais d'une catégorie de personnages. Cependant, un des protagonistes de *La Quête d'Ewilan* évoque de manière très claire une figure mythique : Médée. En effet, Éléa Ril'Morienva, la dessinatrice qui a trahi l'Empire de Gwendalavir, possède de nombreuses ressemblances avec la

sorcière dépeinte par Euripide. Tout d'abord, Éléa utilise elle aussi une forme de magie : le Dessin. Ce pouvoir permet de peindre un « tableau intérieur » (*LQE*, DMAL, p. 23) dans l'imagination du dessinateur et de lui donner vie dans la réalité. La jeune femme est donc une sorte de magicienne, tout comme Médée. De plus, nous apprenons dans *Les Mondes d'Ewilan* qu'Éléa est une séductrice qui était amoureuse du père d'Ewilan, Altan Gil'Sayan. Elle a eu une relation avec lui, comme Médée a eu une relation avec Jason. Or, Altan a rejeté Éléa, lui préférant la mère d'Ewilan, qui peut alors faire figure de Créuse. La sorcière mythologique est une femme rejetée et bafouée qui trouvera sa vengeance dans le meurtre en tuant ses propres enfants (chez Euripide, Sénèque ou Corneille), ce qu'annonce le chœur dans la *Médée* d'Euripide : « Malheureuse ! Tu avais donc un cœur de roc ou de fer, pour tuer de ta fatale main tes enfants, le fruit de tes entrailles¹⁵ ! ». Tel est aussi le cas d'Éléa qui cherche à se venger par l'infanticide, en essayant de tuer Ewilan à de nombreuses reprises, comme au terme du troisième tome où « elle fit de nouveau un geste de la main et une flèche apparut, filant droit sur Camille. » (*LQE*, IDD, p. 301). Par ailleurs, dans la pièce de Sénèque, Médée s'enfuit au moyen d'un char attelé par « deux serpents ailés¹⁶ ». Cet animal est justement celui qui est associé à Éléa, elle est comparée à ce reptile, à une « vipère » (*LQE*, DMAL, p. 123) et possède une « allure de serpent » (*LQE*, IDD, p. 294). Cette métaphore filée est également perceptible lorsque la jeune femme est qualifiée de danger « insidieux » (*LQE*, IDD, p. 39) puisque l'adjectif rappelle la sinuosité de l'animal. Nous pouvons donc effectuer un parallèle entre ces deux figures féminines par les thématiques de la femme bafouée, violente et sanguinaire, qui se venge par l'infanticide. Par conséquent, Pierre Bottero remanie le mythe de Médée en exploitant des traits caractéristiques de la figure antique. L'auteur emprunte à un imaginaire ancien dans la création de ses personnages, mais la source antique est également perceptible dans le récit lui-même.

C. Une réécriture du mythe d'Orphée et Eurydice

Au terme du premier tome de la trilogie, P. Bottero semble réécrire un autre mythe, celui d'Orphée et Eurydice. Dans le chapitre neuf de la deuxième partie du tome *D'un monde à l'autre*, Ewilan et Salim retournent dans le monde premier. Celui-ci est une représentation de la France contemporaine et la scène se déroule à Paris. Les adolescents se cachent dans les catacombes, lieu qui n'est pas sans rappeler les Enfers par le fait qu'il soit sous-terrain et labyrinthique. Ils sont guidés dans cet espace par un sans-abri aveugle dont le vœu le plus cher est de recouvrer la vue. Ewilan va alors utiliser son don pour le guérir, cependant, une fois le prodige accompli, le sans-abri devra

¹⁵ EURIPIDE, *Médée*, trad. par H. Berguin, GF Flammarion, Paris, 1965.

¹⁶ SÉNÈQUE, *Tragédies*, trad. par M. E. Greslou, Paris, 1834, vol. I.

franchir une porte, habituellement fermée, et avancer dans les catacombes « sans se retourner » (*LQE*, DMAL, p. 253). Nous pouvons donc mettre en évidence le fait que ce lieu rappelle les Enfers où se trouve enfermée Eurydice selon le mythe d'Ovide. Dans l'œuvre de fantasy, le sans-abri vit lui aussi à huis clos. Il est doublement détenu, d'une part celui-ci passe ses nuits dans les catacombes, dans un monde exigü, mais il est également enfermé par sa cécité. De plus, l'interdit formulé par Ewilan, de ne pas se retourner, rappelle celui qui est imposé à Orphée pour ramener Eurydice dans le monde des vivants : « Orphée du Rhodope obtient qu'elle lui soit rendue, à la condition qu'il ne jettera pas les yeux derrière lui, avant d'être sorti des vallées de l'Averne¹⁷ ». À l'instar du mythe, Pierre Bottero joue lui aussi avec le topos de la vue : le sans-abri est tout d'abord la personne qui est privée de voir, puis il recouvre la vue, mais il lui est interdit de se retourner et donc de voir la jeune fille s'enfuir. Dans ce chapitre, l'auteur paraît exploiter un matériau mythologique. Les similitudes entre cette scène de *La Quête* et le mythe écrit par Ovide sont ici évidentes. L'écrivain de notre œuvre se livre à une forme de réécriture puisqu'il donne une nouvelle version de ce mythe : le sans-abri ne se retourne pas, il « s'enfonça dans l'obscurité » (*LQE*, DMAL, p. 254) en ayant retrouvé la vue. Le mythe est alors renversé puisque, contrairement à Orphée, le sans-abri nouvellement guéri ne transgresse pas l'interdit, ce qui lui est salvateur. Sans se rattacher à un texte précis, l'imaginaire antique, de manière générale, est aussi convoqué, par exemple, dans le bestiaire créé par P. Bottero.

D. Un bestiaire antique

L'univers de Gwendalavir est peuplé de créatures inventées par l'auteur. Ces personnages ont pour la plupart en commun le fait d'être des monstres hybrides, mélanges de plusieurs animaux ou d'animaux et d'humains. Les ts'liches sont les principaux adversaires des hommes dans ce roman et sont décrits comme un « croisement incertain d'une mante religieuse géante et d'un lézard non moins démesuré qui se serait tenu debout sur ses pattes arrières » (*LQE*, DMAL, p. 13). Leur démarche est donc humanoïde, mais leur apparence rappelle davantage l'animal. Le premier ts'lich rencontré par Ewilan est d'ailleurs qualifié d'« être hybride » (*LQE*, DMAL, p. 13). C'est précisément cette hybridité, ce mélange de différentes composantes, qui rappelle le bestiaire antique. En effet, les créatures qui hantent la mythologie gréco-romaine sont elles aussi hétéroclites. Nous pouvons par exemple penser au sphinx, monstre ayant une figure de femme, un corps de lion et des ailes d'aigle, ou encore à la chimère, créature au corps constitué d'un mélange de chèvre et de lion, qui possède également une queue de serpent. Dans *La Quête*, le raï est un autre exemple de créature hybride

¹⁷ OVIDE, *Les Métamorphoses*, trad. par G. Lafaye, édition de J-P. Néraudau, Paris, Gallimard, « Folio classique », 1992, p. 322.

ennemie des humains. Ce monstre est dépeint comme un « humanoïde trapu, au faciès porcin » (*LQE*, LFG, p. 69) possédant « deux crocs jaunes [...] sous sa lèvre inférieure » (*LQE*, LFG, p. 69) avec une « peau verdâtre » (*LQE*, LGF, p. 69). Ils sont également appelés « guerriers cochons » (*LQE*, LGF, p. 284), ce qui montre leur hybridité puisqu'ils possèdent des traits physiques rappelant l'homme, le cochon ou le sanglier. Le bestiaire créé par P. Bottero paraît donc bien inspiré des bestiaires antiques gréco-romains qui présentent des êtres hétéroclites comme le sphinx ou la chimère. Toutefois, nous pouvons remarquer que l'hybridité des créatures est aussi une caractéristique des bestiaires médiévaux, comme le note Christine Ferlampin-Acher à propos de la *Beste*, monstre des légendes arthuriennes : « un adjectif va désormais revenir sans cesse au sujet de la *Beste* : elle est *diverse*, c'est-à-dire composée de plusieurs bêtes, hybride¹⁸ ». Ainsi, les personnages, dans leur ensemble, qu'ils soient des créatures ou des humains, peuvent faire allusion aux mythes et à la littérature antiques, parfois médiévaux. Cependant, l'auteur ne produit pas de réécriture au sens strict du terme, qui peut être défini par le fait de « donner une nouvelle version d'un texte déjà écrit¹⁹ ». Il ne fait pas de véritable réécriture d'un texte, sauf peut-être dans le passage s'inspirant du mythe d'Orphée et Eurydice, mais utilise de manière allusive un imaginaire antique. Le texte paraît alors poreux et se laisse imprégner par ce jeu intertextuel. Comme nous l'avons mentionné auparavant, les sources auprès desquelles le roman s'inspire sont multiples et nous verrons que l'imaginaire médiéval est aussi tout à fait prégnant au niveau des personnages de l'œuvre.

¹⁸ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, bestes et luitons, Croyances et merveilles*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 2002, p. 314.

¹⁹ Réécriture, dans le *Trésor de la langue française* [en ligne], à <http://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9%C3%A9criture>.

CHAPITRE II : DES PERSONNAGES MÉDIÉVAUX

À la lecture de l'œuvre, nous pouvons constater que de nombreuses références médiévales apparaissent et viennent s'ajouter aux sources où sont puisés les personnages. Cette intertextualité se manifeste par des citations explicites de figures médiévales ou par des allusions à ces mêmes figures. De surcroît, les protagonistes de *La Quête* sont liés à une autre trilogie de Pierre Bottero : *Le Pacte des Marchombres*. Cette corrélation s'apparente à la littérature du Moyen Âge puisqu'elle peut évoquer la « moult bele conjointure²⁰ » unissant certains romans de Chrétien de Troyes.

A. L'intertextualité

De façon tout à fait explicite, certains personnages des chevaliers de la Table ronde sont mentionnés. Ces références apparaissent au terme de la trilogie. Nous pouvons en relever une à la fin du deuxième tome et trois dans le dernier. Elles trouvent leur place dans les citations liminaires des chapitres. Ces extraits fictifs convoquent les personnages de la Table ronde, comme par exemple dans celui-ci :

Ewilan, lorsqu'elle a dessiné le sabre d'Edwin, a eu la bonne idée de le lui placer entre les mains et non de le ficher dans un rocher jusqu'à la garde. C'est peut-être moins romantique, mais sacrément plus pratique ! (*LQE*, LFG, p. 267)

ou encore :

L'indestructible ! Tel était le surnom d'un chevalier, compagnon de Perceval, qui passait pour un géant quasi immortel. On ne connaissait pas Maniel à cette époque et dans ce monde-là... (*LQE*, IDD, p. 237)

Par conséquent, force est de constater que Pierre Bottero établit de façon consciente des liens entre ses personnages et la littérature médiévale. Dans la première citation, Edwin est comparé à Arthur, qui retire l'épée Excalibur d'un rocher, tout comme Maniel est comparé à un compagnon de Perceval. Le jeu avec les sources médiévales est donc bien ici explicite. Ce choix de l'auteur, d'établir une intertextualité avec les romans arthuriens, est parfaitement étudié. En effet, cette source se révèle majoritairement au milieu du dernier tome, soit juste après la rencontre de l'héroïne, Ewilan, avec Merwyn Ril'Avalon, personnage qui n'est pas sans rappeler le Merlin des légendes. Se cristallise

²⁰ CHRÉTIEN DE TROYES, *Érec et Énide*, trad. introduction et notes par M. Rousse, GF Flammarion, Paris, 1994, p. 50. Traduction en français moderne par M. Rousse : « un ensemble de parfaite ordonnance ».

donc, dans cette partie, la majorité des références médiévales. Elles sont abondantes mais aussi aisément perceptibles. Il sera possible d'en découvrir d'autres au sein de l'œuvre, en dehors de ces quelques chapitres, mais elles seront alors plus feutrées. Cette concentration de sources médiévales pourrait avoir pour raison d'être d'accroître l'univers de Gwendalavir. Avec la rencontre de Merwyn, Ewilan comprend que les deux mondes qu'elle connaît sont en lien, l'un n'est pas foncièrement indépendant de l'autre. Le monde de Gwendalavir se trouve étendu dans ce tome puisqu'en établissant des liens avec la littérature médiévale du premier monde, Gwendalavir s'ouvre spatialement. Il n'est plus un pays insulaire en marge du premier monde, mais une partie d'un univers beaucoup plus vaste. Cette volonté d'ouvrir le monde fictif de Gwendalavir trouve d'ailleurs son point d'orgue dans la trilogie *Les Mondes d'Ewilan*, qui suivra ce dernier tome en question, où l'héroïne explorera un nouveau continent. Pierre Bottero semble donc proposer une ouverture vers le premier monde, la Terre à notre époque contemporaine, puis briser parfaitement les frontières dans sa seconde trilogie en inventant un nouveau territoire, de nouvelles terres inexplorées et en faisant parcourir ce monde par Ewilan et ses compagnons. Par ailleurs, un autre élément peut rappeler la littérature médiévale et, plus particulièrement, *Le Chevalier au lion* de Chrétien de Troyes. Lors de son arrivée dans la capitale, Ewilan contemple la ville d'Al-Jeit. La capitale est décrite comme « un miracle de clarté, de couleurs et d'eau » (*LQE*, LFG, p. 141). Celle-ci est constituée de quatre portes, chacune se rapportant à une pierre précieuse. Bjorn indique alors :

Bienvenue à Al-Jeit ! Le pont, la brèche et la cascade devant vous forment la porte de Saphir. Au sud, la porte d'Émeraude, au nord l'Améthyste et la porte de Rubis à l'est. (*LQE*, LFG, p. 142)

La ville semble faite d'eau, elle est traversée par un fleuve gigantesque qui déverse son flux à travers une cascade. La capitale pourrait alors ressembler à une immense fontaine entourée de pierres précieuses. Cet élément peut alors rappeler le bassin décrit comme tel au début du *Chevalier au lion* :

A l'arbre vi le bachin pendre, / Du plus fin or qui fust a vendre / Onques encore en nule foire [...] Li perron fu d'une esmeraude / Perchie aussi com une bouz / S'avoit .iiii. Rubins desous²¹

Cette étonnante fontaine est elle aussi constituée de pierres précieuses, puisqu'elle est faite d'émeraude et de rubis, gemmes également présentes dans la ville de *La Quête d'Ewilan*. De plus, Edwin qualifie la ville de « merveilleuse » (*LQE*, LFG, p. 142) et la fontaine du *Chevalier au lion* est

²¹ CHRÉTIEN DE TROYES, *Le Chevalier au lion*, trad. et notes par D. F. Hult, Le Livre de Poche, Paris, 1994, p. 74. Traduction en français moderne par D. F. Hult : « Je vis pendu à l'arbre le bassin, / de l'or le plus fin qui ait jamais encore / été mis en vente sur quelque foire que ce soit [...] Le perron était fait d'une seule émeraude / percée comme un tonneau, / et dessous il y avait quatre rubis ».

précisément une merveille, au sens d'objet qui « [relève] de la féerie ou de la magie²² », puisqu'elle peut générer un orage si de l'eau est versée sur son perron. Plusieurs rapprochements avec la littérature médiévale ont donc pu être établis, que ce soit par la citation de chevaliers de romans arthuriens ou par une allusion plus voilée et peut-être inconsciente de l'auteur au *Chevalier au lion*. Ainsi, *La Quête d'Ewilan* trouve une de ses sources dans l'imaginaire du Moyen Âge. Comme nous l'avons indiqué, le personnage de Merwyn est également un indice de ce lien avec les sources médiévales puisqu'il est possible d'établir des analogies entre ce protagoniste et le(s) Merlin(s) des légendes.

B. Merwyn

Merwyn Ril'Avalon est d'abord cité à titre de figure mythique dans l'œuvre, il aurait mis un terme à une précédente guerre et aurait participé à la reconstruction du pays. Or, il n'est pas seulement une légende dans ces romans, mais acquiert véritablement le statut de personnage puisqu'il intervient dans l'intrigue de *La Quête* et se présente à Ewilan dans le troisième tome. Lors de cette rencontre, un portrait de l'enchanteur est alors dressé. Il est décrit comme :

Un homme âgé d'une quarantaine d'années [...] vêtu simplement d'un pantalon de toile tâché de vert aux genoux et d'une tunique claire. Son visage ouvert ne présentait aucun signe distinctif, hormis un regard pétillant d'intelligence aux iris noisette et un nez légèrement tordu (*LQE*, IDD, p. 108)

Le fait que son pantalon soit tâché par l'herbe met en évidence son lien avec la nature. Cette relation élémentaire est également présente dans la littérature médiévale, où Merlin est associé à la forêt. Howard Bloch le nomme précisément « l'habitant de la forêt – l'Homme sauvage – qui est en même temps celui qui apporte la culture²³ ». Chez Geoffrey de Monmouth, la forêt est également un espace associé à l'enchanteur qui y trouve refuge, ce qu'exprime ce passage :

Il pénétra dans le bois, heureux de se cacher sous les frênes [...] Il se nourrissait de racines de plantes, de jeunes pousses, de fruits des arbres et de mûres des ronciers. Il devint un homme sauvage comme s'il avait été conçu par la forêt²⁴.

²² Francis DUBOST, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale, XII^e–XIII^e siècles: l'autre, l'ailleurs, l'autrefois*, Paris, Champion (« Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge »), 1991, 2 vol., p. 83.

²³ Howard BLOCH, « Le rire de Merlin », dans : *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, 1985, n° 37, p. 7-21.

²⁴ GEOFFREY DE MONMOUTH, *La vie de Merlin*, édition de FARAL, Edmond, *La légende arthurienne, études et documents*, Paris, Honoré Champion, 1969, vol. III.

Le lien de Merwyn à la nature, suggéré par des tâches d'herbe sur son pantalon, est le seul indice physique que nous pouvons relever et qui nous permet de le rapprocher du Merlin de la littérature médiévale puisqu'il est difficile de trouver un véritable portrait de l'enchanteur dans les textes du Moyen Âge, ce qu'explique Danièle James-Raoul :

On ne sait pas grand-chose de l'aspect physique de Merlin : les textes du Moyen Âge, à vrai dire, ne nous livrent pas de portrait du personnage, sauf quand il est métamorphosé en bûcheron, en gardien de troupeau, en faucheur [...] autrement dit sauf quand il n'est pas lui-même... L'énigme là encore est bien entretenue²⁵.

En outre, nous pouvons appréhender le personnage de Merwyn Ril'Avalon par son portrait moral. Il est un personnage salvateur et positif qui « a passé toute son existence à œuvrer pour le bien » (*LQE*, IDD, p. 41). Il sauve non seulement les personnages du roman à plusieurs reprises mais a également « sauvé les humains quand ils étaient opprimés par les Ts'liches » (*LQE*, IDD, p. 41) à une autre époque, appelée l'Âge de Mort. Cette figure est donc éminemment tournée vers le Bien et se détache d'une représentation démoniaque de Merlin (son ascendance diabolique est par exemple mentionnée par Robert de Boron²⁶). En outre, Merwyn est également un personnage amoureux, il est épris de Vivyan, comme le Merlin de la littérature médiévale. Son amour pour Viviane est d'ailleurs rapporté dans la *Suite-Vulgate* ou dans le *Merlin* de Robert de Boron. Ainsi, au vu des points communs établis entre Merwyn et Merlin, il est possible de formuler l'hypothèse d'une réécriture de la part de Pierre Bottero. L'onomastique nous confirme aussi ce lien puisque Merwyn est un dérivé de Merlin. Son prénom semble être un exemple de palimpseste, au sens d'« état qui laisse supposer et apparaître des traces de versions antérieures²⁷ », puisqu'il rappelle assurément l'enchanteur médiéval. Dans ce prénom, sont ajoutées des consonances bretonnes, sensibles par l'emploi du « w ». Cette dénomination pourrait donc rappeler le monde celtique, haut lieu des légendes arthuriennes. De plus, le nom de famille du personnage est également tout à fait étudié. En hollandais, *rill* signifie « cours d'eau » et en anglais « ruisseau ». Le protagoniste paraît alors corrélé à l'élément aquatique, d'autant plus qu'il construit une île pour sa bien-aimée. Le motif de l'île est d'ailleurs rappelé dans le nom de Merlin où figure le terme « Avalon », qui suggère lui aussi la littérature médiévale puisqu'Avalon est l'île où est conduit le roi Arthur après sa mort, comme le raconte par exemple R. Wace : « en Avalon se fist porter / Por ses plaies mediciner²⁸ ». D'autre part, Merwyn est présenté comme un personnage

²⁵ *Merlin l'enchanteur*, présentation et notes par D. James-Raoul, Paris, Le Livre de Poche, 2001, p. 9.

²⁶ ROBERT DE BORON, *Merlin*, trad. d'après l'édition de MICHA, Alexandre, *Étude sur le « Merlin » de Robert de Boron*, Paris-Genève, Droz, 1980.

²⁷ Palimpseste dans le *Trésor de la langue française* [en ligne], à <http://www.cnrtl.fr/definition/palimpseste>

²⁸ WACE, *Brut*, Paris, Société des anciens textes français, 1938-1940, v. 4437-4438.

de l'entre-deux : il est précisé qu'il est un Frontalier, il vit donc à une frontière de Gwendalavir, mais il se situe aussi à la frontière des deux mondes, Gwendalavir et le monde représentant la Terre, puisqu'il est connu dans ces deux espaces en étant « une légende dans deux mondes » (*LQE*, IDD, p. 110). Merwyn est un personnage de la frontière, du passage, et tel est aussi le cas de Merlin, vivant à la frontière entre le monde sauvage, la forêt, et le monde des hommes. Ainsi, les informations qui nous sont données dans *La Quête d'Ewilan* à propos de Merwyn Ril'Avalon permettent de souligner le jeu intertextuel tissé avec la littérature médiévale. Par ailleurs, le dessinateur mythique se présente comme un personnage de la Création, ce terme étant à prendre dans les deux sens qui lui sont attribués. Il est un créateur, qui imagine et construit, mais aussi un protagoniste déifié. En effet, Merwyn paraît être une sorte de Dieu que le temps n'atteint pas, ce que prouve son grand âge :

il y a 1500 ans, lorsque les hommes se sont libérés du joug ts'lich, ils ont fêté la victoire en créant l'Arche et la majeure partie d'Al-Jeit [...] Tous les dessinateurs de Gwendalavir ont uni leurs dons pour cette création [...] et ils ont été guidés par le plus grand.

– Merwyn Ril'Avalon ?

– Oui (*LQE*, LFG, p. 134)

Ce protagoniste est mythique, il est « au cœur de nombreuses légendes alaviriennes » (*LQE*, LFG, p. 284) et serait alors aussi célèbre et légendaire que Merlin. De plus, son aventure est nommée « épopée de Merwyn » (*LQE*, IDD, p. 221), ce nom commun le rapproche donc d'un demi-dieu, héros principal des récits épiques. Son pouvoir surhumain dépasse d'ailleurs les normes régissant le monde de Gwendalavir. En outre, le statut légendaire du dessinateur est aussi révélé par le fait que les Alaviriens utilisent la figure de Merwyn pour dater les événements, ceux-ci se déroulent alors « à l'époque de Merwyn » (*LQE*, LFG, p. 234) et la locution « Depuis Merwyn » (*LQE*, LFG, p. 179) est présente. Le personnage est aussi déifié puisqu'il serait à l'origine de la création du monde, ou du moins d'une partie, par exemple, « ses larmes ont créé le lac Chen » (*LQE*, IDD, p. 44). Cet événement est une croyance pour les Alaviriens, au même titre que la Création du monde en sept jours par Dieu est une croyance pour les chrétiens. Par ailleurs, son amour pour Vivyan est aussi légendaire et connu de tous puisque « Merwyn et Vivyan vécurent dix ans d'un bonheur si total qu'aujourd'hui encore on le célèbre comme un modèle d'absolu » (*LQE*, IDD, p. 44). Par amour, le dessinateur construit un monde pour sa bien-aimée en espérant qu'une fois cet univers bâti, elle reviendra à la vie. C'est ce que devine Ewilan lorsqu'elle le rencontre et le questionne en ces termes :

Vous dessinez un monde, n'est-ce pas ? Tout ce qui nous entoure est éternel et c'est vous qui l'avez créé. Vous avez tout imaginé. Les arbres, les fleurs, le ciel, l'eau, les animaux, les montagnes. Nous sommes dans votre dessin... [...] 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 œuvre, il n'y aura d'autre solution que le retour de Vivyan. Je pense à vous, et j'ai mal. (*LQE*, IDD, p. 109)

Nous pouvons remarquer dans la *Suite du Roman de Merlin* que l'enchanteur fait également construire une demeure pour Viviane, ce que résume la critique D. James-Raoul :

Lors d'un voyage en Petite-Bretagne où il accompagne la jeune fille, Merlin l'emmène au Lac de Diane. Conquise par le charme de cet endroit, Viviane décide de s'installer sur les berges du lac. Merlin lui fait bâtir une demeure somptueuse qu'il rend invisible à tous, sauf à ses habitants²⁹.

Comme Merlin, Merwyn est bien un bâtisseur qui utilise une forme de magie pour créer. À ce titre, il fait figure d'enchanteur. Il construit non seulement un monde pour Vivyan, mais a auparavant œuvré à l'édification d'une ville qui est présentée comme « la légendaire Al-Poll, en partie créée par Merwyn » (*LQE*, LFG, p. 8). Avec l'aide de dessinateurs, il a aussi construit une partie de la capitale et sa création est qualifiée de « spectacle féérique » (*LQE*, LFG, p. 134). L'adjectif peut évoquer les liaisons de Merlin avec les fées Morgane et Viviane. De surcroît, la créativité de Merwyn semble sans limite puisqu'il invente également des objets comme les « alarmes de Merwyn » (*LQE*, DMAL, p. 76) ou le « fil d'Hulm » (*LQE*, LFG, p. 192) : corde merveilleuse dont la longueur varie selon le besoin de son propriétaire. Il est donc un personnage de la merveille et ses créations, presque cosmogoniques, participent à la déification du personnage. Si la qualification exacte de Merwyn demeure floue, il est au moins possible de dire que celui-ci a un statut légendaire dans le monde de Gwendalavir, statut qui participe à l'assimiler au Merlin de l'imaginaire médiéval. Pierre Bottero encourage d'ailleurs ce rapprochement, de sorte que Merwyn devient un personnage double, il est un protagoniste des deux mondes, à la fois Merwyn et Merlin. La première référence non explicite à Merlin l'enchanteur figure au deuxième tome, lorsque Ewilan déclare : « Merwyn, ce nom parle à ma mémoire... » (*LQE*, LFG, p. 135). Cependant, dans ce tome, ne figure pas encore de référence explicite permettant de montrer que les deux personnages forment une seule et même personne. Des indices sont glissés au fur et à mesure de l'œuvre, selon Duom Nil'Erg, Merwyn n'est pas seulement un dessinateur, il est « bien plus que cela... » (*LQE*, IDD, p. 31). Cette phrase est un signal, elle permet le doute, si ce protagoniste est « bien plus que cela », il pourrait être l'enchanteur de la littérature du Moyen Âge. Cette hypothèse est formulée par Ewilan : « était-il possible que Merwyn ait été le Merlin des légendes de l'autre monde ? » (*LQE*, IDD, p. 39). Enfin, la jeune fille le nomme ainsi : « Merwyn, ou devrais-je dire Merlin » (*LQE*, IDD, p. 108). Il confirme alors son hypothèse

²⁹ *Merlin l'enchanteur, op. cit.*, p. 94.

par les termes « Bravo, jeune fille » (*LQE*, IDD, p. 108). Le doute n'est plus permis puisque l'auteur souligne le lien entre les Merlins en brouillant les frontières entre les deux mondes et entre les deux hommes. L'intertextualité est ici fortement présente. Toutefois, Merwyn n'est pas seulement une figure de légende, il est aussi un personnage agissant. En effet, l'auteur lui attribue un rôle de sauveur et d'oracle. Ainsi, il vient en aide à Ewilan lorsqu'elle doit affronter un adversaire en combat singulier en transformant l'arme de l'ennemi en cylindre cartonné. Dans ce passage, le dessinateur parle pour la première fois au discours direct et acquiert alors le statut de personnage par la parole et par l'action, en sortant du mythe. Il relance également l'intrigue en dévoilant à Ewilan où trouver ses parents. Merwyn devient un guide qui formule une sorte de prophétie : « ton frère devra joindre ses efforts aux tiens. Va le chercher, il t'accompagnera » (*LQE*, IDD, p. 110). Est aussi mentionné le fait qu'il « avait sans doute prévu que Mathieu rentrerait avec Bjorn » (*LQE*, IDD, p. 177). De plus, la première rencontre d'Ewilan et Edwin, qui déclenche l'aventure, est décrite *a posteriori* comme une « intervention de Merwyn » (*LQE*, IDD, p. 215). Ce protagoniste fait figure d'oracle et semble connaître l'avenir. Cette connaissance du futur se lit également dans la littérature médiévale où Merlin reçoit des pouvoirs du Diable et de Dieu : « par le diable, l'enfant eut connaissance de tout le passé et, en contrepoids à cette science diabolique, Notre-Seigneur voulut qu'il connaisse de surcroît l'avenir³⁰ ». La faculté de Merwyn de connaître le futur serait alors une reprise de la littérature médiévale. Enfin, le dessinateur a une grande influence sur les autres personnages, il permet par exemple à Salim de se métamorphoser en loup, il est dit que cette transformation est le produit de « l'effet Merwyn » (*LQE*, IDD, p. 32). Cette métamorphose est, une fois de plus, un jeu intertextuel avec les auteurs médiévaux puisque, comme le note Howard Bloch, Merlin est « tour à tour enfant, adolescent, vieillard, forestier, berger, moine et preudom, il voyage sous des déguisements qui changent sans cesse³¹ », à la différence que Merwyn n'est pas dans *La Quête* l'objet de la métamorphose, il est celui qui la provoque. Pierre Bottero se livre à une réécriture de Merlin en réinvestissant la littérature médiévale. De nombreux points communs apparaissent alors entre Merwyn et Merlin : ils utilisent tous deux une forme de magie, sont amoureux de Viviane ou Vivyan, sont des personnages légendaires, créateurs, ayant connaissance de l'avenir. L'auteur est parfaitement conscient de cette réécriture et joue avec l'intertextualité pour maintenir l'hésitation du lecteur, avant de lui révéler la nature de l'enchanteur. En outre, Merwyn n'est pas le seul personnage puisé dans l'imaginaire du Moyen Âge. Par de multiples aspects, Ewilan peut être, quant à elle, rapprochée d'une autre figure emblématique de la littérature de cette époque : la fée.

³⁰ ROBERT DE BORON, *op. cit.*, p. 54.

³¹ Howard BLOCH, *art. cit.*

C. Ewilan

Le premier élément qui permet cette comparaison est le fait que la jeune fille pratique une forme de magie : le Dessin. Or, cette donnée n'est pas un argument suffisant pour faire d'Ewilan une fée. Nous verrons donc en quoi son portrait, ses différents pouvoirs et le lexique qui lui est attribué justifient cette analogie. Nous pouvons tout d'abord noter la beauté d'Ewilan qui possède des pommettes « bien dessinées » (*LQE*, DMAL, p. 149), « de longs cils » (*LQE*, DMAL, p. 149) et des yeux étonnamment violets. Lorsqu'elle est décrite dans les premières pages, il est d'ailleurs dit : « Elle était jolie, très jolie » (*LQE*, DMAL, p. 33). Même si la beauté est une caractéristique des fées, Christine Ferlampin-Acher remarque que « rien ne ressemble en général autant à une fée qu'une simple mortelle³² ». Il paraît donc complexe de trouver des points de convergence entre ces deux figures par le portrait physique puisque la littérature médiévale entretient le mystère et joue sur le doute : il est parfois difficile, comme l'explique la critique, de distinguer une fée d'une humaine. Cependant, deux indices peuvent suggérer la féerie : la blancheur et la blondeur. Ewilan ne possède pas la première particularité énoncée, elle est caractérisée par son teint hâlé et son « bronzage récent » (*LQE*, DMAL, p. 198) est mentionné. Toutefois, la couleur de ses cheveux semble correspondre à celle des fées. Nous utilisons le verbe « sembler » à dessein puisque la description des cheveux de la jeune fille est fluctuante. Salim remarque d'abord qu'il les « croyait châains » (*LQE*, DMAL, p. 149), mais qu'ils « étaient plus dorés que bruns » (*LQE*, DMAL, p. 149). Ces adjectifs de couleur sont radicalement différents et permettent donc le doute. Nous pouvons nous demander si ses cheveux ont changé de couleur lors de son arrivée en Gwendalavir et s'ils s'éclaircissent. Les fées sont singularisées par leur blondeur, en ce sens, Ewilan évoluerait et prendrait peu à peu l'apparence d'une fée puisqu'elle est par la suite qualifiée de « blonde » (*LQE*, DMAL, p. 239) aux « cheveux longs » (*LQE*, DMAL, p. 239). Son portrait moral est également brossé, ce personnage est doté d'une grande intelligence, elle est une « jeune surdouée » (*LQE*, DMAL, p. 11) très cultivée qui connaît entre autres les mathématiques, le grec et le latin. Ce goût pour l'étude est aussi perceptible chez les fées de la littérature médiévale, ce que remarque Christine Ferlampin-Acher lorsqu'elle écrit qu'à l'origine, les fées sont « des humaines, ayant acquis pour se défendre un savoir remarquable³³ ». À titre d'exemple, dans la *Suite du Roman de Merlin*, il est dit que Morgane « était intelligente, perspicace et avide de savoir³⁴ ». D'autre part, Ewilan incarne la sagesse, elle fait figure de vieux sage, de telle sorte que Salim lui attribue le surnom de « ma vieille » (*LQE*, DMAL, p. 69). Elle a

³² Christine FERLAMPIN-ACHER, *Merveilles et topique merveilleuse dans les romans médiévaux*, Paris, Champion, « Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge », 2003, p. 141.

³³ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, bestes et luitons, op. cit.*, p. 138.

³⁴ *La Suite du roman de Merlin*, d'après l'édition de G. Roussineau, Genève, Droz, 1996, 2 vol.

quatorze ans, mais se sent plus âgée, ce qu'elle déclare : « je sais que j'ai plusieurs siècles » (*LQE*, LFG, p. 128). Nous pouvons alors nous interroger sur la nature de cette protagoniste : est-elle touchée par le temps ? Est-elle mortelle ? N'est-elle pas plutôt une fée ? Son identité elle-même est empreinte de sagesse puisque son nom de famille, « Gil'Sayan », et, plus précisément, la seconde particule de son nom, « Sayan », rappelle graphiquement et phonétiquement le mot « sage ». La sagesse, qui s'acquiert naturellement avec le temps, remet alors en question l'âge de la jeune fille, mais aussi son origine puisque les fées sont des créatures atemporelles dans l'imaginaire médiéval. Enfin, l'héroïne est tournée vers le Bien, Merwyn juge son esprit « merveilleux, sans aucune des salissures causées par la méchanceté, l'intolérance ou les préjugés » (*LQE*, IDD, p. 109). Elle dégage également une « aura de fraîcheur bienfaisante » (*LQE*, LFG, p. 31) et « apporte l'espoir » (*LQE*, LGF, p. 170). Dans la littérature du Moyen Âge, et comme le remarque C. Ferlampin-Acher, « le Bien et le Beau vont de pair³⁵ ». Ici, Pierre Bottero semble respecter ce principe en faisant de son personnage une jeune fille belle et éminemment positive.

Comme nous l'avons expliqué, Ewilan est une dessinatrice. Cependant, ses pouvoirs, de par leur variété, méritent une étude plus approfondie. En effet, la jeune fille peut utiliser son don pour effectuer le « grand pas » (*LQE*, IDD, p. 167) qui permet de se déplacer entre les mondes. Ce phénomène est tout à fait exceptionnel et fait d'Ewilan un personnage du seuil et du passage. Elle ressemble alors aux fées médiévales par cet aspect puisque celles-ci sont aussi des créatures qui voyagent entre les mondes. Elles vivent dans la forêt ou sur des îles, espaces marginaux, et se déplacent parfois dans le monde des hommes en franchissant une frontière. En se déplaçant à travers les mondes, et en se matérialisant à l'endroit voulu, Ewilan présente une « propension à apparaître et à disparaître³⁶ » caractéristique des fées. De plus, la dessinatrice a une influence sur les destins des autres personnages. Depuis qu'il l'a rencontrée, Bjorn a par exemple « l'impression d'être redevenu maître de [son] destin » (*LQE*, DMAL, p. 129). Salim explique également : « ce que je suis, c'est à elle que je le dois » (*LQE*, IDD, p. 131). Ainsi, Ewilan a un rôle de fée marraine, ou de Parque, en ce qu'elle agit sur la destinée des protagonistes. Cette influence sur les destins se perçoit aussi d'une manière beaucoup plus générale, au niveau de l'Histoire et de l'humanité entière puisqu'en délivrant les Sentinelles, l'adolescente influe sur le cours des événements. D'autre part, certaines fées, comme Mélusine, sont créatrices. Dans le roman de Jean d'Arras, il est dit que « la noble et puissant forteresse de Lisignen en Poictou fu fondée par une faee³⁷ », ce qui permet à E. Le Roy Ladurie et J.

³⁵ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Merveilles et topique merveilleuse dans les romans médiévaux*, op. cit., p. 141.

³⁶ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, bestes et luitons*, op. cit., p. 138-139.

³⁷ JEAN D'ARRAS, *Mélusine ou La Noble Histoire de Lusignan*, traduction, présentation et notes par J-J. Vincensini, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 2003, p. 118. Traduction en français moderne par J-J. Vincensini : « une fée a fondé la noble et puissante forteresse de Lusignan, en Poitou ».

Le Goff de mettre en évidence la « fonction bâtisseuse³⁸ » de Mélusine. À une moindre échelle, nous pouvons remarquer que la jeune dessinatrice utilise sa magie, le Dessin, pour créer. En effet, lors d'une bataille, Ewilan imagine un poignard. Cette création, censée être éphémère, bascule pourtant entièrement dans la réalité. Alors que « les objets créés par les dessinateurs n'existaient que pour un temps limité, quelques secondes, rarement davantage, mais finissaient toujours par disparaître » (*LQE*, LFG, p. 58), le poignard d'Ewilan ne s'évanouira pas. L'héroïne de *La Quête* surpasse les normes pour fabriquer cet objet. Nous avons d'ailleurs pu remarquer qu'à l'image de Mélusine, les dessinateurs sont des bâtisseurs puisqu'ils ont participé à l'édification de certaines villes de Gwendalavir, dont la merveilleuse capitale. Enfin, Ewilan a également, à un moment donné, une fonction de guérisseuse induite par son pouvoir. Elle rend la vue à un sans-abri aveugle au moyen de sa magie. La scène est décrite ainsi :

Les formes jaillies de l'esprit de Camille le pénétrèrent, se lièrent à ses nerfs optiques, à ses pupilles, à ses iris, avant de basculer dans la réalité. Il ouvrit de grands yeux émerveillés.
– Je vois, cria-t-il, je vois ! (*LQE*, DMAL, p. 254).

Selon C. Ferlampin-Acher, à propos des romans médiévaux, « la médecine dans les contextes merveilleux qui nous intéressent n'est jamais pleinement dégagée de la magie³⁹ ». De ce fait, magie et soins sont intimement liés dans la littérature du Moyen Âge. Dans cet extrait, le don merveilleux d'Ewilan est lui aussi corrélé à la fonction curative. Le personnage éponyme de *La Quête* peut donc être assimilé à une fée, au sens où elle possède un grand savoir et des pouvoirs que l'on pourrait qualifier de magiques. Après l'étude de ceux-ci, nous pouvons percevoir le jeu intertextuel qui lie une fois de plus un des personnages, Ewilan, à l'imaginaire médiéval. Toutefois, la protagoniste n'est pas présentée par le lexique comme une fée. Elle est une jeune fille, une dessinatrice, mais son lien à la féerie ne semble pas indiqué explicitement. Si en effet le nom « fée » n'est pas employé, d'autres termes participent cependant à la représenter comme une figure surnaturelle. Ewilan se compare par exemple à une « sorcière » (*LQE*, DMAL, p. 25) et Salim encourage cette analogie en lui disant « moi aussi je suis un sorcier du Dessin » (*LQE*, DMAL, p. 90) ou encore « tu es une véritable sorcière » (*LQE*, DMAL, p. 209). Il la nomme également « magicienne » (*LQE*, DMAL, p. 49). De plus, l'adjectif « merveilleuse » (*LQE*, DMAL, p. 271) est employé à plusieurs reprises pour désigner la jeune fille. Enfin, le nom de sa famille adoptive, qu'elle hérite, est Duciel. Ce nom la sacralise et suggère le fait qu'Ewilan ne vient pas de ce monde. Au vu des éléments énoncés, nous pouvons

³⁸ Emmanuel LE ROY LADURIE, Jacques LE GOFF, « Mélusine maternelle et défricheuse », dans : *Annales, Economies, Société, Civilisations*, 1971, n° 3-4, p. 587-622.

³⁹ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Merveilles et topique merveilleuse dans les romans médiévaux*, op. cit., p. 230.

considérer la jeune fille comme une fée. Or, ces figures féminines sont nombreuses, reste alors à savoir à quel type de fée se rapporte l'héroïne et à quelles fées en particulier peut-elle être comparée.

À la lecture de l'œuvre, il apparaît comme évident que l'héroïne entretient un rapport singulier à l'élément aquatique. D'une part, l'eau est très présente spatialement : lors de son périple Ewilan voyage près des fleuves et de la mer. Elle rencontre la Dame, créature marine magique proche d'un cétacé, et passe inconsciemment un pacte avec elle. Elle est donc liée à une créature aquatique avec qui elle a une « parfaite et muette compréhension » (*LQE*, LGF, p. 204). Cet être marin la sauve par deux fois, « elle [l']a empêchée de mourir » (*LQF*, LFG, p. 256) après l'attaque d'un personnage féroce, une goule, et lors d'un affrontement avec des pirates. La Dame est donc une sorte de *deus ex machina* qui intervient aux moments critiques pour défendre la fée. Ewilan est protégée par l'eau, ou tout du moins, par la « déesse des océans » (*LQE*, IDD, p. 282). Cet élément est véritablement salvateur pour la jeune fille qui est aussi guérie d'un parasite, dans la seconde trilogie de P. Bottero, en allant se baigner et en passant la nuit dans les eaux de l'Œil d'Otolep. Le lendemain de son entrée dans le lac, « la surface de l'Œil se déchira alors que le soleil jaillissait au-dessus des collines. Ewilan apparut, ruisselante d'eau et de lumière » (*LME*, « L'Œil d'Otolep », p. 293), enfin guérie. De plus, le cheval de l'héroïne a pour nom Aquarelle, parfait mélange d'une référence à son don, le Dessin, et à son lien à l'eau par le terme latin *aqua*. Enfin, nous pouvons noter que la protagoniste dessine souvent de l'eau, elle déclenche par exemple une averse dans le dernier tome de la trilogie, qualifiée de « mésaventure aquatique » (*LQE*, IDD, p. 211). Ce lien à l'eau la rapproche des fées telles qu'on les conçoit dans l'imaginaire médiéval puisque celles-ci apparaissent de manière récurrente près des fontaines. Elles peuvent également vivre sur des terres insulaires, de toutes parts entourées par l'eau. Ewilan apparaît donc comme une fée aquatique, sorte de naïade dans l'œuvre de Pierre Bottero. Si l'on admet le fait que l'héroïne soit une figure féerique, celle-ci pourrait faire allusion à la fée Morgane. En effet, la dessinatrice entraîne son compagnon, Salim, qui deviendra son amoureux, dans son monde d'origine : Gwendalavir. Ils passent donc tous deux une frontière pour se rendre dans le monde de la fée. De plus, dans les légendes arthuriennes (dans *La Suite du roman de Merlin*⁴⁰ par exemple), le maître de magie de la fée Morgane est Merlin. Dans la trilogie, Ewilan rencontre Merwyn, qui est un des premiers dessinateurs. En ce sens, il serait le maître, ou l'ancêtre, de toutes les personnes dotées de ce pouvoir, dont Ewilan. En outre, lorsque la jeune fille se matérialise en Gwendalavir, accompagnée de Salim, ils aperçoivent « une magnifique créature chevaline à la tête couronnée de bois impressionnants » (*LQE*, DMAL, p. 59). Cet animal ressemble à un cerf, qui est précisément un avatar de la fée en littérature médiévale et qui conduit

⁴⁰ ROBERT DE BORON, *La Suite du roman de Merlin*, trad. d'après l'édition de G. Roussineau, Genève, Droz, 1996.

bien souvent le chevalier vers le monde féerique. L'arrivée du mortel, en l'occurrence, Salim, dans le monde de la fée, Ewilan, pourrait avoir pour modèle un schéma morganien⁴¹. En effet, plusieurs caractéristiques de ce schéma sont présentes, comme le départ du mortel de « sa demeure pour l'une des frontières de l'autre monde⁴² » et la présence d'un animal enchanté qui lui fait non pas franchir cette frontière, mais qui, ici, l'accueille à son arrivée dans le monde de la fée. De plus, celle-ci lui offre son amour dans son monde merveilleux. Le schéma serait alors morganien et Ewilan pourrait être perçue comme un épigone de la fée Morgane. Outre les protagonistes, la structure même de *La Quête d'Ewilan* permet une comparaison avec les textes du Moyen Âge puisqu'à l'image de Chrétien de Troyes, Pierre Bottero effectue un travail pour rattacher parfaitement ses œuvres les unes aux autres.

D. Des personnages liés par une *conjointure*

Les romans de l'écrivain contemporain semblent placés sous le signe de la *conjointure*, qui peut être définie comme la « liaison⁴³ ». En effet, lorsque certains personnages sont absents pendant un laps de temps de la première trilogie, leur absence est souvent expliquée dans d'autres tomes, ce qui contribue à unifier les romans. De plus, certaines scènes sont doublement narrées, avec des points de vue différents. Par exemple, dans le premier tome de *La Quête d'Ewilan*, les adolescents voient un jeune marchombre voler sur un marché. Dans la trilogie *Le Pacte des Marchombres*, nous apprenons qu'Ellana fait partie de la foule qui déambule sur ce même marché et qu'elle pourchasse ce voleur. Dans *La Quête*, Salim et Ewilan ne connaissent pas encore le personnage d'Ellana lors de cette scène. Ils se rendent seulement compte que « tout près d'eux, un commerçant jeta une étoffe sur ses miniatures en bois » (*LQE*, DMAL, p. 98) et que les doigts d'un homme, du voleur, « se refermèrent sur une effigie de bois sombre qui, en une infime fraction de seconde, disparut dans sa manche » (*LQE*, DMAL, p. 99). Ce passage est également retranscrit dans le deuxième tome du *Pacte des Marchombres* où Ellana voit « les commerçants [couvrir] leurs marchandises » (*LPM*, « Ellana l'envol », p. 431) et repère l'individu « alors qu'il volait une effigie de bois sombre » (*LPM*, « Ellana l'envol », p. 431). Ellana aperçoit d'ailleurs les deux jeunes gens : « un jeune garçon avait remarqué le larcin. Il saisit le bras de son amie pour lui désigner le marchombre qui s'éloignait »

⁴¹ Nous renvoyons ici à l'ouvrage de Laurence Harf-Lancner : *Les fées au Moyen Âge : Morgane et Mélusine, la naissance des fées*, Paris, Honoré Champion, 1984.

⁴² Laurence HARF-LANCNER, *Les fées au Moyen Âge. Morgane et Mélusine, la naissance des fées*, Paris, Honoré Champion, 1984, p. 212-213.

⁴³ Frédéric GODEFROY, *Dictionnaire de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du IX^e au XV^e siècle*, Paris, F. Vieweg, 1881-1902, vol. II., p. 239.

(LPM, « Ellana l'envol », p. 431). De toute évidence, ce jeune garçon est Salim et son amie Ewilan. Ainsi, les romans s'entrecoupent et sont liés par des intrigues communes. Ce phénomène se reproduit également lorsque, dans *La Quête*, Ewilan et ses compagnons rencontrent Ellana. Ils aperçoivent tout d'abord la jeune femme dans une auberge, puis la retrouvent par hasard lors d'un campement hors de la ville. Les points de vue s'entremêlent alors puisque, dans *Le Pacte des Marchombres*, Ellana détaille les personnes présentes dans l'auberge : elle remarque « un garçon et une fille » (LPM, « Ellana l'envol », p. 444), tout comme ceux-ci la remarquent. Ils voient « une femme [...] la main sur la poignée d'un long coutelas passé à sa ceinture » (LQE, DMAL, p. 170) qui « examina l'auberge et les rares convives » (LQE, DMAL, p. 170). Ces mêmes moments sont donc relatés deux fois sous des angles différents. Ce phénomène peut alors rappeler les romans de Chrétien de Troyes qui tisse son œuvre de façon à l'unifier. En effet, hypothèse est faite d'une composition simultanée du *Chevalier au lion* et du *Chevalier de la charrette*. E. Baumgartner remarque que dans le *Chevalier au lion* :

Lunete, la suivante de Laudine, le seigneur d'un château puis le narrateur lui-même font à trois reprises allusion à des épisodes qui, dans un autre roman de Chrétien de Troyes, le *Chevalier de la charrette*, jalonnent les aventures de Lancelot⁴⁴.

À titre d'exemple, le narrateur du *Chevalier au lion* déclare :

S'avoit tierz jour que la roïne / Iert de la prison revenue / Ou Melagans l'avoit tenue / Et trestuit li autre prison ; / Et Lanchelos par traïson / Estoit remés dedens la tour⁴⁵.

D. F. Hult note que « l'intrigue de la *Charrette* est par là insérée dans notre roman [*Le Chevalier au lion*⁴⁶] ». Ainsi, les vers sus-cités renvoient à la conclusion du *Chevalier de la charrette*, où Lancelot est enfermé dans une tour par Méléagant, ce qu'il explique au roi : « Meleaganz si m'a tenu, / li fel traïtres, an prison⁴⁷ ». De ce fait, nous pouvons appréhender le travail de Chrétien de Troyes sur la *conjointure* unissant les deux romans. Chez Pierre Bottero, cette même volonté de lier ses œuvres par les différents renvois entre *La Quête d'Ewilan* et *Le Pacte des Marchombres* apparaît, même s'il n'y a pas, comme chez l'auteur médiéval, de compositions simultanées.

⁴⁴ Emmanuèle BAUMGARTNER, *Chrétien de Troyes, Yvain, Lancelot, la charrette et le lion*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, p. 5.

⁴⁵ CHRÉTIEN DE TROYES, *op. cit.*, p. 342. Traduction en français moderne : « Il y avait trois jours que la reine / était revenue de la captivité / où Méléagant l'avait retenue, / et, avec elle, tous les autres prisonniers. / Lancelot, quant à lui, était resté / dans la tour à la suite d'une trahison. »

⁴⁶ *Ibid.*, p. 343.

⁴⁷ CHRÉTIEN DE TROYES, *Le Chevalier de la charrette*, Paris, Honoré Champion, 2006, p. 428. Traduction en français moderne : « Méléagant m'a retenu en prison, ce méchant traître ».

La littérature du Moyen Âge est largement évoquée par la mention des personnages de la Table ronde, par certains motifs, comme celui de la fontaine, ou encore par les liens qu'entretiennent respectivement Merwyn et Ewilan avec les figures d'enchanteurs et de fées. Enfin, le rapport avec la littérature médiévale est aussi prégnant dans la structure même des romans de Pierre Bottero puisque ceux-ci nourrissent des liens étroits qui mettent en évidence un travail sur la *conjointure*. Si nous avons établi les caractères antiques et médiévaux des personnages, nous ne devons pas oublier que *La Quête d'Ewilan* est un roman dit « de jeunesse ». En quoi ses personnages sont-ils alors adaptés pour un jeune lectorat ? Afin de répondre au mieux à cette interrogation, nous souhaitons tout d'abord dégager les éléments caractéristiques d'un récit de littérature de jeunesse et étudier leur présence dans notre œuvre.

CHAPITRE III : DES PERSONNAGES TYPIQUES DE LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE

A. Définitions de la littérature de jeunesse

Depuis une vingtaine d'années, la littérature de jeunesse fantasy est en plein essor. Nombreux sont les enfants, les adolescents et même les adultes, qui dévorent des romans de ce genre. Or, la définition de la littérature de jeunesse demeure, encore aujourd'hui, floue. La notion même de genre est d'ailleurs niée par certains critiques, comme Francis Marcoin et Christian Chelebourg qui postulent le fait que la littérature de jeunesse « n'est pas un "genre" à proprement parler⁴⁸ » et qu'elle « ne peut se définir par aucun critère formel⁴⁹ ». Qu'en est-il alors de son format ? De la taille de ses chapitres, de leur disposition ou même de la police utilisée ? Du type de personnage mis en scène ? De son âge ? Ne sont-ce pas des critères ? De plus, que signifie véritablement le terme de *jeunesse* ? Désigne-t-il l'enfance ? Toujours selon ces mêmes critiques, l'enfance deviendrait « moins une époque de la vie qu'un état, une région laissée intacte au plus profond de chaque individu⁵⁰ ». Ainsi, à l'image d'Antoine de Saint-Exupéry dédiant *Le Petit Prince* « à Léon Werth quand il était petit garçon⁵¹ », les livres de jeunesse ne s'adresseraient peut-être pas moins aux enfants qu'à l'enfance, à cette étape de la vie, à ce souvenir enfoui en chacun de nous, même s'il paraît difficile de parler de l'enfance de manière générale comme d'une époque connue et vécue par tous et toutes de la même façon. Alors que la littérature de jeunesse semblait pouvoir être définie en fonction de son destinataire, la question paraît bien plus complexe. Quelles caractéristiques permettraient de faire d'un roman, un livre destiné à la jeunesse ? L'œuvre de Pierre Bottero, malgré les riches et érudites sources que nous avons pu relever au sein du roman, est classée par les libraires parmi la littérature de jeunesse. De ce fait, la présence de sources antiques et médiévales ne suppose pas nécessairement un lecteur adulte. Dès lors, nous pouvons nous interroger sur ce qui rattache *La Quête d'Ewilan* à la catégorie de la littérature de jeunesse. Pour cela, nous nous intéresserons particulièrement aux personnages du roman pour tenter de comprendre comment ceux-ci entretiennent des liens avec cette littérature et, plus particulièrement, avec le conte. En effet, nous utiliserons ces récits comme point de comparaison puisque, même si une partie des œuvres de ce genre s'adresse également aux adultes, le fait que les contes se destinent aussi, ou prioritairement, aux enfants est communément admis. À titre d'exemples, George Sand rédige des contes à

⁴⁸ Francis MARCOIN, Christian CHELEBOURG, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 90.

⁴⁹ *Idem.*

⁵⁰ *Ibid.* p. 9.

⁵¹ SAINT EXUPÉRY, Antoine (De), *Le Petit Prince*, Paris, Gallimard jeunesse, 2007.

l'intention de ses petites-filles⁵² et les frères Grimm remanient leurs contes⁵³ pour les adapter à un public infantin. Le personnage principal de *La Quête*, Ewilan, sera donc apprécié comme un personnage typique de littérature de jeunesse, puis nous verrons que les protagonistes entretiennent dans leur globalité des liens avec le conte puisqu'ils reproduisent de nombreuses fonctions de ce genre théorisées par V. Propp⁵⁴. Dans une perspective expansive, seront également étudiées les créatures parcourant l'œuvre et qui font bien partie du personnel du roman. Sans prétendre établir une liste exhaustive, nous pourrions alors analyser un vaste panel de personnages : Ewilan, ses compagnons et les créatures imaginées, tout en étudiant le schéma narratif dans lequel ces protagonistes se mêlent.

B. Une héroïne abandonnée et mal-aimée

Selon F. Marcoin et C. Chelebourg, dans la littérature de jeunesse, la disjonction entre le protagoniste et sa famille est manifeste. Ils remarquent que « pour devenir un héros, il semble que l'enfant doive être séparé de ses parents : le thème était déjà récurrent dans les contes de fées⁵⁵ ». En effet, les personnages de contes sont souvent des enfants abandonnés, nous pouvons ainsi penser au Petit Poucet⁵⁶, à Cendrillon⁵⁷ ou à Raiponce⁵⁸, tous trois séparés de leur famille biologique. Tel est également le cas d'Ewilan, placée chez une famille d'adoption peu aimante. Elle est alors, comme Cendrillon⁵⁹, élevée par des parents de substitution. Cécile Boulaire présente cette même idée à propos de la littérature pour enfants en expliquant que « pour être lui-même le personnage doit “ renier ” ses parents⁶⁰ ». Dans notre œuvre, Ewilan est aussi confrontée à ce reniement car, pour être une héroïne, elle doit accepter son statut d'enfant trouvée. Celle-ci ne peut devenir une puissante dessinatrice et accomplir son destin si elle est rattachée à des parents non seulement banals, mais également hostiles. La notion d'« enfant trouvé » est empruntée à Marthe Robert⁶¹ qui postule le fait que, dans les romans et plus spécifiquement dans les contes, l'enfant-héros peut se considérer comme un enfant trouvé, placé avec des parents d'adoption, pour ne pas briser son illusion d'être voué à une destinée extraordinaire. En effet, comment être un individu d'exception avec des parents communs, voire médiocres, qui ne sont pas des rois et reines ? Se séparer de la famille est alors nécessaire.

⁵² George SAND, *Contes d'une grand-mère*, Paris, Flammarion, 2004.

⁵³ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes*, Paris, Gallimard, « Folio bilingue », 1990.

⁵⁴ Vladimir PROPP, *Morphologie du conte*, Paris, Points, 1970.

⁵⁵ Francis MARCOIN, Christian CHELEBOURG, *op. cit.* p. 95.

⁵⁶ Charles PERRAULT, *Contes*, Paris, Le Livre de Poche, 2013.

⁵⁷ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *op. cit.*

⁵⁸ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Raiponce et autres contes*, Paris, Pocket, 2011.

⁵⁹ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes*, *op. cit.*

⁶⁰ Cécile BOULAIRE, *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, Rennes, Presses universitaires, 2016, p. 93.

⁶¹ Marthe ROBERT, *Roman des origines et origines du roman*, Paris, Gallimard, 1977.

Comme l'explique Marthe Robert, l'enfant « ne peut grandir normalement : à peine adolescent, il lui faut quitter sa famille et aller, comme dit si joliment le conteur, tenter sa chance “ dans le vaste monde⁶²...” ». Dans ce « vaste monde », il pourra alors se construire une identité et une ascendance divines ou royales, en tout cas exceptionnelles. Ce phénomène est représenté dans notre œuvre, puisqu'Ewilan est une enfant abandonnée, déçue et incomprise par sa famille adoptive. Elle partira alors explorer un nouveau monde pour se reconstruire une origine. Ses parents biologiques font d'ailleurs partie des classes les plus élevées de la société de Gwendalavir puisqu'ils sont des Sentinelles, des dessinateurs de très haut niveau chargés de veiller sur l'Imagination. Ainsi, son héritage familial la voue presque d'emblée à une destinée tout aussi exceptionnelle que celle de ses parents. Outre le fait que la jeune fille soit une enfant trouvée, elle est aussi une héroïne mal-aimée. Il est dit que ses parents adoptifs « n'éprouvaient rien pour elle, ils la considéraient comme une charge et non comme un membre de leur famille » (*LQE*, DMAL, p. 29). Son enfance est donc traumatique. Ewilan ne reçoit aucun signe d'affection et subit des règles très strictes. Ce manque d'amour est aussi une caractéristique typique des héros de contes et de littérature de jeunesse, nous pouvons par exemple citer Blanche-Neige⁶³ ou Harry Potter⁶⁴ qui sont élevés par des familles hostiles. L'omniprésence de la figure de la mauvaise mère dans les contes fait d'ailleurs dire à Pierre Péju qu'« il n'y a presque de bonne mère que morte, dans les contes⁶⁵ ». Par conséquent, le personnage d'Ewilan est typique de la littérature de jeunesse en ce qu'il présente deux problématiques majeures des héros de ce genre : elle est une héroïne abandonnée et mal-aimée. Dès lors, nous pouvons nous interroger sur les appartenances génériques des autres personnages et du schéma narratif à la littérature de jeunesse.

C. Les personnages de conte et le bestiaire enfantin

Outre Ewilan, de nombreux personnages de contes, réutilisés en littérature de jeunesse, sont présents. Éléa pourrait par exemple incarner la figure de la méchante sorcière, celle-ci étant dotée de pouvoirs magiques qu'elle utilise à mauvais escient, pour se venger et tuer. Nous pouvons la comparer à la belle-mère de Blanche-Neige qui souhaite tuer sa belle-fille puisqu'Ewilan représente l'enfant qu'Éléa n'a jamais eu avec Altan, père de la jeune fille. Dans cette perspective, le personnage éponyme serait la belle-fille fictive qui attise la jalousie d'Éléa, non par sa beauté comme

⁶² Marthe ROBERT, « Préface », dans Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes*, Paris, Gallimard, « Folio », 1973.

⁶³ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes*, *op. cit.*

⁶⁴ J. K. ROWLING, *op. cit.*

⁶⁵ Pierre PÉJU, *La petite fille dans la forêt des contes*, Paris, Robert Laffont, 1981, p. 155.

dans le conte des frères Grimm⁶⁶, mais par sa puissance. D'autre part, Vivyan peut elle aussi être rapprochée de ce conte. Elle pourrait être une représentation de Blanche-Neige en ce qu'elle repose dans un tombeau fermé par « un couvercle de cristal » (*LQE*, IDD, p. 37), attendant d'être réveillée par son véritable amour : Merwyn. À l'image de Blanche-Neige qui « demeura longtemps, longtemps dans le cercueil⁶⁷ » et qui « ne se décomposait pas⁶⁸ », le corps de Vivyan ne se dégrade pas non plus, elle reste « prodigieusement belle » (*LQE*, IDD, p. 37), comme si elle était simplement endormie. Par ailleurs, les compagnons d'Ewilan, Bjorn, Hans, Maniel ou Edwin, sont des chevaliers, figures également omniprésentes dans les contes. Bjorn est défini comme tel, il a acheté un titre qui fait de lui un chevalier. Edwin, Hans et Maniel, quant à eux, peuvent y être comparés par leur valeur guerrière. En outre, le bestiaire créé par Pierre Bottero est un bestiaire enfantin. Nous pouvons par exemple citer les ogres, rencontrés par Ewilan lors du second tome, mais aussi le loup ou la goule. Le loup est une figure itérative dans les contes de fées : il apparaît par exemple dans *Le Petit Chaperon rouge* ou *Le Loup et les Sept Chevreaux*. Dans *La Quête d'Ewilan*, les loups sont des animaux vivant en Gwendalavir, mais ils ne sont pas humanisés comme dans les contes. Cependant, Salim se transforme en ce prédateur tout en conservant une forme d'intelligence humaine puisqu'il comprend parfaitement les paroles des personnages et les demandes qui lui sont faites. Il est alors une sorte de loup-garou qui peut évoquer le « lai du Bisclavret⁶⁹ » de Marie de France où un homme est atteint de lycanthropie. Ainsi, les personnages typiques des contes ne sont pas indépendants des sources anciennes, ici médiévales. Nous pouvons émettre l'hypothèse selon laquelle la goule, décrite dans le deuxième tome de *La Quête*, pourrait être une représentation de la sorcière. En effet, elle ressemble à une « vieille femme vêtue de haillons, aux cheveux sales et hirsutes » (*LQE*, LFG, p. 223). Comment alors ne pas penser à la figure de la sorcière, représentée ainsi dans la littérature pour enfant, tantôt « vieille mercière⁷⁰ » chez « Blanche-Neige », « vieille femme⁷¹ » fileuse dans « La Belle au Bois dormant » ou « vieille petite bonne femme, vieille comme les pierres⁷² » dans « La gardeuse d'oies à la fontaine » ? La littérature de jeunesse, ici représentée par *La Quête d'Ewilan*, reprend donc de nombreux éléments du conte, notamment au niveau des protagonistes (sorcière, marâtre, chevalier ou loup). Or, dans les contes, ceux-ci sont souvent caricaturaux et suivent un schéma ainsi qu'une psychologie qui leurs sont définis, en raison notamment de la

⁶⁶ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes*, *op. cit.*

⁶⁷ *Ibid.*, p. 127.

⁶⁸ *Idem.*

⁶⁹ MARIE DE FRANCE, *Lais*, traduction et présentation par L. Harf-Lancner, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 1990.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 117.

⁷¹ *Ibid.*, p. 135.

⁷² *Ibid.*, p. 173.

brièveté du récit. Nathalie Prince parle alors de littérature « stéréotypique⁷³ ». Reste donc à savoir si les héros inspirés par la littérature enfantine suivent eux aussi un parcours semblable à celui des contes.

D. Le schéma narratif de Vladimir Propp

Même si la trilogie de l'écrivain français n'appartient pas à ce genre, nous pouvons tout de même relever des éléments propres au conte, notamment dans la structure de l'œuvre. Ainsi, seize fonctions de ce genre, théorisées par Vladimir Propp⁷⁴, sont réalisées dans la trilogie étudiée. La première des fonctions est l'éloignement de la maison de la part d'un des membres de la famille. Ce départ du cercle familial est doublement présent dans le premier roman puisque les parents d'Ewilan l'abandonnent dans le monde premier en la laissant à une famille adoptive, puis, quelques années plus tard, l'héroïne s'éloigne de cette famille et, par conséquent, de sa maison, pour aller en Gwendalavir. Suite à cette rupture, Éléa prend mentalement contact avec la jeune fille pour lui demander de l'aide. Ce désir d'obtenir du secours *via* l'adolescente et de savoir si celle-ci va l'aider représente la quatrième fonction du critique russe, nommée « l'agresseur essaye d'obtenir des renseignements⁷⁵ ». Éléa sait où se trouve Ewilan et où elle se dirige, ce qui nous renvoie à la cinquième fonction « l'agresseur reçoit des informations sur sa victime⁷⁶ ». Dans les contes, le motif subséquent est la tentative de l'agresseur « de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens⁷⁷ ». Tel est le cas d'Éléa qui souhaite induire la protagoniste en erreur puisqu'elle ne lui dévoile d'aucune sorte son rôle dans la disparition de ses parents. Le but recherché par la Sentinelle félonne est alors d'être délivrée et de nuire à la jeune dessinatrice. Selon le structuraliste, « la victime se laisse tromper et aide ainsi son ennemi malgré elle⁷⁸ ». En effet, en libérant les Sentinelles, le personnage principal de *La Quête* libère également son agresseur. Notons que cette libération n'interviendra que plus tard, mais, d'après le critique russe, « certaines fonctions peuvent changer de place⁷⁹ ». Aussi, Éléa a nuï aux parents d'Ewilan qui se trouvent désormais prisonniers, elle a donc réalisé la huitième fonction, majeure car constituant le méfait principal, intitulée « l'agresseur nuit à l'un des membres de la famille ou lui porte préjudice⁸⁰ ». De plus, le neuvième motif est le dévoilement public du méfait et la demande faite au héros. Dans notre corpus, les exactions d'Éléa

⁷³ Nathalie PRINCE, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 93.

⁷⁴ Vladimir PROPP, *op. cit.*

⁷⁵ *Ibid.*, p. 39.

⁷⁶ *Idem.*

⁷⁷ *Ibid.*, p. 40.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 41.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 133.

⁸⁰ *Ibid.*, p. 42.

sont révélées à Ewilan par Duom Nil'Erg. On demande également à la jeune dessinatrice d'aller chercher son frère en France. Les fonctions dix et onze sont liées puisqu'elles se suivent inéluctablement : le héros souhaite agir et, pour ce faire, quitte sa demeure. Ewilan accepte en effet de partir à la recherche de son frère et, par voie de conséquence, de s'éloigner de sa nouvelle famille, constituée de ses compagnons. Elle ne quitte alors pas véritablement sa maison, mais elle abandonne un avatar de refuge familial : le lieu où se trouvent ses amis. Les fonctions douze, treize et quatorze sont corrélées, l'héroïne les réalise toutes, elle subit de multiples attaques et épreuves : attaques d'un Mentai, d'une goule et combat avec Holts Kil'Muirt. Pendant ce dernier affrontement, elle est aidée par Merwyn Ril'Avalon, le plus grand des dessinateurs. Par la suite, elle se met à sa recherche, parvient à le trouver et fait preuve de son intelligence en devinant son identité et la nature de son travail. Il n'y a pas de véritable « objet magique » (fonction quatorze) mis à disposition d'Ewilan, mais Merwyn, qui peut être considéré comme le donateur, lui offre tout de même de précieuses informations, il lui indique quoi faire et où se trouvent ses parents. Aussi, le neuvième point de la fonction quatorze « Divers personnages se mettent eux-mêmes à la disposition du héros » peut correspondre au schéma de *La Quête* puisque la compagnie entourant Ewilan se met à nouveau à sa disposition et est prête à poursuivre l'aventure avec elle. Puis, la quinzième fonction apparaît : « le héros est transporté, conduit ou amené près du lieu où se trouve l'objet de sa quête⁸¹ ». Ewilan va tout d'abord chercher son frère en France, puis elle est guidée jusqu'à l'île où ses parents sont retenus prisonniers. Ce schéma est alors suivi par l'affrontement de l'héroïne et de son agresseur sur l'île du destin. La fonction dix-huit est la défaite de l'agresseur. Dans *La Quête*, même si elle n'est pas morte, Éléa perd le combat et est laissée blessée, « adossée, toujours vivante » (*LQE*, IDD, p. 310) à « un gros rocher » (*LQE*, IDD, p. 310). Enfin, la dernière fonction réalisée est la suivante : « le méfait initial est réparé ou le manque comblé⁸² ». Ce dernier schème est bien présent puisqu'Ewilan retrouve ses parents, ceux-ci sont libérés et son manque affectif est alors comblé. Pour davantage de clarté, le tableau suivant reprend les fonctions du conte de Vladimir Propp appliquées à l'œuvre jusqu'à la fonction XIX puisqu'elle est la dernière présente dans l'objet de notre étude : la première trilogie du romancier français.

⁸¹ *Ibid.*, p. 63.

⁸² Vladimir PROPP, *op. cit.*, p. 66.

| Fonction : | Intitulé de la fonction⁸³: | Réalisation : | Description : |
|-------------------|--|----------------------|--|
| I | Un des membres de la famille s'éloigne de la maison. | Tome 1 | Double éloignement : les parents d'Ewilan l'abandonnent dans le monde premier et Ewilan part du domicile de ses parents adoptifs pour Gwendalavir. |
| II | Le héros se fait signifier une interdiction. | X | |
| III | L'interdiction est transgressée. | X | |
| IV | L'agresseur essaye d'obtenir des renseignements. | Tome 1 | Éléa contacte mentalement Ewilan et cherche à obtenir son aide. |
| V | L'agresseur reçoit des informations sur sa victime. | Tome 1 | Éléa sait où se trouve Ewilan et la guide. |
| VI | L'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens. | Tome 1 | Éléa tente de tromper Ewilan en ne lui révélant pas son rôle dans la disparition de ses parents. |
| VII | La victime se laisse tromper et aide ainsi son ennemi malgré elle. | Tome 2 | Ewilan libèrera Éléa en libérant les Sentinelles. |
| VIII | L'agresseur nuit à l'un des membres de la famille ou lui porte préjudice. | Avant le tome 1 | Éléa a nuï aux parents d'Ewilan qui se trouvent désormais prisonniers. |
| IX | La nouvelle du méfait ou du manque est divulguée, on s'adresse au héros par une demande ou un ordre, on l'envoie ou on le laisse partir. | Tome 1 | Les exactions d'Éléa sont révélées par maître Duom, puis on demande à Ewilan d'aller chercher son frère dans le monde premier. |
| X | Le héros-quêteur accepte ou décide d'agir. | Tome 1 | Ewilan accepte. |
| XI | Le héros quitte sa maison. | Tome 1 | Ewilan quitte un avatar de refuge familial en quittant ses amis pour aller trouver son frère. |
| XII | Le héros subit une épreuve, un questionnaire, une attaque, etc, qui le préparent à la réception d'un objet ou d'un auxiliaire magique. | Tomes 2 et 3 | Ewilan subit de multiples attaques. |
| XIII | Le héros réagit aux actions du futur donateur. | Tome 3 | Ewilan se met à la recherche de Merwyn, le trouve et devine qui il est. |
| XIV | L'objet magique est mis à la disposition du héros. | Tome 3 | Merwyn offre des informations à Ewilan sur sa quête. Ses compagnons décident à nouveau de l'accompagner. |
| XV | Le héros est transporté, conduit ou amené près du lieu où se trouve l'objet de sa quête. | Tome 3 | Ewilan va chercher son frère en France, puis on l'accompagne sur l'île où ses parents sont retenus captifs. |
| XVI | Le héros et son agresseur s'affrontent dans un combat. | Tome 3 | Éléa attaque Ewilan et ses compagnons sur l'île. |
| XVII | Le héros reçoit une marque. | X | |
| XVIII | L'agresseur est vaincu. | Tome 3 | Éléa est blessée et hors de combat. |
| XIX | Le méfait initial est réparé ou le manque comblé. | Tome 3 | Le manque affectif d'Ewilan est comblé, elle retrouve ses parents. |

⁸³ Les titres des fonctions sont ceux de la *Morphologie du conte*. Vladimir PROPP, *op. cit.*

Nous pouvons donc remarquer que plus de la moitié des trente-et-une fonctions du conte théorisées par l'auteur russe apparaissent dans cette trilogie. Par conséquent, les romans ont des appartenances génériques à la littérature de jeunesse, par leurs personnages typiques de ce genre et par leur schéma narratif proche de celui des contes. Ainsi, nous comprenons mieux pourquoi *La Quête d'Ewilan* est classée parmi la littérature de jeunesse. Or, son genre est double : cette œuvre est non seulement un livre dit « pour la jeunesse », mais il est aussi un roman de fantasy. De ce fait, nous pouvons nous interroger sur les caractéristiques de ce genre et étudier leur présence au sein de notre corpus. Après avoir dégagé les particularités principales des personnages de fantasy, il sera alors possible de se demander ce qui fait la spécificité d'un roman ayant une double appartenance générique. Cette étude permettra d'appréhender dans toute leur épaisseur les protagonistes de *La Quête* et plus particulièrement les personnages de fées et d'enchanteurs.

CHAPITRE IV : DES PERSONNAGES DE FANTASY

A. Définitions de la fantasy

La Quête d'Éwilan est classée dans les librairies et bibliothèques dans la catégorie « littérature de jeunesse ». Or, certains indices, sans même lire le roman, indiquent son appartenance générique à la fantasy. En effet, le nom « quête » présent dans le titre de l'œuvre est un signe de ce genre, tout comme l'illustration liminaire de Jean-Louis Thouard, qui est une carte du monde de Gwendalavir :



Les quêtes sont nombreuses dans la littérature fantasy, elles sont généralement la source de l'intrigue et se déroulent dans un Autre Monde, souvent matérialisé par une carte, comme dans *Le Seigneur des Anneaux*, qui est le parangon de cette littérature. Toutefois, la définition de la fantasy et de ses sous-catégories : fantasy épique, urbaine, humoristique ou encore animalière, est à interroger. En effet, les dénominations sont nombreuses et ces catégories sont investies par des œuvres très différentes. Selon M. Thymm, R. Boyer et K. Zahorski :

La fantasy est un genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux ou des créatures existent, qui ne peuvent arriver ou exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques⁸⁴.

Cette définition paraît éminemment problématique, elle est très, voire trop, large. En s'appuyant sur cette citation, des œuvres de science-fiction, de fantastique, ou encore de merveilleux, pourraient être considérées comme de la fantasy. Toutefois, les définitions des sous-catégories de ce genre sont plus précises et permettent de mieux appréhender notre œuvre en la comparant à deux sous-groupes de la fantasy : la fantasy épique et la *low fantasy*. D'une part, J. Baudou définit ainsi la première catégorie :

La plupart des textes de fantasy épique ont pour décor un monde secondaire présentant une civilisation de type médiéval ou médiévalisant, une société de type féodal avec son suzerain (empereur, ou roi), son aristocratie de nobles et son peuple de paysans, mais aussi, dans ses villes, ses propres cours des miracles avec guildes de voleurs ou d'assassins⁸⁵.

Tel est le cas de *La Quête d'Ewilan* qui se déroule bien dans un espace médiévalisant, dans une société dirigée par un empereur, où fleurissent les guildes : guilde des marchombres, des dessinateurs ou encore des rêveurs. De plus, le critique précise que cette forme de fantasy « narre toujours un affrontement entre des forces antagonistes [...] entre mages “lumineux” et mages “sombres”⁸⁶ ». Au sein de notre corpus, s'affrontent effectivement deux forces : le Chaos et l'Ordre, mais aussi deux types de protagonistes, Ewilan par exemple, mage « lumineuse », et Éléa, mage « sombre ». D'autre part, la *low fantasy*

correspond aux récits (ou jeux, séries, films) se déroulant en partie dans nos *realia* (ce qui peut être une ville imaginaire correspondant aux standards réalistes, comme la Newford de Charles de Lint) et qui, de ce fait, se rapprochent davantage du genre fantastique mâtiné de merveilleux ; il en va ainsi des œuvres de Pierre Bottero (*La Quête d'Ewilan*, 2003 ; *Les Mondes d'Ewilan*, 2004 ; *Le Pacte des Marchombres*, 2006 ; *L'Autre*, 2006 ; *Les Âmes croisées*⁸⁷, 2010). Par définition, toute œuvre où le monde réel communique avec un autre monde (le monde secondaire) appartient à la *low fantasy*, catégorie protéiforme qui englobe à peu près tout ce qui ne relève pas de la *high fantasy*⁸⁸

⁸⁴ Marshall B. THYMM, Kenneth J. ZAHORSKI, Robert H. BOYER, *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*, R. R. Bowker, 1979.

⁸⁵ Jacques BAUDOU, *L'Encyclopédie de la Fantasy*, Paris, Fetjaine, 2009.

⁸⁶ Jacques BAUDOU, *op. cit.* p. 69.

⁸⁷ Nous souhaitons ici apporter une légère correction puisque *Les Âmes croisées* ne nous semble pas appartenir à la *low fantasy*. Son intrigue se déroule entièrement dans un Autre Monde qui ne correspond pas « aux standards réalistes ».

⁸⁸ Isabelle-Rachel CASTA, « *High and low fantasy* », dans Anne BESSON (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 174.

Ainsi, même si la trilogie bottérienne présente de nombreuses caractéristiques de la *high fantasy* – ou *fantasy épique* – celle-ci est tout de même classée parmi la *low fantasy* en raison de la présence d'un monde primaire se déroulant dans la France contemporaine, cet argument étant visiblement suffisant pour établir ce classement. Quoi qu'il en soit, nous pouvons nous interroger à propos d'Ewilan puisqu'elle est, comme nous l'avons vu, un personnage typique de littérature de jeunesse. Comment peut-elle avoir aussi des liens avec les héros de *fantasy* ? À l'issue de cette analyse de l'héroïne et de ses compagnons par rapport à ce genre, nous pourrions élargir notre étude, et nous intéresser de façon plus générale aux éléments typiques de *fantasy épique* présents dans l'œuvre⁸⁹.

B. Un héros élu

Nous pouvons remarquer que les héros de romans *fantasy* sont des personnages élus, comme Harry Potter⁹⁰ et Thomas Ward⁹¹, élus par des prophéties, ou encore Bilbo⁹², choisi pour effectuer une quête. Ewilan fait également partie de ces héros appelés, elle est attendue en Gwendalavir, ce que suggère un de ses ennemis par la phrase « nous t'avons longtemps cherchée » (*LQE*, DMAL, p. 14), puisqu'elle est la seule personne à pouvoir libérer les Sentinelles. De plus, ses amis sont prêts à se sacrifier pour elle, ce qui témoigne de son importance. Dans le deuxième tome, Maniel déclare : « Faisons simplement en sorte que la petite puisse finir ce qu'elle a commencé » (*LQE*, LFG, p. 245) juste avant de se livrer à une bataille qui semble condamner à mort les compagnons de la jeune fille. Ewilan est véritablement la clef de la quête et tout doit être sacrifié pour qu'elle puisse accomplir son destin. D'autre part, la jeune fille fait l'objet d'une sorte de prophétie, elle est celle qui doit « achever l'histoire » (*LQE*, DMAL, p. 75). Son statut d'élue lui attire de ce fait une myriade d'ennemis, l'un d'eux déclare par exemple : « C'est Ewilan que je veux » (*LQE*, DMAL, p. 75). Elle est donc bien le personnage principal de *La Quête*, cible privilégiée des embûches à cause de son rôle unique. Si la dessinatrice est une élue, c'est également parce qu'elle détient des capacités et un pouvoir hors-normes. Elle est par exemple la seule à pouvoir toucher un objet merveilleux, la sphère graphe, et l'auteur mentionne son « pouvoir extrêmement fort » (*LQE*, DMAL, p. 68), son « don » (*LQE*, DMAL, p. 110) ou encore sa « grande importance » (*LQE*, DMAL, p. 68.). Cette importance lui est aussi accordée par le fait qu'elle utilise la magie et, selon J. Baudou,

⁸⁹ Nous utilisons à dessein les caractéristiques de la *fantasy épique* – ou *high fantasy* – puisque *La Quête* adopte bien les caractéristiques de ce genre, outre son déroulement dans un monde primaire connu des lecteurs. De plus, en dehors de ce dernier critère, la *low fantasy* ne dispose pas de caractéristique précise, il nous a donc paru plus judicieux d'examiner l'œuvre à l'aune de la *fantasy épique*.

⁹⁰ J.K. ROWLING, *op. cit.*

⁹¹ Joseph DELANEY, *op. cit.*

⁹² J. R. R. TOLKIEN, *Bilbo le Hobbit*, Paris, Hachette romans, 2013.

La magie joue dans la fantasy un rôle essentiel, crucial [...] le rôle joué par la magie dans cette dernière [la fantasy] équivaut à celui joué par la science dans la S-F⁹³.

Par conséquent, en étant une dessinatrice, et donc en employant une forme de magie, Ewilan acquiert une importance capitale dans l'œuvre puisque son rôle est « crucial ». D'autre part, son statut d'élue fait d'elle une figure illustre, les termes « cette histoire de légende » (*LQE*, DMAL, p. 80) sont employés pour caractériser sa quête et elle est elle-même qualifiée de « figure de légende » (*LQE*, LFG, p. 6). De ce fait, la jeune fille est une héroïne attendue, élue, aux capacités uniques, qui devient légende. Si le héros d'une œuvre de cette littérature est fréquemment un personnage élu, qu'en est-il des autres protagonistes ? Les compagnons d'Ewilan ont-ils eux aussi un rôle prédéfini par leur appartenance générique ?

C. La collectivité des personnages médiévaux

Comme nous l'avons indiqué, Ewilan est le personnage principal de *La Quête* dont elle est la clef. Cependant, sa quête se déroule en groupe, la jeune fille est accompagnée d'une équipe, sorte d'escorte constituée de Salim, Duom, Bjorn, Maniel, Edwin ou encore Ellana. Cette collectivité peut alors rappeler la communauté de l'anneau formée dans *Le Seigneur des Anneaux*. Ainsi, *La Quête d'Ewilan* se détache de la littérature médiévale où les quêtes sont souvent individuelles. En effet, l'aventure d'Yvain, par exemple, dans *Le Chevalier au lion*, est surtout solitaire, même si celui-ci est parfois accompagné d'un lion ou aidé par des personnages adjouvants, comme Lunete. *A contrario*, les quêtes collectives sont une caractéristique de la fantasy épique. De plus, les personnages de cette œuvre sont typiques de la littérature médiévale, nous pouvons par exemple citer Bjorn le chevalier, Artis qui est une sorte de prêtre guérisseur, Éléa la sorcière ou encore la fée Vivyan. Cette influence du Moyen Âge dans la création des personnages est un autre trait de la fantasy. Selon J. Baudou :

La « matière de Bretagne » est un matériau qui se prête bien à une transposition en fantasy [...] Ce sont les fées et les enchanteurs de la légende arthurienne qui la rendent propice à sa dérive vers la fantasy⁹⁴.

Ce genre littéraire, tout comme les personnages, puise donc sa source dans la littérature médiévale et, plus particulièrement, dans les légendes arthuriennes. Rien d'étonnant alors à retrouver la figure de Merwyn, avatar de Merlin, ou de Vivyan, réécriture de la fée Viviane, dans *La Quête*. De plus, l'onomastique donne des indices sur le genre de l'œuvre puisque les noms des personnages et des

⁹³ Jacques BAUDOU, *op. cit.* p. 10.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 98.

lieux de fantasy sont assez ressemblants. Nous pouvons par exemple citer « Arwen » dans *Le Seigneur des Anneaux*, « Tara'tylnhem » dans *Tara Duncan*, ou encore « Westeros » dans *Le Trône de Fer*. Le lecteur peut donc percevoir l'appartenance du roman à la fantasy par les noms employés puisqu'il paraît peu probable de trouver une telle onomastique dans des romans réalistes. Ainsi, les protagonistes de *La Quête* appartiennent génériquement à la fois à la littérature de jeunesse et à la littérature fantasy, et sont puisés dans des sources antiques et médiévales. Toutefois, nous pouvons nous demander si la fantasy est présente de façon plus étendue, non seulement dans les personnages, mais aussi dans l'ensemble des romans et dans leur intrigue.

D. La présence des quêtes

D'après J. Baudou :

La quête est l'une des grandes figures narratives de la fantasy épique et fait d'elle très souvent une littérature de la pérégrination – qu'il s'agisse de détruire un objet maléfique, de réunir des talismans ou de trouver une personne ou un livre dont dépend l'avenir du monde décrit⁹⁵.

La quête est le motif principal de l'œuvre et constitue l'intrigue de celle-ci. Elle se trouve annoncée dès le titre du roman. La fantasy n'imprègne pas seulement les personnages, mais est bien perceptible dans l'ensemble du livre, par la présence de ce topos. Ainsi, le nom commun « quête » surgit et ressurgit de nombreuses fois dans les différents tomes. Le titre de la trilogie comporte ce nom commun, il se trouve donc en tête du roman, à une place capitale qui montre bien son importance. La quête est aussi typique des romans médiévaux, nous pouvons par exemple penser à la quête du Graal ou à la quête de l'amour dans certains des *Lais* de Marie de France. Cependant, ici, la quête principale est celle d'Ewilan, qui est une femme, ce qui rompt fort heureusement avec la tradition médiévale où la quête est communément menée par un homme. Même si la quête principale est celle menée par la jeune fille, celle qui consiste à retrouver ses parents, nous pouvons remarquer que de nombreuses quêtes annexes se développent. Avant de retrouver sa famille, Ewilan doit éveiller les Figés, cette mission est bien définie comme une quête par le lexique, ce que prouve Duom Nil'Erg lorsqu'il s'exclame : « Éveiller les Figés ! ...une quête qui a jeté sur les routes nos plus preux chevaliers » (*LQE*, DMAL, p. 124). Cependant, la dessinatrice doit également retrouver son frère, puisqu'il « est primordial pour l'avenir de ce monde que [son] frère revienne » (*LQE*, DMAL, p. 85). En effet, ce devait être lui, et non Ewilan, qui devait accomplir l'acte d'éveiller les Figés. Nous pouvons alors nous interroger sur la dimension féministe, ou en tout cas féminine, de

⁹⁵ *Ibid.*, p. 70.

l'œuvre puisque celui qui devait mener la quête devait être un homme, comme dans la tradition médiévale. Or, le personnage masculin se trouve incapable d'entreprendre cette mission alors que sa sœur, une femme, la mène à bien. Par ailleurs, Ewilan doit également libérer le Dragon pour qu'il rejoigne sa Dame, quête qui lui est confiée par la créature marine. Enfin, au tout début de la trilogie, Edwin lui aussi mentionne ce type d'aventure qu'il devait accomplir et que l'auteur nomme « sa mission » (*LQE*, DMAL, p. 72). Ainsi, les quêtes sont multiples, se cumulent et se complexifient. Pierre Bottero enrichit l'histoire initiale de sorte qu'Ewilan devient un personnage effectuant des quêtes de manière continue, ce qui contribue à rendre l'œuvre de l'auteur français originale. Par ailleurs, l'héroïne mène également un autre type de mission, « une quête beaucoup plus personnelle » (*LQE*, DMAL, p. 108), une recherche identitaire et intérieure. Nous pouvons d'ailleurs noter que les quêtes médiévales sont souvent identitaires : les héros recherchent un nom, une reconnaissance, une ascendance, etc. Cet élément participe à enrichir notre étude sur les sources puisque la jeune dessinatrice mène également ce parcours intérieur. Dans notre corpus, Ewilan participe à ce type de quête puisqu'elle cherche ses parents et son monde d'origine. Elle découvre alors son vrai nom : « Ewilan », mais aussi des « bribes de son passé » (*LQE*, DMAL, p. 148). Cette recherche a lieu non pour se forger une identité, mais pour en rétablir une, ancienne et oubliée. Cette complexification s'oppose à une vision simpliste de la littérature de jeunesse à laquelle appartient également l'œuvre. En effet, l'auteur n'écrit pas une intrigue simple et épurée, mais au contraire subtile et riche, ce qui pourrait être un indice quant au destinataire visé, celui-ci ne serait peut-être pas seulement un enfant, mais un adolescent ou un adulte.

Nous avons donc étudié la question des sources, le roman s'inspirant notamment de la littérature médiévale et des mythes antiques. Nous avons également examiné la double appartenance générique de l'œuvre, à la littérature de jeunesse, plus particulièrement au conte, et à la fantasy. Après cette première étude, nous pouvons donc constater que les personnages de fées et d'enchanteurs représentés par Ewilan et Merwyn sont des topoi récurrents dans ces deux genres et se sont développés dans la période médiévale. Il s'agit désormais de se demander si les espaces dans lesquels évoluent les personnages sont également des lieux emblématiques de ces littératures et si le Moyen Âge est aussi présent dans le décor qu'il l'est dans les descriptions des protagonistes. Comme le remarque Noël Arnaud lorsqu'il écrit le vers « Je suis l'espace où je suis⁹⁶ », l'homme est intimement lié à son milieu. Montesquieu avec sa théorie des climats ou Bachelard dans *La Poétique de l'espace*, l'ont aussi bien montré. La question de l'espace dans lequel évoluent les protagonistes est alors primordiale puisque les lieux peuvent offrir des informations essentielles sur les héros.

⁹⁶ Noël ARNAUD, *L'état d'ébauche*, Paris, Le Messager boiteux de Paris, « D'un certain prix », 1950.

DEUXIÈME PARTIE :

**L'ESPACE DANS LEQUEL LES PERSONNAGES
ÉVOLUENT**

Dans un premier temps, nous nous sommes intéressés aux appartenances génériques des personnages : ceux-ci étant des protagonistes de littérature de jeunesse et de littérature fantasy qui puisent leurs sources dans des matériaux antiques et médiévaux. Dès lors, nous pouvons étudier leur(s) monde(s) en nous questionnant sur l'influence de ces différentes littératures : jeunesse, fantasy, antique et médiévale, par rapport à l'espace dans lequel les personnages se meuvent. Les lieux d'importance du roman, où se déroulent les actions marquantes, sont-ils des lieux typiques d'une de ces littératures ? Comment se traduit le processus de réécriture dans les décors présentés ? Selon Gaston Bachelard :

L'espace saisi par l'imagination ne peut rester l'espace indifférent livré à la mesure et à la réflexion du géomètre. Il est vécu. Et il est vécu, non pas dans sa positivité, mais avec toutes les partialités de l'imagination⁹⁷.

D'après le critique, les lieux en littérature ne sont pas des décors figés, soumis à une objectivité qui pourrait être celle d'un « géomètre ». Ils sont véritablement investis par les auteurs et chargés de subjectivité, de parcelles de leurs imaginations et de leurs individualités. Par conséquent, la symbolique des espaces est également à étudier. Pour tenter d'apporter une réponse à ces interrogations et problématiques soulevées, nous examinerons quatre espaces, qui sont les plus présents dans l'œuvre : l'île, la forêt, les villes et les lieux aquatiques.

⁹⁷ Gaston BACHELARD, *La poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, « Bibliothèque de Philosophie Contemporaine », 1957, p. 17.

CHAPITRE I : L'ÎLE

A. Gwendalavir

Cette étude sur les décors de *La Quête d'Éwilan* doit nécessairement débiter par l'examen de l'espace insulaire puisqu'il est le lieu-cadre de l'intrigue. En effet, le monde secondaire créé par Pierre Bottero est une île et c'est sur cette île que nous trouverons les autres espaces cités auparavant. Le fait que le pays soit un lieu insulaire est perceptible au tout début du roman grâce à l'illustration liminaire où figure une carte du monde fictif. Cet autre univers à huis clos possède un nom tout à fait original, « Gwendalavir ». Des consonances bretonnes sont lisibles et audibles notamment par l'emploi du « w » qui peut rappeler des prénoms d'origine bretonne comme « Gwenaël », dont la phonétique et la graphie sont proches du nom de ce monde fictif. Par cette onomastique particulière, nous pouvons formuler l'hypothèse selon laquelle le monde de Gwendalavir pourrait être en partie inspiré de la Bretagne, lieu des légendes arthuriennes. Ainsi, le nom attribué à cette île pourrait rappeler la littérature médiévale. De plus, l'espace insulaire est aussi un motif fréquent dans la littérature du Moyen Âge. Nous pouvons penser à l'Isle Noire évoquée dans *Érec et Énide*, à l'île sur laquelle Lancelot est enfermé, ou encore à l'Île d'Or dans le *Bel Inconnu*. Pourquoi ce lieu apparaît à de multiples reprises dans la littérature, plus particulièrement ici, dans la littérature médiévale ? Christine Ferlampin-Acher remarque que :

Tout autant que la vallée, l'île est un lieu clos, accueillant à la merveille : la mythologie celtique et ses réminiscences folkloriques tout autant que l'Antiquité gréco-latine associent insularité et merveille⁹⁸.

Selon la critique, l'île serait donc le lieu privilégié de la merveille en ce qu'il est clos, mais peut-être également en ce qu'il est situé dans un « Ailleurs⁹⁹ » où tout est possible. Rien d'étonnant alors à ce que le monde merveilleux de Gwendalavir, où se déroule une kyrielle de phénomènes magiques, soit une île. De surcroît, la critique mentionne également le fait que le topos insulaire est un motif que l'on retrouve aussi dans l'Antiquité gréco-latine. Il est en effet perceptible dans les récits épiques par exemple, dans *L'Odyssée*, d'Homère, où Ulysse rencontre Calypso et Circé sur des îles, ou dans *L'Énéide*, de Virgile, qui a pour décor, entre autres, la Sicile. Chez Homère, l'île se présente donc comme un lieu de captivité puisqu'Ulysse est retenu prisonnier sur l'île de Calypso. Cet espace est aussi celui de la merveille car il abrite Circé : une magicienne. Dans *L'Énéide*, la Sicile manque de peu de devenir elle aussi une île de la captivité. Junon souhaite qu'elle le devienne puisqu'elle incite

⁹⁸ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, bestes et luitons*, op. cit, p. 98.

⁹⁹ Nous reprenons ici les termes de Francis DUBOST, op. cit.

les femmes qui accompagnent Énée à brûler les navires afin qu'ils ne puissent plus partir de l'espace insulaire. En s'appuyant sur ces exemples, nous pouvons isoler deux des fonctions de l'île dans la littérature antique : cet espace est à la fois celui de la rétention et celui de la merveille. Dans la littérature de jeunesse, l'île peut également apparaître. Elle est parfois un lieu merveilleux, comme dans *Peter Pan* de J. M. Barrie, lieu où se trouve la fée Clochette et où le personnage éponyme peut voler. Or, cet espace insulaire merveilleux semble faire figure d'exception dans cette littérature. L'île paraît être plus généralement l'espace de l'aventure dans la littérature de jeunesse, aventure qui n'est pas nécessairement merveilleuse, comme dans *L'Île au trésor* de Stevenson ou dans *Vendredi ou la vie sauvage* de M. Tournier. Si l'île comme lieu de la merveille ne semble pas typique de la littérature de jeunesse, cela est peut-être dû au fait que ce genre est principalement adressé aux enfants et qu'il représente majoritairement des décors familiers de ceux-ci, notamment dans les contes. Le merveilleux, tout particulièrement dans ce genre, est corrélé à la littérature de jeunesse. Nul besoin alors de le placer dans un espace autre, dans un « Ailleurs¹⁰⁰ », puisqu'il trouve justement sa place dans des lieux quotidiens. Dans le conte « Cendrillon » des frères Grimm, le merveilleux se répand dans des endroits familiers : les oiseaux aident la jeune fille, en triant pour elle des graines, à l'intérieur de la maison, près de la cheminée, et ils interviennent également dans le jardin pour vêtir l'héroïne d'une riche robe de bal. De même, la sœur cadette du conte « Les Fées », de Perrault, est confrontée au merveilleux, à la vieille femme sorcière qui lui fait un don, dans un lieu tout à fait commun au XVII^e siècle : près d'une fontaine où elle va puiser de l'eau. Le merveilleux investit donc le monde quotidien de l'enfant-héros, que ce monde soit une simple maisonnée à l'orée d'un bois ou un prestigieux château. Le lieu-cadre de l'intrigue est un espace familier du personnage principal, qui peut être fils ou fille de paysans, ou de rois et reines, les espaces quotidiens étant différents pour ces deux types de protagonistes. Comme nous l'avons vu, Cendrillon et la sœur cadette dans « Les Fées » sont confrontées au merveilleux dans des espaces qui sont familiers pour elles, en tant que jeunes filles peu fortunées, dans le jardin ou à la fontaine. De même, dans « La Belle au Bois dormant », le merveilleux est présent dans le monde commun de la princesse, cette fois-ci, dans un château. Dans les contes, les phénomènes surnaturels sont acceptés d'emblée par le lecteur. Il n'est alors pas nécessaire d'ancrer le merveilleux dans un lieu à part, comme l'île, pour maintenir une illusion de réalité puisque celle-ci est brisée dès les premières lignes. En outre, le merveilleux s'enracine dans un « Autrefois¹⁰¹ » dans les contes, sorte de hors-temps où tout est permis puisque ceux-ci débutent très souvent par la formule typique « Il était une fois... ». C'est justement cette formule, ce déplacement de l'histoire dans un temps ancien, qui semble permettre aux jeunes lecteurs d'accepter le merveilleux, de l'accepter,

¹⁰⁰ *Idem.*

¹⁰¹ *Idem.*

parfois, dans des décors qui leurs sont familiers, sans le confondre avec la réalité. Le déplacement de l'histoire dans un temps reculé permet peut-être à l'enfant de ne pas mélanger son monde et celui du conte, celui du « Il était une fois... ». Au sein de notre roman de fantasy jeunesse, nul véritable besoin de placer la merveille dans un « Ailleurs¹⁰² » ou dans un « Autrefois¹⁰³ » puisque les phénomènes irrationnels sont acceptés par un lecteur en pleine conscience : celui-ci sait par le genre de l'œuvre que des manifestations surnaturelles vont apparaître et qu'elles ne pourront être expliquées par les lois de son monde. La présence de l'île dans notre trilogie ne serait donc pas explicable par sa nécessité puisqu'elle ne paraît pas indispensable à l'acceptation du merveilleux. Elle serait alors peut-être davantage un lieu de mémoire qui aurait pour fonction de rappeler des souvenirs d'autres textes, en l'occurrence, des souvenirs des littératures antiques et médiévales.

B. L'île du destin

Nous pouvons remarquer que des îles sont également présentes au sein de ce monde insulaire qu'est Gwendalavir. Dans le troisième tome, sous-titré « L'île du destin », Ewilan et ses compagnons accostent sur les côtes de « la plus étendue des îles Alines » (*LQE*, IDD, p. 110). Cet espace, loin d'être paradisiaque, est non seulement un but, ce lieu étant l'aboutissement de la quête, mais aussi un lieu de captivité où sont retenus les parents de la jeune dessinatrice. L'île se présente alors comme un décor hostile et dangereux puisqu'un des personnages remarque : « le jour était encore jeune, mais suffisait à donner un aspect nouveau à l'île, plus sauvage, rocailleuse, inhospitalière » (*LQE*, IDD, p. 110). Cette description traduit alors sa fonction : en ce qu'elle est un lieu de la détention et de la punition – puisque les parents d'Ewilan sont condamnés par les Ts'liches pour s'être opposés à eux – l'île ne peut être qu'hostile, elle doit décourager les éventuels libérateurs. Comme nous l'avons mentionné, le motif de l'île pourrait être un souvenir d'autres textes et d'autres îles. Francis Dubost note à propos de l'île de Lérins que :

Selon les récits associés au nom de saint Honorat, l'une des Îles d'Or [...] serait ainsi devenue, à partir du IV^e siècle, un lieu dominé par le diable. Infestée de serpents, elle abritait [...] un temple dédié à Satan¹⁰⁴.

Ce fait, assez anecdotique, peut cependant donner du sens à notre corpus. La Grande île, où se déroule la fin des aventures des héros, semble elle aussi marquée par le sceau du Mal. Son aspect parfaitement inhospitalier la rend dangereuse pour les personnages. De plus, cette île est aussi un espace

¹⁰² *Idem.*

¹⁰³ *Idem.*

¹⁰⁴ Francis DUBOST, *op. cit.*, p. 285.

de mort : les parents d'Ewilan y sont pétrifiés, la jeune fille est la cible d'Éléa qui souhaite la tuer, Ellana manque de peu d'y mourir et Éléa y est très gravement blessée. Ce lieu se présente alors comme un Enfer sur Terre, comme un « lieu dominé par le diable ». Enfin, nous pouvons remarquer qu'à l'image de l'île de Lérins, la Grande île qui clôt la trilogie est, elle aussi, infestée de serpents. Elle est infestée par un serpent en particulier, Éléa, comparée de nombreuses fois à cet animal. Ainsi, la Grande île pourrait être un souvenir des textes antiques, ici, par exemple, de celui de saint Honorat. Par ailleurs, toujours selon F. Dubost à propos de l'espace insulaire dans la littérature médiévale :

Considérée comme un lieu où le temps a été suspendu, l'île forme une poche dans le flux temporel, une zone où la vie s'est figée dans un état archaïque de développement¹⁰⁵.

L'île serait donc un lieu du non-temps où la vie est comme pétrifiée. Tel est le cas dans le roman de la Grande île qui est bien un espace où le temps n'a plus cours. Les parents d'Ewilan y sont retenus prisonniers, ils y sont figés et sont décrits comme des statues :

Altan et Élicia se tenaient tout au fond, immobiles, debout l'un contre l'autre, un sourire mystérieux aux lèvres. Une fine couche de poussière les couvrait, seule preuve du temps qui s'était écoulé depuis qu'ils avaient cessé de bouger. Leurs traits étaient paisibles, empreints, malgré la rigidité qui les figeait, d'une sérénité sans faille. (*LQE*, IDD, p. 304)

Ce motif de l'île hors du temps, remarqué par F. Dubost, est donc bien repris dans notre œuvre de littérature jeunesse fantasy.

C. Avalon

Enfin, le dernier espace insulaire présent dans *La Quête d'Ewilan* est l'île d'Avalon, qui apparaît dans le troisième tome et qui est une référence explicite à la littérature arthurienne, ce que montre la citation suivante :

Cette île s'appelle Avalon.
– Comme dans la légende d'Arthur ? L'île de Merlin ?
– Oui... (*LQE*, IDD, p. 107)

Cette île est un lieu funéraire où repose Vivyan, l'éternel amour de Merwyn. C'est donc le lieu de la fée, comme dans la littérature médiévale : dans le roman de *Brut*, Avalon est l'île de Viviane, où est conduit Arthur blessé. Nous pouvons également citer *La Mort du roi Arthur* où Avalon est présentée

¹⁰⁵ *Idem.*

comme l'île « ou les dames sont qui seivent toz les enchantementz del monde¹⁰⁶ », c'est-à-dire, comme l'île où se trouvent les fées. Cet espace est privilégié par ces femmes surnaturelles puisqu'il implique le motif de la séparation : le monde des mortels est disjoint spatialement du monde merveilleux. Les croyances celtes soulignent également le fait que l'île est un espace presque magique et séparé du territoire des hommes puisque, comme le remarquent Jean Chevalier et Alain Gheerbrant : « les Celtes se sont toujours représenté l'autre monde et l'au-delà merveilleux [...] sous forme d'îles¹⁰⁷ ». Ici, Avalon est bien une réécriture de la littérature médiévale, « haut lieu de la géographie arthurienne¹⁰⁸ », également mentionné par Geoffroy de Monmouth dans l'*Historia regum Britanniae* ou dans la *Vita Merlini*. Cependant, alors que comme l'explique Francis Dubost, « Avallon sera toujours l'autre lieu du roman arthurien : celui d'où l'on vient, celui où l'on va (*Lanval*), jamais celui où l'on est¹⁰⁹ », les protagonistes de *La Quête* rompent avec la tradition médiévale en ce qu'ils s'inscrivent véritablement dans ce lieu. Ils y sont présents, le découvrent quelques instants et y font avancer l'intrigue. Cet espace est chez Pierre Bottero, à la différence des romans arthuriens, le lieu « où l'on est ». Ainsi, le topos de l'île est réutilisé par l'auteur français, les îles sont multiples : le monde de Gwendalavir est insulaire, représenté par une carte au début du roman comme dans la plupart des œuvres de fantasy, l'île du destin est aussi décrite, tout comme Avalon. Les réminiscences merveilleuses de la littérature médiévale surgissent dans un espace clos et éloigné, dans un « Ailleurs¹¹⁰ », mais aussi dans un « Autrefois¹¹¹ » puisque l'île est également une mémoire de textes anciens, rappelant d'autres textes et d'autres îles. Même si le cadre insulaire n'est pas nécessaire pour faire apparaître le merveilleux dans une littérature de l'imaginaire où les lecteurs acceptent d'entrée de jeu la présence de phénomènes surnaturels ; l'auteur choisit peut-être cet espace pour doubler son argument et faire d'autant plus accepter le merveilleux. *La Quête d'Ewilan* appartient à la littérature de jeunesse fantasy, genre où la magie fait partie intégrante du monde fictif, mais le décor est, de surcroît, une île, lieu du surgissement du merveilleux au Moyen Âge. Gwendalavir est donc deux fois plus apte à recevoir la merveille. En effet, l'île est un espace privilégié car elle est un site où tout peut survenir, en témoigne son omniprésence dans les utopies, dans ces non-lieux, comme le montre

¹⁰⁶ *La Mort du roi Arthur*, édition, traduction et présentation par D. F. Hult, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 2009, p. 334. Traduction en français moderne par D. F. Hult : « où sont réunies les dames qui savent tous les sortilèges du monde ».

¹⁰⁷ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, *Dictionnaire des symboles*, Paris, éd. Robert Laffont et éd. Jupiter, 1982, p. 600.

¹⁰⁸ Francis DUBOST, *op. cit.*, p. 297.

¹⁰⁹ *Idem.*

¹¹⁰ *Ibid.*

¹¹¹ *Idem.*

l'étymologie « de οὐ, non, et τόπος, lieu¹¹² ». L'île est l'espace favori de « l'imagination fantastique¹¹³ » grâce aux facteurs suivants :

Son isolement, sa clôture parfaite, l'étendue liquide qui l'entoure et la protège, la distance parfois considérable qui la sépare des centres continentaux, tout cela en fait un lieu coupé du monde. C'est pourquoi, l'espace insulaire est très souvent considéré comme un espace différent, affranchi des lois physiques ou biologiques qui régissent l'univers quotidien [...] Tous ces caractères [...] désignent l'île comme un lieu parfaitement accordé à la création fantastique¹¹⁴.

Le terme de « fantastique » étant à prendre dans le sens commun de « merveilleux », d'« extraordinaire », et non dans le sens générique. En conclusion, l'île, espace dans lequel les personnages se meuvent, est bien un lieu typique de la littérature médiévale, lieu disposé à recevoir la merveille, qui est aussi présent dans la littérature antique. Tout comme les protagonistes, les lieux semblent donc bien puisés dans ces sources. Dès lors, le second décor à analyser est l'espace dans lequel Ewilan se matérialise en Gwendalavir, le premier lieu alavirien découvert par la jeune fille : la forêt.

¹¹² Utopie dans le *Dictionnaire Littré* [en ligne], à <https://www.littre.org/definition/utopie>

¹¹³ Francis DUBOST, *op. cit.*, p. 286.

¹¹⁴ *Idem.*

CHAPITRE II : LA FORÊT

A. Lieu sauvage et frontalier

Lors de sa venue dans l'Autre Monde, la dessinatrice pénètre dans une « forêt plantée d'arbres immenses » (*LQE*, DMAL, p. 12), cet espace est donc de première importance puisque l'aventure y débute. Comme le remarque Francis Dubost, en littérature médiévale « le romanesque ne commence souvent vraiment qu'avec l'entrée dans la forêt¹¹⁵ ». Tel est aussi le cas de *La Quête d'Ewilan*, où l'intrigue s'initie par l'arrivée de l'héroïne dans ce lieu sylvestre et dans ce nouveau monde. La forêt n'est pas seulement le premier décor de Gwendalavir, elle est aussi un élément itératif dans l'œuvre. Les protagonistes, presque toujours en mouvement, la parcourent, la contournent, l'aperçoivent. Ils sont en relation quasi permanente avec elle. Toujours selon F. Dubost : « l'imaginaire de l'île était dominé par la clôture et l'isolement, celui de la forêt par l'expansion et l'opacité¹¹⁶ ». Cet espace est immense et il est difficile de s'y repérer sans un guide. Alors que cette nature semblait de prime abord salvatrice – Ewilan évite un accident de la route grâce à son déplacement instantané dans la forêt –, elle se révèle par la suite tout à fait inquiétante. L'opacité notée par le critique participe à la dangerosité du lieu, qui est aussi le royaume de la sauvagerie, espace sanglant où se déroulent des combats contre des créatures féroces : les Ts'liches. La forêt est un lieu hostile dans la trilogie, des « bête[s] sauvage[s] » (*LQE*, DMAL, p. 58) s'y trouvent et l'aspect même de la forêt est oppressant puisqu'il est dit que « les arbres les écrasaient » (*LQE*, DMAL, p. 58). Dans le dernier tome du *Pacte des Marchombres*, aboutissement du cycle de Gwendalavir, la guerre finale opposant les partisans du Chaos à ceux de l'Harmonie se déroulera précisément dans une forêt, cet espace servant de refuge aux ennemis de l'Empire. Nous pouvons remarquer qu'en littérature médiévale, la forêt est également l'espace sauvage par excellence. Cette sauvagerie est par exemple perceptible dans *Le Chevalier au lion*, de Chrétien de Troyes, lorsqu'Yvain vit dans les bois et y mange de la viande crue, comme un animal, en véritable homme sauvage, le cuit étant le propre de l'homme civilisé. La forêt est bien un « lieu d'épreuves et de danger¹¹⁷ » dans la littérature médiévale et dans la trilogie, espace où Yvain affronte le serpent et où Ewilan est attaquée par des créatures malfaisantes. Francis Dubost remarque que « les personnages le plus souvent exposés aux périls naturels et surnaturels de la forêt sont les enfants et les femmes¹¹⁸ ». Tel est le cas, dans les romans de Pierre Bottero, de l'héroïne, à peine sortie de l'enfance et de sexe féminin, ce qui correspond bien au phé-

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 314.

¹¹⁶ *Idem.*

¹¹⁷ *Idem.*

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 324.

nomène noté par le critique. D'une part, se rendre dans la forêt, dans la littérature du Moyen Âge, c'est franchir une frontière, pénétrer dans le monde sauvage « où tout devient possible¹¹⁹ ». Dans *La Quête*, ce lieu est bien celui des possibles, où la dessinatrice peut rencontrer des créatures imaginaires, où la magie est présente et où des chevaliers combattent. Le fait que cet espace soit riche en potentialités semble être un motif récurrent en littérature. Le poète René Ménéard perçoit ainsi l'espace sylvestre : « Dans la forêt, je suis en mon entier. Tout est possible dans mon cœur comme dans les caches de ravines. Une distance touffue me sépare des morales et des villes¹²⁰ ». L'auteur souligne les possibilités illimitées offertes par ce lieu et note son opposition à la ville, à l'univers policé et civilisé construit par l'homme. D'autre part, la forêt est aussi l'espace de l'entre-deux, elle symbolise le passage entre les deux univers, entre le premier monde quitté par Ewilan et Gwendalavir. Les frontières se trouvent donc entre un monde premier et un monde second, mais aussi entre un lieu sauvage et un lieu civilisé, représenté par la ville. Ces limites sont éminemment perceptibles. La forêt où se matérialise Ewilan dans le premier tome est décrite comme telle : « La forêt était bien là derrière eux. Elle s'arrêtait brusquement, comme si les arbres avaient respecté une limite invisible et infranchissable, tracée à la règle » (*LQE*, DMAL, p. 81). La frontière est donc tout à fait sensible. En outre, nous pouvons noter que, dans la littérature médiévale, les chevaliers sont souvent entraînés dans la forêt, lorsqu'ils chassent par exemple, juste avant d'être confrontés au merveilleux. Dans notre œuvre, lorsqu'Ewilan arrive dans ce lieu frontalier, elle rencontre effectivement des chevaliers : Bjorn, puis Edwin. Nous pouvons alors remarquer une inversion du motif puisque, dans la littérature du Moyen Âge, le chevalier rencontre communément la fée dans la forêt et nous avons le point de vue de ce dernier. Or, Pierre Bottero choisit de faire entrer la fée, Ewilan, dans ce monde merveilleux alors que le chevalier s'y trouve et de décrire son impression à elle, ce qui est tout à fait original. L'auteur réutilise également un motif médiéval lorsque les jeunes gens aperçoivent un « cerf de trois mètres de haut » (*LQE*, DMAL, p. 59) lors de leur arrivée dans les bois. Cet animal est fréquemment un guide vers le merveilleux dans la littérature de cette époque. Nous remarquons que l'animal n'est pas blanc, cette couleur étant signe de féerie, mais il est excessivement grand et « parfois l'animal surnaturel se distingue seulement par sa taille¹²¹ ». Si la forêt est un « décor à peu près inévitable dans la littérature du Moyen Âge¹²² », nous pouvons par exemple penser à la forêt de Brocéliande, utilisée de nombreuses fois en littérature, ce lieu paraît également « à peu près inévitable » dans notre œuvre, lieu d'arrivée d'Ewilan, lieu d'importance, et il présente de nombreuses caractéristiques des forêts de la littérature médiévale. En effet, ce décor est un espace sauvage, dangereux et frontalier.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 313.

¹²⁰ René MÉNARD, *Le livre des arbres*, Paris, éd. Arts et Métiers graphiques, 1956, p. 6-7.

¹²¹ Francis DUBOST, *op. cit.*, p. 337.

¹²² *Ibid.*, p. 317.

Par ailleurs, *La Quête* entretient des liens avec la littérature de jeunesse et avec le conte. Nous pouvons alors nous intéresser à ce lieu dans cette littérature en en relevant les caractéristiques et en les appliquant à l'œuvre de Pierre Bottero.

B. La forêt en littérature de jeunesse

La forêt est un espace omniprésent dans la littérature de jeunesse et, plus particulièrement, dans les contes. Ce lieu est de façon récurrente celui de la perte. À titre d'exemples, le Petit Poucet¹²³ ou Jeannot et Margot¹²⁴ s'égarer dans ce décor. C'est aussi un univers dangereux, « lieu de l'aventure¹²⁵ » selon Cécile Boulaire, où se trouvent les sorcières, ogres ou loups. De plus, aller dans la forêt, c'est aussi franchir une frontière dans les contes, frontière entre le monde « réel » et le monde animiste merveilleux où tout prend vie. Pierre Péju définit d'ailleurs cet espace comme un lieu de passage lorsqu'il explique que « la forêt est le signe le plus riche de [la] marge¹²⁶ ». Le merveilleux se trouve souvent dans la forêt, tout comme dans la littérature du Moyen Âge. De plus, ce décor est également, dans la littérature pour enfants, un monde sauvage, secret, qui s'oppose à la ville et au château, ce qu'explique Cécile Boulaire :

La forêt s'érige donc en pôle inverse du château-fort : lieu de la nature sauvage contre lieu symbolisant à la fois une culture et une société tout entière ; lieu du danger contre lieu de la protection ; lieu de l'aventure vraie contre lieu du simulacre d'affrontement ; lieu de la clandestinité, de la dissimulation, contre lieu de la légitimité et de la visibilité ; lieu de la subversion contre lieu du pouvoir ; et seul lieu, parfois, pour la liberté¹²⁷.

Ces divers traits typiques de la forêt s'accordent parfaitement avec la littérature médiévale et avec l'œuvre étudiée. Dans la littérature de jeunesse aussi, cet espace est dangereux, sauvage et marginal. Cependant, la forêt peut aussi être le lieu du refuge et de « la liberté », comme pour Blanche-Neige¹²⁸, pour qui la forêt est un endroit salvateur où elle trouve asile. Robin des Bois présente lui aussi ce même rapport à la forêt. Cécile Boulaire parle d'ailleurs de « refuge sylvestre¹²⁹ » pour ce personnage. Dans la trilogie, de prime abord, ce rapport protecteur et presque matriciel à la forêt ne paraît pas présent. Celle-ci semble demeurer le lieu du danger mais nous verrons que ce décor, loin d'être univoque, est très ambigu et ne peut être réduit à l'unique fonction d'espace périlleux. Par ailleurs,

¹²³ Charles PERRAULT, *op. cit.*

¹²⁴ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes*, Paris, Gallimard, « Folio classique », 1976.

¹²⁵ Cécile BOULAIRE, *op. cit.*, p. 31.

¹²⁶ Pierre PÉJU, *op. cit.*, p. 128.

¹²⁷ Cécile BOULAIRE, *op. cit.*, p. 36.

¹²⁸ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes*, *op. cit.*

¹²⁹ Cécile BOULAIRE, *op. cit.*, p. 277.

selon la critique psychanalytique, la forêt peut être, dans la littérature de jeunesse, une représentation de l'inconscient.

En effet :

Pour l'analyste moderne, par son obscurité et son enracinement profond, la forêt symbolise l'inconscient. Les terreurs de la forêt, comme les terreurs paniques, seraient inspirées, selon Jung, par la crainte des révélations de l'inconscient¹³⁰.

Tout d'abord, la forêt est un lieu qui peut révéler les « terreurs paniques », les peurs infantiles enfouies en chacun de nous, comme l'angoisse de l'obscurité ou de la claustration, à cause de son herméticité. Ce décor est aussi celui de la solitude, lieu non civilisé où les humains paraissent absents et où les prédateurs rôdent. La peur ancestrale du danger et de la prédation ressurgit dans la forêt. Cet espace sauvage peut être le lieu du « Ça », défini comme l'« ensemble des pulsions inconscientes [...] constituant l'une des trois instances de la personnalité¹³¹ ». Ce lieu serait celui où les pulsions animales et primitives prennent le dessus. Aller dans la forêt, c'est s'exposer aux « révélations de l'inconscient » et laisser ses désirs s'épancher. Ce rapprochement avec l'inconscient peut également être établi par la métaphore de l'iceberg, qui montre que la partie consciente du psychisme n'est que la partie émergée d'un tout beaucoup plus vaste et profond : « l'inconscient freudien représente la plus grande partie de notre vie psychique, d'où la froide métaphore de l'iceberg dont on sait que seule une petite partie émerge¹³² ». La partie immergée, l'inconscient, est donc liée à la profondeur par cette image de l'iceberg s'enfonçant dans l'eau. Nous pouvons établir un parallèle avec la forêt : lieu dans lequel on s'enfonce également, espace profond où les désirs enfouis se révèlent. Selon Bruno Bettelheim, lorsque le Petit Chaperon rouge s'enfonce dans les bois, la petite fille se soumet au principe de plaisir : concept de Freud qui postule le fait que les individus sont influencés par le principe de réalité, qui permet de refouler ses désirs pour les réaliser plus tard, et le principe de plaisir, où la réalisation est immédiate. D'après la critique psychanalytique :

En oubliant les principes vertueux de l'âge scolaire qui veulent que l'on « marche droit », comme le devoir l'exige, notre héroïne retourne au stade œdipien de l'enfant qui ne cherche que son plaisir¹³³.

¹³⁰ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, *op. cit.*, p. 526.

¹³¹ Ça, dans le *Trésor de la langue française* [en ligne], à <http://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A7a>.

¹³² Patrick DE NEUTER, « Les inconscients », dans : *Cahiers de psychologie clinique*, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 2007, n° 29, p. 7-9.

¹³³ Bruno BETTELHEIM, *La psychanalyse des contes de fées*, Paris, Pocket, 1999, p. 262.

Le Petit Chaperon rouge, dans la forêt, se soustrait aux interdits sociaux et parentaux, elle se laisse guider par son inconscient, par son « Ça ». Ses instincts se manifestent par la forme de jeu pour la petite fille qui réalise immédiatement ses désirs et s’amuse à « cueillir des noisettes, à courir après des papillons, et à faire des bouquets des petites fleurs qu’elle rencontrait¹³⁴ ». Ces activités semblent innocentes, mais elles montrent cependant que l’héroïne ne peut refouler ses pulsions. Celles-ci se matérialiseront par la suite en pulsion sexuelle, en désir d’acte sexuel avec le loup qu’elle rejoindra au lit, et en pulsion de mort, en volonté de tuer la figure maternelle, lorsque le Petit Chaperon rouge fournira au prédateur toutes les indications permettant d’aller chez sa grand-mère. La forêt est donc bien l’espace du sauvage, de l’homme non-civilisé, guidé par des instincts primaires. En outre, des analyses psychanalytiques plus récentes, comme celles de Pierre Péju, présentent la forêt d’une tout autre manière. Celle-ci devient l’espace de la liberté et du refuge, notamment pour les petites filles. Le critique prend l’exemple de Blanche-Neige en soulignant le fait que la jeune fille « se livre activement à la forêt¹³⁵ ». Demeurer dans les bois semble alors être un choix et non une condamnation. L’espace sylvestre est salvateur pour la jeune fille qui y trouve refuge. La marâtre essaie de la tuer « mais dans cette immense forêt, avec ces nains tout proches, ça ne marche pas tout de suite¹³⁶ ». Dans les contes, les jeunes filles ne semblent pas avoir de véritables choix. Pour Pierre Péju, elles deviennent soit sorcières, soit princesses. Ainsi, pour se détourner de ces obligations, la seule échappatoire possible est la forêt, lieu de la marginalité, comme l’explique la citation suivante :

La petite fille dans la forêt des contes est un être fictif qui indique que si le « féminin » est évidemment coincé entre les grandes figures de la mère, jalousement féminisante et du mari-Prince Charmant, il dispose cependant d’une *ligne de fuite*, qu’on l’appelle la forêt, la lande, la sauvagerie, le désert, l’errance ou la folie¹³⁷.

Un espace est donc, dans les contes, disposé à accueillir temporairement les héroïnes et à les soustraire à leurs rôles prédestinés de femmes et d’épouses. Dans la forêt, les protagonistes, en l’occurrence ici Blanche-Neige, échappent à la sexualisation et à la féminisation. Le personnage du conte de Grimm se retire en un lieu qui ne lui imposera ni rapport conflictuel à sa (belle-)mère ni mariage avec un prince, qui implique la sexualité, ces deux rapports étant dus à sa féminité. Dans les bois, Blanche-Neige tisse des liens « avec le végétal, l’animal, la sauvagerie, et avec des êtres qui échappent à l’anthropomorphisme¹³⁸ ». Elle entretient donc des relations élémentaires avec les ani-

¹³⁴ Charles PERRAULT, *op. cit.*, p. 208.

¹³⁵ Pierre PÉJU, *op. cit.*, p. 136.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 138.

¹³⁷ *Ibid.*, p. 139.

¹³⁸ *Idem.*

maux et la nature, se fondant presque parmi eux pour échapper aux carcans féminins qui lui sont imposés. La forêt devient une sorte de hors-temps, lieu de l'enfance androgyne, où Blanche-Neige est asexuée. Cependant, ces moments dans les bois ne sont généralement que des étapes et la féminité, ainsi que le mariage, finissent par rattraper les protagonistes. Dans ce conte, après l'épisode sylvestre, Blanche-Neige est de nouveau confrontée à sa féminité : sa belle-mère, jalouse de sa beauté, réussit à la plonger dans un sommeil profond et elle est réveillée par le baiser forcé d'un prince qu'elle épousera. Ainsi, ces deux analyses psychanalytiques présentent la forêt sous deux angles différents : d'une part, ce lieu est celui du « Ça », des pulsions, d'autre part, il est aussi un espace accueillant, sorte de refuge et de paradis pour les jeunes filles refusant une sexualisation et les rôles qui leurs sont attribués de force. Dès lors, nous pouvons remarquer que dans *La Quête d'Ewilan*, la forêt semble présenter plusieurs des aspects sus-cités. Ce lieu est celui du danger, de la sauvagerie, mais il est aussi un décor salvateur où la dessinatrice trouve refuge. En effet, elle se matérialise dans cet espace lors de sa première venue en Gwendalavir, espace qui la sauve d'un point de vue concret : elle échappe à un accident en s'y transférant, mais ce lieu lui est également salvateur psychologiquement. Ewilan vit avec des parents adoptifs méprisants dont elle est incomprise. Elle est plus particulièrement en conflit avec sa mère qui lui fixe des règles strictes. D'un point de vue psychanalytique, hypothèse pourrait être faite qu'Ewilan fuit pour lui échapper et pour devenir elle-même. Elle se soustrait à ce monde et part, sans le savoir, en Gwendalavir et, plus précisément, dans la forêt de ce monde, comme Blanche-Neige fuit dans la forêt des nains. Ainsi, cet espace est récurrent en littérature, sauvage et frontalier dans les textes du Moyen Âge et les livres pour la jeunesse. La forêt est aussi un lieu emblématique de perdition dans les contes, lieu qui peut représenter l'inconscient. Les héros peuvent se perdre, physiquement ou mentalement, et se mettre en danger, en étant emportés par leurs désirs primaires, comme le Petit Chaperon rouge. Cependant, grâce à des études psychanalytiques datant de la fin du XX^e siècle, nous avons pu remarquer que l'espace sylvestre peut également être appréhendé comme un refuge, sorte de paradis qui permet aux personnages féminins d'y être véritablement (mais temporairement) libres. La forêt est donc un lieu marginal très complexe, partagé entre dangers, sauvagerie, pulsions et liberté. Alors que cet espace est naturel, non modifié par la main de l'homme, nous nous intéresserons désormais au lieu qui lui est foncièrement opposé car civilisé et construit : la ville.

CHAPITRE III : LES VILLES

A. Une cité médiévale ?

Le monde de Gwendalavir est balisé par quelques villes, comme Al-Jeit, Al-Vor ou Al-Chen. Ces principales cités étant facilement repérables par leur toponymie particulière où figure le préfixe « al ». Ce préfixe rappelle des noms de villes comme « Alger » ou « Al-Aïn ». Ces consonances arabes font de Gwendalavir un monde exotique et original, que l'on ne peut situer en raison de ses différents liens avec la France du Moyen Âge, avec la Bretagne par certaines onomastiques et, ici, avec le monde arabe. De plus, les villes peuvent être appréhendées comme des univers marginaux et rares dans un monde majoritairement constitué d'espaces naturels, comme le montre la carte figurant au début des œuvres. Pierre Bottero crée donc un monde qui s'inspire du Moyen Âge et qui est tout à fait vraisemblable puisque « l'Europe médiévale est recouverte de forêts¹³⁹ ». Les quelques villes mentionnées sont cependant traversées par les protagonistes et contribuent à renforcer les liens établis entre les romans et le Moyen Âge puisque, dans *La Quête d'Ewilan*, les villes forment un décor médiéval. Salim remarque par exemple ces différents éléments : « une tour de guet » (*LQE*, DMAL, p. 95) et « une immense cité, ceinte de remparts crénelés, au centre de laquelle était érigé un puissant château » (*LQE*, DMAL, p. 95). Ainsi, l'architecture et les bâtiments rappellent les villes médiévales, ils en sont des éléments typiques. Le jeune homme formule alors cette réflexion : « on se croirait revenus au Moyen Âge » (*LQE*, DMAL, p. 96) lorsqu'il désigne « les murailles et les tours » (*LQE*, DMAL, p. 96). Certains éléments emblématiques des cités médiévales sont alors retenus par l'auteur, éléments qui érigent un décor tout à fait caractéristique de fantasy épique. En effet, le cadre du Moyen Âge est un poncif de ce genre. Il semble renforcer le côté mystérieux et magique de l'œuvre en ce que cet « Autrefois » presque mythique laisse une grande place à l'imagination. Mais, comme le remarquent Anne Rochebouet et Anne Salamon, ce décor « n'est pas informé par une connaissance érudite de la période mais par une vision stéréotypée de celle-ci¹⁴⁰ ». Ainsi, les auteurs de fantasy ne cherchent généralement pas à reproduire des villes médiévales en s'appuyant sur des faits historiques et géographiques, mais insèrent dans leurs œuvres des composantes stéréotypées qui évoquent cette période, comme le château. De ce fait :

¹³⁹ Cécile BOULAIRE, *op. cit.*, p. 31.

¹⁴⁰ Anne ROCHEBOUET, Anne SALAMON, « Les réminiscences médiévales dans la fantasy », *Cahiers de recherches médiévales*, [En ligne], n°16, 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 29 janvier 2018. URL : <https://doi.org/10.4000/crm.11092>

Le lecteur se trouve confronté à un Moyen Âge qui n'existe pas, ou plutôt à un mirage. Oscillation entre la représentation d'un Moyen Âge rêvé et revisité et la convocation, parfois, d'un véritable savoir érudit¹⁴¹.

Ce « savoir érudit » dont parlent les deux critiques est condensé dans quelques éléments architecturaux. Dans l'œuvre, les villes sont, à l'instar des cités médiévales, ceintes de remparts. Les personnages doivent aussi franchir les « portes de la ville » qui sont gardées. Nous voyons bien par ces exemples en quoi l'espace urbain s'oppose à l'espace naturel. Alors que la forêt est le décor de l'immensité, de l'étendue ; la ville, en ce qu'elle est le lieu de la protection, est un espace clos, replié sur lui-même. Cette réclusion est notamment perceptible par le décor : les portes, les murailles, les remparts, sont autant d'éléments qui matérialisent cette rêverie de l'espace clos. Par ailleurs, le château se trouve au centre de ce lieu urbain, ce qui montre une organisation concentrique de la cité qui rappelle les villes médiévales. Enfin, nous pouvons remarquer que les commerces décrits dans la trilogie, et le lexique qui leur est attribué, évoquent eux aussi indubitablement le Moyen Âge. Nous retrouvons par exemple une « auberge » (*LQE*, DMAL, p. 129), une « échoppe » (*LQE*, DMAL, p. 128), une « foire » (*LQE*, DMAL, p. 129) ou encore une « taverne » (*LQE*, DMAL, p. 168). Ainsi, le cycle d'Ewilan puise sa source dans la littérature médiévale où les villes sont décrites et, plus particulièrement, les châteaux qui y sont construits, comme le château du Graal dans le *Perlesvaus*. Francis Dubost note d'ailleurs que « le “château”, au sens de “ville fortifiée”, occupe dans l'espace épique une place essentielle car il représente très souvent l'enjeu principal de l'action¹⁴² ». En effet, dans notre œuvre, une décision d'importance est prise au palais d'Al-Jeit, sorte de château. C'est en ce lieu que s'organise la suite des aventures de la communauté formée autour d'Ewilan. Cependant, le château n'est qu'une étape et ne constitue pas l'objectif principal de l'intrigue. Nous pouvons donc remarquer que les mêmes décors sont présents à la fois dans la trilogie et dans la littérature du Moyen Âge, même s'ils n'ont pas toujours des rôles similaires : le château n'étant pas, par exemple, le véritable enjeu de *La Quête*, le but n'étant pas de le prendre d'assaut.

B. Des villes magiques et modernisées

Cependant les auteurs de fantasy, même s'ils reprennent des éléments médiévaux, adaptent leur cadre et se détachent parfois de la réalité historique pour créer des espaces marqués du sceau du merveilleux. Cécile Boulaire remarque que :

¹⁴¹ *Ibid.*

¹⁴² Francis DUBOST, *op. cit.*, p. 352.

Plus le récit est fantaisiste, onirique, merveilleux, plus le château sera élancé ; à l'inverse, plus le souci de précision historique est poussé, plus la nécessité d'adhérer à la réalité matérielle de l'édifice médiéval se fait sentir, et plus le château fort sera bas, massif, allongé¹⁴³.

Dans *La Quête d'Ewilan*, un palais, sorte de château, est bien présent à Al-Jeit, mais celui-ci est peu décrit. En revanche, la capitale est présentée comme une ville aérienne, où les constructions défient l'apesanteur. Ainsi, les adolescents découvrent cette cité verticale et le narrateur décrit leur ascension :

Ils se lancèrent à la conquête des hauteurs de la ville. Ils empruntèrent d'abord un escalier vertigineux s'enroulant autour d'une flèche de jade, puis une série de passerelles cristallines qui semblaient aussi fragiles que de la dentelle [...] Un nouvel escalier les propulsa un peu plus vers les sommets. (*LQE*, LFG, p. 158-159)

L'hypothèse de Cécile Boulaire est la suivante : la hauteur du château est le signe d'un récit « fantaisiste, onirique, merveilleux » car l'élévation est symbolique et rappelle l'élévation spirituelle, l'intellect et l'imaginaire, qui s'opposent aux basses considérations matérielles. En utilisant ces informations, nous pouvons suggérer le fait qu'une ville entièrement marquée par la verticalité, comme celle que nous venons de citer, est peut-être aussi un indice de merveilleux. Cette cité serait donc davantage le fruit de l'imagination de l'auteur que la transcription de connaissances érudites sur la période. Les villes de notre corpus sont donc médiévales, mais certaines variantes sont perceptibles puisque Gwendalavir n'est en rien une réplique exacte de la France du Moyen Âge. La ville d'Al-Jeit, par exemple, est parfaitement verticale et le narrateur explique à propos d'une autre ville, Al-Vor, que « l'ensemble évoquait irrésistiblement une cité médiévale, mais Camille qui était férue d'histoire, savait que jamais aucune rue du Moyen Âge n'avait été aussi propre. » (*LQE*, DMAL, p. 102). Pierre Bottero, par cette remarque, expose sa vision et montre qu'il se détache d'un modèle historique. Il insère alors des éléments tout à fait modernes dans l'architecture de la ville. Par exemple, Salim s'imagine « arpenter un château fort même si les immenses baies vitrées, les structures métalliques et la décoration n'avaient strictement rien à voir avec la France du Moyen Âge » (*LQE*, IDD, p. 66). Le recul des adolescents, présenté par l'auteur, par rapport aux lieux, est alors presque comique ou, tout du moins, amusant puisque ceux-ci semblent tenir un discours critique vis-à-vis des emprunts faits par l'auteur à cette période historique. Cette remarque établit également une connivence entre l'auteur et les lecteurs qui peuvent penser la même chose que Salim ou Ewilan. Le décor médiéval est une caractéristique de la fantasy (notamment épique) et l'auteur semble justement faire allusion à ce genre, à l'intérieur même de son œuvre, lorsqu'il fait dire au narrateur, en parlant de Salim : « Il

¹⁴³ Cécile BOULAIRE, *op. cit.*, p. 18.

avait enfin découvert un type de construction qui mélangeait allégrement ses connaissances historiques et son goût pour le fantastique. » (*LQE*, IDD, p. 66).

C. Al-Jeit : ville d'eau et de merveilles

Outre les signes de modernité présents dans la cité, l'auteur rend ses villes originales puisqu'elles puisent aussi leurs sources dans la littérature de jeunesse. Le lexique présente ce lien avec ce genre puisqu'Al-Jeit est décrite comme « une ville de contes de fées » (*LQE*, LFG, p. 158). La capitale est également corrélée au merveilleux puisqu'elle est un « enchantement » (*LQE*, LFG, p. 143), puisqu'une « lumière violette féerique » (*LQE*, IDD, p. 258) est mentionnée, tout comme la « merveilleuse dentelle de pierre et de magie » (*LQE*, IDD, p. 258), qui traduisent le fait que « la ville entière semblait magique » (*LQE*, LFG, p. 143). Cette cité est une ville féerique grâce au travail des dessinateurs ayant contribué à son édification et qui l'ont rendue merveilleuse en utilisant leur magie. La cité semble alors imprégnée par leur art et l'atmosphère de la ville est à l'image de leur pouvoir : magique. Aussi, la capitale est une ville d'eau, ce que montre la citation suivante :

Plus magnifique encore que les constructions élancées, un rideau liquide tombait du plateau en une pluie continue, et cataracte scintillante, rejoignait les méandres d'un lent cours d'eau qui en faisait le tour. (*LQE*, LFG, p. 141).

L'élément aquatique est précisément un élément merveilleux : dans la littérature médiévale, les fées apparaissent bien souvent près de l'eau, et les fontaines, comme celle du *Chevalier au lion*, peuvent être merveilleuses. La présence de cet élément renforce alors le merveilleux de la ville. Ainsi, les cités sont « médiévalisantes » dans le sens où l'architecture et les bâtiments, comme le château fort, sont censés représenter une ville du Moyen Âge. Les centres urbains participent activement à rendre l'espace médiéval, c'est pourquoi nous employons cet adjectif. Les cités sont modernisées, entre autres grâce aux talents des dessinateurs. Le narrateur remarque d'ailleurs la ressemblance avec les villes médiévales, tout en notant l'écart d'avec celles-ci puisqu'Al-Jeit est par exemple une ville très propre. Pierre Bottero est donc tout à fait conscient de l'utilisation qu'il fait du matériau médiéval et semble jouer avec les codes génériques puisqu'il ne reste pas ancré dans un décor du Moyen Âge. Les villes ne sont donc pas des représentations fidèles de cités médiévales, mais des adaptations d'un imaginaire, formant bien un « Moyen Âge rêvé », comme l'expliquent A. Salamon et A. Rochebouet. Comme nous avons pu le remarquer, la capitale est une ville d'eau. Cet élément ressurgit de façon récurrente dans le décor de Gwendalavir, il est omniprésent et ce sont, dès lors, les espaces marqués par cet élément qui vont intéresser notre étude.

CHAPITRE IV : LES LIEUX AQUATIQUES

A. Le fleuve

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons déjà pu noter que l'eau est un élément lié à Ewilan, qui fait de l'héroïne un personnage aquatique, sorte de naïade. Mais, la liquidité est également tout à fait prégnante spatialement, dans le décor même de Gwendalavir. Au commencement de la trilogie, un « fleuve » (*LQE*, DMAL, p. 31) apparaît dans le premier monde. Cet élément est une limite, il sert de frontière puisqu'il est écrit que Salim « habitait une cité HLM, séparée du quartier chic où vivait Camille par la largeur du fleuve. Elle aurait pu en être éloignée d'un demi-continent tant la différence était saisissante. » (*LQE*, DMAL, p. 31). L'eau est donc disjonctive, elle sépare de façon très nette deux mondes : celui de Salim et celui d'Ewilan. Cet éloignement est immense, le fleuve est une vaste frontière, ce que souligne l'hyperbole « elle aurait pu en être éloignée d'un demi-continent ». De surcroît, ce même fleuve est aussi mentionné lorsque les deux adolescents retournent en France dans le but de trouver le frère d'Ewilan. En dessinant son pas sur le côté, son déplacement, la jeune fille pense soudainement à ce fleuve et les deux jeunes gens se matérialisent alors dans ce décor, décrit comme un « univers glauque » (*LQE*, DMAL, p. 191) où il y a « de l'eau, de l'eau partout » (*LQE*, DMAL, p. 191). Cette dernière citation est remarquable puisque l'élément aquatique va véritablement être présent de façon presque constante dans les aventures des héros. Le fleuve est donc un lieu frontalier, qui sépare deux univers, mais aussi un lieu ouvert qui permet la circulation entre les mondes. L'eau, en ce qu'elle est nécessaire à la vie, est la donnée constante, l'invariable, qui se trouvera dans les différents mondes. De plus, le fleuve possède également un autre rôle : il est un espace salvateur pour Ewilan. Pour la deuxième fois, la jeune dessinatrice se matérialise dans l'eau du fleuve, à la différence qu'elle choisit consciemment cette fois-ci de s'y rendre. Elle retourne dans l'eau après l'attaque d'un adversaire pour que celui-ci ne puisse pas la localiser grâce à « l'écran formé par l'eau du fleuve » (*LQE*, DMAL, p. 228). L'eau est un élément salvateur pour Ewilan : quoi de plus logique pour une fée aquatique ? Le fleuve est éminemment positif pour la jeune fille, ce qui est assez étonnant puisque cet élément est souvent considéré comme dangereux, notamment dans la mythologie gréco-romaine où les fleuves « inspiraient vénération et crainte : *Ne traversez jamais*, dit Hésiode, *les eaux des fleuves au cours éternel, avant d'avoir prononcé une prière*¹⁴⁴ ». Nous pouvons également penser aux fleuves des Enfers, qui « indiquent quels tourments attendent les condamnés : l'Achéron (douleurs), le Phlégéon (brûlures), le Cocyte (lamentations), le Styx (horreurs),

¹⁴⁴ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, *op. cit.*, p. 519.

le Léthé (oubli)¹⁴⁵ ». Ces fleuves des Enfers sont d'ailleurs empruntés presque uniquement par ceux qui sont morts. De ce fait, la symbolique du fleuve est connotée négativement, celui-ci étant un élément dangereux et versatile, lié à la mort. Cependant, Ewilan y semble protégée. Ce phénomène pourrait être expliqué par le fait que pour les Grecs, les fleuves « étaient quasi divinisés, comme fils de l'Océan et pères des Nymphes¹⁴⁶ ». Précisément, la dessinatrice est bien une sorte de nymphe, comme le montre son lien à l'eau. En regagnant le fleuve, elle serait ainsi sauvée puisqu'elle serait enveloppée par la présence protectrice paternelle. La dualité de cet élément peut être expliquée par le fait que l'eau, en ce qu'elle est miroir, propose toujours deux versions d'une image. Le fait que le fleuve présente une ambiguïté, deux aspects : salvateur et dangereux, est donc conforme à cette dualité.

B. La fontaine

L'élément aquatique est spatialement présent dès le début de l'œuvre par la mention du fleuve, à la fois lieu frontalier et espace salvateur. De plus, l'eau apparaît également dans les diverses fontaines décrites par l'auteur. Dans Gwendalavir, une fontaine est présente devant une taverne où se trouve le chevalier Bjorn. Pierre Bottero présente alors le point de vue du chevalier, qui aperçoit la jeune fille comme une vision « près d'une fontaine » (*LQE*, DMAL, p. 103). Comme le souligne Christine Ferlampin-Acher, « les fées, comme les nymphes dont elles descendent, se montrent près des fontaines¹⁴⁷ ». Nous pouvons en effet remarquer que dans la littérature médiévale, fontaine et féerie sont associées. La mère de Mélusine, Présine, se présente à Elinas à une fontaine, tout comme sa fille, qui se trouve à « la Fontaine de Soif¹⁴⁸ » lorsqu'elle rencontre Raymondin. Ce schéma se reproduit également dans notre œuvre de fantasy puisque le chevalier, Bjorn, aperçoit la fée, Ewilan, à une fontaine, cet élément servant véritablement de cadre, d'arrière-plan, aux fées. Aussi, une seconde fontaine est décrite à Ondiane, le nom de ce lieu n'étant pas sans rappeler l'eau et la féerie. En effet, le nom commun « onde » est perceptible phonétiquement et graphiquement dans le toponyme, tout comme le nom « ondine » qui ressemble fortement à « Ondiane » et qui désigne les génies des eaux dans la mythologie germanique. Ce lieu est capital pour l'héroïne puisqu'elle y prend une décision de grande envergure : elle choisit de quitter Gwendalavir pour se rendre dans le premier monde à la recherche de son frère. Ce choix très important est décidé auprès de la fontaine, lieu où Salim et elle vont disparaître pour se matérialiser dans le premier monde, dans un fleuve. L'eau semble donc

¹⁴⁵ *Idem.*

¹⁴⁶ *Idem.*

¹⁴⁷ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, bestes et luitons*, *op. cit.*, p. 100.

¹⁴⁸ JEAN D'ARRAS, *op. cit.*, p. 159.

bien être un des éléments, en plus de la forêt, qui fait le lien entre les mondes. La fontaine est aussi l'endroit où les deux adolescents réapparaissent lorsqu'ils reviennent en Gwendalavir après leur recherche, comme le montre la citation suivante : « Artis Valpierre désignait la fontaine du doigt [...] Ils arrivent ! » (*LQE*, LFG, p. 20). De plus, Salim remarque dans le deuxième tome : « on est arrivés devant la fontaine, pas dedans » (*LQE*, LFG, p. 21). Ainsi, cet élément semble être un point d'ancrage, il est le pôle d'Ewilan : endroit d'où celle-ci part et où celle-ci revient. Dans la trilogie, la fontaine semble être un seuil, endroit des arrivées et des départs d'Ewilan. Cet élément accentue donc encore davantage le lien de la jeune fille à l'eau que nous avons pu remarquer en première partie.

C. Un parcours aquatique

En outre, le parcours spatial qu'effectuent les personnages lors de leurs aventures est lui aussi un parcours aquatique puisque leur itinéraire est balisé par la liquidité. Ewilan et ses compagnons traversent un fleuve, le Pollimage, pour se rendre à Al-Jeit dans le deuxième tome. Fleuve gigantesque, « un monde bleu et mouvant, sur lequel se découpaient des voiles [...] Le Pollimage était bien un fleuve, aussi large que quatre Amazone placées côte à côte » (*LQE*, LFG, p. 132). Cet élément est également un lieu de mémoire, il rappelle des souvenirs d'autres eaux, comme ici l'Amazone, mais il fait aussi écho au fleuve du premier monde, qui séparait Ewilan et Salim. De plus, l'héroïne et ses compagnons remontent ce fleuve pour arriver dans un nouveau territoire, Al-Poll, une ville de glace, de neige et donc d'eau. Puis, la communauté formée autour de la dessinatrice redescend vers le sud en suivant à nouveau le fleuve et passe près du « lac Chen » (*LQE*, IDD, p. 232). Cette étendue d'eau est gigantesque, de sorte que Mathieu s'exclame : « Déjà l'océan ! » (*LQE*, IDD, p. 233). Nous pouvons alors remarquer que d'une part, l'eau est bien présente de façon presque permanente lors des pérégrinations des personnages et que, d'autre part, les fleuves et lacs sont démesurés. Le Pollimage mesure quatre Amazone de largeur et le lac Chen ressemble à un océan. De plus, le lac est presque par définition associé à l'espace infini. Gaston Bachelard parle par exemple de « dialectique de l'immensité et de la profondeur¹⁴⁹ » à propos de ces étendues d'eau. Pierre Bottero semble donc insister sur l'élément aquatique dans cette première trilogie, de telle sorte que le territoire de Gwendalavir semble être davantage constitué d'eau que de terre. Enfin, les protagonistes accèdent à la mer, montent sur un bateau, l'*Algus Oyo*, pour se rendre sur une île. Pour revenir de cet espace insulaire, les dessinateurs effectuent un pas sur le côté, un déplacement instantané, qui les mène sur une côte, « sur un promontoire rocheux qui s'avancait loin dans l'océan, à l'Extrême-Sud

¹⁴⁹ Gaston BACHELARD, *op. cit.*, p. 190.

de Gwendalavir » (*LQE*, IDD, p. 313). L'espace où les personnages vont enfin se retrouver au complet, Ewilan, ses parents, et ses compagnons, est un lieu qui fait face à l'océan. Le parcours spatial de *La Quête d'Ewilan* est donc entièrement balisé par l'élément aquatique. L'eau devient presque un personnage, guide dans l'aventure de l'héroïne. Nous avons donc pu remarquer dans cette partie que de nombreux espaces aquatiques sont présents : fleuves, fontaines, ville de glace, ou encore océan. Cette omniprésence de l'eau pourrait avoir pour raison d'être de convoquer la féerie. En effet, dans l'imaginaire médiéval, eau et féerie sont associées, cet élément aurait donc peut-être pour vocation de rappeler ce phénomène et d'introduire le merveilleux. Nous nous sommes intéressés à quatre espaces prégnants dans *La Quête d'Ewilan* : l'île, la forêt, les villes et les lieux aquatiques. Au terme de cette étude, nous pouvons remarquer que l'Antiquité, et davantage encore le Moyen Âge, de la même façon qu'ils ont influencé les personnages, ont également influencé les lieux. Cette dernière période se retrouve dans tous les espaces cités : les îles, forêts, villes, et lieux aquatiques, sont des décors très présents dans la littérature médiévale, espaces typiques et attendus qui font dire à Cécile Boulaire : « on ne se perd jamais en Moyen Âge¹⁵⁰ ». Toutefois, l'auteur de littérature de jeunesse ne s'appuie pas précisément sur un matériau historique, il utilise certains éléments du Moyen Âge, les insère dans son œuvre, les réécrit, les adapte. Cette forte présence du médiéval dans les lieux de la trilogie peut être expliquée ainsi :

Ce qui a mis le Moyen Âge à l'index est aujourd'hui ce pour quoi il est valorisé : l'omniprésence du sacré, son obscurité, propice à la magie et aux interventions des puissances démoniaques, a donné naissance à un Moyen Âge rempli de merveilles et de *senefiances* [...] Fort de cette connotation positive, il est devenu un « à part » historique qui s'est transformé en lieu de pure fiction où peut s'élaborer, dans un cadre assez souple, n'importe quel monde¹⁵¹.

Ainsi, il est tout à fait commun de trouver des éléments médiévaux dans nos romans puisque le Moyen Âge, par son penchant pour le surnaturel, est devenu un cadre privilégié et destiné à accueillir la fiction, d'autant plus quand elle se pare de merveilleux. En outre, la littérature de jeunesse est aussi une des sources dont s'inspire l'auteur. Nous avons pu par exemple nous intéresser aux forêts dans les contes et avons pu noter que la forêt dans laquelle arrive Ewilan ressemble aux bois dans la littérature de jeunesse : comme dans les contes, l'espace sylvestre est un espace dangereux, sauvage, mais aussi un lieu de liberté où Ewilan fuit, à l'image de Blanche-Neige. Dès lors, comme nous avons montré dans nos deux premières parties que Pierre Bottero s'inspire fortement de littératures antiques, médiévales, mais aussi contemporaines, nous pouvons nous demander si ces jeux intertex-

¹⁵⁰ Cécile BOULAIRE, *op. cit.*, p. 16.

¹⁵¹ Anne SALAMON, Anne ROCHEBOUET, *art.cit.*

tuels impliquent une négation de l'innovation. Quelle est alors l'originalité de *La Quête d'Ewilan* ? Cette trilogie est-elle simplement calquée sur des textes antiques et médiévaux ? Quelle est la place de la création dans des œuvres qui reposent sur une forme d'intertextualité ?

TROISIÈME PARTIE :

**LES SPÉCIFICITÉS ET L'ORIGINALITÉ DE CETTE
RÉÉCRITURE**

Selon Jacques Peletier du Mans, « par seule imitation rien ne se fait grand¹⁵² ». En effet, imiter les écrivains qui ont précédé n'est pas suffisant pour faire d'un texte un chef-d'œuvre, bien au contraire. Même si les romanciers se servent parfois de matériaux anciens, comme la littérature antique ou médiévale, ceux-ci doivent se démarquer de leurs prédécesseurs pour que leurs livres, en reprenant l'expression de J. Peletier du Mans, « se [fassent] [grands] ». De ce fait, l'originalité de la réécriture est alors à questionner. Nous avons remarqué, dans les deux premières parties de ce mémoire, que Pierre Bottero s'appuie sur des légendes et textes antiques, médiévaux et contemporains. L'hypotexte, au sens de « texte préexistant¹⁵³ », est parfois aisément décelable, l'auteur de fantasy jeunesse reprenant des œuvres d'une façon tout à fait évidente, comme lorsqu'il cite les chevaliers de la Table ronde. Ces jeux intertextuels peuvent également se faire plus discrets, clins d'œil subtiles à des romans antérieurs. Cependant, quelle que soit la façon dont l'intertextualité se manifeste, il est certain que P. Bottero réutilise et réécrit des littératures passées. Dès lors, nous sommes tenus de nous interroger sur les spécificités de cette réécriture. L'originalité de *La Quête* est-elle niée en ce qu'elle peut être appréhendée comme une nouvelle version de textes déjà écrits ? Un roman doit-il modifier des textes anciens pour se faire innovant ? Comment se détacher de l'hypotexte pour véritablement créer ? Quelle rupture doit avoir lieu ? Pour apporter des éléments de réponses à ces questions, nous nous intéresserons tout d'abord à l'humour imprégnant les pages de *La Quête*, humour qui est « le propre de l'homme¹⁵⁴ » selon Rabelais. Nous verrons que le rire est tout particulièrement provoqué par le détournement de certains motifs classiques et par les personnages de Bjorn et de Merwyn, ce qui nous amènera à nous intéresser à la profondeur de l'enchantement et du monde qui l'entoure. Nous étudierons alors plus avant le monde créé par l'auteur : un monde qui peut sembler manichéen et simpliste de prime abord, mais qui est, d'après nous, construit d'une façon plus complexe qu'il n'y paraît. Cette complexité du monde nous permettra d'étudier également les personnages : les différents Merlins présents dans la trilogie, les différentes fées, et leurs traitements tout à fait innovants. Enfin, la métalittérarité sera examinée, celle-ci se manifestant sous forme de jeux entre l'auteur et Merwyn, ainsi qu'entre les différents codes génériques de l'œuvre.

¹⁵² Jacques PELETIER DU MANS, *L'art poétique d'Horace, traduit en vers françois*, Paris, M. Vascosan, 1545.

¹⁵³ Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, « Poétique », 1982.

¹⁵⁴ François RABELAIS, *Gargantua*, Paris, Pocket, « Pocket classiques », 2009.

CHAPITRE I : L'HUMOUR DE L'AUTEUR

A. Le personnage de Bjorn

Selon Emmanuel Kant, « l'humour naît quand l'esprit perçoit un fait anormal, inattendu ou bizarre, en un mot incongru, qui rompt avec l'ordre normal des choses¹⁵⁵ ». Dans notre œuvre, l'humour de l'auteur passe bien par le décalage avec « l'ordre normal des choses » et c'est justement cette rupture qui va tout d'abord intéresser notre étude. Les rires et sourires provoqués par Pierre Bottero font de *La Quête* un roman original. C'est tout d'abord le personnage de Bjorn que nous allons examiner, protagoniste qui semble assumer le rôle de chevalier bouffon et qui participe à l'élaboration du comique. Physiquement, rien ne prête à sourire chez ce personnage, il est présenté comme un « chevalier en armure » (*LQE*, DMAL, p. 12) et comme un « solide gaillard blond » (*LQE*, DMAL, p. 103). Rien de plus classique et de plus sérieux pour un chevalier que de porter une armure ou d'être bien bâti. Or, nous apprenons que Bjorn a acheté un titre de chevalier et qu'il ne s'est donc pas illustré par les armes pour être considéré comme un guerrier. De fait, dans le premier tome, Bjorn est loin d'être présenté comme un héros, il est une sorte de caricature de chevalier. En effet, celui-ci ne sait pas se battre malgré ses armes, son armure et son titre. La première fois qu'Ewilan pénètre en Gwendalavir, elle assiste au combat entre Bjorn et un Ts'lich. L'affrontement tourne mal pour le chevalier, la jeune dessinatrice est témoin de cette scène : « C'est alors qu'après un magnifique vol plané, un chevalier en armure s'aplatit à côté d'elle dans un impressionnant bruit de casseroles » (*LQE*, DMAL, p. 12). D'une part, la scène est tout à fait comique. Ewilan est en danger à ce moment-là, elle devient la proie du Ts'lich et les lecteurs pourraient s'attendre à ce que le personnage masculin, décrit comme un chevalier guerrier, vienne au secours de la jeune adolescente. Or, les attentes du lecteur sont déjouées : Bjorn ne se préoccupe pas de l'héroïne, celui-ci étant accaparé par son combat. De plus, ce personnage perd lamentablement l'affrontement. Il y a alors rupture avec, en reprenant l'expression de Kant, « l'ordre normal des choses » puisque l'on s'attendrait à ce que le chevalier l'emporte et vienne classiquement au secours de la demoiselle en détresse, mais il n'en est rien. Pierre Bottero accentue également le décalage par l'adjectif mélioratif « magnifique », tout à fait incongru, et qui semble sous-entendre que le chevalier est davantage doué pour les vols planés, et donc implicitement pour les défaites, que pour les victoires. Le « bruit de casseroles » évoqué prête également à sourire, il est bien entendu dû au fait que l'armure métallique qui protège Bjorn produise ce son lors de la chute, mais l'on imagine alors le chevalier en cuisine, peut-être beaucoup plus à l'aise avec les casseroles qu'avec les épées. De plus, à l'image de ses discours grandiloquents, Bjorn,

¹⁵⁵ Normand BAILLARGEON, Christian BOISSINOT, *Je pense donc je ris*, Laval, PUL, 2010.

ici, sonne creux, au sens propre comme au figuré. Non seulement la situation est comique car elle est surprenante par rapport à « l'ordre normal des choses » et par rapport aux attentes des lecteurs, mais elle est aussi traitée stylistiquement avec humour par l'auteur. Le personnage est un chevalier grotesque, une sorte de caricature de guerrier, non seulement parce qu'il n'effectue pas de prouesses guerrières, mais aussi parce qu'il est un chevalier vantard. Ewilan et Salim rencontrent à nouveau le chevalier quelques pages après le combat contre le Ts'lich. Bjorn conte son aventure d'une façon déformée et théâtrale, comme le montre l'extrait suivant :

Une poignée de clients, attablés à l'extérieur, parlaient fort et riaient beaucoup. L'un deux, un solide gaillard blond portant les cheveux nattés, se leva pour poursuivre son histoire plus à son aise.

– Et au moment où le Ts'lich allait me porter le coup de grâce, j'arrive enfin à libérer ma hache. Je pare in extremis l'attaque de sa lame, je me redresse, et là, dans les yeux du monstre, je lis la peur. Je comprends qu'il veut fuir. Trop tard ! D'un puissant revers, je tranche son cou hideux et il tombe raide mort, son sang rouge éclaboussant les alentours.

L'homme se tut, prenant une posture avantageuse. (*LQE*, DMAL, p. 103)

Le comique s'étend alors sur toute la scène, il naît de la théâtralité du personnage qui dispose d'un public, d'une « poignée de clients, attablés à l'extérieur », et qui joue un rôle en s'exhibant dans « une posture avantageuse ». Il se met véritablement en scène et déforme son histoire, il y alors rupture avec les faits puisque, selon ses dires, Bjorn a glorieusement vaincu son adversaire. Son récit est amusant puisque le chevalier est un véritable conteur, il ménage le suspense par les termes « et là », joue avec le rythme en provoquant des ruptures entre des phrases brèves comme « Trop tard ! » et des phrases plus longues, comme celle qui suit l'exclamation. Enfin, le comique trouve son point d'orgue dans le fait qu'Ewilan remarque, quelques lignes plus loin, que « le sang des Ts'liches est vert, pas rouge » (*LQE*, DMAL, p. 106). Le récit de Bjorn, fait de rodomontades qui provoquent le rire, est entièrement faux. Le personnage paraît alors parfaitement ridicule. De plus, le chevalier maîtrise les mots, il est un conteur, et l'humour qu'il provoque est aussi langagier. En effet, celui-ci utilise un vocabulaire médiéval, nous pouvons par exemple relever les termes « rudoyer » (*LQE*, DMAL, p. 104), « occire » (*LQE*, DMAL, p. 108), « probité » (*LQE*, IDD, p. 168) ou encore « félonie » (*LQE*, IDD, p. 187). La syntaxe utilisée dans le discours direct du personnage produit également un effet médiévalisant, comme lorsqu'il s'exclame « Que ne le disiez-vous plus tôt ! » (*LQE*, DMAL, p. 108). Ainsi, les paroles du chevalier participent également à l'établissement du comique puisqu'elles rompent non avec le décor médiéval, mais avec les propos des autres protagonistes qui s'expriment généralement d'une façon plus moderne. Utiliser ces termes contribue à faire de Bjorn un personnage grandiloquent, vantard et grotesque. Par conséquent, le chevalier bouffon a un rôle

indispensable au sein de *La Quête* : il est l'instrument du comique. Il apporte le rire, prête à sourire et dédramatise les situations tragiques de la trilogie. L'humour fait partie intégrante de l'œuvre, il est inséré dans un matériau ancien, dans des sources antiques et médiévales, de sorte que la réécriture paraît originale et moderne. Après avoir étudié le personnage de Bjorn comme instrument du comique, nous verrons désormais qu'il accentue d'une tout autre manière le côté humoristique de notre roman en ce qu'il désacralise un topos médiéval : la fontaine.

B. La désacralisation de la fontaine

Nous avons remarqué dans les premières parties de ce mémoire que la fontaine apparaît deux fois dans la trilogie. Elle est un élément qui est un souvenir de la littérature médiévale, élément associé à Ewilan, sorte de fée aquatique, et qui est un pôle entre les mondes, « [repère], à la croisée des chemins¹⁵⁶ » : la jeune fille apparaissant et réapparaissant près de la fontaine. Dans la littérature médiévale, la fontaine est un motif récurrent et un élément sacré où la merveille se manifeste. Le terme sacré étant à prendre dans le sens de « qui appartient à un domaine séparé, inviolable, privilégié par son contact avec la divinité et inspirant crainte et respect¹⁵⁷ ». Au sein de la littérature du Moyen Âge, la fontaine est bien un lieu sacré, « domaine séparé » entre le monde des mortels et le monde merveilleux, qui a un « contact » avec la merveille et le surnaturel, et qui inspire « crainte et respect » en ce qu'elle est corrélée à une forme de magie. Dans *Le Chevalier au lion*, la fontaine est un site d'autant plus sacré qu'il se situe proche d'une « chapele / Petite, mais ele est mout bele¹⁵⁸ ». Or, dans notre œuvre de littérature jeunesse fantasy, le motif de la fontaine est détourné : il est bien-sûr l'élément servant de cadre à la fée et de pôle entre les mondes, mais il est aussi mis au service du comique. La première fontaine se trouve dans le premier tome : Bjorn aperçoit Ewilan près de cet élément et le chevalier, quelques lignes plus loin, « se dirigea avec quelques hésitations vers la fontaine dans laquelle il plonge la tête » (*LQE*, DMAL, p. 108). Il y a alors rupture avec la tradition médiévale puisque la fontaine se trouve ici désacralisée : le chevalier, trop éméché, y plonge la tête pour retrouver ses esprits. Ce lieu n'est alors plus celui qui inspirait « crainte et respect ». Cet extrait est diamétralement opposé à celui du *Chevalier au lion*, où une tempête est déclenchée si de l'eau est versée sur le perron sacrée de la fontaine. Dans notre œuvre, nulle crainte à y plonger la tête, ou à s'y plonger entièrement, ce que fait Salim dans le deuxième tome. En effet, le jeune homme y prend un bain forcé, comme le montre ces quelques mots : « Bjorn m'a plongé tête la première dans la fon-

¹⁵⁶ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, bestes et luitons*, op. cit., p. 99-100.

¹⁵⁷ Sacré, dans le *Trésor de la langue française* [en ligne], à <http://www.cnrtl.fr/definition/sacr%C3%A9>

¹⁵⁸ CHRÉTIEN DE TROYES, *Le Chevalier au lion*, op. cit., p. 72. Traduction en français moderne : « une chapelle qui est petite mais très belle. ».

taine » (*LQE*, LFG, p. 33). Cette deuxième fontaine paraît être véritablement sacrée puisqu'elle est localisée à Ondiane : ville où se trouve une confrérie de rêveurs, de soignants menant une vie presque monastique. La fontaine s'inscrit donc dans un lieu sacré mais elle est, elle aussi, désacralisée par le bain de Salim. De ce fait, Pierre Bottero se sert de motifs médiévaux, comme ici la fontaine, mais les réécrit, les modifie, les détourne, pour les faire instruments au service du comique.

C. Merwyn et le paratexte

Nous avons étudié le personnage de Merwyn et avons pu percevoir en quoi celui-ci est une réécriture de(s) Merlin(s) de la littérature médiévale. Mais, ce protagoniste, qui semble pourtant être le parangon de la réécriture et de l'intertextualité présentes dans l'œuvre, est lui aussi détourné et imprégné d'humour. Le rire de Merlin était déjà un élément constitutif de la littérature du Moyen Âge. Howard Bloch note qu'il « [rit] devant la mort¹⁵⁹ ». Pierre Bottero reprend ce motif du rire de l'enchanteur, mais le détourne : Merwyn ne rit pas devant la mort, ou devant des situations tragiques que lui seul peut comprendre puisqu'il connaît l'avenir, son rire n'est pas étrange et inexplicable. Différence également notable, Merwyn n'est pas moins le personnage qui rit que le personnage qui provoque le rire. Le Merlin de la littérature médiévale rit pour lui, d'un rire souvent tragique. À titre d'exemple, dans *La Vie de Merlin*, l'enchanteur éclate de rire lorsqu'il voit le roi retirer une feuille des cheveux de la reine. La situation l'amuse car la reine a eu une relation adultère dans la forêt et qu'elle en garde la marque : la feuille qui est retirée par le roi. L'hilarité de Merlin est alors questionnée :

Le devin, qui avait levé les yeux vers eux, éclata de rire : tous ceux qui se trouvaient là tournèrent la tête pour le regarder, stupéfaits de l'entendre rire. Le roi s'en étonna également et demanda à cet individu dément de lui dire la raison de ce rire si soudain, ajoutant à ses propos la promesse de nombreux cadeaux. Merlin garda le silence¹⁶⁰.

Nous pouvons alors remarquer que la raison du rire de l'enchanteur n'est pas expliquée à l'assistance qui se questionne. Le rire est tout à fait personnel et est provoqué par un événement qui, *a priori*, n'inspire pas la joie : l'adultère de la reine. À l'inverse, dans *La Quête d'Ewilan*, Merwyn est un personnage amusant, il fait rire plus qu'il ne rit et engendre une connivence avec les lecteurs : le rire est alors multiple et non personnel. Cet humour trouve particulièrement sa place dans les citations liminaires des chapitres et est très léger. Les paroles qui sont attribuées au dessinateur sont par exemple les suivantes : « L'art du Dessin n'est rien à côté d'une bonne salade de champignons » (*LQE*, LFG,

¹⁵⁹ Howard BLOCH, art.cit.

¹⁶⁰ GEOFFREY DE MONMOUTH, *La vie de Merlin*, op. cit., p. 38.

p. 175), « Hulm est une jungle impénétrable, peuplée de monstres sauvages et d'êtres mystérieux. Un endroit idéal pour un pique-nique. » (*LQE*, LFG, p. 193), ou encore « Je n'aime pas les Raïs. Ils n'ont aucun sens esthétique » (*LQE*, IDD, p. 63). Force est de constater que l'humour attribué à Merwyn est très léger et tout à fait explicite. Il y a alors rupture avec la littérature médiévale, Pierre Bottero s'appuie sur les écrits du Moyen Âge, mais les détourne encore une fois. Ces citations fictives rendent alors peut-être plus humain le personnage légendaire en insistant sur son sens de l'humour. L'auteur produit alors une réécriture comique du personnage de Merlin. Cependant, ce protagoniste n'est pas univoque, il n'a pas pour seule fonction de provoquer le rire et les citations humoristiques sont contrebalancées par des extraits beaucoup plus sérieux et spirituels comme : « La mort n'est qu'un passage » (*LQE*, LFG, p. 227) ou « L'Amour est une clef qui ouvre la voie à tous les possibles » (*LQE*, LFG, p. 273). Merwyn évoque ici des notions tout à fait sérieuses et philosophiques comme l'amour ou la mort. Il est alors présenté comme une sorte de sage riant. Ce traitement du personnage peut rappeler celui de Dumbledore dans *Harry Potter*, autre œuvre de fantasy pour la jeunesse. En effet, le directeur de Poudlard est un personnage sérieux, mais il est aussi traité avec beaucoup d'humour par J. K. Rowling qui mentionne par exemple son goût pour les chaussettes ou sa cicatrice en forme de plan du métro de Londres. Nous avons donc pu remarquer l'humour qui infuse les pages de *La Quête*. Celui-ci passe par le personnage comique de Bjorn, tant au niveau de son comportement que de ses paroles. De plus, l'humour touche également le processus de réécriture puisque l'auteur désacralise des lieux et des personnages en les détournant de leurs fonctions premières médiévales. La fontaine n'est plus seulement le lieu sacré, lieu du surgissement du merveilleux, mais devient un instrument au service du comique. Merwyn, quant à lui, est présenté comme un personnage vif d'esprit, à l'humour enfantin, léger, auteur de nombre de citations amusantes. Cependant, il est aussi un protagoniste doté d'une grande profondeur puisqu'il est également une figure de sage et de philosophe. L'humour est une des spécificités de *La Quête* et contribue à rendre l'œuvre originale. Nous pouvons aussi émettre l'hypothèse selon laquelle ces jeux rians seraient peut-être adressés aux plus jeunes puisque l'humour est léger, presque enfantin. Cette spécificité pourrait précisément permettre à l'auteur de faire accepter son œuvre, fondée sur des sources anciennes, par la jeunesse. *La Quête* est un livre riche en allusions aux littératures antique et médiévale. Cette intertextualité pourrait être un obstacle pour les plus jeunes car elle leur est difficilement perceptible. Or, en insérant des touches d'humour, P. Bottero rend sa trilogie attrayante pour les enfants. Comme nous l'avons remarqué, Merwyn est un personnage ambigu, à la fois amusant et grave. Cette complexité se retrouve chez d'autres protagonistes, mais aussi au niveau du monde dans lequel ils évoluent : un univers riche et profond. Dès lors, notre étude s'orientera vers la complexité des héros et de leur monde.

CHAPITRE II : CONTRE UNE VISION MANICHÉENNE, LA PROFONDEUR DU MONDE ET DES PERSONNAGES

A. Un monde biforme ?

Du fait de son appartenance à la littérature de jeunesse, nous pourrions penser que *La Quête* est un roman qui oppose des forces manichéennes : les personnages bons affrontant les méchants. Comme le remarque Charles Nodier : « ce qu'il faut pour qu'un livre convienne à la jeunesse, c'est d'abord qu'il soit simple¹⁶¹ ». Quoi de plus simple, en effet, que de confronter deux notions parfaitement antithétiques comme le Bien et le Mal ? Ce phénomène se retrouve d'ailleurs dans bon nombre de livres dédiés à la jeunesse et tout particulièrement dans les contes où « tout est paradis, ou tout est enfer¹⁶² ». Par exemple, « Jeannot et Margot », de Perrault, présente ce type de dichotomie : les enfants étant bien entendu des personnages bons, innocents, et la sorcière étant « une méchante ». La mère peut également être perçue comme une protagoniste négative en ce qu'elle abandonne ses enfants. Bruno Bettelheim nomme alors « forces hostiles de l'histoire¹⁶³ » la sorcière et la mère. En ces termes utilisés par le critique réside la notion de Bien et de Mal, les « forces hostiles » étant l'instance négative, le Mal, ici représenté par certains personnages féminins. Outre les contes, cette vision manichéenne du monde se retrouve également dans d'autres œuvres de littérature de jeunesse. Prenons pour exemples deux succès de la littérature de jeunesse fantasy, qui ont donc les mêmes appartenances génériques que *La Quête*, *Le Monde de Narnia : Le Lion*, *La Sorcière blanche et l'Armoire magique*, de C. S. Lewis et la tétralogie *Twilight*, de S. Meyer. Là encore, nous retrouvons des personnages manichéens : les bons représentés par les enfants Pevensie, le lion Aslan, et les « gentils » vampires, s'opposant à la sorcière blanche ou à des vampires mauvais, avides de sang humain et de pouvoir. Majoritairement, dans les ouvrages destinés à la jeunesse, nous retrouvons cette dichotomie qui a sûrement pour but de simplifier les ouvrages pour, comme l'explique Charles Nodier, qu'ils « [conviennent] à la jeunesse ». Dans *La Quête d'Ewilan*, l'univers et les personnages peuvent paraître eux aussi manichéens à première vue. En effet, les hommes livrent une guerre à des espèces non-humaines ennemies qui souhaitent prendre le pouvoir, les Ts'liches et les Raïs, et à certains humains ayant pactisé avec eux, comme Éléa. Or, l'univers créé par Pierre Bottero est plus complexe qu'il n'y paraît et l'auteur n'utilise pas véritablement cette dichotomie entre Bien et Mal. Il écrit dans une citation fictive du paratexte : « l'univers entier balance entre deux forces et ne croyez surtout pas qu'il s'agisse du bien et du mal [...] Non, je parle des forces fondamentales, l'Ordre et le

¹⁶¹ Charles NODIER, *op. cit.*

¹⁶² Bruno BETTELHEIM, *op. cit.*, p. 109.

¹⁶³ *Ibid.*, p. 251.

Chaos » (*LQE*, LFG, p. 117). La différence est capitale, les personnages ne sont pas intrinsèquement bons ou mauvais, tout dépend de leurs choix et de leurs tensions vers l'Ordre ou le Chaos. De façon générale dans la littérature de jeunesse, le monde semble sectionné en deux : d'un côté le Mal et de l'autre le Bien. Les personnages appartiennent alors foncièrement à un camp ou à un autre. Dans les contes particulièrement, les sorcières et ogres sont d'emblée définis comme mauvais. Avant même que l'histoire ne débute, l'enfant sait si le personnage est « un méchant », il a acquis ce savoir par l'éducation, la tradition et par ses expériences de jeune lecteur. Mais, dans l'œuvre étudiée, les protagonistes ne sont pas en eux-mêmes bons ou mauvais, cette caractéristique ne leur est pas intrinsèque, ils naviguent entre Ordre et Chaos et tendent, à des échelles variées, vers une de ces forces. La différence entre ces deux dernières instances étant moins partielle que celle qui distingue le Bien et le Mal. De plus, les notions d'Ordre et de Chaos sont davantage spirituelles et philosophiques, et se distinguent de l'opposition classique, mais simpliste, entre Bien et Mal. De ce fait, dans cette trilogie, les personnages ont leurs parts d'ombre et de lumière. Ewilan en est l'exemple même : la jeune fille souhaite libérer les Sentinelles, délivrer ses parents et mettre un terme à la guerre ravageant le pays. Cependant, pour cela, elle quitte ses parents adoptifs, entraîne Salim dans son monde d'origine, qui quitte lui aussi sa famille. De surcroît, elle abandonne une première fois son frère biologique en choisissant de retourner en Gwendalavir sans lui. Elle fait également courir de nombreux dangers à ses compagnons. Nous pouvons remarquer, pour étayer notre argument, que d'autres personnages sont tout à fait ambigus. Ainsi, nous pouvons penser au Dragon : créature redoutable qui garde les Sentinelles et qui est donc soumis aux Ts'liches, mais qui va, après sa libération, aider Ewilan. Notons que celui-ci lui annonce d'abord qu'il la tuera : « Je vais te tuer, fillette, mais sache que je n'y prendrai aucun plaisir, car je lis en toi » (*LQE*, LFG, p. 256) avant de se raviser. Il souhaite également ne pas intervenir lorsqu'un des héros est sur le point de mourir et qu'il pourrait le sauver. À l'appel à l'aide d'Ewilan, il répond tout d'abord : « la vie des humains est brève... » (*LQE*, LFG, p. 298). Il paraîtrait inconcevable d'essayer d'attribuer un camp aussi simple que le Bien ou le Mal à cette créature. Comme nombre d'autres protagonistes, il se soustrait à ces notions. En revanche, il serait plus approprié de remarquer que celui-ci navigue entre Ordre et Chaos. Même s'il aide l'héroïne, il ne le fait pas par conviction, mais par demande de sa Dame, une créature marine. De fait, nous pouvons très bien imaginer que le Dragon pourrait tout à fait nuire aux héros si la demande était formulée par cette même Dame. En outre, Altan, le père d'Ewilan, qui semble tout à fait positif, protecteur et aimant envers sa famille, a commis un adultère et a eu une relation avec Éléa. C'est en partie parce qu'elle a été dévastée par l'abandon de cet homme que la jeune femme a penché vers le Chaos (ce qui la rend, elle aussi, plus humaine, moins cruelle et moins « méchante »). Enfin, l'exemple le plus emblématique et le plus important est sûrement celui des marchombres. Ceux-ci apparaissent assez peu dans

la première trilogie du cycle d'Ewilan que nous étudions, mais une trilogie leur est consacrée : *Le Pacte des Marchombres*. Ces personnages incarnent les concepts de liberté, d'indépendance et de solitude. Leurs agissements peuvent balancer autant vers le Chaos que vers l'Ordre. Certains d'entre eux rejoignent une guilde, les mercenaires du Chaos et n'hésitent pas à commettre les pires exactions et à assassiner hommes, femmes et enfants. Même Ellana, l'héroïne du *Pacte des Marchombres*, est difficile à saisir et à ranger dans des cases aussi simplistes que personnage bon ou méchant. Elle paraît tournée vers l'Ordre et l'Harmonie, mais n'hésite pas à blesser ou à tuer dans ses intérêts personnels. Nous voyons donc bien que la dichotomie entre Bien et Mal est dépassée dans ce cycle. En soustrayant les notions de Bien et de Mal et en les remplaçant par « l'Ordre et le Chaos », l'auteur semble se faire davantage partisan d'une forme d'harmonie, d'équilibre, où les forces sont contrebalancées, que d'un monde entièrement bon. Au terme de cette analyse, deux questions s'imposent alors : *La Quête d'Ewilan* est-elle vraiment une œuvre destinée à un jeune public ? La littérature de jeunesse est-elle nécessairement simple ? Nous percevons bien ici la problématique soulevée, la trilogie de Pierre Bottero est complexe et la littérature de jeunesse se définit, aux yeux de certains critiques, par sa simplicité. Deux solutions s'offrent alors à nous : considérer que *La Quête* n'est pas un roman de littérature de jeunesse, malgré les rattachements que nous avons pu établir à cette littérature et au conte, solution radicale mais peu convaincante, ou redéfinir la littérature de jeunesse comme un genre où la complexité trouve sa place. La volonté de P. Bottero de se soustraire à une vision manichéenne, et donc simple, du monde, pourrait alors participer à l'établissement d'une nouvelle forme de littérature de jeunesse : plus moderne, riche et profonde. Ces dernières caractéristiques citées sont des spécificités de l'auteur rendant *La Quête* originale malgré les nombreux jeux intertextuels qui semblaient de prime abord impliquer la négation de l'innovation. Par ailleurs, l'originalité de notre corpus se lit aussi dans un cas précis : celui d'Éléa et Élicia, et des liens complexes qui les unissent.

B. Éléa et Élicia : enchevêtrement des personnages

L'originalité de l'écrivain semble passer par une forme de complexification des personnages et de leur monde puisque l'auteur se détache de certains critères définitoires de la littérature de jeunesse, comme la simplicité. Nous avons pu analyser la complexité de l'œuvre en étudiant le monde dans lequel évoluent les héros, univers balançant entre l'Ordre et le Chaos, et certains personnages, comme Ewilan, le Dragon, Altan ou les marchombres. Aussi, l'originalité de l'auteur semble atteindre son apogée dans l'enchevêtrement de deux personnages, Éléa et Élicia, ceux-ci paraissant former un seul et même protagoniste. Ce fait est très étonnant puisque les deux femmes apparaissent, à la première lecture, comme parfaitement opposées. L'une est la mère d'Ewilan, figure aimante et

protectrice qui tend vers l'Ordre, alors que l'autre est l'ennemie principale de la dessinatrice, elle souhaite la tuer et tend vers le Chaos. Paradoxalement, ces deux protagonistes ont de multiples points communs. Nous pouvons tout d'abord remarquer la proximité phonétique et graphique de leurs prénoms qui est un premier signe de leur ressemblance et qui trouble la distinction entre les deux femmes. Dans la première trilogie, il n'y a pas de véritable description du physique d'Éléa, les deux personnages ne peuvent donc pas être comparés par ce critère. Cependant, elles appartiennent à la même génération et ont donc peu ou prou le même âge. Elles sont aussi toutes les deux définies par la douceur : l'auteur note, à propos d'Élicia, la « douceur sur ses traits » (*LQE*, IDD, p. 309) et Éléa s'exprime « sur un ton doux comme une feuille de soie » (*LQE*, IDD, p. 72). Les deux femmes sont aussi toutes deux des dessinatrices, elles font partie des plus puissantes de l'Empire et sont, de plus, des Sentinelles. Élément encore plus troublant, elles ont toutes deux aimé le même homme, Altan, et ont toutes deux eu une liaison avec lui. Liaison passionnelle et temporaire pour Éléa, liaison pérenne pour Élicia. Les dessinatrices ont également toutes les deux eu des enfants avec Altan. Dans la première trilogie, nous connaissons Ewilan et Akiro, les enfants du couple formé par Altan et Élicia. Cependant, nous apprenons dans la seconde trilogie, *Les Mondes d'Ewilan*, qu'Éléa a « dissimulé [sa] grossesse » (*LME*, « Les tentacules du mal », p. 271) et qu'elle a accouché d'une petite fille : fruit de son union avec Altan. Au vu de ces premiers éléments, qui montrent la similarité des deux femmes, nous pouvons nous demander si celles-ci ne représentent pas un seul et même personnage. Nous pouvons noter que dans les contes – et nous avons vu que notre œuvre peut se rapprocher de ce genre par certains aspects –, la petite fille n'affronte jamais directement sa mère. Selon les analyses psychanalytiques, dont celle de Bruno Bettelheim, la colère de l'héroïne est déplacée de sa mère vers une autre figure maternelle et ceci pour ne pas traumatiser l'enfant, qui pourrait être ébranlé de voir sa colère envers la mère représentée explicitement. Ainsi, pour se protéger, l'enfant scinde imaginativement la mère en deux : en une bonne mère et en une mauvaise. Ce phénomène est :

non seulement pour lui une façon de préserver en lui-même l'image d'une mère toujours bonne, quand la vraie mère ne l'est pas, c'est aussi pour l'enfant la possibilité d'être en colère contre cette méchante « marâtre » sans entacher la bienveillance de la vraie mère, qu'il considère comme une autre personne. Ainsi, le conte de fées indique comment l'enfant peut venir à bout de sentiments contradictoires qui, autrement, l'écraseraient [...] Le fantasme de la méchante marâtre, non seulement laisse intacte la gentille maman, mais empêche également l'enfant de se sentir coupable lorsqu'il est en colère contre elle¹⁶⁴.

¹⁶⁴ Bruno BETTELHEIM, *op. cit.*, p. 109.

Les pulsions de l'enfant sont alors détournées. Ce fait est représenté dans les contes, où les héroïnes sont souvent en guerre contre une belle-mère, une marâtre, qui est en réalité un avatar de la mère selon les analyses de Bettelheim¹⁶⁵. Nous pouvons alors établir un parallèle avec *La Quête* où Ewilan n'affronte pas Élicia, mais elle se confronte à Éléa, qui pourrait symboliser la mère, et souhaite la tuer. Il est d'ailleurs dit qu'Ewilan a « peur de cette zone d'ombre en elle qui rêvait de représailles et de mort » (*LME*, « La forêt des captifs », p. 171). Le narrateur formule alors explicitement les pulsions de la jeune dessinatrice, pulsions tournées vers une figure maternelle. Éléa serait alors une sorte de belle-mère, ressemblant très étrangement à la mère biologique d'Ewilan. En considérant qu'Éléa et Élicia représentent en réalité la même personne, la complexité de l'œuvre atteint son apogée. Cet entremêlement des personnages participe à la déconstruction d'un univers manichéen. En effet, nous pouvons formuler l'hypothèse selon laquelle les deux femmes représentent, de façon allégorique, l'Ordre et le Chaos. Or, si l'on admet le fait qu'elles forment un seul et même personnage, elles formeraient un personnage ambigu ayant en lui un tiraillement : il serait partagé entre Élicia, l'Ordre, et Éléa, le Chaos. Cette tension entre les deux instances, présente en chaque personnage, serait ici matérialisée. Nous pouvons aisément nous figurer cette image qui serait tout à fait représentative de la situation : un protagoniste tiraillé de telle façon qu'il se briserait en deux et duquel découleraient deux individus ayant chacun hérité une des deux instances du personnage premier, d'un côté, l'Ordre, de l'autre, le Chaos. Tel semble être le cas des deux dessinatrices. L'univers de Pierre Bottero est loin d'être grossier et caricatural. L'auteur contrarie une certaine vision manichéenne des personnages et du monde qui les entoure. Il supprime la traditionnelle dichotomie entre Bien et Mal au profit d'une distinction plus profonde entre Ordre et Chaos. La complexité que nous avons pu relever, touche non seulement les personnages principaux, mais aussi secondaires, et peut se lire dans les multiples formes et aspects que prend le personnel de *La Quête*.

¹⁶⁵ *Ibid.*

CHAPITRE III : DES PERSONNAGES SECONDAIRES PROTÉIFORMES

A. Les Merlins

Dans les deux premières parties de cette étude, nous nous sommes intéressés aux personnages de fée et d'enchanteur ainsi qu'à leurs mondes : mondes d'où ils sont puisés, où ils ont évolué et où ils apparaissent aujourd'hui. De ce fait, nous avons pu analyser en détails deux figures essentielles de *La Quête*, Ewilan et Merwyn, en examinant leurs appartenances avec lesdits personnages merveilleux. Toutefois, plusieurs membres du personnel de l'œuvre semblent pouvoir être eux aussi rapprochés des personnages typiques de fées et d'enchanteurs. Nous pouvons percevoir plusieurs Merlins et plusieurs fées. Ce phénomène de multiplication des figures merveilleuses participe à l'enrichissement et à l'originalité de la trilogie. C'est tout d'abord un personnage secondaire, Duom Nil'Erg, qui a intéressé notre examen sur la déclinaison plurielle des enchanteurs. En effet, celui-ci est un vieillard très érudit qui incarne la sagesse. Il enseigne à Ewilan « ce qu'elle doit savoir » (*LQE*, LFG, p. 63) et se présente alors comme un maître de la jeune dessinatrice. Duom peut être comparé à Merlin par son rôle de pédagogue. Il est celui qui détient le savoir magique et qui l'enseigne à Ewilan, à l'instar de Merlin apprenant ses enchantements à Viviane et Morgane. Dans la *Suite-Vulgate*, l'enchanteur déclare, en parlant de Viviane, « je lui ai appris et enseigné tout le savoir qu'elle possède et bientôt elle en saura encore davantage¹⁶⁶ ». Le vieux dessinateur se rapproche alors de Merlin par son rôle de maître de magie. Nous pouvons également noter que Duom étudie dans des « grimoires reliés de cuir, aux pages jaunies, couvertes d'une écriture cunéiforme incompréhensible. » (*LQE*, LFG, p. 190). Ces « grimoires » peuvent être considérés comme des attributs de la figure d'enchanteur puisqu'ils sont symboles d'érudition et de magie dans l'imaginaire collectif. De surcroît, l'écriture « incompréhensible » qui est décrite renforce le lien entre le vieil homme et la magie. Il est l'initié qui peut décrypter les textes et est, en ce sens, distinct du commun des mortels et des profanes. À propos de ces livres, est aussi mentionné le fait qu'ils pourraient trouver leur place dans « la bibliothèque d'un magicien » (*LQE*, LFG, p. 191). Puisque Duom possède et lit ces ouvrages, il est alors directement comparé à un « magicien », à un enchanteur. Par ailleurs, la première fois qu'Ewilan rencontre le dessinateur, il est dépeint comme « un petit homme, à peine plus haut que le comptoir derrière lequel il se tenait, et qui semblait aussi vieux qu'une momie » (*LQE*, DMAL, p. 110). Sa vieillesse est soulignée par l'auteur qui utilise l'hyperbole comparative « aussi vieux qu'une momie » et qui présente donc son personnage par son grand âge. Dans la littérature médié-

¹⁶⁶ *L'histoire de Merlin : la Suite-Vulgate*, trad. par D. James-Raoul, d'après l'édition de SOMMER, H. O., *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, Washington, The Carnegie Institution of Washington, 1908, vol. II, p. 450-452.

vale, Merlin peut lui aussi être décrit de cette manière. H. Bloch remarque qu'il est « tour à tour enfant, adolescent, vieillard ¹⁶⁷ ». Duom est donc à l'image d'une de ces métamorphoses, en l'occurrence, celle du « vieillard ». Ainsi, le maître de magie d'Ewilan possède certaines caractéristiques de l'enchanteur légendaire : il est un érudit et un pédagogue, possède un attribut du magicien, et est décrit comme une vieille personne. Aussi, nous pouvons remarquer que d'autres personnages encore présentent eux aussi des similitudes avec Merlin. Tel est le cas des rêveurs qui forment une des guildes de Gwendalavir. Ces protagonistes vivent reclus dans ce qui pourrait s'apparenter à un monastère et utilisent une voie proche du Dessin pour guérir les Alaviriens. Leur don repose sur une « excellente connaissance du corps humain et une pratique mystérieuse d'un art dérivé du Dessin » (*LQE*, DMAL, p. 218). Ils pratiquent donc une forme de magie et sont très érudits. Ces deux caractéristiques sont emblématiques des figures d'enchanteurs et permettent d'établir un parallèle avec Merlin. Enfin, dans une certaine mesure, ce sont les Sentinelles qui semblent être elles aussi des réécritures de ce personnage légendaire. Au début de la trilogie, maître Duom explique à Ewilan, à propos de ces puissants dessinateurs : « les Ts'liches les ont figés, c'est-à-dire immobilisés et privés de leur don, avant de les enfermer dans un endroit inconnu » (*LQE*, DMAL, p. 121). Cet événement peut rappeler la légende de Merlin, puisque celui-ci est, chez Robert de Boron, privé de ses pouvoirs et enfermé par « des formules magiques et des conjurations ¹⁶⁸ » de Viviane. Les points communs entre l'enchanteur et les Sentinelles sont alors nombreux : ils utilisent la magie, sont privés de leur don et sont enfermés. Notons également que leur pouvoir est le moyen par lequel ils sont détenus. En effet, Merlin et les Sentinelles sont enfermés par magie, par les enchantements de Viviane ou par un Dessin des Ts'liches. C'est donc bien cette magie qui cause leur perte. Les personnages sont protéiformes, ils sont mouvants et revêtent plusieurs masques. Duom est par exemple tout à la fois dessinateur, maître, guide, sage et enchanteur. Merlin est une source véritablement prégnante dans l'œuvre puisque de multiples protagonistes semblent en être inspirés. Des jeux intertextuels sont tissés entre l'enchanteur, Merwyn, Duom, les rêveurs ou encore les Sentinelles. Toutefois, il est à noter que le personnage de Merlin et la légende qui l'entoure ont grandement inspiré les auteurs des littératures de l'imaginaire. Nous pouvons trouver des liens entre Merlin et Gandalf ou Saroumane du *Seigneur des Anneaux* ou avec Dumbledore de *Harry Potter*, pour ne citer que ces magiciens-là. Pierre Bottero ayant été un fervent lecteur de fantasy, il paraît difficile de savoir s'il réutilise un imaginaire littéraire médiéval ou un imaginaire fantasy, s'étant nourri d'un imaginaire médiéval. Le mystère demeure à ce niveau, même si nous pouvons supposer qu'en tant que grand lecteur et instituteur, l'auteur fran-

¹⁶⁷ Howard BLOCH, art.cit.

¹⁶⁸ ROBERT DE BORON, *La Suite du roman de Merlin*, trad. d'après l'édition de ROUSSINEAU, G., Genève, Droz, 1996.

çais devait sûrement avoir connaissance des textes du Moyen Âge. Clin d'œil à la littérature médiévale ou à des œuvres de fantasy, le personnage de Merlin se trouve quoi qu'il en soit infusé dans les pages de *La Quête*. De la même façon, nous pouvons aussi constater que la figure de la fée subit ce traitement et peut se dévoiler sous divers personnages.

B. Les fées

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons mis en évidence une des sources de l'héroïne : les fées de la littérature médiévale. Nous pouvons désormais remarquer que plusieurs protagonistes féminins présentent également des similitudes avec ces figures merveilleuses. Tels sont par exemple les cas de la fée Vivyan, d'Élicia ou, encore une fois, des Sentinelles. Par l'onomastique et par la relation avec Merwyn que nous avons étudiées, Vivyan peut être comparée à une fée, elle est la réécriture explicite de Viviane, la bien-aimée et élève de Merlin dans la littérature médiévale. Par le lexique, la jeune femme est également désignée ainsi puisque Ewilan explique à Salim, en parlant de Vivyan, qu'elle cherche « une fée » (*LQE*, IDD, p. 107). De plus, un portrait physique de la jeune femme est brossé lorsque l'héroïne l'aperçoit, elle est ainsi dépeinte :

La mort n'avait su gommer la douceur et la noblesse de ses traits, ni ternir l'éclat de sa peau. Une masse de cheveux dorés cascadaient autour d'un visage aux contours parfaits et accompagnait les courbes d'un corps merveilleux. (*LQE*, IDD, p. 37)

D'après cette description, Vivyan possède les deux principales caractéristiques physiques des fées : la beauté et la blondeur puisque sont entre autres mentionnés ses « cheveux dorés » ou son « visage aux contours parfaits ». Elle ressemble ainsi aux fées telles qu'on les conçoit dans l'imaginaire médiéval. Deux autres éléments participent à l'établissement d'un lien entre Vivyan et les figures féeriques : d'une part, le corps de la jeune femme est qualifié de « merveilleux ». Le terme est polysémique et nous pouvons y déceler une syllepse de sens puisque cet adjectif souligne la beauté de la fée, il est un synonyme de « magnifique », mais, dans une seconde acception du mot, « merveilleux » renvoie également à la *mirabilia*, à la merveille féerique, au miracle stupéfiant et inexplicable. Dans cette courte description, Vivyan est donc absolument liée aux fées, que ce soit par son physique, par l'onomastique ou par le lexique qui lui est attribué. D'autre part, il est précisé que la jeune femme « n'était pas humaine » (*LQE*, IDD, p. 43). En effet, il est expliqué dans ce passage que la bien-aimée de Merwyn est une illusion, les Ts'liches ayant « uni leurs pouvoirs afin de dessiner un être vivant » (*LQE*, IDD, p. 43), Vivyan est donc un Dessin. Par conséquent, elle n'est « pas humaine »

dans la diégèse, dans « l'univers spatio-temporel désigné par le récit¹⁶⁹ », puisqu'elle est une création, mais, encore une fois, les termes sont polysémiques. Si l'on admet le fait que Vivyan est une fée, elle n'est, en effet, « pas humaine » non plus puisqu'elle appartient au monde merveilleux. Cette proposition pourrait alors être un indice quant à la nature de la jeune femme. De façon peut être moins évidente, Élicia et les Sentinelles entretiennent elles aussi des liens avec les fées de l'imaginaire médiéval. Nous pouvons tout d'abord souligner le rapport de filiation existant entre Ewilan et Élicia. Cette dernière est la mère de l'héroïne et nous avons vu que la jeune dessinatrice présente de nombreuses similitudes avec les personnages féeriques. De ce fait, il semble probable que sa mère biologique possède également la même nature merveilleuse qu'elle. De surcroît, Salim décrit Élicia comme « belle au-delà de tout ce qu'il avait imaginé » (*LQE*, IDD, p. 309). Cette beauté correspond parfaitement au physique des fées, elle est caractéristique de leurs portraits. En outre, la mère de l'héroïne apparaît comme une sorte de fée qui provoque l'amour. Edwin, tout comme Altan et l'Empereur, ont intensément aimé Élicia, ils sont « tombés tous les trois désespérément amoureux d'elle » (*LQE*, LFG, p. 178). Dans la littérature médiévale, les personnages féeriques sont bien des créatures qui provoquent l'amour, citons par exemple Présine dont Elinas tombe amoureux, Mélusine qui est aimée de Raymondin, Viviane de Merlin, ou encore Laudine d'Yvain. Pour représenter une protagoniste comme une fée, il semble nécessaire qu'elle soit inspiratrice du sentiment amoureux. Cependant, si les trois protagonistes sus-citées – Ewilan, Vivyan et Élicia – paraissent trouver leurs origines dans les fées de la littérature médiévale, nous verrons désormais que les fées de la littérature de jeunesse semblent aussi être une des sources d'inspiration de l'auteur. En effet, les Sentinelles semblent pouvoir être comparées, dans une moindre mesure, aux fées malgré le fait qu'elles forment un ordre constitué d'hommes et de femmes. Tout d'abord, ce groupe réunit les meilleurs dessinateurs de l'Empire qui pratiquent la magie à un niveau très élevé. De plus, les Sentinelles sont « [chargées] de veiller sur les Spires » (*LQE*, DMAL, p. 120). Le verbe « veiller » peut évoquer les mères qui veillent sur leurs enfants, mais aussi les marraines. C'est précisément le rôle que semblent avoir ces Sentinelles, elles apparaissent comme des fées marraines de l'Empire et de l'Imagination qu'elles protègent. Maître Duom précise aussi que ces dessinateurs sont « au nombre de douze » (*LQE*, DMAL, p. 120). Ce nombre est significatif : dans « La Belle au Bois Dormant » des frères Grimm, les fées marraines sont aussi « au nombre de douze », la treizième n'ayant pas été invitée, ce que montre l'extrait suivant :

Le roi ne put se tenir de joie et donna une grande fête. Il n'y invita pas seulement ses parents, amis et connaissances, mais aussi les sages-femmes, afin qu'elles fussent propices et favorables à

¹⁶⁹ Gérard GENETTE, *Figures III*, Paris, Seuil, « Poétique », 1972.

son enfant. Il y en avait treize dans tout le royaume, mais comme il ne possédait que douze assiettes d'or dans lesquelles les faire manger, il y en eut une qui dut rester chez elle¹⁷⁰.

Le nom commun « sages-femmes » étant ici à prendre dans le sens de fée, de magicienne. En conclusion, les pouvoirs merveilleux des Sentinelles, leur fonction protectrice et leur nombre permettent d'établir une comparaison (quoique plus lointaine et moins étayée qu'Ewilan par exemple) avec les figures féeriques, plus particulièrement dans la littérature de jeunesse et dans le conte. De plus, Christine Ferlampin-Acher note que dans *Claris et Laris*, « les deux héros sont accueillis par douze fées¹⁷¹ », ce qui enrichit et justifie la comparaison entre les fées et les douze Sentinelles. Ainsi, ces figures merveilleuses portent différents masques, elles se dévoilent dans les personnages d'Ewilan, de Vivyan, d'Élicia et des Sentinelles. Cependant, parmi tous ces personnages féminins, seules Ewilan, et surtout Vivyan, semblent être de véritables réécritures de fées médiévales, au sens de nouvelle version d'un texte, puisqu'elles sont celles qui présentent le plus grand nombre de points communs avec les fées du Moyen Âge. Nous avons pu examiner l'héroïne dans la première partie de ce mémoire. Vivyan, quant à elle, semble être un exemple tout à fait pertinent puisqu'elle est une réécriture individualisée d'une fée, de la fée Viviane, personnage mythique des légendes arthuriennes. Nous pouvons remarquer que les autres personnages cités comme fées, Élicia et les Sentinelles, ne sont pas de véritables réécritures au sens strict du terme mais peuvent être inspirées, de façon globale, de ces figures merveilleuses et de leurs représentations dans l'imaginaire collectif. À l'image de l'univers créé par Pierre Bottero, les personnages seraient eux aussi fort complexes. Ils prendraient plusieurs masques et il serait possible de retrouver dans ces divers personnages protéiformes des épi-gones des fées et enchanteurs. L'innovation de l'écrivain peut alors se lire dans la profondeur des êtres de papier qu'il crée. Si nous avons donc pu examiner les spécificités et l'originalité de *La Quête* en nous intéressant à la richesse et à la complexité du monde et des héros, nous pouvons désormais nous tourner vers la métalittérarité des romans, processus qui paraît pourtant absent des œuvres destinées aux plus jeunes.

¹⁷⁰ Jacob GRIMM, Wilhelm GRIMM, *Contes, op. cit.*, p. 131.

¹⁷¹ Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, bestes et luitons, op. cit.*, p. 136.

CHAPITRE IV : UNE LITTÉRATURE QUI « SE REGARDE ELLE-MÊME [...] COMME DANS UN MIROIR¹⁷² »

A. L'auteur personnage : Merwyn avatar de l'auteur

La critique Nathalie Prince explique qu'aujourd'hui, et depuis une vingtaine d'années, dans la « littérature de jeunesse moderne¹⁷³ », les codes évoluent. De plus en plus de livres destinés aux enfants et adolescents se font parodiques, présentent des réécritures et cherchent à provoquer le rire du jeune lectorat. Notre œuvre semble faire parfaitement partie de cette nouvelle vague de la littérature de jeunesse puisqu'elle reprend des matériaux médiévaux et antiques. De plus, nous avons aussi pu remarquer que *La Quête* cherche bien à faire sourire ou rire le lecteur en détournant certains motifs traditionnels, comme celui du chevalier. Notons également que la simplicité dite caractéristique des œuvres de jeunesse est, dans la trilogie d'Ewilan, mise à rude épreuve. Selon N. Prince, il y aurait alors émergence d'un discours critique dans cette nouvelle forme de littérature. L'autrice utilise alors la comparaison suivante : la littérature de jeunesse « se regarde elle-même [...] comme dans un miroir¹⁷⁴ ». De ce fait, elle se détaille, se jauge, se compare et peut alors tenir un discours métalittéraire. Nous souhaitons examiner cette métalittérarité dans la trilogie de Pierre Bottero sous deux angles : d'une part, l'auteur semble se représenter lui-même dans son roman, ou tout du moins représenter le rôle de l'écrivain, il y a donc bien un recul critique. D'autre part, il semble jouer avec les codes génériques propres à la fantasy, au conte et à la littérature de jeunesse. C'est donc cette prise de conscience des normes et leurs transgressions que nous interrogerons. Tout d'abord, nous avons pu constater que les personnages portent des masques divers et variés. Les héros sont protéiformes et peuvent assumer plusieurs rôles. Tel est le cas d'Ewilan, à la fois héroïne de fantasy, fée aquatique entretenant des liens avec la littérature médiévale et jeune fille mal-aimée emblématique des contes. De même, au sein de la trilogie, un des protagonistes paraît, en plus de son rôle dans la diégèse, représenter l'écrivain : ce personnage est Merwyn. Afin de justifier notre argument, penchons nous sur le paratexte de l'œuvre et, plus particulièrement, sur la citation liminaire placée en exergue au début du premier tome. Elle se trouve à une place capitale et dit ceci :

Et l'enchanteur,
maître des mots et des fleurs,
naquit,
enfant sage au milieu des tumultes. (*LQE*, DMAL)

¹⁷² Nathalie PRINCE, *op. cit.*, p. 67.

¹⁷³ *Ibid.*, p. 63.

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 67.

Cette citation est mystérieuse, elle est très brève, ouvre la trilogie, mais semble fictive. Malgré nos recherches, il n'a pas été possible d'en retrouver la source et l'auteur. Seules sont indiquées les initiales de son créateur : « C. B. ». Elle pourrait alors être le pur fruit de l'imagination de P. Bottero, mais pourrait aussi être attribuée à la fille de l'écrivain, qui porte pour prénom Camille, prénom également utilisé dans la construction du personnage d'Ewilan puisque l'héroïne est tout d'abord nommée ainsi. Hypothèse la plus probable, ces quelques vers pourraient être attribués à Claudine Bottero, l'épouse de l'auteur, qui a par ailleurs contribué au glossaire des romans. Quoi qu'il en soit, cette citation énigmatique nous permet d'établir un lien entre la figure de l'écrivain et Merwyn ou Merlin. En effet, « l'enchanteur » peut faire référence à ce dernier personnage qui pratique les enchantements et qui est donc le « maître des mots », des incantations. Comme nous avons pu le remarquer en première partie, Merwyn est lié à la nature, il peut donc bien également être le maître « des fleurs ». En outre, et comme le note H. Bloch¹⁷⁵, une des métamorphoses de Merlin est précisément l'« enfant ». La citation liminaire place donc l'œuvre entière sous le signe de la merveille. Aussi, « l'enchanteur » pourrait également désigner l'auteur puisque celui-ci est bien le « maître des mots » du livre. Merwyn et la figure de l'écrivain, en l'occurrence Pierre Bottero, semblent bien associés. De plus, nous avons pu remarquer en première partie que Merwyn est un personnage créateur, il est un artiste qui construit un monde pour sa bien-aimée Vivyan. D'une façon similaire, l'auteur est lui aussi un artiste qui crée un monde par sa plume. Enchanteur et écrivain ont donc tous deux une fonction créatrice. Par ailleurs, et comme nous avons pu déjà le noter, Merwyn est un des guides de *La Quête*. Dans le troisième tome, il indique à Ewilan ce qu'elle doit faire et où elle doit aller. À l'image de Merwyn, Pierre Bottero est bien le principal guide dans la trilogie puisqu'il est celui qui invente l'histoire et qui dirige le lecteur, lui faisant parcourir le monde de Gwendalavir, lui faisant traverser villes et forêts, et lui faisant vivre les aventures de la jeune dessinatrice. D'autre part, dans la littérature médiévale, Merlin rit devant de multiples événements car il connaît l'avenir. Avec ce savoir, le présent prend alors de nombreuses significations et les situations peuvent être, pour lui, tout à fait ironiques. Dans son article sur l'enchanteur, H. Bloch écrit : « Si Merlin rit, c'est donc parce qu'il incarne le personnage de l'écrivain à l'intérieur de son œuvre : observateur privilégié de tous les aspects de celle-ci¹⁷⁶ ». Le critique remarque ici un autre point commun entre la figure de l'auteur et l'enchanteur. Chacun est un « observateur privilégié » en ce qu'il connaît l'avenir. Merlin a connaissance du futur et l'écrivain sait ce qu'il adviendra des personnages puisqu'il est le créateur de leur histoire. Par conséquent, Merwyn, qui détenait déjà de nombreux rôles : dessinateur, enchanteur, guide, sage, ou encore philosophe, a également pour fonction de représenter l'écrivain. En ce sens,

¹⁷⁵ Howard BLOCH, art.cit.

¹⁷⁶ *Idem.*

l'auteur devient presque personnage puisqu'il s'incarne dans la diégèse et semble prendre part à la fiction. Ce phénomène est novateur dans la littérature de jeunesse. Alors que, comme l'explique N. Prince, cette littérature « se regarde elle-même [...] comme dans un miroir¹⁷⁷ », l'écrivain semble lui aussi s'écrire et se regarder dans un miroir qui serait déformant et qui n'est autre que sa propre fiction. L'écrivain a donc la possibilité de s'exprimer par le personnage de Merwyn, mais il peut également énoncer ses idées, dans son œuvre, par le biais du narrateur, ce dernier pouvant relayer ses propos.

B. Un jeu sur les codes génériques

Nous avons pu étudier au sein de ce mémoire les sources et appartenances génériques de *La Quête d'Ewilan*. Dès lors, nous avons analysé les codes propres à la littérature médiévale, à la littérature de jeunesse, au conte et à la fantasy, qui sont réutilisés dans la trilogie. Nous pouvons désormais remarquer que l'auteur joue avec ces codes, il les entremêle, les détourne et a un véritable recul critique sur ceux-ci. Des allusions sont faites, à l'intérieur même de la diégèse, aux caractéristiques de ces différentes littératures, l'auteur tenant alors un discours métalittéraire. Pierre Bottero se sert de ces codes littéraires : le monde de Gwendalavir est, par exemple, médiéval, ce que l'on voit bien souvent en fantasy. Mais, l'écrivain paraît jouer avec les caractéristiques de ce genre. Il utilise dans le lexique des termes désuets comme « demoiselle » (*LQE*, *DMAL*, p. 12) ou « occire » (*LQE*, *DMAL*, p. 153). Ce vocabulaire est employé lorsque les adolescents sont dans le monde de Gwendalavir, qui est lui-même médiéval. Rien d'étonnant alors à ce que les Alaviriens emploient des termes archaïques. Toutefois, lorsque les deux héros retournent dans le premier monde, qui représente la France du XXI^e siècle, ceux-ci utilisent un lexique vieilli. Ils comparent désormais le monde de Gwendalavir avec le leur et transposent les codes médiévaux, de la fantasy, dans le monde moderne. Ainsi, un tribunal du monde premier devient « une véritable forteresse » (*LQE*, *DMAL*, p. 205). Pierre Bottero semble jouer avec les codes de ce genre puisque non seulement il les applique dans un univers de fantasy, mais il les détourne et les transpose dans le monde quotidien du lecteur. Il y a alors enchevêtrement des époques, des genres et des codes. En outre, l'auteur formule également des allusions au conte. Salim déclare par exemple « les ogres n'existent que dans les contes » (*LQE*, *LFG*, p. 44) et le narrateur formule le fait suivant : « Salim se demanda si maître Duom avait encore toute sa tête pour prendre trois jours à lire des contes de fées » (*LQE*, *LFG*, p. 174). L'auteur produit ainsi un discours métalittéraire puisqu'il évoque à l'intérieur même de la fiction certaines littératures, comme le conte. Ce discours induit une forme de comique puisque l'écrivain semble tenir des propos

¹⁷⁷ Nathalie PRINCE, *op. cit.*, p. 67.

sur son roman, qui a des liens avec le conte, à l'intérieur même de celui-ci. Nous pouvons d'autre part remarquer que le romancier est tout à fait conscient de l'intertextualité de son œuvre et de l'influence de certains genres sur cette dernière. Dans les « scènes coupées » du dernier tome, il fait ainsi parler ses personnages : « il s'agit d'un livre jeunesse, pas d'un film gore ! Adapte ton langage » (*LQE*, IDD, p. 339). Cette citation illustre le fait que l'auteur s'amuse avec les codes génériques. Il est conscient de la manière dont doit être écrit un « livre jeunesse » et du « langage » que les personnages sont supposés tenir dans ce type de littérature. Ces discours critiques ne semblent pas avoir leur place dans les romans destinés à la jeunesse et les auteurs ne paraissent généralement pas remettre en question les codes qui s'appliquent à cette littérature. Les lecteurs sont-ils trop jeunes pour comprendre la métalittérarité ? La littérature de jeunesse n'a-t-elle pas de codes assez définis pour pouvoir être enfreints ? Les questions à ce sujet peuvent se multiplier, mais nous nous contenterons dans ce mémoire de remarquer le fait que Pierre Bottero, en allant à l'encontre de la majorité, soit d'une littérature de jeunesse qui pourrait être qualifiée de traditionnelle, est tout à fait original. En conclusion, *La Quête d'Ewilan*, roman de littérature jeunesse fantasy, est également une œuvre qui parle de ses appartenances génériques. Ainsi, le réel se meut dans la fiction : l'auteur semble se représenter lui-même par le personnage de Merwyn, « maître des mots », il place dans la bouche de ses personnages des paroles critiques sur le genre des romans, en se moquant des stéréotypes associés à la littérature de jeunesse, au conte, ou à la fantasy. Nous avons donc pu voir dans cette partie que *La Quête* est une trilogie novatrice, très intéressante à analyser, elle utilise des sources anciennes qui sont réécrites pour provoquer le rire et/ou la réflexion. Un des buts semble être de jouer avec les codes littéraires, génériques et avec le lecteur. Cette œuvre est aussi un cycle de romans complexe, à l'univers étendu et aux personnages ambigus, qui réfute une vision manichéenne de la littérature de jeunesse. De ce fait, le destinataire du roman n'est peut-être pas nécessairement un jeune public ou, tout du moins, un public enfantin. De la même façon que les *Contes* de Perrault se destinent peut-être davantage aux adultes, en témoigne la dédicace de l'auteur du XVII^e siècle à « Mademoiselle¹⁷⁸ » qui a vingt ans à cette époque, *La Quête d'Ewilan* peut se destiner et être lue par un lecteur adulte qui serait conscient des jeux intertextuels, du recul critique de l'auteur et de la métalittérarité du roman. Par les multiples rattachements au conte et à la littérature de jeunesse que nous avons pu établir, et par la complexité de la trilogie, la question du destinataire demeure trouble. Le lectorat est triple : enfant, adolescent et adulte. De surcroît, en écrivant une œuvre complexe, profonde et originale,

¹⁷⁸ Charles PERRAULT, *op. cit.*

Pierre Bottero semble s'inscrire dans cette nouvelle veine de la « littérature de jeunesse moderne¹⁷⁹ » que mentionne Nathalie Prince et qui semble destinée à un bel avenir littéraire et universitaire.

¹⁷⁹ Nathalie PRINCE, *op. cit.*

CONCLUSION

Au terme de cette étude, nous constatons que les personnages de fées et d'enchanteurs de la littérature médiévale sont réécrits dans *La Quête d'Ewilan*. Une nouvelle version de ces figures typiques du Moyen Âge est donnée dans l'œuvre de fantasy jeunesse. Ces protagonistes merveilleux ont traversé les siècles, d'auteurs en auteurs, et de livres en livres, en évoluant au fil du temps. Ainsi, ils se manifestent aujourd'hui, dans notre corpus, par les personnages, entre autres, de Merwyn et d'Ewilan. Les deux dessinateurs, même s'ils ne sont pas désignés par le lexique par les termes « fée » ou « enchanteur » entretiennent bien des liens avec ces figures médiévales. Merwyn Ril'Avalon, personnage dont le nom est révélateur de son origine, est une réécriture du Merlin de la littérature médiévale. Tout comme son ancêtre, il est lié à la nature, aime une fée, est une sorte d'oracle et de sage riant. Il est également doté de pouvoirs magiques dont il se sert pour créer un monde. Ewilan, quant à elle, peut être appréhendée comme une réécriture de fée. Elle possède certaines caractéristiques de ces femmes merveilleuses comme la beauté et la blondeur. De plus, la dessinatrice est une érudite, avide de savoir, à l'image de Viviane ou de Morgane. Elle possède également des pouvoirs liés à une forme de magie et les utilise à dessein de créer ou encore de guérir. Nous avons remarqué qu'elle est aussi une fée aquatique. Grâce à cette analyse du personnage, nous avons alors pu établir un lien entre Ewilan et Viviane, Morgane ou encore Mélusine. Force est de constater la pérennité des figures de fées et d'enchanteurs en littérature. Une intertextualité lie les protagonistes, mais aussi leur(s) monde(s), avec le Moyen Âge et l'Antiquité. Ce jeu avec les sources médiévales est perceptible dans les références à la matière de Bretagne, dans la *conjointure* unissant les romans de P. Bottero, ou dans l'univers même de Gwendalavir, monde de fantasy, fait de châteaux forts et d'espaces sauvages. En effet, les lieux investis par l'auteur, comme les îles ou les villes, rappellent différents imaginaires : antiques, médiévaux et contemporains. Or, le personnel de l'œuvre est aussi inspiré par la littérature antique. D'une part, certains personnages, comme Edwin, prennent leurs sources dans les héros épiques ; d'autre part, nous avons aussi pu relever des jeux intertextuels avec les mythes gréco-romains, par le bestiaire créé et par les références discrètes à Médée, mais aussi à Orphée et Eurydice. De ce fait, nous pouvons noter que la réécriture et les références littéraires ne sont pas absentes de la littérature de jeunesse. Celle-ci se profile donc comme une littérature riche et érudite. L'intertextualité ne semble pas supposer un certain type de destinataire. Cependant, pour plaire et convenir à un jeune lectorat, l'auteur adapte son œuvre, au moins en partie, au public visé. Il insère par exemple des touches d'humour dans sa trilogie et cette adaptation contribue à rendre *La Quête* tout à fait originale. Or, la littérature de jeunesse est parfois définie par sa simplicité.

Nous pourrions donc nous attendre à ce que l'auteur adapte son livre pour la jeunesse en le simplifiant. Nos attentes sont alors déjouées. Au contraire, P. Bottero complexifie ses romans : les personnages, comme Éléa et Élicia, sont ambigus, les fées et enchanteurs sont nombreux et l'univers dans lequel ils se meuvent est tout à fait profond. De plus, *La Quête d'Ewilan* est également une œuvre métalittéraire : le personnage de l'écrivain apparaît dans la diégèse et des discours sont tenus sur les codes génériques des littératures de jeunesse et de fantasy. Ce sont ces éléments qui participent à enrichir l'œuvre. Au vu du succès littéraire de ces romans, nous pouvons convenir du fait que la réécriture ne doit pas nécessairement être simple et évidente pour séduire la jeunesse. L'auteur ne semble pas éprouver le besoin de se censurer et de simplifier sa création. Même si *La Quête* s'appuie sur des sources antiques et médiévales, sur des textes déjà écrits, notre corpus réussit à se faire novateur grâce à l'humour de l'écrivain et à la complexité de son monde. Aujourd'hui, la définition de la littérature de jeunesse, genre auquel appartient indéniablement notre œuvre, demeure trouble. Littérature qui se doit d'être « simple¹⁸⁰ » selon C. Nodier, qui doit avoir « le maximum de limpidité, de brièveté et de proximité du concret¹⁸¹ » selon M. Tournier, et qui n'est pas, d'après C. Chelebourg et F. Marcoin, « un “ genre ” à proprement parler¹⁸² ». Comme nous l'avons vu, *La Quête d'Ewilan* va à l'encontre de ces dernières définitions. Œuvre complexe, dont les références intertextuelles sont parfois difficiles à saisir, qui s'étend sur un millier de pages et qui a pour sujet non le « concret », mais le merveilleux et la fantasy. Il paraît alors nécessaire de redéfinir la littérature de jeunesse en ce qu'elle semble avoir prodigieusement évolué durant les vingt dernières années. Elle se fait alors volontiers érudite et profonde. Elle peut jouer avec l'intertextualité et la métalittérarité. De plus, les œuvres de ce genre peuvent s'étendre sur des milliers de pages et être tout de même dévorées par de jeunes lecteurs. Ainsi, grâce à son succès et sa richesse, la littérature de jeunesse semble désormais en passe d'acquiescer ses lettres de noblesse. Notons tout de même que certains auteurs défendent, depuis le milieu du XX^e siècle parfois, une littérature de jeunesse fine, savante, qui pousse les enfants à grandir sans nécessairement adapter les intrigues, personnages et discours à un jeune public. Tel est le cas de J. R. R. Tolkien, père de la fantasy, ayant lui aussi créé un monde médiéval de fées et d'enchanteurs lu, entre autres, par la jeunesse, à qui nous laisserons le dernier mot :

Il est vrai que l'époque du sentiment de l'enfance a produit des livres délicieux [...] mais il a aussi produit d'horribles broussailles d'histoires écrites ou adaptées à ce que l'on jugeait ou juge être la mesure de l'esprit et des besoins des enfants. On émousse ou on expurge les vieilles histoires

¹⁸⁰ Charles NODIER, *op. cit.*

¹⁸¹ Michel TOURNIER, entretien du 25 mai 1994 avec S. L. Beckett dans : *De grands romanciers écrivent pour les enfants*, Paris, Presses de l'Université de Montréal, 1997, p. 273-289.

¹⁸² Francis MARCOIN, Christian CHELEBOURG, *op. cit.*, p. 90.

au lieu de les réserver ; les imitations sont souvent tout simplement niaises, c'est de la « Pigwigenrie »¹⁸³ sans même d'intrigue, condescendantes [...] Les enfants sont faits pour grandir et non pour devenir des Peter Pan¹⁸⁴.

¹⁸³ Traduction par Vincent Ferré : Des histoires de petits cochons.

¹⁸⁴ J. R. R. TOLKIEN, *Faërie* [*On Fairy-Stories*, dans *Tree and Leaf*, London, George Allen and Unwin, 1964] dans J. R. R. Tolkien, *Faërie et autres textes*, traduit de l'anglais par Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois, 2003, p. 102-105.

GLOSSAIRE¹⁸⁵

Alavirien : un(e) Alavirien(ne) est un(e) habitant(e) de Gwendalavir.

Dame : les dames sont des créatures marines, des cétacés ressemblant aux baleines, qui peuplent les eaux douces et salées de Gwendalavir. Elles possèdent un grand pouvoir lié à l'Imagination.

Dessin : faculté qu'ont les dessinateurs à imaginer un objet, une situation, un élément ou tout autre phénomène et à le rendre réel. Les dessins sont en règle générale éphémères et ne durent que quelques secondes.

Dessinateur : individu pouvant pratiquer le Dessin. Les dessinateurs sont une des guildes de Gwendalavir.

Frontalier : habitant des Frontières de Glace, territoire au nord de Gwendalavir.

Grand Pas : faculté que peuvent avoir les plus puissants dessinateurs et qui leur permet de se déplacer instantanément entre les mondes, entre Gwendalavir et le monde premier, qui représente la France contemporaine.

Gwendalavir : territoire majeur du pays insulaire créé par Pierre Bottero, où se déroule la plus grande partie des aventures d'Ewilan et de ses compagnons. Les habitants sont les Alaviriens et la capitale est Al-Jeit.

Imagination : dimension mentale arpentée par les dessinateurs lorsqu'ils créent leurs dessins.

Marchombre : les marchombres forment une des guildes de Gwendalavir.

Pas sur le côté : faculté des dessinateurs à se déplacer instantanément d'un endroit connu à un autre à l'intérieur d'un même monde, à distinguer du Grand Pas.

Sentinelles : dessinateurs puissants chargés de veiller sur l'Imagination. Elles sont au nombre de douze et sont emprisonnées dans le premier tome par les Ts'liches. Les parents d'Ewilan sont des Sentinelles, tout comme Éléa Ril'Morienval.

Ts'lich : créature hybride à la démarche humanoïde.

¹⁸⁵ Pour plus de précisions, nous renvoyons directement aux glossaires se trouvant à la fin de chaque tome du cycle d'Ewilan.

BIBLIOGRAPHIE :

I. Œuvres du corpus :

BOTTERO, Pierre, *La Quête d'Ewilan : D'un monde à l'autre*, Paris, Rageot, 2003.

BOTTERO, Pierre, *La Quête d'Ewilan : Les frontières de glace*, Paris, Rageot, 2003.

BOTTERO, Pierre, *La Quête d'Ewilan : L'île du destin*, Paris, Rageot, 2003.

II. Œuvres citées à titre de comparaison :

1. Littérature de jeunesse, fantasy, ou fantasy jeunesse

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

BARRIE, James Matthew, *Peter Pan*, trad. par M. Laporte, Paris, Le Livre de Poche Jeunesse, 2009 (1911 pour l'édition originale).

BOTTERO, Pierre, *Les Mondes d'Ewilan : La forêt des captifs*, Paris, Rageot, 2004.

BOTTERO, Pierre, *Les Mondes d'Ewilan : L'Œil d'Otolep*, Paris, Rageot, 2005.

BOTTERO, Pierre, *Les Mondes d'Ewilan : Les tentacules du mal*, Paris, Rageot, 2005.

BOTTERO, Pierre, *Le Pacte des Marchombres : Ellana*, Paris, Rageot, 2006.

BOTTERO, Pierre, *Le Pacte des Marchombres : Ellana l'envol*, Paris, Rageot, 2008.

BOTTERO, Pierre, *Le Pacte des Marchombres : Ellana la prophétie*, Paris, Rageot, 2008.

CARROLL, Lewis, *Alice au pays des merveilles. De l'autre côté du miroir*, trad. de J. Papy, Paris, Gallimard, « Folio classique », 1994 (1865 et 1871 pour les éditions originales).

DELANEY, Joseph, *L'Épouvanteur*, Paris, Bayard Jeunesse, 2005-2017.

GLOT, Claudine, *La légende de Merlin*, Paris, Ouest France, 2017.

GRIMM, Jacob, GRIMM, Wilhelm, *Contes*, Paris, Gallimard, « Folio bilingue », 1990.

GRIMM, Jacob, GRIMM Wilhelm, *Contes*, Paris, Gallimard, « Folio classique », 1976.

GRIMM, Jacob, GRIMM, Wilhelm, *Raiponce et autres contes*, Paris, Pocket, 2011.

MARTIN, George R. R., *Le Trône de Fer*, trad. par J. Sola et P. Marcel, Paris, Pygmalion, depuis

1998 (depuis 1996 pour l'édition originale).

PERRAULT, Charles, *Contes*, Paris, Le Livre de Poche, 2013.

ROWLING, J. K., *Harry Potter*, trad. par J-F. Ménard, Paris, Gallimard Jeunesse, 1998-2007 (1997-2007 pour l'édition originale).

SAINT EXUPÉRY, Antoine (De), *Le Petit Prince*, Paris, Gallimard jeunesse, 2007.

SAND, George, *Contes d'une grand-mère*, Paris, Flammarion, 2004.

STEVENSON, Robert Louis, *L'île au trésor*, Paris, Gallimard, 2013.

TOLKIEN, J.R.R., *Bilbo le Hobbit*, trad. par F. Ledoux, Paris, Stock, 1969 (1937 pour l'édition originale).

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

TOURNIER, Michel, *Vendredi ou la vie sauvage*, Paris, Gallimard, 2012.

2. Littérature antique et médiévale

CHRÉTIEN DE TROYES, *Érec et Énide*, trad. introduction et notes par M. Rousse, GF Flammarion, Paris, 1994.

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

CHRÉTIEN DE TROYES, *Le Chevalier de la charrette*, trad. notes et présentation par C. Croizy-Naquet, Paris, Honoré Champion, « Champion Classiques », 2006.

Claris et Laris, Paris, Honoré Champion, 2008.

EURIPIDE, *Médée*, trad. par H. Berguin, GF Flammarion, Paris, 1965.

GEOFFREY DE MONMOUTH, *La vie de Merlin*, édition de E. FARAL, *La légende arthurienne, études et documents*, Paris, Honoré Champion, 1969, vol. III.

HOMÈRE, *Iliade*, présentation par J. Métayer, trad. par E. Lasserre, Paris, GF Flammarion, 2000.

HOMÈRE, *Odyssée*, présentation par P. Pellegrin, trad. par M. Dufour et J. Raison, Paris, GF Flammarion, 2017.

JEAN D'ARRAS, *Méluquine ou La Noble Histoire de Lusignan*, traduction, présentation et notes par J-J. Vincensini, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 2003.

L'histoire de Merlin : la Suite-Vulgate, trad. par D. James-Raoul, d'après l'édition de H. O. Sommer, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, Washington, The Carnegie Institution of Washington, 1908, vol. II.

La Suite du roman de Merlin, d'après l'édition de G. Roussineau, Genève, Droz, 1996, 2 vol.

MARIE DE France, *Lais*, traduction et présentation par L. Harf-Lancner, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 1990.

Merlin l'enchanteur, présentation et notes par D. James-Raoul, Paris, Le Livre de Poche, 2001.

Mort du roi Arthur (La), édition, traduction et présentation par D. F. Hult, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 2009.

OVIDE, *Les Métamorphoses*, trad. par G. Lafaye, édition de J-P. Néraudau, Paris, Gallimard, « Folio classique », 1992.

Perlesvaus, Paris, Le Livre de Poche, « Lettres gothiques », 2007.

RENAUD DE BEAUJEU, *Le Bel inconnu*, Paris, Champion, 2003.

ROBERT DE BORON, *La Suite du roman de Merlin*, trad. d'après l'édition de G. Roussineau, Genève, Droz, 1996.

ROBERT DE BORON, *Merlin*, trad. d'après l'édition de A. Micha, *Étude sur le « Merlin » de Robert de Boron*, Paris-Genève, Droz, 1980.

SÉNÈQUE, *Tragédies*, trad. par M. E. Greslou, Paris, 1834, vol. I.

VIRGILE, *L'Énéide*, trad. introduction et notes par M. Rat, Paris, GF Flammarion, 1965.

WACE, *Brut*, Paris, Société des anciens textes français, 1938-1940.

3. Littérature moderne et contemporaine

ARNAUD, Noël, *L'état d'ébauche*, Paris, Le Messager boiteux de Paris, « D'un certain prix », 1950.

DE NERVAL, Gérard, *Les Filles du Feu – Les Chimères*, Paris, GF Flammarion, 2011.

MÉNARD, René, *Le livre des arbres*, Paris, éd. Arts et Métiers graphiques, 1956.

NODIER, Charles, *Trésor des fèves et fleur des pois*, Paris, Hetzel, 1844.

PELETIER DU MANS, Jacques, *L'art poétique d'Horace, traduit en vers françois*, Paris, M. Vascosan, 1545.

RABELAIS, François, *Gargantua*, Paris, Pocket, « Pocket classiques », 2009.

III. Ouvrages critiques :

BACHELARD, Gaston, *La poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, « Bibliothèque de Philosophie Contemporaine », 1957.

BAILLARGEON, Normand, BOISSINOT, Christian, *Je pense donc je ris*, Laval, PUL, 2010.

BAUDOU, Jacques, *L'Encyclopédie de la Fantasy*, Paris, Fetjaine, 2009.

BAUMGARTNER, Emmanuèle, *Chrétien de Troyes, Yvain, Lancelot, la charrette et le lion*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992.

BESSION, Anne, *D'Asimov à Tolkien - Cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS littérature, 2016.

BETTELHEIM, Bruno, *La psychanalyse des contes de fées*, Paris, Pocket, 1999.

BLOCH, Howard, « Le rire de Merlin », dans : *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, 1985, n° 37, p. 7-21.

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

DE NEUTER, Patrick, « Les inconscients », dans : *Cahiers de psychologie clinique*, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 2007, n° 29, p. 7-9.

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

FERLAMPIN-ACHER, Christine, *Fées, bestes et luitons. Croyances et merveilles dans les romans français en prose*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, « Traditions & croyances », 2002.

FERLAMPIN-ACHER, Christine, *Merveilles et topique merveilleuse dans les romans médiévaux*, Paris, Champion, « Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge », 2003.

GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, « Poétique », 1972.

GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, « Poétique », 1982.

HARF-LANCNER, Laurence, *Les fées au Moyen âge. Morgane et Mélusine, la naissance des fées*, Paris, Honoré Champion, 1984.

GIGNOUX, Anne-Claire, « De l'intertextualité à la réécriture », dans : *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 2006, mis en ligne le 25 septembre 2016, consulté le 13 avril 2018. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/329>

LE ROY LADURIE, Emmanuel, LE GOFF, Jacques, « Mélusine maternelle et défricheuse. » dans : *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, 1971, n° 3-4, p. 587-622.

MARCOIN Francis, CHELEBOURG Christian, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007.

PÉJU, Pierre, *La petite fille dans la forêt des contes*, Paris, Robert Laffont, 2006.

PRINCE, Nathalie, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2015.

PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Points, 2015.

ROBERT, Marthe, *Roman des origines et origines du roman*, Paris, Gallimard, 1977.

ROCHEBOUET Anne, SALAMON, Anne, « Les réminiscences médiévales dans la fantasy », dans : *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne], 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 29 janvier 2018. URL : <https://doi.org/10.4000/crm.11092>

THYMM Marshall B., ZAHORSKI Kenneth J., BOYER Robert H., *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*, R. R. Bowker, 1979.

TOLKIEN, John Ronald Reuel, *Faërie* [*On Fairy-Stories*, dans *Tree and Leaf*, London, George Allen and Unwin, 1964] dans J. R. R. Tolkien, *Faërie et autres textes*, trad. par F. Ledoux, Paris, Christian Bourgois, 2003.

WINDLING, Terri, Préface à *The Year's Best Fantasy and Horror*, St. Martin Press, 1987, vol. I.

IV. Instruments de travail :

BESSON, Anne (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018.

CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *Dictionnaire des symboles*, Paris, éd. Robert Laffont et éd. Jupiter, 1982.

GODEFROY, Frédéric, *Dictionnaire de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du IX^e au XV^e siècle*, Paris, F. Vieweg, 1881-1902, vol. II.

Le Trésor de la Langue Française informatisé, à : <http://atilf.atilf.fr/tlf.htm>