



**« EXPOSER » LA *FANTASY-PORTAIL*, ILLUSTRÉE PAR LE  
CYCLE D'*EWILAN* DE PIERRE BOTTERO  
SUIVI D'UN EXTRAIT DES *CHRONIQUES DU TEMPS — TEMPS  
CONTRAIRES***

Mémoire présenté

dans le cadre du programme de maîtrise en lettres  
en vue de l'obtention du grade de maître ès arts (M.A.)

PAR

© JEANNE LANDRY

**Mars 2024**

**Composition du jury :**

**Roxanne Roy, présidente du jury, UQAR — Université du Québec à Rimouski**

**Martin Robitaille, directeur de recherche, UQAR — Université du Québec à Rimouski**

**Sylvain Brehm, examinateur externe, UQAM — Université du Québec à Montréal**

Dépôt initial le 14 novembre 2023

Dépôt final le 28 mars 2024



## UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À RIMOUSKI

Service de la bibliothèque

### Avertissement

La diffusion de ce mémoire ou de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire « *Autorisation de reproduire et de diffuser un rapport, un mémoire ou une thèse* ». En signant ce formulaire, l'auteur concède à l'Université du Québec à Rimouski une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de son travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, l'auteur autorise l'Université du Québec à Rimouski à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de son travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits moraux ni à ses droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, l'auteur conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont il possède un exemplaire.



À ma famille, qu'elle soit de sang ou  
d'encre.



## REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier l'ensemble de l'éminent jury qui a accepté de lire ce mémoire ainsi que de me prodiguer de précieux conseils pour son amélioration. Particulièrement mon directeur, Martin Robitaille, qui a su m'aiguiller tout au long de cette aventure. Plus largement, merci à l'ensemble du corps professoral de lettres de l'UQAR, notamment Camille Deslauriers et Kateri Lemmens qui m'ont bien aidé à mettre au monde Angel et Hellko Voda dans leurs cours de création littéraire. Et parce que je ne saurais oublier toute l'aide apportée le long de mon cheminement universitaire, je tiens également à remercier Nadine Côté d'avoir toujours eut une réponse pour mes nombreuses questions et crises existentielles. Merci à Valentine Martin-Lacoste, rencontrée dans la section commentaire du *Kickstarter* d'*Andarta Pictures*, qui m'a très généreusement transmis le fruit de son propre travail.

Je voulais ensuite remercier ma famille d'encre, mes premiers lecteurs pour les différentes étapes de ce projet. Que ce soit Tina qui a toujours su me prodiguer les meilleurs conseils d'écriture, Louis-Philippe avec qui il me fait plaisir de discuter au sujet d'*Ewilan*, Stéphanie qui a reçu avec patience, humour et générosité chacun des *memes* que j'ai pu éditer sur mon roman alors que j'aurais mieux fait de l'écrire et finalement Julie, la meilleure *cheerleadeuse* que je connaisse, mais aussi la plus précieuse des amies. Bien sûr sans oublier mon autre grand soutien moral que j'ai adopté en entrant à la maîtrise, ma silencieuse supervision, le beau chat Balzac que je serais bien incapable de ne pas mentionner au moins une fois.

Il me faut également remercier tous mes grands-parents qui se sont avidement intéressés à l'avancement de ce mémoire, de ses premiers balbutiements à aujourd'hui. Merci à Martine qui, la première, m'a aidé à retravailler le volet création de ce mémoire, dans sa première version qui date d'avant même l'université. Tu le trouveras bien changé. Merci aussi à ceux sans qui ce travail n'aurait pas pu voir le jour, (en toute logique biologique) Danielle, ma mère et Luc, mon père. Je n'oublie pas mon plus grand conseiller, mon frère Thomas.

Et je remercie à mon tour Pierre Bottero et Ewilan. Pour toute l'inspiration.



## RÉSUMÉ

Comment un auteur peut-il bien ouvrir les portes de son imaginaire à un lecteur tout en étant compris par celui-ci? La question de l'exposition (soit ici toute séquence narrative cherchant à contextualiser un récit au bénéfice du lecteur) dans la *fantasy*-portail met en lumière les tensions narratives entre le besoin d'un auteur d'être compris par son lecteur ainsi que le maintien délicat de l'illusion et de l'immersion fictionnelle des littératures de l'imaginaire. Une étude des caractéristiques propres au sous-genre de la *fantasy*-portail, définie par le passage d'un ou plusieurs personnages vers un monde alternatif, permet de comprendre la co-dépendance entre le genre et les articulations expositionnelles. Son observation dans l'œuvre de l'auteur français et maître du genre Pierre Bottero, notamment dans le cycle majeur d'*Ewilan*, ainsi que son application directe dans un échantillon romanesque, permet de mieux comprendre les différents engrenages narratologiques entrant en scène dans l'acte d'«exposer» à son lecteur les informations nécessaires à sa compréhension d'un récit. Cela peut passer par l'étude des paratextes, des archétypes de personnages et de leurs fonctions, du procédé de la porte ou du portail, mais aussi par l'avantage des raccourcis cognitifs que sont les *topoi* fantaisistes.

Mots clés : *Fantasy*-portail, exposition, mondoconstruction, narratologie, littérature jeunesse, littérature française, *Ewilan*, Pierre Bottero

## ABSTRACT

How can an author open the doors of his imagination to a reader and still be understood by them? The question of exposition (in this case, any narrative sequence seeking to contextualize a story for the benefit of the reader) in portal fantasy highlights narrative tensions between an author's need to be understood by his reader and the delicate maintaining the illusion and fictional immersion of fantasy literature. A characteristics of the fantasy-portal sub-genre, defined by the passage of one or more characters to an alternative world, helps us to understand the co-dependence between the genre and expository articulations. Its observation in the work of French author master of the genre Pierre Bottero, notably in the major *Ewilan* cycle, and its direct application to a sample novel, provides a better understanding of the narratological gears at work in the act of "exposing" the reader to the information needed to understand a story. This can be achieved by studying paratext, character archetypes and their functions, the door or portal process, but also by taking advantage of the cognitive shortcuts provided by fantasy *topoi*.

*Keywords:* Portal-Fantasy, exposition, world building, narratology, young adult literature, French literature, Ewilan, Pierre Bottero



## Table des matières

|   |     |
|---|-----|
| Introduction  | 1   |
| Problématique   | 1   |
| État de la recherche  | 2   |
| Cadre méthodologique et définitions   | 4   |
| Mise en contexte de la création   | 10  |
| « Exposer » la fantasy-portail, illustrée par le cycle d’Ewilan de Pierre Bottero | 12  |
| Présentation du corpus et de l’auteur   | 12  |
| Première partie : Les voies/voix stratégiques de l’exposition                     | 15  |
| L’exposition, sa nécessité et ses défis   | 15  |
| L’exposition dans le récit  | 18  |
| La description  | 18  |
| La narration  | 21  |
| Les dialogues   | 26  |
| Les personnages et leurs fonctions  | 28  |
| La voix de l’auteur (et de l’éditeur), le hors-texte                              | 33  |
| Deuxième partie : La fantasy-portail  | 39  |
| Les plans d’existence de la fiction   | 41  |
| Le monde de la fantasy-portail  | 43  |
| La porte  | 46  |
| La porte chez Bottero   | 48  |
| Les influences du genre sur l’exposition  | 50  |
| Conclusion — la fin de l’exposition   | 55  |
| Création — Extrait des Chroniques du Temps : Temps contraires                     | 57  |
| Poïétique d’autrice   | 107 |
| Annexe — Paysages des Mondes de la fiction  | 115 |
| Bibliographie   | 121 |



« Pour créer un monde, il faut le construire le plus vaste possible dès le départ, et surtout ne pas essayer de le saisir immédiatement dans sa globalité. Écrire de la *fantasy*, c'est avancer avec son personnage, lui faire emprunter un chemin et découvrir qu'il peut aller toujours au-delà<sup>1</sup>. »

— Pierre Bottero

## Introduction

Les livres sont un formidable outil pour visiter de nouveaux mondes et le désir d'évasion revient régulièrement dans la bouche des lecteurs de *fantasy* pour expliquer leur amour de cette littérature. Et que ce soit au cinéma avec *Everything Everywhere All at Once* ou encore à la télévision avec *Stranger Things*, pour ne nommer que ceux-là, écrivains et scénaristes continuent de s'amuser sur la frontière entre les mondes parallèles. Mais comment arrivent-ils à les créer?

La citation en exergue de Pierre Bottero orientera notre angle de recherche. En effet, nous nous intéresserons aux rouages de la fabrication d'un monde en *fantasy*, mais surtout à la manière de le transmettre au lecteur. Nous nous intéresserons particulièrement aux voies et aux voix empruntées pour y parvenir. Le volet analyse nous permettra d'observer dans d'autres textes les conditions de l'exposition en *fantasy*-portail pour ensuite les appliquer dans le volet création. Ce volet consistera en un extrait d'un roman correspondant à l'esthétique généralement observée en *fantasy*-portail.

## Problématique

Comment un auteur « expose »-t-il au lecteur jeunesse un nouvel univers selon les conditions de la *fantasy*-portail, qui imposent de passer d'un monde à un autre grâce à une porte ? Répondre à cette question implique de découvrir quelles sont certaines stratégies mises à la disposition d'un auteur pour transmettre à son lecteur de l'information sur le nouveau monde du récit de façon naturelle. Nous devons aussi nous demander : En quoi les conditions de la *fantasy*-portail peuvent venir affecter l'exposition ? Qu'est-ce qu'on expose ? Pourquoi l'expose-t-on ? Comment l'exposer ? Ce seront ces grandes questions qui soutiendront notre réflexion et il nous faudra les garder en tête.

---

<sup>1</sup> Anne CLERC (dir.). « Pierre Bottero », *Lecture Jeune*, num. 131, 2009, p. 9.

## État de la recherche

Les questions soulevées par la *fantasy*, de par la nature assez jeune du genre, n'occupent pas encore beaucoup de place dans le domaine universitaire. Également, sa forte association avec la littérature jeunesse (malgré qu'il existe tout un pan de la *fantasy* qui soit dédié à un lectorat adulte) ainsi que la réputation du genre d'être commercial et de tomber facilement dans les clichés participent sans doute à son délaissement critique. Ces questions sont peu étudiées, particulièrement dans le champ francophone. Avec Tolkien pour modèle, le genre est surtout étudié et défini en anglais, ce qui explique la multitude d'anglicismes dans sa théorisation. Cela induit une certaine confusion dans les termes quand on passe d'une langue à l'autre, mais aussi deux profils de recherche qui changent en fonction de la langue parlée par les experts et qui touchent à la différenciation linguistique comme à l'angle d'analyse. À ce sujet, les deux chercheuses actuelles les plus souvent citées sont sans doute Farah Mendlesohn dans le champ anglophone et Anne Besson dans le domaine français. Ce sont à tout le moins des incontournables, comme Pierre Bottero l'est quand il s'agit de nommer un auteur français de *fantasy*.

En ce qui concerne la confusion des termes, elle apparaît surtout quand le moment vient de nommer les sous-genres de la *fantasy*. Celui qui nous intéresse plus particulièrement, soit la *fantasy*-portail, est une traduction de notre cru de la *portal-fantasy* de Mendlesohn, car il n'existe pas d'équivalent français. Le nom même du genre de la *fantasy* est souvent confondu avec le fantastique alors qu'il est possible d'arguer qu'il s'agit là de deux genres différents<sup>2</sup>. Si la *fantasy*-portail n'est pas nommée dans les travaux français, c'est que la distinction avec les autres sous-genres n'est pas faite comme elle l'est en anglais. Pourtant, ce sous-genre comporte ses spécificités, qui vont avoir un réel impact sur le traitement de l'exposition dans l'œuvre. Ne pas faire la distinction avec les autres esthétiques de la *fantasy* et ne pas tenir compte de ces différences devient alors dommageable pour notre entreprise.

---

<sup>2</sup> C'est du moins la conclusion à laquelle je suis parvenue lors de mon mémoire court.

Jeanne LANDRY. *Confusion générique dans les littératures de l'imaginaire - Comment séparer merveilleux, fantastique et fantasy*, mémoire court, Université du Québec à Rimouski, 2019, p. 4.

L'autre différence importante entre les travaux anglophones et francophones compilés est leur angle d'analyse par rapport à la place accordée au lecteur. Même si dans les deux champs d'étude, il est au cœur des priorités, les chercheurs anglophones laissent un peu plus de place à l'auteur, mais pas tant à l'acte d'écrire en lui-même, comme le sous-entend cet extrait :

« [F]antasy and SF authors focus on creating a credible, immersive storyworlds, structural and poststructural narratologists examine their mimetic, referential or textual value, possible world theorists parcel them into actual and counterfactual worlds, ludologists study user experience in each of them—and nearly no-one tends to examine how the very act of creating a fictional world may affect the narrative set in the reality thereof.<sup>3</sup> »

Or, c'est justement l'impact du monde sur la narration qui nous intéresse ici. Lorsque vient le moment de créer un nouveau monde dans les littératures de l'imaginaire, apparaît un lien intrinsèque entre l'influence qu'a l'univers sur la narration et l'influence qu'a la narration sur l'univers. Cela s'étudie à la fois dans l'acte d'écriture, mais aussi dans l'expérience qu'en a faite le lecteur. Or, le deuxième a souvent la priorité sur le premier, particulièrement dans les travaux français. Par exemple, Émilie Boulé-Roy résume l'état de la recherche ainsi :

« Adoptant cette perspective, les chercheurs tentent généralement de mettre en lumière, au sein de la narration de ces œuvres contemporaines, un système de transmission de valeurs propres aux sociétés occidentales qui les produisent et les accueillent dans leurs librairies. De telles études s'attardent au rapport dynamique que l'œuvre *fantasy*, relevant de la culture populaire, entretient avec son lectorat, surtout du côté anglophone, mais aussi dans le monde francophone.<sup>4</sup> »

Ce système de transmission nous intéresse tout particulièrement dans la question de l'exposition. Mais il ne peut y avoir de transmission sans prendre l'auteur en considération puisque la transmission se passe entre lui et le lecteur. Dans une optique parfaitement en accord avec

---

<sup>3</sup> Krzysztof M. MAJ. « From Two-Worldliness to Allotopia : Towards Philosophico-Literary Secondary World Fantasy », dans JORDAAN, June, Carl HADDRELL et Christine ALEGRIA (éd.), *Dialectics of Space and Place across Virtual and Corporeal Topographies*, Oxford, éd. Inter-Disciplinary Press, 2016, p.151.

Je traduis :

Les auteurs de *fantasy* et de science-fiction concentrent leurs efforts pour créer des mondes crédibles et immersifs, les narratologues structurels et poststructurels examinent leur valeur mimétique, référentielle et textuelle, les théoriciens des mondes possibles les répartissent dans de réels mondes factuels, les ludologistes étudient l'expérience de leurs utilisateurs - et presque personne ne tente d'examiner comment l'acte même de créer un monde fictif peut affecter le récit situé dans la réalité de celui-ci.

<sup>4</sup> Émilie BOULÉ-ROY. *Renouveau du genre fantasy pour la jeunesse dans Ellana de Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université de Montréal, 2014, p. 26

l'exercice du volet création, il nous faut parfois mettre les lunettes de l'écrivain pour « voir » la littérature.

Quant aux analyses sur le monde parallèle en littérature, elles concernent beaucoup les mondes en eux-mêmes, comme c'est par exemple le cas dans les travaux de Hunt et Lenz, de Cantrell ou de Bayard, dans une posture plus géocritique. Et pour ceux portant sur Bottero, il est intéressant de noter qu'ils ne sont pas exclusivement en français, prouvant ainsi son rayonnement à l'international. Ils s'intéressent principalement à ses mondes, ses héroïnes et à son humour. L'ouvrage de Tom Lévêque paru en 2023 pour célébrer les vingt ans de la série romanesque d'*Ewilan* recense plusieurs textes critiques portant sur ces sujets et l'existence d'un tel livre démontre l'importance qu'a eut l'œuvre de Bottero sur la scène paralittéraire française.

### **Cadre méthodologique et définitions**

Afin de mener au mieux cette analyse, nous avons dû effectuer certains choix. En effet, bien que l'œuvre de Bottero soit un exemple probant auquel nous nous sommes limitée pour simplifier et approfondir l'analyse, elle ne peut représenter tout ce qui s'écrit en *fantasy*-portail. D'ailleurs, il convient de noter le point de vue occidental de ce mémoire, qui teinte à la fois les écrits mentionnés et les conclusions de la recherche. Il n'est pas exclu que le genre connaisse des spécificités propres aux régions géographiques, par exemple l'*isekai* mentionné en annexe qui désigne la *fantasy*-portail à la japonaise. L'historique du genre ne fera pas non plus l'objet d'une analyse, car ce sujet a déjà été maintes fois traité dans les autres travaux de recherche. Une place sera plutôt faite pour des témoignages d'auteurs qui traitent de l'écriture en elle-même, comme King ou Hickson.

Afin d'examiner la question de l'exposition en *fantasy*-portail, il nous faudra d'abord observer la tension entre la narration, les dialogues et les descriptions, puis analyser le rôle des personnages dans le récit ainsi que le paratexte qui est, cette fois, la voix de l'auteur. Mais bien sûr il faudra définir la *fantasy*-portail et souligner les caractéristiques qui auront le plus d'influence. Pour cela, il nous faudra comprendre où ce sous-genre se place par rapport aux

autres en analysant les divers plans d'existence de la fiction. À ce sujet, il y a en annexe une humble tentative d'esquisser, sous forme de tableau, le paysage des divers mondes possibles de la fiction. La thématique de la porte sera très importante pour comprendre le lien entre la *fantasy*-portail et son exposition. Pour étudier plus en détail l'exposition chez Bottero, il nous faudra nous pencher sur les voies/voix de l'exposition en nous demandant d'abord comment elles fonctionnent, quels sont ses défis ou comment les caractéristiques du genre vont l'influencer.

Gérard Genette sera une source indispensable puisque nous nous proposons d'emprunter la voie de la narratologie afin d'étudier la question de l'exposition dans la *fantasy*-portail. Selon Louis Hébert, « [l]a narratologie s'intéresse à la structure de l'histoire narrée dans les textes, à la structure du récit — c'est-à-dire de la narration qui est faite de l'histoire — et aux interactions dynamiques entre ces deux structures.<sup>5</sup> » La narratologie nous sera donc particulièrement utile pour comprendre les tensions entre la narration, les descriptions et les dialogues et comment ces modes s'articulent les uns par rapport aux autres. La narratologie étudie notamment le mode narratif (distance, fonctions du narrateur), l'instance narrative (la voix narrative, temps de la narration, perspective narrative), le niveau narratif (récits emboîtés, métalepse) et le temps du récit (ordre, vitesse narrative, fréquence événementielle)<sup>6</sup>. La narratologie s'applique parfaitement à l'étude de l'exposition comme nous la concevons « [p]uisque c'est entre eux [les états et les actions] que se fait la transmission du récit, la narratologie s'intéresse en particulier au narrateur — l'instance qui raconte l'histoire —, au narrataire — l'instance à qui l'histoire est racontée —, à leurs caractéristiques (natures et fonctions) et à leurs interactions.<sup>7</sup> » L'étude du conte de Vladimir Propp nous sera également utile pour ce qui touche aux personnages et à leurs fonctions.

Afin de comprendre le lien entre l'exposition et la narratologie, il est important de nous attarder sur la définition de ce concept. Dans son acceptation française, l'exposition désigne « la

---

<sup>5</sup> Louis HÉBERT. *L'analyse des textes littéraires, une méthodologie complète*, Paris, éd. Classiques Garnier, 2015, p. 95.

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> *Ibid.*

ou les parties du récit qui présentent ou mettent en place les principaux éléments de l'histoire.<sup>8</sup> » Il est plus souvent question de la scène d'exposition que l'on pourrait aussi appeler l'*incipit* (terme que nous préférons donc pour éviter de confondre la scène d'ouverture et les autres moments dans le roman où il y a de l'exposition), qui est tout simplement le début du récit, son entrée en matière. Et si beaucoup d'éléments d'exposition se trouvent dans l'*incipit*, ils n'y sont pas exclusifs, et l'acceptation anglophone de ce terme nous semble plus appropriée pour désigner ce que nous entendons par « exposition ». Elle est, en effet, plus inclusive selon le dictionnaire d'Oxford des termes littéraires : « exposition, the setting forth of a systematic explanation of or argument about any subject; or the opening part of a play or story, in which we are introduced to the characters and their situation, often by reference to preceding events.<sup>9</sup> » Cette notion d'« explication » est primordiale pour parler d'exposition. Timothy Hickson la résume à toute information contextuelle nécessaire pour comprendre une histoire<sup>10</sup>. Donc, tout moment où de l'information est transmise du narrateur-auteur au lecteur afin que ce dernier puisse comprendre le récit et son contexte est un moment d'exposition. Il y a bien sûr plusieurs moyens de transmettre cette information et cela est au cœur de notre étude, mais le lecteur doit pouvoir, avec l'aide des informations qu'il aura glanées et interprétées au fil du récit, comprendre comment le nouveau monde, qui vient avec de nouvelles règles, fonctionne de façon cohérente. Le lien direct entre la narratologie et l'exposition se traduit dans l'acte du *worldbuilding*, la « mondoconstruction ». Leah Zaidi définit le *worldbuilding* comme le « process of constructing an imaginary world, and encompasses all the contextual details the characters of a story operate within.<sup>11</sup> » En analysant le *worldbuilding* avec l'aide de la narratologie, on peut observer

---

<sup>8</sup> *Ibid.* p. 49.

<sup>9</sup> Chris BALDICK. *The Oxford Dictionary of Literary terms (2 ed)*, Oxford, éd. Oxford University Press, 2001, p. 90.

Je traduis : exposition, la présentation d'une explication systématique ou d'une discussion sur n'importe quel sujet; ou l'ouverture d'une pièce de théâtre ou d'une histoire, dans laquelle on nous présente les personnages et leur situation, souvent en référence à des événements antérieurs.

<sup>10</sup> Timothy HICKSON. *On Writing and Worldbuilding : Volume 1*, auto-publié, 2019, p. 25.

<sup>11</sup> Leah ZAIDI. *Building Brave New Worlds. Science Fiction and Transition Design*, mémoire de maîtrise, Université de l'École d'art et de design de l'Ontario, 2017, p. 15.

Je traduis : le processus de construction d'un monde imaginaire, et encapsuler tous les détails contextuels avec lesquels opèrent les personnages d'une histoire.

l'exposition à l'œuvre. Cette forme de *worldbuilding* et d'exposition est aussi propre aux littératures de l'imaginaire.

Il y a un certain débat quant à l'étiquette générique qu'il faut utiliser. Certains préfèrent *littératures de l'imaginaire*, d'autres *littératures de genres* et d'autre encore préfèrent parler de *paralittérature* pour désigner la grande famille des genres littéraires parfois boudés par les universitaires. En effet, ce dernier terme est apparu en premier et comme son nom l'indique, il désigne toute la littérature en dehors de la littérature institutionnalisée. Cela comprend notamment tous les genres jugés plus commerciaux, comme le policier ou le polar et les romans à l'eau de rose. Mais aussi les littératures de l'imaginaire. En effet, l'expression « littératures de l'imaginaire » « s'est imposée au Québec depuis quelques années, le plus souvent pour rassembler la science-fiction, le fantastique et la *fantasy*<sup>12</sup>. » Mais d'autres auteurs vont aussi y inclure le merveilleux et l'horreur. Nous pourrions avancer qu'il s'agit de récits ne se déroulant pas dans un cadre réaliste, dans l'acceptation du terme « réaliste » comme « reflet identique » de la société contemporaine de l'auteur, qui fut ou qui est. Cependant, Marius Conkan précise bien que la *fantasy* ne s'oppose pas tant à la réalité qu'elle en offre le reflet dans un miroir qui se serait brisé et rendrait ainsi possible sa compréhension dans la fragmentation<sup>13</sup>. En effet, selon Deschênes-Pradet, la condition *sine qua non* des littératures de l'imaginaire est le *novum*, qu'elle définit de la façon suivante : « Le *novum*, monde “radicalement différent”, est à la fois un procédé formel et une condition des littératures non référentielles, de sorte qu'il suppose une attitude fondamentale appelée la distanciation ou l'étrangisation.<sup>14</sup> » Finalement, bien que « littératures de genre » désigne les littératures des genres paralittéraires, nous préférons parler de littératures de l'imaginaire puisque le terme « littératures de genres » induit une confusion avec la littérature qui concerne les questions du genre biologique et social et ses constructions.

---

<sup>12</sup> Maude DESCHÊNES-PRADET. *Habiter l'imaginaire - Pour une géocritique des lieux inventés*, Montréal, éd. Lévesque éditeur, coll. *Réflexion*, 2019, p. 22.

<sup>13</sup> Marius CONKAN. *On the nature of portals in fantasy literature*, dans *Echinox*, vol. 26, 2014, p. 110.

<sup>14</sup> Maude DESCHÊNES-PRADET. *op. cit.* p. 76.

Parmi les littératures de l'imaginaire, une nous intéresse tout particulièrement : la *fantasy*. J'avais avancé dans mon mémoire court la définition suivante de la *fantasy* : « Généralement un récit d'une longueur plus ou moins importante. Le protagoniste est soumis à des événements plus grands que nature qui vont le dépasser. Si la surnature n'est pas admise d'emblée, elle finit systématiquement par être assimilée.<sup>15</sup> » Tentons de l'affiner. La *fantasy* est souvent définie en comparaison avec la science-fiction et de la littérature jeunesse. En effet, le principal argument que l'on avance pour différencier la *fantasy* de la science-fiction est l'absence d'une explication rationnelle au *novum*. Quant à la littérature jeunesse, on dit aussi qu'elle est « une métaphore de l'apprentissage de la vie et de la découverte de soi<sup>16</sup> » et donc du passage à l'âge adulte. Corin Braga définit la *fantasy* dans un rapport d'opposition aux autres genres, parlant de la familiarité à la surnature pour l'opposer à l'horreur et au fantastique et de l'importance de la description pour la différencier du roman d'aventures<sup>17</sup>. On peut aussi la séparer du fantastique en évoquant l'hésitation ontologique qui le caractérise. Cependant, il est aussi possible de considérer le rapport à l'espace comme un trait distinctif de la *fantasy*. Par exemple, le nouveau monde peut être une caractéristique essentielle pour parler de *fantasy*, parfois même le passage d'un monde à l'autre. Plus précisément, « [i]n a classic fantasy, the story is not a dream, and the secondary world is self-contained: the fantastic events take place in a world of their own and do not intrude into the primary world.<sup>18</sup> » Pourtant, Mendlesohn définit quatre grands types de *fantasy*, soit l'« immersive », la « portail », l'« intrusive » et l'« étrange » et se base sur le moyen par lequel le *novum* apparaît dans l'histoire pour classer les écrits dans ces catégories<sup>19</sup>. En effet, la *fantasy*

---

<sup>15</sup> Jeanne LANDRY. *op. cit.* p. 20.

<sup>16</sup> Elsa PÉPIN. « *Fantasy* et littérature jeunesse : la fureur de la *fantasy* », *Entre les lignes*, vol. 5, num. 1, 2008, p. 32.

<sup>17</sup> Corin BRAGA. « Mondes fictionnels: utopie, science fiction, *fantasy* », *Echinox*, num. 26, 2014, p. 45.

<sup>18</sup> Holly E. ORDWAY. *The Development of The Modern Fantasy Novel*, thèse de doctorat, Université du Massachusetts, 2001, p. 60.

Je traduis : Dans la *fantasy* classique, l'histoire n'est pas un rêve et le monde second est autonome: les événements fantastiques se déroulent dans leur propre monde et n'empiètent pas sur le monde primaire.

<sup>19</sup> Farah MENDLESOHN. « Toward a Taxonomy of Fantasy », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 13, num. 2, 2002, p. 171.

immersive est scellée, c'est *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien. La portail est celle que nous allons étudier plus en détail. Les deux derniers cas nécessitent une intrusion du *novum* dans le quotidien du protagoniste. Dans le premier, il y réagit, mais pas dans le deuxième. Brian McHale parle donc de deux stratégies : soit de transporter des représentations de notre monde dans un autre, soit de transporter les représentations d'un autre monde dans le nôtre<sup>20</sup>. Ces quatre modes de *fantasy* vont avec les multiples sous-genres dans lesquels elle se décline. Il peut s'agir de l'*heroic fantasy* (*Conan Le Barbare*), la *high fantasy* (*Le Seigneur des Anneaux*), la *low fantasy* (*Les Chroniques de Narnia*), la *light fantasy* (*Alice au Pays des Merveilles*), la *dark fantasy* (*le mythe de Cthulhu*), la *romantic fantasy* (*Le Cycle d'Avalon*)<sup>21</sup>, etc. Tous ces sous-genres sont caractérisés par leurs intérêts thématiques, leurs tons et aussi leur rapport à l'espace. Ils répondent à différentes esthétiques et évoquent différents horizons d'attente. En France, on a surtout publié des œuvres d'*heroic fantasy* jusqu'aux années 2000, puis les auteurs comme Pierre Bottero se sont adonnés à d'autres genres, dans son cas la *low fantasy*.

Mais qu'entend-on ici par l'expression « monde »? La science (fiction ou réelle) parle parfois d'autres mondes pour désigner d'autres planètes ou encore des « bifurcations de la vie<sup>22</sup> ». Proposons la définition suivante de l'expression « monde » : « un monde est un ensemble d'états de choses qui existent objectivement et qui sont le cadre d'une théorie de modalité.<sup>23</sup> » Il est important de garder en tête les notions de Foucault d'hétérotopie (les espaces autres) et d'hétérotopologie (la description d'espaces autres)<sup>24</sup> en *fantasy*, car « [s]i l'on accepte, provisoirement, comme définition minimale de "monde possible" celle "d'alternative crédible du monde réel", nul doute que, depuis longtemps, la littérature ne cesse de produire des mondes

---

<sup>20</sup> Brian MCHALE. *Postmodernism Fiction*, Londres, éd. Routledge, 1987, p. 60.

<sup>21</sup> Annick DUCHATEL. « L'épopée d'un genre », *Entre les lignes*, vol. 5, num. 1, 2008, p. 22.

<sup>22</sup> Pierre BAYARD. *Il existe d'autres mondes*, Paris, éd. Les éditions de minuit, coll. *Paradoxe*, 2014, p. 43.

<sup>23</sup> Françoise LAVOCAT. *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, éd. CNRS Éditions, 2010, p. 50.

<sup>24</sup> Maude DESCHÊNES-PRADET. *op. cit.* p. 34

possibles, de rendre possible — pensable — ces mondes.<sup>25</sup> » Donc, nous désignons comme mondes de la *fantasy* les espaces autres, les mondes non euclidiens (c'est-à-dire ceux qui ne répondent pas aux normes canoniques de notre univers<sup>26</sup>), concrets où il peut y avoir une interaction entre les protagonistes du récit et ce qui les entoure dans une relation de cause à effet. Sont donc exclus les espaces étranges, car « [u]n monde doit être une totalité relativement solide et stable, et non pas une collection d'images fluides comme celle du rêve qui se transforment continuellement en des images entièrement différentes.<sup>27</sup> » Ce monde doit être en trois dimensions et donner l'impression d'être tangible, malgré sa fictionnalité.

### **Mise en contexte de la création**

Le volet création mettra en pratique les théories étudiées sur l'exposition par l'entremise d'un roman. Il correspondra à l'esthétique de la *fantasy*-portail dans le sens où il y aura passage d'un groupe d'adolescents d'un monde mimétique de celui du lecteur — dans ce cas, une petite ville fictive du Québec moderne — jusque dans un monde de *fantasy* assez classique, mais avec ses spécificités propres. Il sera alors facile de constater comment le besoin d'exposition influence la narration, mais aussi comment la narration forme l'exposition. La poïétique d'autrice qui suit l'extrait du roman permettra de mettre en lumière les liens entre la théorie et la pratique.

Pour résumer le roman rapidement, il met en scène quatre adolescents ordinaires de Laurendeau : Maya Perreault, Kay Salvator, Honey Bottero et Félix Lévesque, qui font la rencontre d'Angel Voda. L'arrivée de la nouvelle venue dans leur hameau tranquille s'accompagne d'un étrange phénomène qui confère aux adolescents de nouvelles affinités avec un des quatre éléments naturels occidentaux (eau, terre, feu et air). Ils suivront Angel dans la maison de la sorcière de la ville et emprunteront un étrange miroir qui les conduira dans une

---

<sup>25</sup> Françoise LAVOCAT. *op. cit.* p. 5-6.

<sup>26</sup> Noémie BUDIN. *La représentation du Petit Peuple dans la littérature francophone contemporaine pour les adolescents : tradition et renouvellement féérique depuis 1992*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, 2016, p. 87.

<sup>27</sup> Marie-Laure RYAN dans Françoise LAVOCAT. *op. cit.* p. 55.

forêt où tous les arbres sont bleus. Là, ils feront la rencontre de Lewis, jeune rebelle de Castelle, pays dans le monde où ils viennent de débarquer. Castelle est en effet soumise depuis trente ans au tyrannique règne de Gregor qui a usurpé le trône en invoquant une prophétie légitimant son ascension au pouvoir. Depuis, il a plongé Castelle dans un régime insulaire en érigeant autour du pays une immense enceinte de pierre impossible à franchir grâce à ses puissants pouvoirs sur la terre. Les adolescents se retrouveront alors au centre de la guerre civile entre Gregor et ses détracteurs qui veulent ramener sur le trône leur reine légitime. Parallèlement, au moment même où Angel est apparue à Laurendeau, une femme mystérieuse s'est éveillée à Castelle avec un désir de vengeance dans le cœur.

## « Exposer » la *fantasy*-portail, illustrée par le cycle d'*Ewilan* de Pierre Bottero

L'un des avantages d'être professeur ou bien guide touristique est de pouvoir refaire la même blague de moyenne qualité à un public sans cesse renouvelé, bien plus indulgent que vos proches qui n'en peuvent plus. Et ces blagues fonctionnent toujours mieux dans un contexte propice. C'est la même chose avec l'exposition, notamment dans la *fantasy*-portail. Le contexte du genre la façonne et elle façonne le contexte du genre. Pour bien comprendre ce lien et comment un auteur peut « exposer » à son lecteur son nouveau monde selon les conditions de la *fantasy*-portail, il nous faut d'abord comprendre l'exposition, sa nécessité, ses défis et ses influences. Cela passe par ses voies/voix stratégiques. Il est intéressant d'explorer ses tensions, notamment entre la narration, les descriptions et les dialogues. Parce que c'est un dialogue qui s'installe entre le lecteur et l'auteur, manifesté par le hors-texte, mais aussi avec les personnages chargés de leurs fonctions. Il nous faut également saisir ce vaste sous-genre, dans un premier temps avec sa place dans le paysage des mondes de la fiction, ensuite en observant le monde type de cette littérature, puis, surtout, en voyant comment on peut y accéder.

### Présentation du corpus et de l'auteur

Pierre Bottero a d'abord fait carrière dans l'enseignement avant de se tourner vers l'écriture. Mais il ne regrettait pas les vingt ans qu'il avait passés comme instituteur. Il avait d'ailleurs un grand respect pour la jeunesse à qui ses livres se destinaient, comme le témoigne Camille Brissot, autrice à qui il avait servi de mentor lorsqu'elle avait quatorze ans. Elle fut notamment très touchée par le sérieux et le respect qui a teinté leur relation maître-élève malgré son jeune âge<sup>28</sup>. Ce passé n'est pas anodin quand vient le temps d'étudier l'exposition dans la *fantasy*-portail, surtout chez Bottero. La relation entre maître et élève et la beauté ainsi que la poésie qui peut s'en dégager est au cœur même de son œuvre la plus populaire, la trilogie du *Pacte des Marchombres*. La mort accidentelle de Pierre Bottero en 2009, à 45 ans, achève de faire de lui une légende parmi les auteurs français des littératures de l'imaginaire. Il a laissé

---

<sup>28</sup> Camille BRISSOT. *Pierre Bottero... déjà un classique de la fantasy*, dans le cadre d'*Imaginales*, 2015, [<https://www.actusf.com/detail-d-un-article/imaginales-2015-conference-pierre>], 48:50 à 49:13 min.

derrière lui plusieurs ouvrages marquants de la *fantasy* française en très peu de temps, puisqu'il a publié son premier livre en 2001. Le tragique de son décès a marqué les esprits de ses lecteurs et quasi sacralisé le côté inachevé de son œuvre, à l'image d'un vieux mythe de *fantasy* qui aurait été perdu dans les âges. Il ne saurait aujourd'hui être question de traiter de *fantasy* française sans le mentionner. « Sur le forum du MOOC Fantasy de l'université d'Artois, Pierre Bottero est en effet l'écrivain français le plus fréquemment cité parmi les auteurs favoris des apprenants<sup>29</sup> ». On peut la qualifier de l'un des « piliers du patrimoine culturel de la littérature jeunesse en France.<sup>30</sup> »

Récemment, les aventures d'Ewilan ont connu un regain d'intérêt avec l'annonce d'un projet d'adaptation de la série littéraire en dessin animé par le studio indépendant français *Andarta Pictures*. Témoin de l'intérêt encore bien vivant des *fans* pour les livres, le studio a mis en ligne une campagne de financement participative sur le site *Kickstarter* dont l'objectif était d'amasser 40 000 euros pour produire un pilote promotionnel. Ils ont été récoltés en trois heures. Un exploit qui démontre l'amour pour l'œuvre encore porté par ses lecteurs.

Pierre Bottero est sensible aux influences anglo-saxonnes. Grand amateur de jeu de rôle et de *fantasy*, *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien et les légendes du Roi Arthur ont définitivement teinté son imaginaire. Son personnage mythique de Merwyn est après tout un avatar à peine camouflé de Merlin. Merwyn et *Le Pacte des Marchombres* appartiennent tous deux au *Cycle d'Ewilan*. Il s'agit d'une série littéraire composée de trois trilogies dont l'intrigue se déroule en Gwendalavir, le pays imaginaire le plus connu de Bottero. Ces trilogies sont pour les deux premières (soit *La quête d'Ewilan* suivie des *Mondes d'Ewilan*) centrées sur le personnage d'Ewilan. Les deux premiers romans du *Pacte des Marchombres* leur servent d'antépisodes et le dernier de suite. Ils suivent les aventures d'Ellana que le lecteur a rencontrée dans le premier opus de la *Quête*, soit *D'un monde à l'autre*. Ewilan apparaît tout de même dans

---

<sup>29</sup> Marie-Luce BOUGON. « Cosmogonie de la *fantasy* française », dans Anne BESSON et Frédéric MANFRIN. « Worldbuilding - Création de mondes et imaginaires contemporains », *Revue de la BNF*, vol. 2, num. 59, 2019, p. 43.

<sup>30</sup> ANDARTA PICTURES. *The art of La Quête d'Ewilan*, Paris, éd. Rageot, 2021, p. 14.

les deux derniers ouvrages de sa compagne. Cette dernière trilogie n'appartenant pas à l'esthétique de la *fantasy*-portail, nous concentrerons notre démonstration sur le tout premier tome du cycle, *D'un monde à l'autre*, et de l'une de ses suites dans la trilogie des *Mondes*, soit *L'œil d'Otolep*, car ces deux tomes présentent des cas d'étude intéressants pour ce qui concerne la question de l'exposition.

Ewilan, alors nommée Camille Duciel, mène une vie paisible et un peu ennuyante dans une petite ville du sud de la France. Enfant prodige, ses parents adoptifs ne lui accordent de l'attention que lorsqu'ils veulent s'assurer qu'elle a de bonnes notes. Heureusement, elle a son meilleur ami Salim pour la dérider un peu. Elle n'a aucun souvenir datant d'avant son adoption, lorsqu'elle avait six ans. C'est justement en tentant de calculer son âge dans la rue qu'elle manque de se faire renverser par un camion. La peur la pousse à effectuer une prouesse du nom de « pas sur le côté ». Ce faisant, elle se retrouve transportée dans un autre monde plongé dans une crise. En effet, Gwendalavir est peuplé de Dessinateurs qui n'ont plus accès à l'Imagination, une dimension mentale dans laquelle ils sont capables d'imaginer tout ce qui leur passe par la tête avant de le matérialiser temporairement dans la réalité. Les Sentinelles, dessinateurs gardiens de l'Imagination, ont pour certaines trahi l'Empire et plongé ses habitants dans une guerre contre les ts'lichs. Camille apprend donc que ses parents étaient des sentinelles fidèles à l'Empire et qu'ils ont été figés par les Ts'lichs. Ces derniers ne se sont pas montrés vraiment plus fidèles à Eléa Rin'Morival qui avait organisé la trahison, car ils la changèrent en pierre avec ses compagnons. Camille entreprendra donc, avec l'aide de Salim qui l'a suivi par amour, mais aussi tout un groupe d'aventuriers hétéroclites, de sauver les Sentinelles, puis de vaincre Eléa qui n'a pas renoncé à ses projets de conquête. Ses dons extraordinaires pour le Dessin et son esprit aiguisé aideront Ewilan à remplir ces missions.

## Première partie : Les voies/voix stratégiques de l'exposition

### L'exposition, sa nécessité et ses défis

Si l'exposition est « comme dire à son frère qu'on l'aime le jour de son mariage : difficile, mais nécessaire<sup>31</sup> », elle a souvent un impact décisif sur l'appréciation d'une œuvre. Comme dans le cas d'un rendez-vous galant, si l'exposition ternit pour le lecteur la première impression du livre, la rupture risque d'arriver et l'ouvrage de prendre la poussière, inachevé. Pourtant, on ne saurait s'en passer. L'exposition est l'ensemble des informations contextuelles nécessaires pour comprendre un récit. L'auteur qui souhaite être compris par un autre être que lui-même doit jouer le jeu de l'exposition, s'il ne veut pas produire un texte parfaitement incompréhensible. Cela ne veut pas dire que tous les textes doivent être aussi accessibles que les autres, mais l'auteur doit donner des clefs de compréhension à ses lecteurs et cela passe par l'exposition. L'exposition sert aussi à rendre un monde complet, à donner l'impression qu'il est réel et n'est pas le tableau superficiel d'une histoire. Cela participe à l'immersion du lecteur. « Les caractéristiques principales de l'immersion sont la présentation du monde fantastique comme déjà connu, avec des informations considérées comme acquises, et la capacité du protagoniste à réfléchir sur le monde<sup>32</sup> ».

L'exposition ne saurait se détacher du pacte de lecture. Le pacte de lecture se signe entre le narrateur et le lecteur bien souvent au début du texte. C'est un accord tacite dont les conditions vont dépendre du genre, mais où le lecteur accepte de suspendre son incrédulité pour considérer comme vrai ce que le narrateur lui présente dans le monde de sa fiction. L'auteur, de son côté, promet de respecter les règles, quelles qu'elles soient, qu'il a fixées avec son exposition. L'exposition participe donc à l'immersion du lecteur dans le récit et aussi dans le monde second. Cet équilibre entre les besoins de l'auteur et le lest lâché par le lecteur permet au monde, particulièrement celui des littératures de l'imaginaire, de préférer la cohérence à la vraisemblance. Voilà pourquoi le lecteur ne s'exclamera pas : « Ça ne se peut pas ! »

---

<sup>31</sup> Timothy HICKSON. *op. cit.*, p. 25. Traduction libre.

<sup>32</sup> Florent HEBERT. *Défense de la décroissance : savoir, pouvoir et autorité dans la fantasy contemporaine*, thèse de doctorat, Université de Toulouse, 2017, p. 241.

lorsqu'Ewilan manifestera par la pensée une rose blanche poussant au travers du bitume<sup>33</sup>, mais il aurait pu hausser un sourcil incrédule si Edwin avait fui devant un siffleur, puisqu'il est présenté comme brave et, eux, comme des animaux pacifistes et des proies. Pourtant, le deuxième cas nécessite beaucoup moins d'efforts d'imagination. Pour qu'un monde soit cohérent, Mendlesohn fixe comme règle qu'il doit être logique en ses propres termes. Les personnages peuvent prédire quel impact y auront leurs actions<sup>34</sup>. C'est ce qu'on peut appeler l'exposition de résolution de problème, exposition des plus nécessaires. Si l'auteur déroge à ces règles, alors on risque de tomber sur un *deus ex machina*<sup>35</sup> frustrant pour le lecteur qui se sent trahi. L'exposition vient fixer ces règles. Mais le cerveau du lecteur reste sceptique alors l'auteur doit désamorcer toute tentative d'implication de la logique pour rester en équilibre sur la corde raide du jeu de la fiction.

L'exposition pose un problème structurel en littérature de l'imaginaire :

« En effet, comment raconter, dans un même texte, à la fois une histoire et un monde ? Comment procurer assez d'informations sans freiner le progrès de l'intrigue par le recours constant à la description, voire à l'explication ? Il s'agit là, selon Saint-Gelais, d'un problème structurel, puisqu'il faut faire avancer le récit tout en fournissant au lecteur les données dont il a besoin pour situer l'histoire dans son cadre de référence.<sup>36</sup> »

L'exposition sert de fondation au pacte de lecture, mais si elle est mal exécutée, elle peut provoquer la rupture de l'immersion. Il y a deux principaux dangers liés à l'exposition quand on décide d'en faire : rendre le texte soit indigeste, soit trop didactique et ennuyer le lecteur avec trop d'exposition, mais aussi créer incohérences et illogismes en exposant au mauvais moment. Si l'auteur succombe à ces dangers, on fait alors face à ce qu'on peut appeler l'« *info-dump* » ou décharge expositionnelle. En effet, il est important de doser l'information donnée pour ne pas briser la tension et faire perdre au lecteur l'envie de découvrir la suite du récit si tout lui est

---

<sup>33</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 46.

<sup>34</sup> Farah MENDLESOHN. *Rhetorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, p. 63.

<sup>35</sup> Vladimir PROPP. *Morphologie du conte : suivi de Les transformations des contes merveilleux. et de L'étude Structurale et typologique du conte*, Paris, éd. Seuil, coll. *Points. Essais*, 1970, p. 86.

<sup>36</sup> Maude DESCHÊNES-PRADET. *op. cit.*, p. 82.

révélé dès le départ. Le monde doit se construire petit à petit, à l'aide d'indices et d'explications graduelles. L'auteur doit trouver un équilibre entre les éléments d'informations qu'il doit transmettre pour être compris sans non plus distraire son lecteur du récit. Ces informations ne sont par ailleurs pas toujours utiles. Elles risquent parfois d'ennuyer le lecteur. Ce dernier pourrait même les oublier. L'« *info-dump* doit aussi être naturelle<sup>37</sup> ». Les incohérences surviennent quand l'exposition est reçue par un personnage qui devrait normalement déjà être au courant de ce qu'on lui explique. Il en résulte un bris du consensus de réalité, alors que les ficelles qui tissent les liens du récit entre le narrateur et le lecteur deviennent apparentes. Ce dernier sait, qu'au fond, ces explications sont pour lui et le résultat est donc discordant. Il voit l'illusion brisée, car « when done well, worldbuilding serves as a backdrop against which story and characters shine. It takes considerable effort to make worldbuilding seem effortless, yet it is a careful and deliberate act of design. When not done well, it becomes a distraction.<sup>38</sup> » L'auteur doit après tout faire oublier à son lecteur qu'il est en train de lui raconter une histoire. Afin d'éviter ces problèmes, rappelons qu'il ne faut exposer que ce qui est important à l'histoire. Les moments d'exposition se doivent d'être logiques, mémorables, intéressants et crédibles. Pour continuer d'intéresser son lecteur, l'auteur peut soit faire en sorte de retarder les « paiements de l'exposition<sup>39</sup> », soit faire en sorte qu'elle provoque des conflits. Cependant, un auteur peut tout aussi bien décider de donner tôt au lecteur les clefs du passé d'un personnage pour s'assurer de créer entre eux un lien emphatique. Ce n'est encore une fois qu'une question d'équilibre.

---

<sup>37</sup> Farah MENDLESOHN. *Rhetorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, p. 70. Traduction libre.

<sup>38</sup> Leah ZAIDI. *op. cit.*, 28.

Je traduis : bien faite, la mondoconstruction sert de toile de fond sur laquelle l'histoire et les personnages peuvent briller. Cela demande un effort considérable pour que la mondoconstruction semble être faite sans efforts, mais c'est un acte de conception prudent et délibéré. Mal exécuté, cela devient une distraction.

<sup>39</sup> Expression issue de la technique littéraire préparation/paiement qui permet d'éviter les *deus ex machina*. Un exemple bien connu est le fusil de Tchekhov, où on voit un fusil accroché au mur lors du premier acte d'une pièce de théâtre (préparation) et un personnage s'en sert dans le deuxième acte (paiement). Les paiements de l'exposition seraient donc les réponses des questions que le lecteur se pose sur le récit avec les indices fournis par l'exposition, ou un retournement de situation que le lecteur ne trouvera pas tiré par les cheveux parce qu'il aura été jugé prévisible, au moins lors d'une deuxième lecture. Le terme « prévisible » est utilisé ici sans connotation négative. Ça n'est pas un jugement de la qualité d'une œuvre, mais simplement un témoignage de sa cohérence.

## L'exposition dans le récit

Pour comprendre comment s'articule l'exposition dans le récit, il faut l'observer dans les trois constituants d'une histoire. Selon Stephen King il s'agit de : « la narration, qui fait avancer le récit du point A au point B, et finalement jusqu'au point Z ; la description, chargée de créer une réalité sensorielle pour le lecteur ; et les dialogues, qui donnent vie aux personnages à travers les échanges verbaux.<sup>40</sup> » Les dialogues peuvent eux-mêmes contenir narration et descriptions.

### La description

« La description peut être définie comme une séquence ayant ses lois propres. Par l'opération d'aspectualisation, les différents aspects de l'objet (parties et/ou qualités) sont introduits dans le discours. Par la mise en situation, l'objet est, d'une part, situé localement et/ou temporellement et, d'autre part, mis en relation avec d'autres par les divers procédés d'assimilation que constituent la comparaison, la métaphore et la reformulation.<sup>41</sup> »

La description permet d'introduire bon nombre d'éléments d'exposition, notamment sur le monde qui entoure le protagoniste. C'est d'autant plus important dans le cas de la *fantasy*-portail, car le dialogue entre le monde de référence et le monde second caractérisera grandement les passages d'exposition dans les descriptions, surtout lorsque le monde de référence mime le monde du fauteuil. Ce dernier désigne la réalité concrète dans laquelle nous évoluons en tant que personnes. Nous l'appelons ainsi pour reprendre l'expression de Florent Hebert<sup>42</sup>, car elle désigne bien le fait qu'il s'agit de la réalité que nous partageons comme lecteurs assis dans notre fauteuil et qui se trouve en dehors de la fiction.

En plaçant son protagoniste dans un monde similaire à celui du lecteur au début du récit, l'auteur facilite l'identification, ce qui soulage l'exposition et confère au monde second un caractère d'autant plus merveilleux. Le passage accentue aussi la coupure entre les deux mondes. Ce faisant, nous avons un terrain fertile à la comparaison qui permet au lecteur de mieux

---

<sup>40</sup> Stephen KING. *Écriture : mémoire d'un métier*, Paris, éd. Albin Michel S.A., coll. *Le livre de poche*, 2001, p. 192.

<sup>41</sup> Jean-Michel ADAM dans François NOURISSIER. *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, *Encyclopaedia universalis*, 2019, p. 422.

<sup>42</sup> Florent HEBERT. *op. cit.*, p. 33.

comprendre le monde nouveau qu'on lui expose. « En effet la *fantasy* et le fantastique ont en commun d'ouvrir un univers de découvertes qui, même s'il dépayse, ne le fait que pour mieux nous ramener à nous-mêmes.<sup>43</sup> » Grâce au merveilleux qui entraîne le changement de perspective, les différences entre le monde second et le monde du fauteuil permettent au lecteur de mieux réfléchir sur sa réalité et d'en tirer des valeurs importantes. Le monde second de la *fantasy*-portail a cette particularité que tout s'y fait en réaction « à l'aide de procédés narratifs utilisant le monde actuel comme référence afin de décrire ce à quoi ressemble le monde imaginaire<sup>44</sup> ». Autrement il n'est pas compréhensible, c'est pour cela qu'il lui faut un focalisateur réaliste. « De fait, la description de concepts qui existent uniquement dans le monde imaginaire nécessite une comparaison avec des concepts réels et connus du lecteur de manière à rendre ce monde à la fois compréhensible et mystérieux.<sup>45</sup> » Si le monde second est présenté comme merveilleux, le monde de référence peut être inaccueillant, pour justifier que le personnage le quitte sans se retourner. C'est notamment le cas pour Ewilan qui trouve sa famille adoptive froide et pour Salim qui se sent invisible dans son quartier défavorisé. Cependant,

« [l]a description de l'univers d'un ouvrage de *fantasy* passe par le langage et impose des parallèles avec des images pour faire voir et comprendre au lecteur ce qui n'existe pas sinon au travers du texte de l'œuvre. L'image est à prendre au sens où elle est une représentation mentale destinée au lecteur de manière à faire comprendre l'inconnu à l'aide du connu.<sup>46</sup> »

Et dans cette imposition de parallèles, plane la menace de la didactique morale. C'est surtout par cette comparaison que passe l'exposition dans la description et c'est là l'influence la plus importante du genre sur cette modalité narrative.

Ce dialogue sert aussi à justifier cette exposition. Car une exposition naturelle est une exposition justifiée. Les descriptions environnementales sont très efficaces pour communiquer

---

<sup>43</sup> Sarah LE FLAHEC. *Le statut de l'héroïne dans la littérature fantastique et de fantasy pour adolescent*, bibliographie commentée, IUFM de Caen, sans date, p. 4.

<sup>44</sup> Valentine MARTIN-LACOSTE. *Construction et cohérence des univers-mondes dans les cycles de Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université Paris-Nanterre, 2018, p. 124.

<sup>45</sup> Cloé RICHARD. *Le comique dans la littérature fantasy de jeunesse : analyse de La Quête d'Ewilan de Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université Catholique de Louvain, 2017, p. 34.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 55.

des informations que l'auteur ne saurait intégrer naturellement dans la narration ou les dialogues. De fait, les auteurs, réalistes ou non, ont souvent recours au procédé de la découverte. Comme lorsqu'un personnage voit un décor pour la première fois et fait alors sa description avant que la narration ne reprenne. C'est ce qu'on appelle la pause descriptive qui peut se faire de deux façons. Le personnage observe, mais la narration ne s'arrête pas vraiment, car le personnage le fait pour se mettre en posture. C'est le cas d'Ewilan lorsqu'elle voit Gwendalavir pour la première fois : son regard se pose sur un champignon avant de suivre le mouvement d'un scarabée et alors constater que le paysage a changé<sup>47</sup>. Cette description est justifiée surtout dans la *fantasy*-portail parce que l'auteur place un personnage en situation de « déterritorialisation<sup>48</sup> ». Le récit peut se mettre sur pause alors que le narrateur omniscient décrit la scène pour le lecteur, mais cela a un effet plus didactique, moins immersif.

Les observations ne passent pas que par les décors. La nature externe du protagoniste sublimée par l'esthétique de la *fantasy*-portail le rend observateur des us et coutumes des habitants du monde second. Par exemple, ce qui semblait normal dans le monde second ne le sera pas pour le personnage originaire du monde de référence et la description sera alors autorisée à s'y attarder. C'est ce qu'on appelle la « culture », soit comment les sociétés présentes dans la fiction et les gens ordinaires sont affectées par le monde qui les entoure<sup>49</sup>. Cela permet de personnifier l'exposition et lui donner un effet naturel, comme lorsqu'Ewilan et Salim croisent pour la première fois un marchombre. La description de la réaction d'un marchand, son « visage qui s'était assombri », et des passants nerveux qui mettent la main à leurs bourses pour les protéger<sup>50</sup> suffit à faire comprendre au lecteur et aux personnages que les marchombres ont de formidables talents pour le vol à la tire. Une attention particulière à la « culture » permet de rendre le monde plus vivant, plus immersif. La *fantasy* est prise du paradoxe de devoir être le plus réaliste possible, malgré son caractère impossible, et cela passe dans l'attention aux détails

---

<sup>47</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 12.

<sup>48</sup> Maude DESCHÊNES-PRADET. *op. cit.*, p. 116.

<sup>49</sup> Timothy HICKSON. *op. cit.*, p. 151.

<sup>50</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 94.

du monde. Réaliste dans la mesure où, contrairement au fantastique, le pacte de lecture ne permet pas qu'on doute de la véracité des événements décrits dans le récit. Mais attention : le lecteur a parfois facilement tendance à sauter les passages descriptifs quand ils sont mal intégrés. Après tout, « l'une des règles d'or de la bonne fiction est de ne jamais expliquer quelque chose que l'on peut montrer.<sup>51</sup> »

### **La narration**

L'exposition s'étudie aussi dans la narration si on se penche sur le narrateur, le style de l'auteur ou encore sur la question fastidieuse du contexte. Ce dernier est au cœur de la question de l'exposition et de sa tension. « Le contexte rassemble tous les événements qui se produisent avant que ne commence l'histoire et qui ont un impact sur son déroulement. Le contexte contribue à définir les personnages, à étayer les motivations.<sup>52</sup> » Mais le contexte n'est pas le texte et n'est pas toujours bon à donner, surtout si l'on veut éviter les trop-pleins d'informations ou les maladresses, comme lors de cet échange entre un ts'lich et Edwin : « Je le sais, Edwin Till'Illan, et rien ne saurait me forcer à te combattre. Les légendes parlent de toi, l'unique humain qui, par quatre fois, a réussi l'exploit de défaire un guerrier ts'lich.<sup>53</sup> » Nous sommes en effet en droit de trouver étrange que le monstre présente à Edwin son *curriculum vitae* puisqu'il a toutes les chances d'être déjà au courant de ses propres exploits. On conseille aux auteurs la technique de l'iceberg, qui consiste à en savoir plus long que ce qu'on dit de son univers et de présenter uniquement la partie émergée du bloc de glace. De manière générale, il existe deux types d'auteurs : ceux qui imaginent leur monde au complet avant d'écrire et ceux qui aiment moins les restrictions et les découvrent en les écrivant et en retravaillant pour corriger les erreurs de continuité. Ce qui entre dans la définition du contexte, ce peut être l'Histoire du monde, le fonctionnement des sociétés (en passant de leurs régimes politiques à leurs économies), ou encore sa faune et sa flore. Le but est de donner l'impression au lecteur qu'il entre dans un

---

<sup>51</sup> Stephen KING. *op. cit.*, p. 214.

<sup>52</sup> *Ibid*, p. 268.

<sup>53</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 72.

monde complet et unique, de lui laisser deviner la partie immergée de l'iceberg. Autrement, le monde risque de tomber dans une « caricature européenne du 13<sup>e</sup> siècle<sup>54</sup> », comme le veulent certains clichés de la *fantasy*. L'information que l'auteur décide de transmettre se doit d'être au service du récit dans l'esthétique du *storytelling*, car « l'exploitation du *storytelling*, comme capacité à narrativiser des espaces afin de les rendre attractifs, relègue l'imagination, dans ce qu'elle a de plus désintéressé et de plus naturel, au second rang dans l'ordre de préséance.<sup>55</sup> » Les informations d'arrière-plan sont, comme l'indique leur nom, souvent bien plus intéressantes pour l'auteur que pour le lecteur. En effet, « il faut se garder de faire un cours sur ce qu'on sait [...] il ne faut l'utiliser que pour enrichir son histoire.<sup>56</sup> » Le style du *storytelling* est direct.

Mais ce qui est tu n'est pas non plus inintéressant. On peut alors parler de blancs dans le texte, de portes entrouvertes où se glisse le potentiel fictionnel qui assurent « l'expansibilité de l'intrigue.<sup>57</sup> » Après tout, l'un des intérêts des mondes imaginaires de la fiction est leur potentiel suggestif, dont sont d'ailleurs très friands les auteurs de *fanfictions*.

Mais si « la narrativité est la condition de l'intelligibilité<sup>58</sup> », nous pouvons voir dans le contexte et le texte le rapport entre histoire et récit, selon les termes utilisés par Genette. En effet, « le *temps* et le *mode* jouent tous les deux au niveau des rapports entre *histoire* et *récit*, tandis que la *voix* désigne à la fois les rapports entre *narration* et *récit*, et entre *narration* et *histoire*.<sup>59</sup> » Si l'histoire est ce qu'il se passe et le récit, comment on relate les événements, une étude des choix narratifs et du style de Bottero nous permettra d'explorer comment réussir à faire passer de l'exposition, transmettre de l'information contextuelle, par la narration d'actions. En effet, « la

---

<sup>54</sup> Michael WETTENGEL. *Cogwheels of the fantastic : The mechanisms of medieval fantasy*, mémoire de maîtrise, Université d'état de l'Iowa, 2018, p. 66.  
Traduction libre.

<sup>55</sup> Valentine MARTIN-LACOSTE. *op. cit.*, p. 141.

<sup>56</sup> Stephen KING. *op. cit.*, p. 190.

<sup>57</sup> Émilie BOULÉ-ROY. *op. cit.*, p. 76.

<sup>58</sup> Alexandre GREFEN dans Françoise LAVOCAT. *op. cit.*, p. 305.

<sup>59</sup> Gérard GENETTE. *Discours d'un récit*, Paris, éd. Seuil, coll. *Points. Essais*, 2007, p. 20.

narration est indéniablement l'opérateur majeur de la cohésion des mondes fictionnels<sup>60</sup> » dans la mesure où elle « ne projette pas un monde, mais un univers structuré<sup>61</sup> » et « [l]e narrateur est l'instance thématifiée (intégrée dans les contenus du texte) qui produit le récit<sup>62</sup> ». Tous les auteurs font face à des choix structuraux qui ne concernent pas seulement le choix de leur mode de narration. Les auteurs peuvent utiliser une approche *top-down*, qui consiste à orienter leur histoire pour présenter un monde dans son ensemble, ou une approche *bottom-up* qui partira du particulier pour toucher l'universel<sup>63</sup>. Si les auteurs français privilégient généralement les qualités littéraires de leurs textes au détriment du *worldbuilding* comme c'est le cas des anglophones, Bottero a, quant à lui, une écriture que l'on pourrait qualifier de « cinématographique » dans la mesure où il a choisi une narration omnisciente, mais qui s'aligne sur le point de vue de l'un de ses personnages. Ce point de vue change d'ailleurs au fil du récit sans que cela ne soit indiqué par un caractère typographique spécial, un peu à la manière d'un champ-contrechamp. Comme le registre et le ton peuvent changer pour coller au personnage sur lequel la narration se concentre, le lecteur sait sur « quelle épaule » il est. Par exemple, lors de la scène de l'attaque du Mentaï, un assassin est envoyé pour tuer Ewilan. La narration se focalise d'abord sur elle, puis sur sa perception à lui et montre ainsi une transition particulièrement marquée de leurs personnalités :

« Le chuchoteur remua dans sa main. Quand, de crainte de l'écraser, elle desserra ses doigts, il courut le long de son bras et se faufila dans la poche de l'ample chemise qu'elle portait par-dessus son tee-shirt. C'est à cet instant qu'elle vit le dessin naître. Elle ne comprit pas immédiatement et c'est ce qui faillit la perdre [...] La fille était forte, rapide, mais elle ne savait pas masquer son don. La retrouver serait un jeu d'enfant.<sup>64</sup> »

Dans les deux cas, nous avons un narrateur à la troisième personne, mais quand Ewilan est caractérisée par son empathie envers le chuchoteur et son incompréhension de la situation, le

---

<sup>60</sup> Françoise LAVOCAT. *op. cit.*, p. 46.

<sup>61</sup> Marie-Laure RYAN dans Françoise LAVOCAT. *op. cit.*, p. 59.

<sup>62</sup> Louis HÉBERT. *op. cit.*, p. 48.

<sup>63</sup> Leah ZAIDI. *op. cit.*, p. 19 à 20.

<sup>64</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 222 et p. 224.

Mentaï maîtrise ce qui se passe et voit Ewilan comme une proie. Cette multifocalisation permet une plus grande variété et des nuances dans les phases d'exposition. Mais le choix de l'omniscience n'est pas anodin puisque c'est le véhicule de l'explication et qu'il permet au lecteur d'en savoir plus long que le personnage principal ou encore de varier les sources d'informations. L'auteur peut alors jouer avec l'ironie dramatique ou encore faire connaître à son lecteur des informations qu'il n'est pas utile à son personnage de savoir ou qu'il ne pourrait apprendre de façon naturelle.

Une autre caractéristique de l'écriture de Bottero en lien avec l'exposition est qu'il use très souvent des analepses, ou retours en arrière. En début de chapitre, il plonge régulièrement le lecteur dans l'action avant de revenir un peu plus tard dans le récit sur le contexte qui a mené le personnage à cette situation. La scène d'ouverture de *L'œil d'Otolep* en est un bon exemple :

« La lame siffla à moins de dix centimètres du visage de Salim avant de revenir vers sa gorge en un arc de cercle scintillant. Il n'évita le coup mortel qu'en plongeant à terre. Il se releva d'un bond et lança un regard éperdu autour de lui. [...] Depuis leur retour de l'autre monde, trois semaines plus tôt, Ellana avait repris sa formation en mettant les bouchées doubles, non, triples. Comme si elle se rapprochait les dangers qu'il avait courus lorsqu'il cherchait à secourir Ewilan. Son manque de préparation. Ses erreurs.<sup>65</sup> »

Del Lungo qualifie ce type de commencement de « dynamique » et de « séducteur<sup>66</sup> ». Ce genre d'analepse a pour effet de retarder l'exposition pour tout de suite happer le lecteur dans la tension, mais c'est une arme à double tranchant, car il y a toujours un risque de faire retomber cette tension au mauvais moment, de perdre le lecteur ou de provoquer un effet de bizarrerie en mettant le récit sur pause pour expliquer comment on en est arrivé là. Un peu à l'image de ces films qui font un arrêt sur image pour que le personnage dise « ça, c'est moi », avant de revenir au début de l'histoire. Pour que la phase d'exposition soit intéressante et mémorable, il peut être intéressant de la lier à un moment critique de la narration ou bien d'en faire la démonstration, par exemple avec les rebondissements ou les révélations ou encore le retournement de situation qui empêchent le lecteur de lâcher son livre.

---

<sup>65</sup> Pierre BOTTERO. *L'œil d'Otolep*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 11 et p. 13.

<sup>66</sup> Andrea DEL LUNGO. *L'incipit romanesque*, Paris, éd. du Seuil, 2003, p. 112.

L'un de ces moments clés de l'exposition dans la narration, là où le pacte de lecture se noue est l'*incipit*. Les auteurs ont le choix de commencer leur livre par un prologue, mais « [w]hat makes a prologue necessary is that it introduces an element fundamental to understanding the novel from that point forward in far more impactful way than exposition would<sup>67</sup>. » C'est donc un moment d'exposition plus permissif, en dehors du récit. Il peut y avoir changement de focalisation. Mais, avant même les explications, l'*incipit* est le moment de happer le lecteur alors qu'on peut lui faire comprendre qu'il n'est plus dans son monde en évoquant les premiers mots inconnus comme ceux de « hobbits », « daemons » ou, dans le cas de Bottero, mettre « le pas sur le côté » entre guillemets<sup>68</sup>. À ce sujet, Erik L'Homme qualifie l'*incipit* *D'un monde à l'autre* de « leçon pour les auteurs qui apprennent et veulent apprendre<sup>69</sup> ». Fidèle au mantra de la tension d'abord et du contexte après, le premier roman de la saga d'Ewilan s'ouvre non pas sur la situation initiale, mais sur l'élément déclencheur du récit, *in media res*, soit le premier voyage d'Ewilan du monde de référence au monde second. Bottero fait alors passer son héroïne d'un monde à l'autre en même temps que son lecteur qui bascule dans le monde de la fiction. L'*incipit* de Bottero exploite ainsi littéralement et figurativement la mécanique du passage telle qu'elle est décrite par Del Lungo « comme entrée thématique dans la fiction et dans l'univers romanesque [...], comme situation narrative de départ<sup>70</sup> », situation de départ qui se caractérise par un changement d'état, propre à l'élément déclencheur d'un récit. Également l'*incipit* de Bottero est la représentation du moment le plus fondamentalement caractéristique du sous-genre de la *fantasy*-portail : le passage.

Penchons-nous sur les premières phrases du roman, qui sont :

« Camille était âgée exactement de quatre mille neuf cents jours, soit un peu plus de treize ans, la première fois qu'elle effectua “le pas sur le côté“. Elle en était certaine, puisque c'est au moment où

---

<sup>67</sup> Timothy HICKSON. *op. cit.*, p. 9.

Je traduis : ce qui rend un prologue nécessaire est lorsqu'il introduit un élément fondamental à la compréhension du roman à partir de ce moment bien plus efficacement que l'exposition ne le pourrait.

<sup>68</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 11.

<sup>69</sup> Erik L'HOMME. *op. cit.*, 16:10 à 16:30 min.

<sup>70</sup> Andrea DEL LUNGO. *op. cit.*, p. 100.

elle entreprenait des calculs savants pour connaître son âge avec précision qu'elle descendit du trottoir sans s'en rendre compte et se retrouva au milieu de la chaussée face à un énorme camion. Elle fut tirée de sa rêverie mathématique par le mugissement d'un klaxon.<sup>71</sup> »

La présence de guillemets pour entourer une expression pourtant courante intrigue le lecteur. Le personnage principal est tout de suite caractérisé par son intellect, puisqu'il s'amuse à calculer son âge en jours. L'adverbe « exactement » et l'adjectif « certaine » indiquent que Camille est sûre d'elle. C'est aussi un habile détournement d'un cliché de la littérature jeunesse de donner l'âge du protagoniste en début de roman. Le camion nous permet de situer le récit dans un monde similaire à celui du fauteuil. Malgré l'absence de situation initiale, le lecteur n'est donc pas mis face à un camion filant à toute allure, contrairement à la protagoniste dont il suivra les aventures.

### **Les dialogues**

Les personnages eux-mêmes peuvent fournir des informations d'exposition dans le récit, par les dialogues. En effet, « [l]e dialogue romanesque sert à démontrer<sup>72</sup> » et a « une fonction explicative<sup>73</sup> ». Les dialogues sont un outil d'exposition non négligeable qui apportent leurs nuances particulières à cet aspect. Nuances en effet, car ils permettent la multiplication des points de vue et cela participe au principe d'immersion. Tout le monde ne pense ni ne perçoit les choses de la même façon dans ce monde et logiquement il en va de même dans celui de la fiction. Les dialogues permettent aussi la transmission directe d'un personnage à un autre, mais avec cet intérêt qu'il est possible de jouer avec un biais de points de vue. En effet, les différences de registres et la pluralité des voix permettent une « hétéroglossie<sup>74</sup> » dans laquelle on peut confronter les discours. Le lecteur pourra alors assembler ce qu'il se dit du nouveau monde à partir des fragments de perspectives, trouvant la vérité quelque part au centre, déchargeant l'exposition d'un poids si elle venait en un seul bloc. Et cela participe au développement de son

---

<sup>71</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 11.

<sup>72</sup> Caroline DUVEZIN-CAUBET. *Dragons à vapeur : vers une poétique de la fantasy néo-victorienne contemporaine*, thèse de doctorat, École doctorale Sociétés, Humanités, Arts et Lettres, 2017, p. 243.

<sup>73</sup> Gérard GENETTE. *op. cit.*, p. 24.

<sup>74</sup> Brian MCHALE. *op. cit.*, p. 166.

empathie et à sa perception de l'autre puisque les personnages sont des agents de transports des discours. Cela va dans le sens de ce qu'explique Hickson lorsqu'il dit : « Using conflict to deliver exposition can bring out the personal beliefs of the characters, depending on who explains it.<sup>75</sup> » Si le pacte de lecture de la *fantasy*-portail veut que la narration omnisciente ne sache mentir, les personnages ne sont pas soumis à de telles contraintes. Par exemple, Eléa contacte Ewilan à son arrivée en Gwendalavir et prétend être celle qui l'a fait venir dans ce monde<sup>76</sup>. Or, plus loin, Duom dément cette affirmation en lui expliquant mieux comment fonctionne le Dessin<sup>77</sup>. C'est un bon prétexte pour expliquer le fonctionnement du Dessin, mais aussi pour caractériser Eléa comme principale antagoniste, en montrant qu'elle n'hésite pas à mentir ou à manipuler l'héroïne pour parvenir à ses fins. Attention cependant, la *fantasy*-portail est hiérarchique et la figure maître-élève, propre au récit d'apprentissage, teinte très souvent la valeur que l'on peut accorder aux propos des personnages, tel le guide. On assiste en effet bien souvent à un jeu dialogal de questions-réponses qui permet une passation plus naturelle de l'exposition, car elle se voit justifiée par le rapport d'enseignement installé entre le guide et le protagoniste.

On trouve aussi de l'exposition dans le sous-texte. La façon de parler des personnages nous en apprend parfois autant que ce qu'ils disent. Genette traite d'un parlé «objectivé<sup>78</sup>» qui permet de caractériser certains personnages, par exemple dans les expressions ou le registre qu'ils utilisent. Illian, qui est un enfant, va utiliser des tournures de phrases plus simples et enfantines quand Bjorn, un chevalier qui a à cœur d'entrer dans les légendes, aura une verve plus héroïque. Alors qu'Ellana fera preuve d'une ironie cinglante qui démontre sa vivacité d'esprit de marchombre.

---

<sup>75</sup> Timothy HICKSON. *op. cit.*, p. 34.

Je traduis : User du conflit pour donner de l'exposition peut faire ressortir chez les personnages leurs croyances personnelles, selon qui explique.

<sup>76</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 79.

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 123.

<sup>78</sup> Gérard GENETTE. *op. cit.*, p. 187.

Mais le dialogue ne se cantonne pas qu'aux paroles échangées entre les personnages. L'exposition passe parfois également dans la présence de textes intradiégétiques. Un dialogue s'installe alors entre le protagoniste et ces textes qui font souvent alors figures d'autorités véridiques plus grandes encore que le guide. Ces sources écrites sont des alternatives adéquates si l'auteur ne veut pas faire passer la phase d'exposition par un personnage précis, car le protagoniste acquerrait un savoir interdit ou perdu. Il y a donc une raison donnée à l'acquisition d'un savoir pour le protagoniste. Mais ils participent aussi au principe d'immersion dans un monde qui serait bien vide si on n'avait rien écrit sur lui. Il peut s'agir de chansons, de guides, de contes et légendes ou, dans le cas d'Ewilan, du courrier de l'Empereur ou de poésie marchombre. Le texte parmi les textes est la prophétie, bien qu'elle puisse aussi être transmise oralement. La prophétie est la manifestation parfaite de la ligne fine entre exposition et tension caractéristique de la *fantasy*-portail. Elle donne un objectif aux protagonistes, mais elle annonce aussi la fin de l'histoire bien avant celle-ci. L'intérêt de lecture est alors diminué. Pourtant, c'est l'une des plus grandes récurrences du genre. Pour atténuer les révélations, le parti gagnant peut être tu, les conditions peuvent être nébuleuses, bref la prophétie doit être la plus floue et permissive possible pour que l'auteur comme les lecteurs puissent jouer sur les mots. Un bon moyen de soulager la décharge expositionnelle est de varier les façons de donner au lecteur des informations, en alternant descriptions, phases de narration et dialogues, selon leurs diverses conditions.

### **Les personnages et leurs fonctions**

Preuve d'un certain héritage du conte, plusieurs personnages remplissent des fonctions qui servent particulièrement bien l'exposition. Propp désigne les fonctions ainsi : « action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue.<sup>79</sup> » Si la *fantasy*-portail est effectivement friande d'archétypes pour faciliter l'identification et la compréhension rapide des jeunes lecteurs, certains participent plus que d'autres à l'exposition selon les actions qu'ils posent dans le récit. Cependant, il est important de noter que les fonctions ne sont pas exclusives à un personnage dans la mesure où plusieurs personnages peuvent remplir

---

<sup>79</sup> Vladimir PROPP. *op. cit.*, p. 31.

une même fonction, ou bien un seul personnage peut remplir plusieurs fonctions. Les personnages s'articulent autour de leurs signes symboliques qui servent le récit selon le rôle qu'ils y jouent : véhicule pour le lecteur, adjuvant ou opposant pour le héros. Mais les personnages existent au-delà de leur fonction et sont très importants chez Bottero. Ils participent au principe d'immersion puisque c'est par leur ressenti que les lecteurs vivent le monde. Les fonctions qui nous intéressent ici sont celles du héros, du guide et de l'antagoniste.

Le protagoniste est l'agent actant du récit, celui qui vit les aventures. Le héros, ou protagoniste, de la *fantasy*-portail joue dans l'exposition un rôle très important de focalisateur pour le lecteur. En effet, ce dernier va souvent se placer sur l'épaule du protagoniste pour découvrir en même temps que lui cet univers. De fait, le jeu de la fiction veut que le lecteur en sache aussi long que le protagoniste dans le cas de la *fantasy*-portail. Si ce rapport de savoir est débalancé, on assiste à une rupture du pacte de lecture. L'intérêt d'avoir un point focal auquel le lecteur peut s'identifier est de rendre le récit compréhensible et plausible malgré sa nature impossible. Le lecteur s'identifiera à un personnage qui lui ressemble, comme c'est le cas d'Ewilan, adolescente française ordinaire vivant dans un monde similaire à celui du fauteuil avant de basculer dans l'extraordinaire, facilitant ainsi l'acceptation du passage. L'identification est un processus qui opère à quatre niveaux : l'empathie, l'imitation, l'admiration et la reconnaissance des similitudes<sup>80</sup>. La *fantasy*-portail va chercher à remplir ces quatre catégories au travers des aventures vécues par un héros vertueux, mais dans lequel le jeune lecteur se reconnaitra. Le fait que le personnage vienne d'une mimésis du monde du fauteuil est utile, car :

« La présence d'un personnage "normal" [...] permet [aux lecteurs] de s'y identifier, mais aussi de s'y attacher plus facilement. Voir comment un personnage similaire à eux, avec ses forces et ses faiblesses, parvient à s'en sortir dans une situation compliquée, s'avère particulièrement instructif, et leur apporte des exemples concrets de comportements à adopter, incarnations tangibles de valeurs qu'ils souhaitent défendre. [...] Plus le personnage est perçu comme proche de soi par les lecteurs et lectrices, plus l'identification est facile et efficace.<sup>81</sup> »

---

<sup>80</sup> Sue BRIDGWATER. *"I will take the ring"; responsibility and maturity in modern fantasy fiction for children*, thèse de doctorat, Université de Londres, 1984, p. 45.

<sup>81</sup> Élodie HOMMEL. *Lectures de science-fiction et de fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire*, thèse de doctorat, Université de Lyon, 2016, p. 149.

Donc, de manière générale, on cherche à avoir un point focal fiable. Salim lui-même fait passer à Ewilan un test pour s'assurer qu'elle n'est pas devenue folle<sup>82</sup> et on sait depuis l'*incipit* qu'elle est une surdouée, puisqu'un bon moyen de donner de l'exposition est de la contextualiser avec de la caractérisation. La *fantasy*-portail a cet avantage pour la justification des phases d'exposition d'offrir un point focal aussi vierge que le lecteur. En plaçant le protagoniste dans la position de l'ignorant qui découvre tout de ce nouveau monde, il est en mesure de poser toutes les questions que se poserait le lecteur sans que cela ne fasse hausser de sourcil. De fait, la mémoire d'Ewilan a été effacée jusqu'à ses six ans<sup>83</sup> pour s'assurer qu'elle ne se souviendrait pas du monde second et le découvrirait avec un regard neuf. Mais un bon moyen de rendre l'exposition non seulement naturelle, mais mémorable est de démontrer comment elle affecte le protagoniste quand il la reçoit. C'est au travers de la sensibilité du protagoniste que le lecteur découvre le monde. Le protagoniste est le pont entre le lecteur et le monde. Par exemple, Ewilan, choquée d'apprendre la trahison d'Eléa envers ses parents, exige des explications et Duom peut alors exposer les motivations de la femme et le lecteur se souviendra que celle-ci a d'abord essayé de manipuler Ewilan et de se faire passer pour une héroïne<sup>84</sup>.

Il s'est construit au fil des textes un profil type du héros de *fantasy*, mais ces *topoi* ne sont pas sans impact sur l'exposition. Nous les devons, entre autres, à la littérature jeunesse. En effet, « orphelin en quête d'identité ou écolier rétif à l'autorité, il est issu de notre monde dont il découvre des aspects magiques ou qu'il quitte pour un univers merveilleux. Projetés au cœur d'enjeux qui d'abord les dépassent, ils se révèlent au terme d'un parcours initiatique.<sup>85</sup> » La jeunesse du héros et sa position d'élève le rendent propice à poser des questions. C'est un « transgresseur de frontières<sup>86</sup> » de par la nature même de la *fantasy*-portail, car il est le seul à connaître les deux côtés, ce qui le place à part et explique son statut d'élus. Les héros de *fantasy*

---

<sup>82</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 17.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 27.

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 119-120.

<sup>85</sup> Sarah LE FLAHEC. *op. cit.*, p. 4.

<sup>86</sup> Rachel MAYRAND. « Le fantastique pour adolescent », *Québec français*, num. 148, 2008, p. 76.

ont une forte propension à être orphelins, mais cela sert une fonction narrative, car cela prépare sa relation avec son mentor et justifie son départ dans le monde second. Même si ses deux parents sont en vie, Ewilan est *de facto* orpheline d'avoir été abandonnée par eux dans le monde de référence et c'est tout de même sa quête de les retrouver qui motivera son voyage. Mais pas besoin d'avoir perdu ses parents : être malheureux suffit pour justifier que les personnages voient le monde second comme « une voie de secours<sup>87</sup> », comme c'est le cas avec Salim qui se sent invisible chez lui et libre en Gwendalavir. D'ailleurs, en ce qui concerne Salim, nous pourrions arguer qu'il est le véritable véhicule pour le lecteur, du fait que, contrairement à Ewilan, il est né dans le monde de référence et est loin de posséder son intuition quant au Dessin, faisant de lui un point focal plus proche de l'archétype de la *fantasy*-portail. Le fait qu'il ne vienne pas du monde second et sans statut de non-élu explique sans doute qu'il saisisse beaucoup moins instinctivement les caractéristiques du monde second qu'Ewilan et cela le pousse bien plus souvent qu'elle dans la posture du récepteur ignorant.

Le guide peut être professeur, mentor ou bien passeur. Le guide-passeur, c'est le lapin blanc dans *Alice au Pays des Merveilles*. Il arrive en effet que le protagoniste découvre le *novum* au contact d'un personnage appartenant au monde second, qu'il l'y suive dans la *fantasy*-portail. Ewilan effectuant ses voyages seule, on ne peut pas dire qu'il y ait dans ce cas un véritable guide-passeur, mais le camion où les Marcheurs (des créatures arachnides capables de faire le pas sur le côté et envoyées pour la tuer) qui l'ont poussée à traverser pourraient être vus comme des figures alternatives. En revanche, le personnage d'Angel Voda présenté dans le volet création est un guide-passeur exemplaire, mis-à-part qu'il n'est pas originaire du monde second, et se charge de beaucoup d'autres phases d'exposition.

Mais si le guide-passeur est plus rare, le guide-mentor l'est beaucoup moins. C'est un savant à qui le protagoniste peut poser toutes ses questions. Il est issu de la littérature jeunesse et du roman d'apprentissage. C'est souvent un vieil homme, comme Duom, pour marquer la grandeur de son savoir et de son expérience. Mais ce peut être aussi simplement un personnage

---

<sup>87</sup> Gaëlle BRIEN. *Les cycles inachevés au sein de la fantasy - Robert Jordan et Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université de Rennes 2, 2019, p. 90.

qui excelle dans son domaine comme Ellana qui fait office de mentor pour Salim. En effet, « l'éducation du héros n'est pas faite par ses parents biologiques ou adoptifs, mais est conduite par une double figure de mentor. Cette figure s'incarne, d'une part, dans un personnage adulte avancé en âge et en maîtrise de la magie, d'autre part, en un ou plusieurs amis.<sup>88</sup> » Duom remplit parfaitement bien le modèle commun de la *fantasy*-portail puisqu'il est le plus savant dans l'art du Dessin. Le guide sert d'adjuvant à la quête, permet sa réussite, et éduque autant le protagoniste que le lecteur. Comme le protagoniste peut avoir plusieurs guides, nous pourrions considérer Edwin comme participant à cette figure, étant le premier réel contact avec le monde second pour Ewilan (en dehors de Bjorn qui ne lui a expliqué que très peu de choses), qu'elle voit aussi comme une figure paternelle. La métaphore est d'ailleurs poussée au point qu'Edwin faisait partie des soupirants de sa mère biologique, qui lui aura préféré le père d'Ewilan. Le guide-mentor existe pour compléter une exposition qu'il est impossible de donner autrement, tout en teintant cette exposition de sa sensibilité, cependant. Mais « le mentor n'est pas là pour mentorer toute sa vie, il est là pour, à un moment, s'éloigner et laisser la place à son élève.<sup>89</sup> » De manière générale, le héros se retrouvera donc seul, sans son guide, face à son adversaire dans un combat final.

La présence d'un antagoniste est aussi caractéristique du genre que celle de la magie dans la *fantasy*. L'antagoniste est le principal opposant à la quête du protagoniste et c'est donc lui qui, bien souvent, donne l'élan au reste du récit. Eléa le fait d'ailleurs assez littéralement en envoyant Ewilan chez Duom<sup>90</sup>. Eléa donne même d'importants morceaux d'exposition à Ewilan, à commencer par son véritable nom, faisant d'elle un guide également. Mais la question de l'exposition chez l'antagoniste tourne surtout autour de ses motivations (il doit en avoir autrement on a affaire à un personnage unidimensionnel) et de son plan. L'antagoniste et l'auteur ont tout intérêt à les garder secrets jusqu'au moment le plus dramatique pour construire de la

---

<sup>88</sup> Philippe CLERMONT. « Une *fantasy* française pour la jeunesse "à l'école des sorciers" ou les avatars d'Harry », dans Anne BESSON et Myriam WHITE-LE GOFF (dir.). *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Actes du Colloque du Crélid, Paris, éd. Bragelonne, 2007, p. 188.

<sup>89</sup> Camille BRISSOT. *op. cit.*, 29:40 à 29:55 min.

<sup>90</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 81.

tension. Mais s'ils sont dévoilés, il faut éviter comme à chaque fois l'*info-dump* qui risquerait de prendre, au pire, la forme du « monologue du méchant », moqué pour son caractère à sens unique et sa longueur, et qui permet au héros de se sortir d'affaire pendant que son ennemi s'écoute parler.

### **La voix de l'auteur (et de l'éditeur), le hors-texte**

Le dernier acteur qui peut livrer de l'information au lecteur, c'est l'auteur lui-même. Et aussi son éditeur, dans une moindre mesure. La *fantasy*, depuis Tolkien, nous a habitués à une multitude de paratextes, de compléments d'information au profit du lecteur, pour qu'il puisse prolonger le jeu du faire-semblant, donnant même un caractère scientifique à la fiction ou faisant de ces glossaires des documents historiques évoqués par la narration. Ce hors-texte<sup>91</sup>, selon l'expression de Richard Saint-Gelais, permet de multiples choses, à commencer par communiquer au lecteur de l'information peut-être moins primordiale et qu'il serait plus dur d'intégrer au récit. Il prend la forme des cartes, de glossaires et d'autre à côté qui viennent ouvrir ou clore les romans. Ce texte qui n'est pas dans le texte comprend ses propres défis et ses propres intérêts. « Selon Gérard Genette, c'est bien là le rôle du paratexte, chargé d'exercer "une action sur le public, au service (...) d'un meilleur accueil du texte et d'une lecture plus pertinente."<sup>92</sup> »

Le paratexte participe au principe d'immersion nécessaire à la création d'un monde, selon Umberto Eco<sup>93</sup>, lorsqu'il prend la forme, comme c'est le cas chez Bottero, de textes sur le monde. L'existence de ces glossaires, bestiaires et encyclopédies donne l'impression que le monde a toujours existé avant l'arrivée du protagoniste. Mais il instaure aussi un potentiel narratif transfictionnel puisque le lecteur pourrait être amené à s'interroger sur ce que le héros n'a pas eu le temps de voir pendant le récit, laissant le champ libre à de nouvelles aventures dans

---

<sup>91</sup> Richard SAINT-GELAIS dans Françoise LAVOCAT. *op. cit.*, p. 102.

<sup>92</sup> Anne BESSON. *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, éd. CNRS Éditions, 2004, p. 58.

<sup>93</sup> Krzysztof M. MAJ. *op. cit.*, p. 156-157.

des suites ou des antépisodes. Le paratexte sert à construire le « *metanarrative*<sup>94</sup> » du monde, soit les événements et figures historiques notables, le fonctionnement des sociétés contemporaines ou les règles des systèmes magiques, s'il y en a. Dans un même ordre d'idées, le paratexte peut participer à l'identité d'un monde ou d'une série littéraire. « Le monde en effet est davantage ou en tout cas *d'abord* un décor (une "géographie imaginaire" au sens que lui donne Pierre Jourde) et une encyclopédie [plutôt] qu'une "histoire" ou même des personnages.<sup>95</sup> » Ces encyclopédies qui se forment au fil des ouvrages permettent de situer les récits dans un lieu précis, que ce soit par les référents, la carte qui ne change pas ou même la typographie des titres. Le lecteur du *Pacte des Marchombres* n'a pas besoin que le récit précise que l'action se déroule dans le même univers que *La quête d'Ewilan*, puisque la carte le lui dit. Parmi les paratextes, le plus courant est sans doute la carte, qui place au cœur des considérations de la *fantasy* la description de l'univers. La carte d'un lieu inconnu en début de roman suffit bien souvent au lecteur pour comprendre qu'il a dans les mains un livre de *fantasy*, ce qui convoque la xénoencyclopédie commune qu'il a forgée. L'esthétique des cartes est d'ailleurs caractéristique et tributaire des influences des mythes et légendes du Moyen Âge fantasmé de la *fantasy*, mais aussi de la littérature d'aventure. Elle « renforce [...] le côté mythique des lieux qu'elle prétend décrire<sup>96</sup> ». Elle se veut également « réaliste » ou à tout le moins plausible avec la représentation des points cardinaux et des détails topographiques. Si une image vaut mille mots, la représentation visuelle du monde second par l'entremise d'une carte est une économie de mots et de descriptions conséquente. Mais la carte est-elle plus utile à l'auteur ou au lecteur ? La carte organise l'espace et la narration. D'ailleurs, « the very presence of maps at the front of many fantasies implies that the destination and its meaning are known.<sup>97</sup> » Grâce à elle, le lecteur peut suivre le parcours du protagoniste dans les

---

<sup>94</sup> Trent HERGENRADER. « The Narrative Potential of Tabletop Role-Playing Games », *GSL*, vol. 9, 2013, p. 171.

<sup>95</sup> Anne BESSON. « De l'ensemble à la totalité : l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines », *Belphégor*, vol. 14, 2016, p. 3.

<sup>96</sup> Julie GAREL-GRISLIN. « Les coordonnées de la fiction : ce que la carte fait au récit », dans Anne BESSON et Frédérick MANFRIN. *op. cit.*, p. 29.

<sup>97</sup> Farah MENDLESOHN. *Rhetorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, p. 4. Je traduis : la simple présence d'une carte au début dans le cas de plusieurs récits de *fantasy* implique que la destination et sa signification sont connues.

terres décrites par le récit. L'auteur peut s'en servir pour appuyer la cohérence de son récit et le réalisme des déplacements. La carte n'est pas seulement au profit du lecteur puisque c'est un outil de travail pour l'auteur. Mais en plus des informations qu'elle communique, la carte magnifie le potentiel transfictionnel dans sa représentation des lieux inexplorés. Il y a moult informations observables sur une carte. La toponymie, la découpe du territoire, tout cela permet d'en comprendre plus sur le fonctionnement géopolitique du monde second. Si un endroit est bordé d'eau, nous pouvons nous attendre à ce qu'il profite de la pêche, comme un village au cœur des montagnes est plus propice aux mines. La carte a pour effet de « figer et d'éclaircir<sup>98</sup> ». Mais dans ce cas, comment intégrer la carte dans la fiction ? On peut l'y faire apparaître directement, tout simplement.

Pourtant, il n'y a pas de carte dans le récit d'*Ewilan*. Pire, celle en paratexte contredit la narration. En effet, nous trouvons une carte titrée « L'Autre monde » en début de roman et toutes les sources critiques semblent s'être mises d'accord pour nommer ainsi le monde second. Par exemple, Maurin écrit ceci : « Dans cet Autre Monde, dont le territoire principal est nommé Gwendalavir<sup>99</sup> ». Or, chaque fois que la narration utilise ce nom, c'est pour désigner le monde de référence<sup>100</sup>. Une incohérence qui pourrait être due à la nature éditoriale de la carte, que Bottero n'avait peut-être pas titrée, ou au vague du terme « autre » qui dépend de l'endroit d'où on observe.

À partir du second volume de la série littéraire d'*Ewilan* se trouve le résumé des épisodes précédents. Les longues séries littéraires exigées par la *fantasy*-portail nécessitent parfois qu'on rappelle au lecteur des éléments de contexte survenus dans les livres précédents. Notamment, le cycle « impose un certain suivi de ses volumes, en poursuivant entre eux une même intrigue,

---

<sup>98</sup> Julie GAREL-GRISLIN. *op. cit.*, p. 25.

<sup>99</sup> Florie MAURIN. « Les mondes de Pierre Bottero : réinventer les espaces de *fantasy* », dans Xavier MAUMÉJEAN (préface), *Espaces Imaginés, Actes du colloque du Laboratoire des Imaginaires*, Rennes, 2021, p. 89.

<sup>100</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 122 ou Pierre BOTTERO. *L'œil d'Otolep*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 13.

mais il compense cette contrainte par un fort développement de la fonction de commentaire, et tout particulièrement des rappels, qui peuvent à la limite se substituer à la lecture des épisodes précédents<sup>101</sup> », et ce toujours dans le but que le récit reste compréhensible pour le lecteur qui n'aurait pas lu les autres tomes ou qui aurait simplement oublié. Il existe donc des phases d'expositions dédiées à rappeler des événements qui sont survenus plus tôt. Il est possible de le faire directement dans le texte, soit par la narration avec des références et des analepses, soit dans les dialogues où cette fois l'auteur peut utiliser l'excuse d'un personnage ignorant qui était séparé du reste du groupe et qui demande à ce qu'on lui raconte ce qu'il s'est passé. Ces phases peuvent être plus ou moins bien intégrées et comportent comme danger d'alourdir la narration et d'ennuyer avec des répétitions le lecteur qui se souvient. Ewilan dit d'ailleurs qu'elle « commence à en avoir assez de raconter tout ce [qu'elle] fai[t].<sup>102</sup> » Ces répétitions plus ou moins naturelles participent à l'aspect rhétorique caractéristique de la *fantasy*-portail. Une solution peut être, comme c'est le cas pour Bottero, de placer un résumé directement en paratexte, que le lecteur familier peut facilement ignorer s'il le souhaite. Cela ne signifie pas pour autant qu'il ne s'amuse pas avec ce résumé. Il peut prendre la forme ludique d'un cours d'histoire de Gwendalavir donné par un Dessinateur ou bien du courrier personnel de l'Empereur qui fait un rapport d'évènement à l'un de ses alliés<sup>103</sup>. L'exposition ne concerne donc pas seulement les personnages et le monde qui les entoure, mais la matière originale même du livre, soit le récit.

Le cycle d'Ewilan est aussi caractérisé par ses entrées encyclopédiques qui prennent deux formes, soit le glossaire à la fin des tomes, soit les citations en exergues au début de chaque chapitre à partir des *Frontières des Glaces*. Le glossaire participe évidemment à la xénoencyclopédie montée au fur et à mesure de la lecture. Regroupant les noms propres et ceux du bestiaire, le glossaire de Bottero explique en de courtes définitions qui sont les protagonistes

---

<sup>101</sup> Anne BESSON. *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, éd. CNRS Éditions, 2004, p. 20.

<sup>102</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 134.

<sup>103</sup> Pierre BOTTERO. *L'œil d'Otolep*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 5.

de l'histoires et les créatures et concepts propres à son monde. Le glossaire de la *fantasy*-portail se concentre donc sur ce qui est nouveau et propre au récit, afin d'aider le lecteur à se situer s'il oublie la signification d'un mot ou l'identité d'un personnage. Il se trouve à la fin et ne présente en général que ce qui a été vu dans l'ouvrage et les précédents, histoire de ne pas traiter de choses complètement inconnues du lecteur. Moins communes, les citations en exergue de Bottero présentent des extraits des écrits fictifs des grandes figures de Gwendalavir. Il peut s'agir de la poésie d'Ellundril Chariakin, la plus grande des marchombres, des réflexions sur l'Imagination de maitre Elis, un important Dessinateur, des entrées de l'Encyclopédie du Savoir et du Pouvoir, ou encore des passages du journal de Duom. Ces entrées participent à amplifier l'immersion dans le monde second et donnent au lecteur des précisions sur des concepts qu'il serait difficile d'intégrer au récit. Leur absence du premier tome peut être expliquée par le manque de connaissance d'Ewilan sur le monde second, mais aussi un désir de garder un peu de mystère sur ce nouveau monde. Ces citations peuvent aussi nuire à la tension quand elles en dévoilent trop. Dans *L'œil d'Otolep*, de multiples entrées concernent un parasite du nom de n'ralaï, (première mention à la page 136), expliquant de long en large son mode de fonctionnement. Or ce parasite n'est mentionné dans le récit même qu'à la page 270. Le lecteur est donc beaucoup moins surpris qu'Ewilan, qui souffrait d'étranges douleurs depuis le début du récit, d'apprendre qu'elle est infectée par ce parasite. De fait, le rapport égalitaire entre le protagoniste et le lecteur dans le savoir auquel la *fantasy*-portail nous a habitué est rompu, puisque le lecteur en sait plus que l'héroïne.

Le dernier aspect du paratexte est plus de l'ordre éditorial, mais le titre et la quatrième de couverture donnent tout de même beaucoup d'informations au lecteur. Qu'il s'agisse d'un extrait ou d'un résumé, la quatrième de couverture est faite pour donner envie au lecteur d'ouvrir le livre tout en ménageant la tension. Les titres jouent le même rôle. Nous avons, d'une part, *D'un monde à l'autre* qui « résume l'acte fondateur de l'œuvre de Pierre Bottero. [...] Mondes parallèles, passages entre les univers (par le "pas de côté"), concrétisation des réalisations imaginaires ("art du dessin"), relativité des réalités : toute une thématique de la circulation

ontologique se déploie<sup>104</sup> ». C'est une véritable invitation à l'aventure, à faire comme Ewilan et à passer d'un monde à l'autre, à passer du réel au monde de la fiction. Un peu moins dans l'ordre de la mise en abyme, *L'œil d'Otolep* participe cependant à un processus de mythification d'un lieu qui jusque là n'avait pu être aperçu que sur la carte. Aidé par les citations en exergue qui concernent l'œil d'Otolep, le titre intrigue le lecteur et révèle l'importance qu'aura ce lieu dans le récit de cet épisode.

---

<sup>104</sup> Anne CLERC. *op. cit.* p. 17.

## Deuxième partie : La *fantasy*-portail

Pour comprendre l'impact de la *fantasy*-portail sur l'exposition, il nous faut évidemment en présenter les principales caractéristiques. Si la *low fantasy* est une tendance à la *fantasy* d'intrusion<sup>105</sup> qui semble répondre au modèle canonique de la *high fantasy*, le *Seigneur des Anneaux* de Tolkien, le terme de *fantasy*-portail nous semble mieux adapté pour décrire un sous-genre qui connaît une immense popularité autant à l'écran que sur le papier. Se déclinant tout aussi bien sous la forme d'un jumeau science-fictionnel, il existe une condition simple pour savoir s'il est question de *fantasy*-portail ou de SF-portail selon notre définition : un ou plusieurs protagonistes traversent un portail, un point d'entrée, qui les conduit dans un autre monde, dimension ou univers, où se déroulera la majorité du récit. Deux mondes s'opposent, bien qu'il ne soit pas exclu qu'il y en ait d'autres. L'exemple le plus connu est sans doute *Les Chroniques de Narnia* de C.S. Lewis. Nous avons les deux caractéristiques essentielles, soient deux mondes qui se situent sur deux plans d'existence différents (Narnia et l'Angleterre) et une porte pour passer de l'un à l'autre (l'armoire magique). En effet, selon Mendlesohn, pour parler de *fantasy*-portail, il faut qu'il y ait transition et exploration<sup>106</sup>. La distinction entre la SF et la *fantasy* repose sur le type de monde exploré. Celui de premier genre est plus futuriste et tente de fournir des explications scientifiques au novum quand celui du deuxième genre opte pour une esthétique plus magique et médiévalisante.

Mais Narnia n'est pas le seul monde fictionnel bien connu. Ces univers n'ont pas besoin d'appartenir à la *fantasy*-portail pour « fasciner le lecteur<sup>107</sup> ». C'est toute une génération qui clame encore attendre sa lettre d'admission à Poudlard<sup>108</sup> et nombreux sont ceux qui ont appris la

---

<sup>105</sup> C'est à dire une *fantasy* où la surnature s'immisce au travers d'un contexte qui est en apparence plus réaliste.

<sup>106</sup> Farah MENDLESOHN. *Rethorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, p. 1-2.

<sup>107</sup> Sarah K. CANTRELL. « Other Choices in Other Worlds: Pierre Bottero's Ewilan Cycle », *Alte Lumi/Other Worlds/Autres mondes*, 2010, p. 60. Traduction libre.

<sup>108</sup> Précisons qu'*Harry Potter* n'est techniquement pas un œuvre de *fantasy*-portail, selon le critère des plans d'existence, bien qu'elle en emprunte de nombreux codes. C'est un cas d'exception dont il est possible de débattre, mais nous préférons sciemment l'ignorer pour simplifier l'analyse.

langue des elfes. Mais dans ce cas, est-ce que l'intégration au récit d'un voyage entre deux dimensions a un réel impact sur la popularité des œuvres ? Le seuil entre les mondes est la sublimation du désir d'évasion souvent évoqué par les lecteurs et même une « métaphore du passage à l'âge adulte<sup>109</sup> ». En effet, bien que ce ne soit pas un critère fondamental, le héros est souvent un adolescent et ce genre semble bien plus se prêter à la littérature jeunesse. L'évasion se vit dans la découverte de terres inconnues, autant par le lecteur que par le protagoniste. La *fantasy*-portail est notamment caractérisée par une phase de défamiliarisation<sup>110</sup> induite par ce passage d'un monde à l'autre, phase qui donc lui est propre par rapport aux autres formes de *fantasy*, et aussi très importante pour son exposition. Cependant, Florent Hebert note une tendance à l'ignorance, soit une reconnaissance ou une découverte tardive de sa véritable identité, qui atténue cette défamiliarisation dans le cas où, comme dans notre corpus, le protagoniste viendrait en fait du nouveau monde<sup>111</sup>. Cela joue sur le désir du lecteur adolescent de se sentir spécial et est donc très attractif pour le jeune qui se sentirait mal dans sa peau, sentiment assez fort à l'adolescence quand l'identité se construit.

La *fantasy*-portail est influencée par d'autres littératures. Elle revisite notamment les mythes et les légendes, le roman d'aventures et la quête, mais surtout la littérature jeunesse. Les auteurs du genre y voient le terrain de jeu parfait pour étudier « les conséquences de grandir<sup>112</sup> » et « l'écartèlement cognitif<sup>113</sup> » de ce passage à l'âge adulte induit par la réalisation de l'adolescent qu'il n'est pas le centre du monde et le désir enfantin de le rester. Dans son format littéraire, la *fantasy*-portail est caractérisée par ses amples séries, car il faut beaucoup de pages pour arriver à bien déployer ce nouveau monde et tenter de le saisir dans son ensemble.

---

<sup>109</sup> Philippe CLERMONT. *op. cit.*, p. 189-190.

<sup>110</sup> Florent HEBERT. *op. cit.*, p. 55.

<sup>111</sup> *Ibid.* p. 55-56.

<sup>112</sup> Sarah K. CANTRELL. « Other Choices in Other Worlds : Pierre Bottero's Ewilan Cycle », *Alte Lumi/Other Worlds/Autres mondes*, 2010, p. 61. Traduction libre.

<sup>113</sup> Laurent BAZIN. « L'âge de tous les possibles », dans Anne BESSON et Frédérick MANFRIN. *op. cit.*, p. 62.

## Les plans d'existence de la fiction

Pour qu'il y ait une porte en *fantasy*-portail, le texte doit se « positionner » à un endroit bien précis dans les plans d'existence de la fiction : celui propre au sous-genre. Ce que nous appellerons « les plans d'existence de la fiction » repose sur le principe des niveaux d'immersion fictionnelle, qui est une façon de concevoir la littérature d'un point de vue proche de la physique quantique. Le premier niveau, qui est en fait le niveau 0, « correspond au réel à proprement parler, c'est-à-dire la réalité concrète, effective, qui n'est pas issue de l'imagination et à laquelle appartiennent l'auteur, le lecteur et l'œuvre physique<sup>114</sup> ». Le niveau 1 de l'immersion fictionnelle, c'est le monde « dans lequel évolue le personnage sur lequel on choisit de se focaliser.<sup>115</sup> » Ce monde peut être à l'image du monde du fauteuil, dans le cadre d'une œuvre réaliste, dans une illusion du réel. On parle alors de « *minimal departure*<sup>116</sup> » quand l'image du monde de la fiction colle à celle du monde réel. C'est pour le personnage le monde de référence. Dans le cas d'Ewilan, nous désignons comme monde de référence celui du début de l'action, soit dans ce cas une réalité qui se veut une illusion du monde du fauteuil. Le monde de référence en *fantasy*-portail est d'ailleurs souvent le reflet du monde du fauteuil, mais ce n'est pas un critère fondamental. Pour qu'il soit question de *fantasy*-portail, l'œuvre doit exploiter le niveau 2 de l'immersion fictionnelle. Budin le définit ainsi :

« Le Niveau 2 d'immersion fictionnelle apparaît au sein d'une fiction lorsque l'un des personnages voyage vers un autre monde qui n'appartient pas à sa réalité. [...] [L]e Niveau 2 se présente dans l'imaginaire féerique par le cheminement tangible d'un personnage vers un autre univers. Qu'il s'agisse pour lui de se rendre dans un autre pays, sur une autre planète, dans un monde parallèle, ou encore de voyager dans le temps, il doit traverser une frontière sensible, perceptible par les sens. Pour ce faire, il s'agit le plus souvent de franchir la séparation entre les mondes par un lieu défini (porte, arche)<sup>117</sup> ».

Nous appelons donc le monde qui intervient dans le niveau 2 le monde secondaire. Cette définition est assez généreuse dans son acceptation de réalités différentes. Mais partons de la définition donnée du terme « monde » selon Lavocat, soit une réalité concrète, perceptible par les

---

<sup>114</sup> Noémie BUDIN. *op. cit.*, p. 163.

<sup>115</sup> *Ibid.*

<sup>116</sup> Françoise LAVOCAT. *op. cit.*, p. 22.

<sup>117</sup> Noémie BUDIN. *op. cit.*, p. 167.

cinq sens avec la présence d'un principe de cause-à-effet, pour désigner deux entités qui, dans le cas de la *fantasy*-portail, ne se contaminent pas ou très peu. Par exemple, dans le cas d'*Ewilan*, bien qu'il peut y avoir des passages de l'un à l'autre, que certains habitants du monde de référence et du monde second sont au courant de l'existence des deux réalités, ils n'existent jamais dans le même plan d'existence, contrairement aux sorciers et aux moldus de Rowling, par exemple. À ce sujet, en annexe se trouve un document analysant les dispositions des mondes de la fiction pour comprendre où s'y inscrit la *fantasy*-portail. On parle de « *dual-world model*<sup>118</sup> » et ce dialogue, cette confrontation entre les deux mondes, est essentielle pour comprendre l'exposition dans la *fantasy*-portail, notamment dans la description, comme nous avons pu le constater précédemment.

Mais pour qu'il soit vraiment question de *fantasy*-portail, il faut que ces deux mondes qui coexistent soient considérés aussi « réels » l'un que l'autre. En *fantasy*, aucun doute n'est permis pour le lecteur. Dragons et chimères existent dans les réalités qui lui sont présentées. Et les règles peuvent changer d'un univers à l'autre. En effet, « [f]antasy creates autonomes words, parallel to the reality of the reader, connected with it only by the mediation of conventions and symbols.<sup>119</sup> » Le lecteur doit aborder l'œuvre dans la posture que le « vrai » et le « stable » sont des notions fluides<sup>120</sup>. Ce qui est vrai dans un univers peut très bien ne plus l'être dans l'autre. Bien que le don du Dessin puisse être utilisé dans les deux mondes, il affecte beaucoup moins la réalité du monde de référence. Il faut également que « les mondes accessibles par le biais de passerelles [...] soient concevables à partir du monde de référence<sup>121</sup> ». Sinon, on tombe dans

---

<sup>118</sup> Krzysztof M. MAJ. *op. cit.*, p. 154.

<sup>119</sup> Grzegorz TREBICKI. « Mythic Elements in Secondary World Fantasy and Exomimetic Literature. Myth and Fantasy - theoretical controversies », dans RATAJCZAK, Tomasz et Bogdan TROCHA, *Mityczne scenariusze*, Zielona Góra, éd. Université de Zielona Góra, 2011, p. 45.

Je traduis :

La *fantasy* crée des mondes autonomes, parallèles à la réalité du lecteur, connectés à elle uniquement par la médiation des conventions et des symboles.

<sup>120</sup> Sarah K. CANTRELL. *When Worlds Collide : Heterotopias in Fantasy Fiction for Young Adult Readers in France and Britain*, thèse de doctorat, Université de Caroline du Nord, 2010, p. 24.

<sup>121</sup> Valentine MARTIN-LACOSTE. *op. cit.*, p. 60.

l'onirisme ou le fantastique. Cette juxtaposition des mondes permettrait de rendre plus réel le monde de la *fantasy*. Et c'est le passage d'un monde à l'autre qui caractérise la *fantasy*-portail, puisque

« L'existence d'une frontière qui permet aux deux réalités de communiquer établit donc des liens entre elles. Il s'agit, entre autres, de comprendre ce qui les différencie, les rassemble ou les oppose. L'Autre Monde sur lequel s'ouvre la frontière peut souvent être considéré comme étant une autre version de celui-ci. Qu'il s'agisse d'un univers sur lequel le temps a une emprise différente, ou d'une dimension dans laquelle les choses sont inversées, il y a généralement un lien plus ou moins important entre le monde de référence du protagoniste et celui dans lequel il se rend.<sup>122</sup> »

Le modèle d'*Ewilan* est assez particulier, car il existe un troisième niveau de voyage. En effet, l'Imagination est décrite comme une autre dimension dans laquelle il est possible de circuler. On parle d'ailleurs de « monter dans les Spires », les Spires étant les chemins de l'Imagination que le Dessinateur doit emprunter pour accéder à telle ou telle prouesse magique. Plus on monte haut, plus le dessin est complexe et difficile à réaliser. Donc l'Imagination serait une dimension plus verticale qu'horizontale. Son cas est particulier puisqu'on ne s'y rend qu'en esprit, le corps restant dans le monde second, ou celui de référence selon d'où on dessine, mais il est aussi possible d'y vivre, comme c'est le cas pour le Dragon et pour la Méduse. Et il est également possible d'y mourir. C'est le cas de Nalio, un ami dessinateur d'*Ewilan* qui fait la rencontre de la Méduse dans l'Imagination et cette dernière arrive à l'y tuer. Pourtant, l'Imagination est décrite comme ne « possédant pas de réalité matérielle<sup>123</sup> ». Il y a donc cause à effet dans l'Imagination, ce qui permettrait de la qualifier de monde, mais elle n'est pas concrète ou perceptible par les cinq sens puisque seule *Ewilan* semble « voir » ce qu'il s'y passe.

### **Le monde de la *fantasy*-portail**

Bien qu'il ne soit pas obligatoire que le monde du fauteuil soit identique au monde de référence, c'est souvent le cas. Cela permet le commentaire de l'auteur sur la société en prenant la position de l'autre, car comme nous l'avons vu, bien souvent le monde second s'écrit en réaction au monde de référence. Marin explique que dans l'œuvre de Bottero :

---

<sup>122</sup> Noémie BUDIN. *op. cit.*, p. 199.

<sup>123</sup> Pierre BOTTERO. *L'œil d'Otolep*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 39.

« Se voulant réaliste, le chronotope des mondes primaires présente des espaces ordinaires, voire quotidiens, pour les lecteurs et lectrices, à une époque qui leur est, elle aussi, familière. Malgré cette familiarité et cette intimité de l'espace-temps, la relation à l'environnement est régulièrement conflictuelle, comme si les personnages ne pouvaient être en harmonie avec les lieux qu'ils habitent et le temps dans lequel ils évoluent<sup>124</sup> »

Cette similitude facilite d'une part l'exposition, car l'auteur peut s'appuyer sur un bagage commun à la plupart de ses lecteurs, d'autre part invite le lecteur à réfléchir sur son propre monde puis justifie finalement le départ en rendant le monde de référence inhospitalier tout en sublimant le monde second.

Ce monde second, à quoi ressemble-t-il ? Si le monde de référence est souvent un reflet du monde du fauteuil dans la *fantasy*-portail canonique, comme c'est le cas dans l'œuvre de Bottero et dans le volet création de ce mémoire, le monde du deuxième niveau est celui qui intéressera surtout le lecteur en quête d'évasion et d'exotisme. En effet, « [l]'évasion recherchée dans la *fantasy* s'obtient par un déplacement spatial, mais également temporel. La majorité des histoires se déroule dans un passé révolu, qui précède la révolution industrielle, ou dans un ailleurs dénué de technologie<sup>125</sup>. » Pour se qualifier comme tel et appartenir au genre de la *fantasy*, « [les lieux de l'œuvre] n'ont pas de référent dans le monde que nous connaissons, et sont situés dans de régions fictives inexplorées et inaccessibles du globe, dans d'autres univers, d'autres dimensions ou à d'autres époques.<sup>126</sup> » Ce monde doit donc être « autre ».

« De ce fait, les mondes fictionnels ne sont pas soumis aux critères de vraisemblance, de vérité, ou de plausibilité ; ils sont dépendants plutôt des facteurs esthétiques et historiques, comme les poétiques, les normes typologiques et génologiques, les styles individuels des différentes époques et auteurs, etc.<sup>127</sup> »

C'est sur ces principes d'unicité que repose le monde du deuxième niveau, mais il existe tout de même une banque de caractéristiques communes à la plupart des mondes enfantés par la *fantasy*.

---

<sup>124</sup> Florie MAURIN. *Itinéraires des figures féminines de la fantasy jeunesse chez Pierre Bottero : fées, sorcières et chasseresses*, thèse de doctorat, Université Clermont-Auvergne, 2022, p. 162

<sup>125</sup> Sara GARCIA. *Pour un enseignement de la fantasy au niveau postobligatoire*, mémoire professionnel, Haute École Pédagogique du Canton de Vaud, 2012, p. 10.

<sup>126</sup> Maude DESCHÊNES-PRADET. *op. cit.*, p. 15.

<sup>127</sup> Corin BRAGA. *op. cit.*, p. 39.

*Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien et ses Terres du Milieu sont un tel pilier de la littérature de la *fantasy* que bien souvent, c'est un monde similaire qui nous vient en tête à l'évocation du genre : un monde de dragons et de châteaux, de chevaliers et de magie, de grands espaces et d'un temps mythique. Le bestiaire est d'ailleurs l'un des aspects importants de l'identification du genre. Y « vivent des créatures qu'il faut apprivoiser — parfois, le simple fait d'apprendre leur nom relève du tour de force ! - et des “humains” bien différents de ceux que l'on côtoie à l'école ou à la maison.<sup>128</sup> » La simple mention d'un hobbit permet au lecteur de se savoir en terrain inconnu. La temporalité de la *fantasy* joue aussi un rôle très important dans sa caractérisation. En effet, plusieurs œuvres viennent se placer sous le sceau d'un Moyen Âge fantasmé où « [l]a description du contexte relève plus du conte et des légendes que du roman historique.<sup>129</sup> » En effet, le monde second est souvent à l'image des mondes de la *fantasy* qui « exaltent (ou parodient) une noblesse marquée par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, en ayant recours à un surnaturel magique qui s'appuie sur les mythes et le folklore<sup>130</sup> ». Ce Moyen Âge fantasmé est idéal pour ces intertextes mythiques, mais aussi pour justifier la magie et exploiter les thèmes des bretteurs, de la nature et des sociétés à petite ou grande échelle, si chères au genre. C'est à tout le moins tout ce que fait Tolkien, à qui l'on doit d'ailleurs l'expression de « secondary world<sup>131</sup> », monde second.

Bottero n'échappe pas à son influence puisque « [l]'œuvre de Bottero s'inscrit dans la tradition du genre en créant un monde fictionnel autonome qui emprunte au merveilleux des contes, aux légendes et aux mythologies de différentes cultures.<sup>132</sup> » L'orient n'est pas en reste avec les nombreuses références aux arts martiaux que pratiquent les marchombres, ou encore leur poésie proche des haïkus japonais. Salim évoque aussi de nombreuses fois l'Afrique et son

---

<sup>128</sup> Elsa PÉPIN. *op. cit.*, p. 33.

<sup>129</sup> Stéphane MANFREDO. « Parcours dans la *fantasy* », *La revue des livres pour enfant*, num. 216, 2004, p. 84.

<sup>130</sup> Anne BESSON citée dans Caroline DUVEZIN-CAUBET. *op. cit.*, p. 36.

<sup>131</sup> *Ibid.* p. 47

<sup>132</sup> Anne CLERC. *op. cit.*, p. 21.

Cameroun natal. Il est intéressant d'avoir le point de vue d'*Andarta Pictures* sur Gwendalavir puisque la compagnie a décidé de l'illustrer visuellement. Elle décrit ce monde second de la façon suivante :

« Gwendalavir est un monde parallèle au nôtre, dont l'esthétique est inspirée de l'imaginaire médiéval, avec une dominante fantastique liée à l'Art du Dessin. La faune et la flore y sont foisonnantes. Bien que visuellement proche de nos références, tout y est empreint d'étrangeté et de merveilleux.<sup>133</sup> »

Bottero se joue d'ailleurs de cet aspect fantasmé de l'imaginaire médiéval dans le passage suivant *D'un monde à l'autre* : « L'ensemble évoquait irrésistiblement une cité médiévale, mais Camille, qui était férue d'histoire, savait que jamais aucune rue au Moyen Âge n'avait été aussi propre. Pas de trace ici d'égouts en plein air, de tas d'immondices ou d'animaux en liberté.<sup>134</sup> » Tout est fait pour rendre ce monde second plus désirable, pour faire rêver le lecteur et le protagoniste, pour prouver que le retard technologique n'est pas dû à une époque de noirceur, mais à une inutilité induite par la magie. Le tout pour obtenir une esthétique en adéquation avec l'intertexte mythique de contes et légendes immémoriaux contenu dans le texte ainsi que le paratexte, bien sûr.

## La porte

La présence d'une porte pour passer du monde de référence au monde second est un élément fondamental de la *fantasy*-portail. Le portail, ou la porte, c'est la manifestation radicale du seuil entre les mondes et le moment qui marque la transition d'un état à l'autre pour le protagoniste. C'est souvent la métaphorisation du passage à l'âge adulte en littérature jeunesse. Parfois, nous pourrions dire qu'elle symbolise une mort et une renaissance si on veut en faire une lecture biblique, mais c'est aussi le moment pour le héros de s'ouvrir à une nouvelle réalité.

Bien qu'il soit celui qui passe, c'est dans les faits le merveilleux et l'émerveillement qui s'invite dans la vie du protagoniste quand il traverse la porte. Mendlesohn décrit en effet les portails comme ceci : « they litter the world of the fantastic, marking the transition between this

---

<sup>133</sup> ANDARTA PICTURES. *op. cit.*, p. 54.

<sup>134</sup> Pierre BOTTERO. *D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 98.

world and another; from our time to another time; from youth to adulthood.<sup>135</sup> » Baker ajoute que les « portals, both literal and figurative, perforate the categorical membrane separating real from unreal, accommodating travel from the everyday into the variegated landscapes of so many wonderlands.<sup>136</sup> » Lorsqu'elle s'adresse à un public jeunesse comme c'est le cas pour Bottero, la *fantasy* emprunte beaucoup au roman d'apprentissage et le voyage est l'un de ses traits essentiels. La porte est pour le lecteur le moyen de commencer ce voyage. Plus précisément, « si l'on se réfère au monomythe de Campbell, les portes ici représentent à la fois l'invitation à l'aventure, et à la fois le passage du premier seuil. Invitation à l'aventure parce que toute porte est invitation à la découverte de l'inconnu.<sup>137</sup> » Nous pourrions tout aussi bien l'appeler un pont, puisqu'elle connecte deux ou plusieurs univers au lieu de véritablement les séparer.

Une porte peut être à la fois un passage et un espace. Leur analyse est donc possible et leur existence pas du tout anodine. L'armoire magique qui mène au monde de Narnia est sans doute la porte la plus connue de la *fantasy*-portail. L'armoire lie le monde de référence au monde secondaire en une espèce de corridor magique et devient donc un espace que le protagoniste peut expérimenter avec ses cinq sens. Mais les portes peuvent prendre diverses formes et ne sont pas exclusives à la *fantasy*-portail. D'autres exemples très connus de portes seraient la tornade ou les souliers de Dorothy dans le *Magicien d'Oz*, le terrier du lapin dans *Alice au pays des merveilles* ou encore la plateforme 9<sup>3/4</sup> dans *Harry Potter*. La porte est donc construite en prenant un objet ordinaire et en lui conférant des pouvoirs extraordinaires, insufflant l'émerveillement dans le quotidien. Le choix de l'objet en question pourra être fait en fonction de la portée symbolique en écho au récit à venir, comme les manteaux de fourrure de l'armoire annonçant le lion Aslan. Mais la porte peut aussi être décrite comme un véhicule pour accéder au *novum*. La porte n'est

---

<sup>135</sup> Farah MENDLESOHN. *Rhetorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, p. 1. Je traduis : ils jonchent le monde du fantastique, marquant la transition entre ce monde et un autre ; de notre temps à un autre temps; de la jeunesse à l'âge adulte.

<sup>136</sup> Daniel BAKER. « Within the Door : Portal-Quest Fantasy in Gaiman and Miéville », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 27, num. 3, 2016, p. 470. Je traduis : les portails, qu'ils soient littéraires ou figuratifs, perforent la membrane qui sépare le réel de l'irréel, facilitant le voyage du quotidien vers les paysages variés de tant de pays des merveilles.

<sup>137</sup> Cynthia BALBOA BILLAUX. *De Gwendalavir au pays d'Ys*, mémoire de maîtrise, Université de Toulon, 2017, p. 34.

visible que pour certains élus, ce qui rend son franchissement difficile, rare et important dans le récit. La porte est finalement un outil bien pratique pour introduire le *novum*, sans, en plus, provoquer de soucis de cohérence quant à l'apparition soudaine de ce dernier. En effet, « [n]othing seems to disturb the quasi-realist narration, that is until one of the characters goes through a portal. But, in the moment in which an ordinary object is turned, in a credible manner, into a portal, the internal laws of the fantasy world is put into action.<sup>138</sup> »

### **La porte chez Bottero**

Les exemples de portes que nous avons vues sont des points fixés à des endroits précis, ce qui est l'une des caractéristiques générales des portes de la fiction. Le quai 9<sup>3/4</sup> ne bouge pas de Kings Cross. Dorothy doit physiquement porter ses souliers pour voyager. La plupart des portes de Bottero respectent cette règle. Il y a les arbres passeurs dans *Le Pacte des Marchombres* qui sont un réseau de troncs reliés les uns aux autres aux quatre coins de Gwendalavir et qui permettent de se téléporter de l'un à l'autre<sup>139</sup>, la maison dans l'Ailleurs de *L'Autre* qui est accessible depuis de multiples dimensions grâce à des portes visibles uniquement par les membres des anciennes familles, ou encore l'immense porte qui permet à Nawel, l'héroïne des *Âmes croisées*, de se rendre de son monde d'origine à ce qui est fortement soupçonné être Gwendalavir à la fin du roman. Or, Ewilan échappe à cette règle et n'emprunte aucune porte fixe pour passer du monde de référence au monde second, et vice versa. Ce qui est d'autant plus étonnant que toutes les portes de Bottero semblent concerner Gwendalavir de près ou de loin, la maison dans l'Ailleurs étant probablement situé dans le même monde selon certains indices. Ewilan utilise « le pas sur le côté » pour se déplacer. Le « grand pas » permet de changer de monde, le pas normal, beaucoup plus facile à réaliser, permet de voyager dans un même monde. Seuls les Dessinateurs les plus talentueux, comme l'est Ewilan, peuvent réaliser

---

<sup>138</sup> Marius CONKAN. *op. cit.*, p. 109.

Je traduis : Rien n'apparaît troubler la narration quasi-réaliste jusqu'à ce qu'un personnage ne passe par un portail. Mais à partir du moment où un objet ordinaire est changé, de manière crédible, en un portail, les lois internes du monde de la *fantasy* entrent en scène.

<sup>139</sup> Comme *Harry Potter*, *Le Pacte des Marchombres* utilise des portes, mais n'entre pas dans notre définition de la *fantasy*-portail, car elles ne permettent pas de changer de plan d'existence.

un grand pas. Il s'agit effectivement d'un Dessin. Il est donc soumis à certaines règles : il faut savoir Dessiner et ce ne sont pas tous les personnages qui y arrivent ; il faut être doué et ce ne sont pas tous les Dessinateurs qui disposent du même talent ; on ne peut se rendre que dans des endroits qu'on a déjà visités<sup>140</sup>. Donc, si la porte n'est pas fixe, elle reste réservée à certains élus.

L'expression est d'ailleurs assez bien trouvée, puisqu'on peut difficilement décrire avec des mots une téléportation qu'on a simplement invoquée par sa volonté. En effet, le pas sur le côté peut être vu comme « une métaphore métapoétique de la lecture, et propice à l'immersion dans un univers enchanté.<sup>141</sup> » Son nom n'est pas sans rappeler la paralittérature qui est la littérature à côté de la littérature. La compagnie *Andarta Pictures* a trouvé un bon moyen de l'illustrer visuellement dans sa bande-annonce, en faisant littéralement faire un pas de côté à Ewilan qui essaie d'esquiver le camion<sup>142</sup>. Dans le roman *D'Un monde à l'autre*, Bottero l'illustre plutôt de manière graphique, avec des points de suspension, ou des changements de chapitres, ou des astérisques. Mais finalement nous pourrions arguer que la porte, c'est l'Imagination elle-même. Souvenons-nous, ce n'est pas tout à fait une dimension, mais il est possible d'y vivre. La méduse l'utilise comme passage pour venir de son monde jusqu'à celui où se trouvent les protagonistes. Après tout, l'Imagination est aussi décrite de la façon suivante : « Les dessinateurs se sont approprié l'Imagination, la liant dans la conscience collective au don qu'ils possèdent. Et si l'Imagination était bien plus que cela ? Une porte vers des ailleurs que même les plus doués d'entre eux ne perçoivent pas ?<sup>143</sup> » La preuve en est qu'Illian emprunte l'Imagination non pas pour dessiner, mais pour utiliser son propre don qui est d'imposer sa volonté à la réalité en ordonnant, par exemple, aux objets de se casser ou aux gens de se taire et

---

<sup>140</sup> Notons que le frère d'Ewilan échappe à cette règle. Ce n'est pas la seule instance d'une infraction de Bottero à ses propres règles magiques, où il rompt le pacte de lecture. Cette rupture est cependant tolérable pour le lecteur. Ici, cela permet d'appuyer le caractère exceptionnel d'un personnage, bien plus que cela ne vient nuire à la cohérence. À la limite, faire du frère d'Ewilan un dessinateur d'exception, comme sa sœur, participe à justifier, sur des bases génétiques, les talents incroyables de celle-ci et cela crée ainsi de la cohérence.

<sup>141</sup> Valentine MARTIN-LACOSTE. *op. cit.*, p. 57.

<sup>142</sup> François-Marc BAILLET et Slimane ANISS. *Ewilan's Quest*, bande-annonce d'*Andarta Pictures*, 2019, [<https://vimeo.com/361537695>], 0:28 à 0:30 min.

<sup>143</sup> Pierre BOTTERO. *L'œil d'Otolep*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, p. 88.

rien ne peut lui désobéir. Il est donc plus judicieux de considérer l'Imagination comme une porte que comme un monde.

### **Les influences du genre sur l'exposition**

Si l'exposition est nécessaire pour rendre une œuvre intelligible, peu importe le médium, ce dernier risque fort de modifier les conditions dans lequel un auteur pourra la faire. Car si l'exposition va de pair avec le pacte de lecture, l'horizon d'attente n'en est jamais très loin non plus.

La première influence de l'exposition en *fantasy*-portail est l'impact qu'a sur elle la littérature jeunesse. Rappelons que la *fantasy* ne se réserve pas exclusivement à un public jeunesse, mais c'est bien celui-ci que visait Bottero avec *Ewilan*. Cette forte association vient du fait que pour être appréciée, la *fantasy* nécessite des « talents » associés à l'enfance comme le « faire-semblant », la joie de l'invention et de la découverte, ainsi qu'un regard neuf sur l'autre. Le lien évident entre la littérature jeunesse et l'exposition est le côté didactique qui est associé à la première et dangereux pour la seconde. L'association entre la littérature jeunesse et son intérêt didactique qui est d'instruire en amusant, surtout en France, ne date pas d'hier. La *fantasy* et les livres jeunesse ont en commun une grande nécessité d'expliquer des choses auparavant inconnues, la quantité de ce qu'il faut expliquer et la façon de le faire. Il ne s'agit pas seulement d'informations concrètes à la manière d'un livre scolaire, mais aussi des valeurs dont fera preuve le protagoniste comme le courage, la bonté, l'honnêteté ou l'amitié. Le jeune lecteur pourra vivre par procuration des aventures extraordinaires pour ensuite appliquer dans sa vie de tous les jours les leçons enseignées par les personnages. Ces aventures exceptionnelles se passant dans un nouvel univers dans le cas de la *fantasy*-portail, l'aspect ludique de la découverte endort la méfiance que pourrait avoir le lecteur à l'idée de se faire donner des leçons. La littérature jeunesse est grandement représentée par le roman d'apprentissage, dont les figures de l'élève et du mentor sont souvent caractéristiques. Cela témoigne du côté initiatique associé à la *fantasy* et de son héritage de la littérature jeunesse. L'apprentissage qui survient, précisément dans la *fantasy*-portail, se fait sur deux niveaux : la découverte du monde, puis la découverte de soi

puisque la découverte de l'un est concomitante à celle de l'autre. La structure même du genre est donc propice au paradigme moral indiscutable, le rendant d'autant plus didactique. Cet aspect éducatif est toutefois acceptable dans la mesure où le voyage justifie les questions, même les plus particulières, qui ne surviendraient pas dans le monde du fauteuil. Cela est dû au phénomène de défamiliarisation<sup>144</sup>, nécessaire pour justifier l'exposition. Figure récurrente de la *fantasy*-portail, le protagoniste, qui vient d'un simulacre du monde du fauteuil similaire à celui que connaît le lecteur, est comme lui un élève, pour faciliter son identification. L'exposition est alors justifiée dans un contexte d'apprentissage. Le langage n'est pas en reste. Il est adapté pour correspondre à celui que parle le lecteur, les référents choisis pour qu'il comprenne, bref l'exposition se place au niveau du lecteur et est donc facilitée. Mais il est neuf également, puisque la création de néologismes, fondés sur des racines connues et des métaphores, est essentielle à la création de nouveaux mondes. Il peut s'agir de mettre des majuscules pour faire la différence entre l'imagination et l'Imagination, mais aussi de nommer de nouvelles espèces comme les ts'lichs, raïs, siffleurs ou marcheurs ou bien créer un sentiment de cohérence et d'unité en coiffant du préfixe « Al » toutes les villes de Gwendalavir.

Quand vient le temps de créer un nouveau monde, la *fantasy* doit partir de zéro et cela exige plus d'exposition. Les auteurs disposent de certains raccourcis qu'ils doivent à l'horizon d'attente du lecteur. En effet, ce dernier peut disposer d'un certain « bagage transfictionnel <sup>145</sup>» qui lui permet de chercher des référents communs dans les autres œuvres de *fantasy* qu'il a lues. Nous pouvons parler de scénarios communs. C'est là qu'interviennent les *topoi* qui parfois peuvent tomber dans le cliché. En effet, le topos est « un groupe de sèmes corrécurrents (qui réapparaissent ensemble), c'est-à-dire une molécule sémantique, stéréotypée au sein d'un système autre que celui de la langue<sup>146</sup> ». Des lieux communs de la littérature donc, et ici l'expression est bien choisie. De la même façon qu'un auteur réaliste peut s'appuyer sur l'image

---

<sup>144</sup> Farah MENDLESOHN. *Rhetorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, p. 8.

<sup>145</sup> Sarah K. CANTRELL. *When Worlds Collides: Heterotopias in Fantasy Fiction for Young Adult Readers in France and Britain*, thèse de doctorat, Université de Caroline du Nord, 2010, p. 25. Traduction libre.

<sup>146</sup> Louis HÉBERT. *op. cit.*, p. 67.

mentale que tous ont de Londres pour alléger ses descriptions, Bottero va avoir à sa disposition un imaginaire commun de grandes cités moyenâgeuses peuplées de châteaux forts et de chevaliers en armures pour décrire Al-Jeit, la capitale de Gwendalavir. Il va pouvoir plutôt insister sur ce qui la distingue du cliché, comme les grandes structures en verres impossibles à réaliser à la main et dues au Dessin. Ces *topoi* façonnent aussi le récit et l'œuvre de Bottero correspond aux thèmes les plus courants de la *fantasy*, comme « la quête de son identité, la découverte de sa différence, la confrontation aux autres, l'absence parentale, la recherche de liens affectifs<sup>147</sup> », mais aussi « le héros orphelin (et élève rétif), le parcours initiatique de celui-ci, la figure accompagnatrice du mentor, le voyage aventureux dans un autre monde [...] et les manifestations magiques<sup>148</sup> » qui sont favorisés par la dynamique du monde double de la *fantasy*-portail. En ayant recours à une structure basique d'un voyage du monde de référence, simulacre de celui du fauteuil, au monde second, Bottero justifie l'exposition, mais la facilite aussi en donnant à son lecteur un cadre familier pour aller tout de suite s'intéresser à ce qui distingue son texte des autres. Mais cela ne concerne pas que les thèmes ou le monde, puisque « [l]e mécanisme de construction d'un personnage obéit alors à l'actualisation de certains traits et stéréotypes qui permettent une identification plus facile et spontanée du lecteur<sup>149</sup> ».

Le lieu commun de la *fantasy* le plus important dans l'exposition est la magie. S'il n'y en a pas, il faut le préciser, et s'il y en a, il faut l'expliquer. Mais peut-on vraiment parler de *fantasy*-portail s'il n'y a pas de magie, sachant qu'elle alimente le portail pour le séparer de celui de la science-fiction nourrie à la pseudo-physique ? En effet, « la magie possède une double fonction narrative, somme toute habituelle : faire avancer l'action puisqu'elle représente le pouvoir du héros sur le monde, et faire effet de merveilleux, puisqu'elle introduit du "sur-réel".<sup>150</sup> » La magie, c'est la justification du *novum* là où la science-fiction invoque des explications rationnelles. C'est la force derrière l'impossible. Le système magique doit participer à la

---

<sup>147</sup> ANDARTA PICTURES. *op. cit.*, p. 22.

<sup>148</sup> Émilie BOULÉ-ROY. *op. cit.*, p. 10-11.

<sup>149</sup> Valentine MARTIN-LACOSTE. *op. cit.*, p. 45.

<sup>150</sup> Philippe CLERMONT. *op. cit.*, p. 194.

caractérisation du monde second du récit. Nous pouvons l'observer dans *Ewilan* avec l'Académie du Dessin que fréquente Ewilan, l'existence de corps d'armés spéciaux comme les Sentinelles qui se spécialisent dans la surveillance de l'Imagination, mais aussi par le réseau de communication de l'Empire basé sur le Dessin. Privé d'un accès complet à l'Imagination au début du récit, le peuple de Gwendalavir, dont la situation alors semblait désespérée, mettra rapidement les ts'lichs en déroute lorsqu'il pourra à nouveau disposer de ces atouts. Eléa, une Dessinatrice de talent, deviendra alors la véritable ennemie d'Ewilan. Un moyen de limiter l'impact qu'aurait la magie sur la société dans laquelle elle est dépeinte serait de la rendre rare, de la réserver à certains élus, comme c'est le cas dans *Ewilan* puisque n'est pas Dessinateur qui veut parmi ses compagnons et comme ce l'est encore plus dans le volet création où la rareté des pouvoirs magiques devient un enjeu narratif. On peut observer un impact dans le déséquilibre des pouvoirs et cela agira sur le récit.

Les auteurs peuvent par ailleurs placer leur système magique à l'endroit de leur choix sur un spectre allant de la *hard magic* à la *soft magic* et cela aura un impact réel sur l'exposition du système magique. Ce spectre correspond au degré de prévisibilité et d'explications données quant au système magique. La *hard magic* a des règles prédéfinies, un cadre applicable dans lequel le lecteur peut se retrouver sans mal. Chaque action magique a un coût et des conséquences prévisibles. L'exemple le plus probant est le système magique des jeux de rôle comme *Donjons et Dragons*, car tout se décide à coup de jets de dés et de manuels. À contrario, la *soft magic* a des limites plus floues, plus permissives et est héritière des influences mythologiques de la *fantasy*. Le cycle d'*Ewilan*, comme la majorité des œuvres de *fantasy*, se place entre les deux, car le Dessin comporte certaines conditions : peut se quantifier à l'aide de trois cercles témoignant le potentiel du dessinateur, taxe plus ou moins d'énergie selon la difficulté de l'exploit, ne peut se pratiquer par tout le monde ou en toutes circonstances (par exemple la présence d'une créature appelée Gommeur empêche de Dessiner à proximité) et chaque dessin finit par disparaître. Or, en dehors de cela, les possibilités du Dessin sont assez illimitées. La condition d'impermanence n'est même pas toujours respectée puisque l'Arche et une partie des bâtiments d'Al-Jeit sont des créations éternelles. Mais peu importe où l'auteur

place son système magique, il doit faire attention à respecter la première loi de Sanderson sur la magie, directement liée à la question de l'exposition, puisqu'elle dicte ceci : « An author's ability to solve conflict with magic is DIRECTLY PROPORTIONAL to how well the reader understands said magic<sup>151</sup> ». Pour que le lecteur puisse connaître les règles du système magique, il faudra les lui expliquer, autrement il se sentira trahi par l'auteur ou criera au *deus ex machina*. La magie, qui est une caractéristique fondamentale de la *fantasy*, est donc un cas d'étude exemplaire de la tension entre l'exposition nécessaire à l'expliquer et le poids expositionnel qu'elle enlève au récit en justifiant le novum.

---

<sup>151</sup> Brandon SANDERSON cité dans Caroline DUVEZIN-CAUBET. *op. cit.*, p. 340.

Je traduis : La capacité d'un auteur à résoudre des conflits avec la magie est DIRECTEMENT PROPORTIONNELLE à la compréhension qu'a le lecteur de la-dite magie.

## Conclusion — la fin de l'exposition

Pour répondre à nos trois grandes questions, soit ce qu'on expose, pourquoi et comment, rappelons que l'exposition est la condition de l'intelligibilité et est au cœur de la narration qu'exige la *fantasy*-portail avec son monde second et nouveau. Les caractéristiques de cet univers, son Histoire, son apparence et ses sociétés doivent être décrites pour que le lecteur ait l'impression d'arpenter un monde complet. Ses habitants, par leur sensibilité et leur rôle, participent à cette immersion et portent par leurs dialogues les informations nécessaires au lecteur, permettant à l'auteur de multiplier les voix et les voies de l'exposition.

Les caractéristiques fondamentales du genre, soit l'existence de plusieurs mondes fictionnels, ainsi que la présence d'une porte pour passer de l'un à l'autre, sont étroitement liées aux enjeux soulevés par l'exposition. Les auteurs, toujours sur la brèche entre le besoin d'être compris par leurs lecteurs et le maintien délicat de l'immersion fictionnelle, profitent d'un personnage ignorant ainsi que d'une déterritorialisation pour rendre naturelle la recontextualisation d'un nouvel univers fictif. En ce sens, c'est le grand avantage de la *fantasy*-portail sur les autres sous-genres des littératures de l'imaginaire. L'influence des autres types de textes dont ce sous-genre est héritier, particulièrement ceux de la littérature jeunesse, imprègne l'exposition d'enjeux didactiques que l'émerveillement propre aux littératures de l'imaginaire tentera d'alléger.

Sans être parfaitement conforme au modèle canonique de la *fantasy*-portail que nous proposons humblement, de par les cas particuliers de la porte et de l'Imagination, l'œuvre de Bottero n'en reste pas moins majeure. C'est un terreau intéressant pour observer les mécanismes en action dans l'opération d'« exposer ».

Si le désir d'évasion est évoqué par plusieurs pour expliquer le plaisir de lecture de ce type d'œuvre, cela ne suffit pas à en expliquer la popularité. En effet, la *high fantasy* offre elle aussi un dépaysement complet, bien plus que dans le cas de la *fantasy*-portail puisque le monde est entièrement neuf. Alors dans ce cas, pourquoi a-t-on assisté à la naissance d'une telle tendance ? Les questions expositionnelles et les avantages que la *fantasy*-portail offre sur ce plan

ne peuvent non plus justifier à eux seuls la fascination des auteurs et des lecteurs pour ce sous-genre spécifique. Peut-être la réponse se cache-t-elle dans la dualité des univers ? La nature même du genre permet une approche particulière du rapport à l'autre et à l'Autre. Si une étude sur les raisons de l'émergence d'une telle tendance peut certainement nous en apprendre beaucoup, il est important de rappeler, pour finir, que le choc de ces réalités est sans doute la caractéristique la plus essentielle pour parler de *fantasy*-portail. Sans lui et sans l'exposition, le genre est appelé à s'éteindre et à se replier sur lui-même, ce qui nous confirme à quel point ces deux composantes sont intrinsèquement liées.

Vient un moment où, comme pour le maître et l'élève, l'auteur doit lâcher la main de son lecteur et arrêter de lui « exposer » son univers. Si vraiment, dans la *fantasy*-portail, le lecteur est l'égal du protagoniste au niveau de la possession du savoir, la fin de l'exposition surviendrait donc quand le héros lui-même s'est parfaitement adapté à son nouveau monde. En effet, selon Mendlesohn, la *fantasy*-portail fonctionne selon le principe de refamiliarisation<sup>152</sup> qui sous-entend qu'à un moment, le *novum* cesse de l'être. Une des principales distinctions entre la *fantasy*-portail et les autres genres est que pour ces derniers, le *novum* peut être familier pour le protagoniste. On doit alors invoquer l'excuse du voyage pour justifier la présence des phases d'exposition. Le voyage étant propice à l'exposition, nous pourrions voir la fin du voyage comme ce moment où le protagoniste cesse de découvrir de nouvelles choses. Après tout, « si l'histoire venait à continuer, le personnage ne pourrait conserver éternellement son point de vue externe.<sup>153</sup> » Si la *fantasy*-portail est caractérisée par son passage d'un monde à l'autre, il est normal qu'on sorte du genre quand on cesse de voyager entre les univers. Il ne peut donc pas vraiment y avoir de fin pour l'exposition en *fantasy*-portail, puisque son arrêt signifierait que nous quittons les terres du genre pour basculer dans un autre.

---

<sup>152</sup> Farah MENDLESOHN. *Rhetorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, p. 9.

<sup>153</sup> Florent HEBERT. *op. cit.*, p. 231.

## Création — Extrait des Chroniques du Temps : Temps contraires

### Chapitre 1

- Me ferais-tu l'honneur de m'accompagner au bal ?

Kay roula des yeux pendant que la fille criait « oui ! » en enlaçant son petit ami. Elle continua son chemin en ignorant sciemment la table de *cupcakes* au profit du comité du bal à l'entrée de la cafétéria. Même si bon, ici, comité voulait dire « l'équipe de volleyball ». Rien n'était à l'abri de leur tentaculaire popularité. Maya Perrault, la capitaine ou la reine, y faisait acte de présence, au milieu de ses sujets, souriant à un tas d'acheteurs potentiels pour qu'ils laissent un pourboire. Fatalement efficace, ce sourire.

- Jolis cheveux.

Le *complimarde* lui avait été adressé par la générale en faction de Maya, soit Camille Gravel. On aurait pu croire que depuis tout ce temps, les cheveux rouge pompier de Kay ne choqueraient plus personne. Mais peu importait le nombre des remarques, elle garderait cette teinture. Honey et Félix l'appréciaient, c'était la seule critique importante. Elle les rejoignit justement à leur table. Le garçon avait eu la gentillesse de lui amener un plateau.

- Oh merci, Félix. Tu es un sauveur.

Le jeune homme ajusta ses lunettes sur son nez, puis reprit sa fourchette pour continuer de manger en lisant, mais lui répondit tout de même :

- Je sais bien que pour atteindre votre cœur, à vous les femmes, il faut passer par votre estomac.

Kay aimait bien la compagnie de Félix. Son air posé la changeait de chez elle. Puis ça aidait sa cause de ne pas tenter d'attacher ses cheveux bruns dans un chignon comme la plupart

des garçons de l'école. Pour quelqu'un comme Kay Salvator pour qui, à la maison, le seul volume acceptable était le cri, Félix Lévesque était délicieusement ennuyant.

Honey Bottero avait quant à elle les cheveux de la couleur de son prénom. Et des yeux verts que Kay lui enviait. Mais au moins ses yeux gris n'étaient pas du brun commun de ceux de Félix. Lors de l'arrivée de Kay à la cafétéria, Honey tentait de lire par-dessus l'épaule du garçon, mais sourit immédiatement en constatant sa présence. Elle oublia le livre de Félix pour lui demander :

- Alors Kay, est-ce que tu as hâtes au bal des finissants ? C'est super que vous en ayez aussi au Québec. J'ai demandé à monsieur Marquis si la chorale pouvait présenter quelques chansons, comme dans *Glee*.
- Ouf... c'est juste dans un mois. Laisse-moi un *break*. Pourquoi tout le monde pense juste à ça en ce moment ?
- Il faut croire que les *douches bags* se sont aussi réveillés avec le printemps et répondent à fond à la saison des amours, ajouta Félix. La chorale a dû être enchantée de ta suggestion.
- Pas trop en fait, mais je ne sais pas pourquoi, répondit Honey.

Kay ricana pendant qu'Honey s'indignait. Des années de films d'ados américains avaient placé pour elle le bal des finissants dans une position sacrée, la faisant oublier que dans leur cas, les participants ne seraient pas des acteurs trop vieux pour le rôle. Et avaient faussé son jugement sur le talent musical de l'adolescent moyen.

- J'aurais peut-être hâte si un gars avait daigné m'inviter sans me donner l'impression d'être un prix de consolation, lui concéda Kay.
- Mais qui voudrait de l'un de vous ?

Camille s'était arrêtée devant leur table, voulant visiblement participer à leur conversation. Maya se tenait derrière elle, l'air désintéressé, dominant comme toujours ses amies

de plusieurs bons centimètres. Il fallait savoir que Maya Perrault était l'étudiante la plus grande de l'école, filles et garçons confondus, comme si les dieux lui avaient accordé une façon littérale de dominer ses paires. On aurait pu croire que cela la rendrait victime des moqueries, ça et son métissage de l'Asie de l'Est, mais elle s'était hissée sans pitié dans la hiérarchie sociale, usant d'un charisme presque royal. Kay l'avait affectueusement surnommée la petite *princesa* des pimbêches, pour faire un peu dans l'ironie. Honey n'avait pas compris.

- Vous pourriez y aller à trois, à moins que Félix ait peur que ça le déshonore dans sa communauté, continua Camille.
- Sérieux ? On n'est pas en 1950. Qui fait encore des *jokes* homophobes ? intervint Kay en se levant.
- Et je ne suis pas gay, ajouta Félix.
- C'est pas à toi que je parlais, la mexicaine, se fâcha Camille en ignorant Félix.
- De un, je suis Argentine, de deux, on te parlait pas non plus.
- *Whatever*, vous devriez vous faire votre bal secret ou de quoi de même *pis* nous sacrer patience, dit une autre des coéquipières de Maya.

Kay s'apprêtait à renchérir avec une insulte bien sentie quand la *princesa* parla.

- J'ai faim, est-ce qu'on peut y aller ? Si vous avez fini de jouer...

Camille eut un air suffisant pendant que Maya s'éloignait déjà. Elles bousculèrent toutes un peu Kay en passant à côté d'elle. Maya fit un commentaire sur la ligne d'une des disciples et suggéra une salade.

- Pourquoi est-ce qu'elle aime autant les salades ? demanda Honey.
- Les légumes verts doivent lui rappeler le pays d'Oz, répondit Kay.

\*\*\*

Kay Salvator poignarda son steak avec sa fourchette. Si elle attendait qu'ils aient fini, la viande allait refroidir. Elle zieuta ses souliers de course dans l'entrée. Si seulement il n'y avait pas ces devoirs de math. Elle sursauta. Un éclat de voix puis un de vaisselle. Elle regrettait d'avoir appris l'espagnol. Seulement quand ses parents l'utilisaient pour se disputer. Comme ce soir. Comme beaucoup de soirs.

Kay se leva de table et lava son plat. Ses parents ne le remarquèrent pas. Elle se rendit dans sa chambre. Mit son casque sur ses oreilles pour que *Simple Plan* noie les voix de ses parents. Pour commencer ses devoirs. Ils prirent la forme d'un avion en papier. Elle le fixait, affalée sur son bureau.

Il y eut comme une ondulation dans l'air. L'avion dans les mains de Kay prit feu.

Elle se leva d'un bond et lâcha le papier. Elle le martela de coup de bottes militaires, pour éteindre le feu. Sa mère donna des coups de balai de la pièce au-dessous.

- Kay, *para esta ruido* !

Kay ne répondit pas. Elle fixait les cendres de son devoir de math. Comment allait-elle expliquer ça à Mme Dumont ?

\*\*\*

Avec ses baguettes, Maya Perrault fit monter le sushi à la hauteur de ses yeux. Elle se demandait si elle pouvait discrètement faire disparaître le poisson sans que son père s'en aperçoive.

- Ne joue pas avec ta nourriture.

Son père n'avait pas levé les yeux de son journal. Il avait ramené ces sushis du magasin dans un geste tellement magnanime que Maya n'avait pas pris la peine de lui rappeler son végétarisme. Sa mère n'était pas là.

- Désolée, père.

M. Perrault hocha la tête et Maya avala le poisson sans prendre la peine de camoufler sa grimace. Son père ne remarqua pas. Elle s'excusa et sortit de table. Leur conversation du soir s'était résumée à ces quelques mots. Elle décida de sortir prendre l'air. La maison devenait trop étouffante quand l'un de ses parents s'y trouvait. Assise sur le grand porche, elle se mit à *texter* Camille et à occasionnellement *swiper* sur *Tinder*. Elle faisait tourner de la petite rocaille entre ses doigts, balançant une pierre de temps à autre.

Il y eut comme une ondulation dans l'air. Puis Maya se prit une roche dans le front.

Elle regarda autour d'elle, interloquée. Il n'y avait personne d'autre dehors dans le quartier. En tout cas, personne assez près pour lui avoir lancé une petite pierre. Puis elle aurait juré que c'était celle qu'elle venait de balancer au loin. Curieuse, elle en lança prudemment une autre devant elle. Elle l'évita de justesse alors qu'elle revenait vers elle, comme attirée par un pôle magnétique. Maya resta pensive sur le porche.

- Ça ne peut pas être le poisson, non ?

\*\*\*

L'estomac d'Honey Bottero gronda tandis qu'elle tendait une pizza fumante à un client. Il fronça les sourcils, mais elle détourna son attention grâce à son sourire de service. Son patron l'avait mise aux caisses pour ce sourire. Justement parce qu'il était presque toujours authentique. Oubliant sa critique sur la pauvreté des poivrons, le client laissa place à Camille Gravel et ses amies. Maya n'était pas avec elles. Elles ne levèrent pas le nez de leur téléphone en passant leur

commande. Mais lorsque Honey leur demanda si elles voulaient autre chose, Camille reconnut sa voix. Elle imita très mal l'accent français pour lui dire la chose suivante :

- Ah ouais du coup vous avez des baguettes ?

Ses amies se mirent à rire, pour une raison obscure. Le sourire d'Honey devint un peu plus faux, mais elle devait garder ce travail. Les pizzas gratuites étaient un avantage considérable puisque rien d'autre ne l'attendait chez elle. Quand ses parents avaient tous deux perdu leur emploi en même temps, à la fermeture de l'usine, c'était vite devenu chacun pour soi dans la maison des Bottero. Honey ne laisserait pas Camille Gravel lui enlever le pain de la bouche si facilement.

- Pas des baguettes à proprement parler, mais nous avons du pain à l'ail si vous voulez.

Camille fronça le nez d'un air dégoûté.

- Ark. C'était juste une *joke*, voyons, toi ! Le pain, ça fait grossir, *pis* l'ail, ça pue.

Elles allèrent attendre leur commande plus loin pendant qu'Honey se retenait d'un commentaire sur l'apport calorique d'une pizza. Son patron vint la chercher pour qu'elle aide à la plonge, pendant qu'on la relayait à la caisse. Elle se retrouva bientôt seule avec la pile de vaisselle sale. Elle frottait fort une casserole en imaginant le visage de Camille, puis prit la hausse pour la rincer à l'eau.

Il y eut comme une ondulation dans l'air. La puissance du jet de la hausse doubla.

Honey coupa l'eau, mais sans pouvoir éviter la douche froide. Il y avait de l'eau partout sur le sol et sur son uniforme. Elle se précipita vers une vadrouille, manquant de glisser. Mais

c'était trop tard. Son patron entra sur le lieu du désastre. Se mit la main sur le front avant de soupirer :

- Oh, Honey...

\*\*\*

Félix enroulait méticuleusement ses pâtes autour de sa fourchette. Sans faire de bruit, pour ne pas éveiller les soupçons de son père qui récitait les remerciements. On aurait pu croire que les Lévesque avaient reçu le mémo selon lequel la religion n'était plus trop à la mode au Québec, mais les neuf enfants autour de la table semblaient témoigner du contraire. Les deux plus vieux avaient eu la brillante idée de quitter le nid familial pour la grande ville. Pour Félix, Laurendeau était un trou noir dont il fallait sortir. Et il allait être le prochain.

- Maman ! Félix est pas en train de prier ! cria soudainement sa petite sœur.
- Toi non plus si tu le *stoole* ! renchérit l'un de ses frères.
- Félix, qu'est-ce que nous avons dit au sujet de la prière ? lui demanda son père.
- Que c'est une question de respect.

Félix ne questionna pas qui était exactement l'objet de ce respect. Dieu ou son père ? Mais quelle différence y avait-il entre les deux, au fond ? Les plus jeunes avaient commencé à manger, jugeant le rituel fini. Aucune conversation unie autour de la table, que des bulles par-ci par-là. Personne ne parlait à Félix. Ça lui allait très bien. Un livre reposait sur ses genoux et il faisait attention à ne pas échapper de la sauce dessus. Ça lui demandait toute son attention. Si bien qu'il ne vit pas l'un de ses frères préparer la catapulte. La boulette de viande partit dans la direction de son visage et il la remarqua alors. Il leva la main pour la renvoyer du revers. Ce fut drôlement efficace. La boulette décrivit un arc de cercle, suivant la trajectoire de sa main, pour finir par s'écraser sur le visage de sa petite sœur. Celle qui l'avait dénoncé. Elle se mit à pleurer.

- Les enfants ! Combien de fois devrais-je vous dire de ne pas jouer avec la nourriture ?  
s'exclama M. Lévesque.

Félix fixait sa main qui ne présentait pas la moindre trace de sauce.

\*\*\*

Aucun des quatre adolescents n'avait envie de parler des étranges événements de la veille. Ils n'étaient pas sûrs de pouvoir reproduire le miracle et inutile de se préparer soi-même une place à l'asile. Ils mirent cela sur le dos du dérèglement météorologique dont ils avaient parlé à la télévision. Les experts ne s'entendaient pas sur la cause de l'étrange ondulation enregistrée à Laurendeau. Le fait que ce soit un cas isolé à la petite ville ne les motivait pas non plus. Ils finiraient sûrement par oublier rapidement. Les adolescents espéraient le faire aussi.

Kay se cachait dans les toilettes pour éviter son cours de math. Elle préférait avoir des ennuis pour avoir séché les cours plutôt que d'expliquer comment son devoir avait pris feu. Elle venait de *texter* Félix et Honey, pour les rassurer. La porte s'ouvrit et Kay se redressa du bord de la fenêtre pour faire semblant de se laver les mains si jamais c'était une enseignante. Maya se figea dans l'entrebâillement en voyant qu'il y avait quelqu'un. Les deux jeunes filles restèrent un moment à se regarder, mais ça devenait embarrassant alors Maya entra pour de bon. Elle avait les yeux rouges, comme si elle se retenait de pleurer. Elle regarda un instant les cabines, puis choisit une confrontation préventive.

- Je dirai pas à Dumont que t'as *chocké* si tu parles pas de ça, offrit Maya en pointant ses yeux.  
- *Deal.*

Kay n'en avait pas grand-chose à faire. De toute façon, qui l'écouterait ? N'empêche, elle se demandait bien quelles raisons pouvait avoir Maya Perrault pour pleurer.

- C'est quoi, ton père a refusé de t'acheter un troisième poney ?

- Je croyais qu'on avait convenu de ne pas en parler.
- Dans ce cas, j'assume que c'est le poney.

Maya sembla réfléchir un moment. Le fait que Kay n'ait pas eu envie d'assister à ce cours la mit en confiance.

- Dumont m'a mis une mauvaise note. Encore.
- Tu devrais demander à Félix de te donner un coup de main. Il est vraiment fort en... tout, en fait, mais surtout en math.

Maya roula des yeux. L'idée était visiblement impossible à envisager. Elle était trop fière pour demander de l'aide, encore moins à Félix Lévesque. Kay décida que ça ne valait pas la peine d'endurer ça. Elle devait changer de planque. Elle passa à côté de Maya et ouvrit la porte en grand pour une sortie remarquée. Et l'écrasa sur le visage de quelqu'un. La fille en question avait poussé un cri mêlant douleur et surprise. Maya sortit, attirée par l'agitation. Kay se sentit mal parce que la fille saignait du nez.

Kay et Maya ne l'avaient jamais vue. Difficile de discerner les traits du visage de cette fille puisqu'elle tenait son nez sanguinolent dans sa main. La fille avait la tête penchée vers le bas, donc Kay et Maya voyaient seulement ses longs cheveux d'or coiffés en queue de cheval. Kay se précipita pour lui rapporter du papier de toilette. Maya en humidifia quelques carrés pour que la fille puisse se nettoyer. Kay s'excusait quand la fille l'arrêta.

- Non, non ça va. On a le nez fragile dans la famille. Ça ne durera pas.

Déjà, le saignement se calmait. Kay doutait de lui avoir cassé le nez, étant donné le peu de force brute mise dans l'ouverture de cette porte. La fille était-elle hémophile ? Pourtant le saignement arrêtait vite. Maya et Kay purent mieux discerner le visage de l'inconnue. Maya était jalouse de la perfection de ses traits et Kay du bleu de ses yeux. Vraiment bleus. La beauté slave

dans toute sa splendeur. Maya eut une peur soudaine pour sa position dans la hiérarchie sociale. En plus, qui pouvait-elle être ? Qui arrivait dans une nouvelle école un mois avant la fin de l'année ?

- Excusez-moi, commença l'inconnue, savez-vous où est le bureau du directeur ?

Kay lui indiqua la direction à prendre. Elle les remercia toutes deux, même si Maya ne lui avait rien dit. Cette dernière l'arrêta, prise de l'envie de savoir à qui elle avait affaire.

- C'est quoi ton nom ? lui demanda-t-elle.

Kay promena son regard de l'une à l'autre, sentant la tension unilatérale émanant de Maya. L'inconnue leur fit un franc sourire, visiblement contente qu'on lui demande.

- Angel Voda, et toi ?

## **Chapitre 2**

Violenna s'adossa contre le mur de l'auberge et souffla un instant. Elle ne pourrait pas éterniser cette pause, mais son service touchait à sa fin. Et qui sait, les chevaliers allaient peut-être se lasser de l'attendre. Luciano, Douglas et Ilian étaient particulièrement saouls ce soir-là, et donc particulièrement tactiles. Pourquoi s'en empêcher après tout ? Dans un pays sans guerre, plus que jamais les armures ne rendaient invincible. Les trois gardes en eurent en effet assez d'attendre que leur serveuse préférée revienne. Ils allèrent la rejoindre dans la ruelle. Les voyant s'approcher d'un pas lourd, elle voulut rentrer par la porte arrière, mais Douglas lui barra le chemin.

- Hé, ma belle, ricana alors Luciano, c'est gentil à toi de nous avoir trouvé un endroit à l'abri des regards pour une petite réunion privée. C'est vrai ce qu'on dit, apparemment. Les sudelines savent se débrouiller.

La serveuse jeta un regard vers le bout de la ruelle pour constater que ce n'était pas si privé que ça. Mais les gens accéléraient le pas pour laisser le plus vite possible cette scène derrière eux. Qui viendrait sauver une fille de Sudel d'hommes de Castelle ? Encore plus quand ceux-ci étaient des gardes royaux. Luciano lui attrapa le poignet et la tira à lui. Elle poussa un cri. De surprise et de douleur. Il rit. Lui attrapa les épaules pendant qu'elle se débattait. Ilian se plaça derrière elle pour aider à la maintenir en place. Puis Luciano sentit qu'on attrapait une plaque de son armure pour le tirer vers l'arrière. Il lâcha Violenna et ils se figèrent, elle et Ilian. Si Luciano fut étonné de la facilité avec laquelle son assaillant avait réussi à lui faire lâcher sa prise, il ne voulut rien en laisser paraître. Il se retourna vers l'idiot qui avait osé poser la main sur un garde royal. C'était une fille, enroulée dans une seule pièce de tissu noir. Ses cheveux l'étaient aussi, ramenés à l'arrière en une queue de cheval. Ses yeux étaient rouges. Pas habituel. S'il ne pouvait pas discerner ses formes avec le tissu, son visage était joli. Elle vaudrait sûrement la peine de l'ajouter à la fête.

- T'as de la poigne ma jolie, mais t'inquiète, y a aussi de la place pour toi.

Elle lui répondit avec un poing au milieu du visage. Ce fut suffisant pour étaler Luciano sur le sol. Il tenait son visage entre ses mains dans un effort pour stopper le sang en sortant. Ses deux compagnons décidèrent de le venger ensemble, poussant Violenna contre un mur de la ruelle. La serveuse en profita pour rentrer dans l'auberge, puisque la porte n'était plus bloquée. Après que Violenna ait mit cette dernière entre le combat à l'extérieur et elle-même, elle resta sur son bord, tentant d'entendre ce qu'il se passait. Elle pouvait discerner les cris et les grognements des hommes, mais aucune voix de femme. Puis le silence se fit. Jusqu'à ce que trois coups francs ne résonnent contre la porte. La serveuse n'osa pas répondre, ne voulant pas voir le spectacle qui l'attendait de l'autre côté. Mais la patronne n'avait pas cette patience. Elle la bouscula pour ouvrir la porte. Sur l'inconnue. Les trois hommes étaient étendus sur le sol, inconscients. L'inconnue jeta un coup d'œil à la serveuse, pour s'assurer qu'elle allait bien, puis se tourna vers la patronne.

- Vous auriez des vêtements pour moi ?

La patronne la jaugea de haut en bas, s'arrêtant sur le sang ruisselant de ses jointures, puis sur le drap. Cette fille n'avait pas le moindre argent. Mais elle avait sauvé son employée.

- Violenna va te trouver quelque chose.

\*\*\*

- De quoi mes fesses ont l'air là-dedans ?

Maya leva les yeux de son téléphone pour donner son sceau d'approbation à Camille. Cette dernière était dans une rage vestimentaire depuis l'arrivée d'Angel Voda. La blonde était devenue le sujet de conversation principal des garçons de l'école. Tout le monde à Laurendeu lui enviait sa plastique. D'autant plus qu'elle était constamment gentille et sympathique, ce qui n'avait pas fini d'agacer Camille et de la convaincre qu'elle cachait quelque chose. Les gens beaux comme elle n'avaient pas besoin d'être polis ou aimables. Puis son origine mystérieuse n'arrangeait rien à la fascination qu'elle avait répandue dans la communauté sans s'en rendre compte. Si ses parents étaient aussi arrivés avec elle, personne ne les avait vus. Pourtant la ville n'était pas si grande. Maya se demandait si elle n'était pas de la famille de la sorcière, l'autre femme bizarre de la ville. Cette femme vivait en véritable ermite dans une maison à deux rues de la sienne. Camille voulait toujours lancer des œufs ou du papier de toilette sur cette maison l'Halloween venue. C'était devenu ennuyant après les cinq premières années. Bref, Camille n'aimait pas ne pas être le centre d'attention. Et si un *jean* hors de prix réussissait à lui faire regagner les feux de la rampe, elle mettrait le paquet.

- Passe à la caisse, qu'on puisse arriver à l'heure en math, s'impacienta Maya.

- Depuis quand les maths sont importantes ?

Maya ne voulut pas répondre. Il ne manquerait plus que Camille dise à tout le monde qu'elle coulait ses maths et que ça se rende aux oreilles de ses parents. Les appels et les courriels de Mme Dumont étaient suffisamment difficiles à intercepter comme ça. Mais elle risquait de plus en plus de se faire mettre à la porte de l'équipe de volley-ball. Elle eut une pensée pour ce que Kay lui avait dit. Peut-être qu'engager ce *nerd* de seconde zone comme professeur particulier serait plus simple. Ce n'était pas comme si quiconque s'intéressait à lui. Son silence serait facile à acheter. Les deux jeunes filles prirent la direction de leur cours. Elles avaient sauté la première période suivant l'heure du repas, mais elles étaient arrivées à temps pour leur cours de mathématique. En entrant, elles virent Félix parler avec Mme Dumont. Ses deux amies attendaient près de lui, bloquant le passage dans l'allée où elles s'asseyaient. Camille les bouscula sans ménagement avant de s'arrêter sec devant Angel Voda. Ce fut si imprévisible que Maya lui rentra dedans, mais Camille fit comme si de rien n'était, un sourire faux peint sur le visage. Angel leva la tête de son agenda et leur fit un sourire engageant. Maya entendit Kay et Honey maugréer dans leur dos.

- Saaalut Angie! Maya et moi, on se demandait si tu voulais venir à son *party* en fin de semaine?  
demanda Camille, toute sourire.

Maya apprit alors qu'elle organisait une fête chez elle et que Camille avait l'intention de faire d'Angel sa nouvelle meilleure amie. Angel ne changea pas d'air, mais jeta un coup d'œil à Kay et Honey avant de ramener son regard vers elles. Maya eut l'impression que Camille venait juste de foirer un test auquel elle s'était elle-même soumise.

- Non merci, ça va aller. Mais amusez-vous bien!

Angel replongea dans ses notes de cours, comme si elle n'avait rien à justifier. Le silence s'était fait dans la classe. Malgré la politesse de la réponse, tout le monde savait Camille humiliée. Celle-ci restait figée, tandis que Maya se rendait à sa place, comme tous les retardataires. Mme Dumont se leva et prit place à l'avant.

- Je vous remercie d'avoir fait silence pour le cours. Camille, veux-tu bien t'asseoir ?

Maya se désintéressa rapidement de la matière pour texter Camille.

*Pk t'as invité AV ?*

*Tu la détestes*

Maya reçut la réponse suivante après un moment, sans doute dû à la digestion nécessaire à Camille à la suite d'un tel refus.

*Tu sais ce qu'on dit, il faut garder ses ennemis près de soi.*

Quand Mme Dumont demanda à parler à Maya au sujet de ses notes et d'un tuteur, elle garda ce conseil en tête et rassura sa professeure en lui disant que Félix Lévesque s'était dévoué. Il ne restait plus qu'à en informer le garçon.

\*\*\*

- Cette place est libre ?

Félix claqua son livre en le fermant. Honey hocha vigoureusement la tête. Kay jaugea la nouvelle venue du regard. Angel Voda choisissant leur table allait faire grand bruit. La blonde les remercia. Enfin, surtout Honey qui, la seule, avait répondu, avant de sourire à un Félix rougissant.

- Pourquoi ? se contenta de demander Kay.

- Tu as été assez gentille pour m'aider à m'orienter lorsque je suis arrivée.

- Je t'ai aussi pété le nez.

Honey et Félix se tournèrent vers Kay, interloqués, tandis qu'Angel penchait la tête, comme un chien curieux, ne voyant pas le lien. Comme si la raison pour laquelle Kay aurait pu lui venir en aide n'était pas d'apaiser sa culpabilité. Ou même parce que c'était ce qu'aurait fait

n'importe quel autre humain normalement constitué. Sa bizarrerie aurait normalement poussé Kay à refuser sa présence, mais qu'elle ait envoyé Camille promener méritait son respect. Ainsi soit-il, ils adopteraient Angel Voda. Pendant que celle-ci se présentait aux deux autres alors qu'ils savaient très bien qui elle était, Maya s'approcha de leur table. Elle avait un but en tête et aucune envie d'être là.

- Lévesque, j'ai à te parler.

Kay haussa un sourcil face à l'ordre de Maya. Honey parut surprise, mais Angel ne broncha pas suite à l'interruption. Félix regarda autour de lui pour savoir si on s'adressait bien à lui. Il déglutit et se leva pour suivre Maya vers la sortie de la cafétéria. Les gens murmuraient déjà des hypothèses sur cette interaction. Félix évita le regard de Maya en attendant qu'elle parle, ou qu'elle le détrouse.

- Combien tu charges pour un tutorat en math ?

- Euh...

- Écoute, Dumont me harcèle pour que je suive un cours en tutorat avec toi. Alors c'est quoi ton prix, qu'on en finisse ?

Félix envisagea l'affaire un instant. Il aurait cru que Mme Dumont lui en aurait parlé si elle tenait tant à ce qu'il aide Maya, mais cette dernière ne lui aurait sûrement pas demandé pour une autre raison. Il pensa à lui dire non, mais la perspective d'avoir une bonne excuse à donner à ses parents pour passer du temps hors de la maison était séduisante.

- J'ai jamais fait ça alors je sais pas trop, disons que si toi, Camille et les autres nous laissez tranquilles, mes amies et moi, ça serait un bon début.

Maya se mordit la lèvre. Félix suivit machinalement le mouvement du regard. Demander à ses amis d'oublier leur cible favorite serait plus compliqué que de simplement le payer. Mais bon, il serait plus facile de mentir à ses amis plutôt qu'à sa famille.

\*\*\*

Liam fit un clin d'œil aux filles en passant à côté d'elles. Leurs gloussements lui ravissaient les oreilles. Sa sœur leva les yeux au ciel. Ils se dirigeaient tous deux vers la salle du trône et ils n'avaient vraiment pas de temps à perdre pour les bêtises du prince. Ils étaient déjà en retard. Et puis, Liam avait déjà une admiratrice l'attendant auprès de son père. Le frère et la sœur entrèrent dans une grande salle aux reflets bleutés. La pièce faite en rectangle nécessitait plusieurs piliers pour maintenir son toit en verre dans les airs. Sur le sol reposait la carte de Castelle et sur les murs, on avait commencé les portraits de la nouvelle famille royale. On ne discernait plus l'ancienne. Liam appréciait qu'un pan de mur soit dédié à son visage. Le palais de Citadélia était aux couleurs des forêts boréales de Castelle. Même le marbre prenait la couleur des feuilles des arbres. Calypso était à sa place, avec ses cheveux océans. Mais Liam n'avait d'yeux que pour sa sœur, Hortense. Celle-ci se tourna vers lui dès qu'il entra et lui sourit en coin. Il accéléra le pas pour la rejoindre et la prendre dans ses bras. Elle lui accorda un baiser pendant que le roi se raclait la gorge.

- Au rapport, généraux, soupira-t-il.

Gregor n'était pas un homme patient. Soraya, sa femme, encore moins. Elle toisait Liam et contrairement à son père, elle réussit à lui faire perdre son sourire. Les quatre jeunes gens se mirent en ligne pour faire leur rapport au couple royal. Comme d'habitude, Liam n'avait rien à signaler. S'ils avaient le titre de généraux, leurs devoirs relevaient plus de ceux de ministres glorifiés. En plus, Soraya s'était assurée de lui confier la sale besogne de surveiller les trésoriers, laissant les trucs excitants comme la police à Hortense et le culturel à Aysu, sa sœur. Au moins, il ne s'occupait pas des récoltes comme Calypso. Sa petite-amie fut la dernière à parler parce que soyons francs, c'était la seule qui avait des choses intéressantes à dire. Elle parla de quelques

bandits de grand chemin rapidement mâtés par ses hommes et d'une autre attaque ratée de la rébellion avant d'entrer dans quelque chose de croustillant.

- Un sergent et deux de ses hommes ont été attaqués dans une taverne de la capitale hier soir. Mais ils refusent de dire par qui. Des témoins ont parlé d'une personne seule.
- Sans doute pour ça qu'ils ne veulent pas décrire leur agresseur, ricana Liam.
- Cette personne est-elle une menace? l'ignora Soraya.
- Difficile à dire, répondit Hortense, ils étaient très ivres et ne se sont pas méfiés. Par contre, je n'arrive pas à savoir ce qui a pu déclencher l'altercation. Personne ne veut parler et ça s'est passé dans une ruelle. Impossible d'avoir un portrait de l'agresseur qui s'est volatilisé.
- Tant pis, s'ennuya Gregor, ce n'est peut-être qu'un différend isolé. L'un aura triché aux cartes. Mais si mon corps policier continue d'être mis à tabac par un pèquenot, je te chargerai de l'affaire.
- Bien, monsieur.

Gregor leva l'assemblée et les quatre jeunes prirent la direction du terrain d'entraînement. Ils décidèrent de faire des duels à l'épée. Liam se porta évidemment volontaire pour affronter Hortense. Il utilisa ses pouvoirs sur le métal pour enfiler rapidement son armure et ignora le « frimeur » marmonné par Aysu. Il se mit en position en face de son adversaire, fondit vers elle, avant de trébucher contre une racine qu'elle avait fait pousser et de s'étaler face contre terre. Hortense s'autorisa un léger sourire. Aysu ria ouvertement de son frère tandis que Calypso l'aidait à se relever. Aysu vint prendre la main de la jeune femme pour l'entraîner plus loin. Elles se mirent face à face pour leur propre duel.

- Attention, Aysu. L'eau éteint le feu, tenta Calypso.
- Alors je vais faire vite.

Calypso cria et recula sous la force du coup d'épée de son amie. Liam se massait la mâchoire en plaignant sa belle-sœur se faisant une nouvelle fois humilier. Hortense se

désintéressa du combat joué d'avance en fermant les yeux et en appuyant sa tête sur l'épaule de Liam. Aucun d'eux ne remarqua l'homme déguisé en garde qui se faufilait vers les quartiers de Soraya.

### Chapitre 3

Lewis tira sur le col sous son armure. Rubio avait fait du bon boulot de faussaire. Personne ne l'avait encore repéré. Même si cela l'avait répugné d'enfiler l'armure bleue de Castelle, avec son emblème de bouc noir, Lewis savait que Menulis et le reste du Cube lui avaient confié cette mission pour une bonne raison. Ça n'allait pas être facile de sortir ce truc, mais la confiance était la clef du succès. Il marchait donc au milieu de la capitale, comme s'il y avait toujours vécu. Il était un garde royal après tout. Le peuple avait peur alors personne ne le regarda dans les yeux. Il travaillait à justement régler ce problème. Enfin, personne ne l'avait regardé jusqu'à cette femme aux yeux rouges qu'il croisa vers le milieu de la ville. Elle l'avait dévisagé avant de se diriger vers la sortie. Elle était jolie, mais Lewis se concentra sur la mission à venir. Il se mêla à un groupe de gardes pour entrer dans l'enceinte du palais. Ils étaient trop occupés à se moquer de l'un des leurs, un certain Luciano qui s'était cassé le nez récemment, pour faire attention à lui. Et on ne lui posa pas trop de questions parce qu'il avait ri aux bons endroits.

Il se sépara du groupe afin de trouver les appartements de la reine. Il avait étudié les plans du château avant de partir, mais Gregor avait apporté des modifications à sa structure durant les trente dernières années. Il tomba donc plutôt sur un terrain d'entraînement extérieur. Lewis retint son souffle en voyant qu'il était occupé par les quatre généraux de la prophétie. Le prince et sa copine lui faisaient dos, observant le combat devant eux. La fille aux cheveux bleus tentait tant bien que mal de parer les coups assénés par la princesse. Celle-ci acculait son adversaire le plus possible, frappant fort et vite pour la pousser à rester dans une position défensive. C'étaient des coups calculés, mais ils étaient empreints d'une telle violence. Pas étonnant que Gregor lui ait confié la charge de s'assurer qu'on respectait le culte. La princesse Aysu terrifiait Castelle. Elle avait la réputation de mettre le feu aux villages dits païens.

Lewis les reconnut immédiatement, bien que leurs visages ne soient pas très bien connus en dehors de la capitale, pour avoir étudié minutieusement leurs portraits récoltés par leurs espions. Les cheveux noirs, des yeux bridés qu'ils devaient à leur mère, les deux héritiers du trône étaient plus grands que la moyenne. Ils l'étaient moins que Lewis, mais avec un père comme le roi qui mesurait plus de deux mètres, ça n'avait rien d'étonnant. Aysu avait également une mèche rouge lézardant dans ses cheveux. La légende voulait que ce soit le sang de ses ennemis. Moins visible, la mèche grise du prince se trouvait au même endroit dans ses longs cheveux. Lewis se tourna alors vers les deux autres généraux. Elles avaient le teint cuivré des sudelins. Sudel avait la réputation de n'abriter que des pirates sanguinaires. Lewis trouva ironique qu'aucun des grands héros de Castelle n'ait hérité de son bagage génétique. Ces deux filles avaient les cheveux teints. Ceux de la petite-amie du prince mélangeaient le brun, le noir et le vert dans un étrange amalgame, rappelant à Lewis l'une de ces forêts que lui avait montrées Menulis dans des livres d'images. Cette pensée l'arracha à sa torpeur. Inutile de se faire repérer aussi bêtement.

Il s'éclipsa discrètement pour retourner à l'intérieur du bâtiment. Où pouvaient bien être les quartiers de la reine ? Par chance, il n'erra pas trop longtemps avant d'entrer dans une chambre. Personne n'y était. Tout y était parfaitement rangé. L'image de la reine irréprochable. Il y avait tout de même une carte d'Archipel, le pays d'origine de Soraya, au-dessus du lit. La seule autre chose notable était le nombre impressionnant de miroirs. Lewis s'approcha du meuble que Menulis lui avait décrit. Ce ne fut pas facile de trouver la bonne psyché au milieu de tous les miroirs de la reine. Sans doute voulait-elle la camoufler au milieu de la foule. Mais juste à côté d'une maquilleuse, le miroir plein pied était là. Encadré par deux séries de tiroirs s'arrêtant à la moitié de la surface réfléchissante. Le bois était strié de gravure de cerfs, d'hirondelles ou encore d'orphies. Le miroir, quant à lui, était ovale et suffisamment grand pour que Grégor lui-même puisse s'y mirer. Le meuble ne pourrait être transporté. Par chance, seule la glace intéressait Menulis. Il entreprit donc d'essayer de la retirer du socle. L'un des joints n'étant pas bien fixé, il réussit à le décrocher d'un côté, mais le miroir resta encastré dans l'autre. Il tira maladroitement, plus pour retenir le poids de l'objet qui allait lui tomber dessus. Ce faisant, Lewis cassa le miroir.

Une partie du cercle de bois entourant le miroir ainsi qu'un triangle réfléchissant resta accroché au meuble. Lewis resta figé, le miroir à bout de bras, à fixer ce qui était désormais devenu une arme létale témoigner de son échec à accomplir la tâche la plus importante ne lui ayant jamais été confiée.

- Damnation, souffla-t-il.
- Hé ! C'était quoi ce bruit ?

Lewis se reprit en entendant un garde cogner contre la porte de la reine. Il se rappela son maitre-mot pour cette mission. Confiance. Plus c'était gros, plus ça passait. Menulis allait devoir se contenter d'un miroir brisé. Lewis ouvrit la porte après s'être passé le miroir sous le bras.

- Pas de soucis, mon brave. La reine m'a demandé de jeter ce miroir, qui s'est brisé.

L'autre garde le regarda avec des yeux éteints de cochon mort. Lewis reconnut le type au nez cassé. Ce dernier descendit lentement les yeux vers le miroir, puis revint sur Lewis. Il lui demanda alors :

- T'es nouveau ? J't'ai jamais vu. Puis c'est pas toi qui viens juste de le casser ?

Lewis réfléchit à la meilleure réponse. Ne surtout pas avoir l'air d'un menteur. Il garda silence un instant avant de dire d'un ton égal :

- Non.
- T'es sûr ?
- Ouais.
- D'accord, dans ce cas. Ne me fais pas perdre mon temps.

Le type au nez cassé le chassa de la main comme une mouche. Lewis prit la direction de la sortie d'un pas assuré. Il croisa quelques gardes qui lui jetèrent un drôle de regard, mais ils ne relevèrent rien. Il attendit de franchir la porte de Citadélia avant de se mettre à courir, mettant le plus de distance possible entre lui et l'emblème de bouc.

\*\*\*

- Tes exercices vont finir par me rendre chèvre ! s'exclama Maya en lâchant son crayon et en se prenant la tête entre les mains.

Félix leva la tête de ses propres devoirs de math. Ils étaient tous deux chez la jeune fille. Cette décision n'avait pas été difficile à prendre. Maya avait froncé le nez à l'idée d'aller chez les Lévesque et Félix ne s'était simplement pas opposé. Au fond, ça faisait son affaire. Il lui avait concocté quelques exercices supplémentaires, cherchant à lui faire combler ses lacunes. Il tentait de lui expliquer patiemment et autrement dès qu'elle ne comprenait pas quelque chose, ce qui arrivait moins souvent qu'il ne l'aurait cru. Il soupçonnait que ses problèmes viennent davantage d'un manque d'attention, de motivation et de patience plutôt que d'un vrai souci de compréhension. C'était dommage, comme gaspillage de talent. C'était sans doute la première fois qu'elle rencontrait des difficultés dans cette matière et n'avait donc jamais appris la valeur du travail. Il se pencha sur sa feuille pour trouver là où ça coinçait. Il trouva et lui dit :

- T'as pas reporté ton négatif ici. C'est pour ça que ton calcul est faux. C'est juste une faute d'inattention. Concentre-toi et relis-toi.

Maya se pencha sur sa feuille, refaisant le calcul qui lui donna cette fois le résultat attendu. Elle s'attaqua au prochain. Félix en profita pour la détailler. Objectivement, elle était jolie. Tous les garçons de l'école étaient d'accord là-dessus. Il se rangeait de leur avis quand elle ne laissait pas Camille lui balancer des méchancetés. Il regarda un instant ses longs et droits cheveux bruns tomber devant son visage, ou bien les pâles taches de rousseur qui lui parcouraient le nez, ou bien le plissement dans ses yeux bruns tandis qu'elle se concentrait. Il se

demanda pourquoi elle était célibataire la plupart du temps. Ce n'était pas les prétendants qui manquaient. Mais elle n'était pas facile d'approche, la reine glaciale de leur école qui s'achetait les faveurs avec l'argent de son père et le charisme de Camille. Et parce que l'équipe de volleyball lui devait toutes ses victoires.

Il pouvait presque distinguer son reflet dans l'acier inoxydable des électroménagers. La cuisine des Perrault aurait très bien pu se retrouver dans un magazine de décoration. Le reste de la maison aussi d'ailleurs. Tout était de la plus récente facture et le plus cher possible. Et froid. Félix avait eu l'impression d'entrer dans l'une de ces maisons-démonstrations à vendre. Maya lui avait fait enlever ses chaussures pour les ranger dans le garde-robe à l'entrée. Les parents de Kay ou Honey étaient loin d'avoir une telle tradition. Félix regarda l'heure. La nuit tombait et aucune trace du couple Perrault.

- Tes parents rentrent tard, hasarda-t-il.
- Ils sont en voyage d'affaires.

Maya ne leva même pas les yeux de sa feuille pour lui répondre. Pour Félix, une telle intimité était impensable.

- Ils te laissent toute seule ?

Elle se tourna vers lui, l'air agacé.

- T'es de la police ?
- Non, c'est juste que chez nous, ça n'arriverait jamais. Mais c'est vrai que les petits sont trop jeunes. Si mes parents devaient partir, ils demanderaient à mon oncle Hubert de venir m'aider à les garder.
- T'as combien de frères et sœurs, *coudonc* ?

- On est onze en tout. Je suis le troisième, mais mon frère et ma sœur plus vieux sont partis à l'université et au Cégep à Montréal.

Maya haussa un sourcil.

- Onze enfants ? Tes parents ont déjà entendu parler de la contraception ?

Félix rit un peu, mais ne répondit pas. Elle n'avait pas tort. Elle se retourna sur sa feuille. Elle eut l'air contrariée, mais Félix doutait que les mathématiques en soient la cause. Maya serra le coin du comptoir de marbre dans sa main. Elle murmura, comme pour elle-même :

- On aurait pensé qu'après s'être soumis au processus d'adoption, mes parents allaient vouloir passer plus de temps avec moi.

Dans un terrible craquement, le coin du comptoir resta dans sa main. Félix se leva d'un coup pendant que Maya fixait le marbre dans sa main, fascinée. Il les regarda tour à tour, elle et le bout de comptoir.

- Lâche la *prot*.

\*\*\*

- Y est où, Félix ?
- Il a dit qu'il devait donner un cours de math, du coup, il n'y a que toi et moi.

Le soir tombait. Kay rattrapa la balle d'élastiques qu'elle venait de lancer en l'air. Ainsi donc Maya l'avait écoutée et avait demandé l'aide de Félix. Ça expliquait la prise d'otage à la cafétéria. Honey et Kay se trouvaient dans un parc, la deuxième pour retarder son retour à la maison après son entraînement de *cross-country* et la première avait accepté de lui tenir

compagnie après son service. Honey était sur son téléphone à l'instant même. Kay entendit le bruit d'une notification et se tourna vers son amie.

- Dérange pas Félix pendant son cours, lui dit-elle en fronçant les sourcils.
- C'est pas lui que je *texte*, j'ai invité Angel à nous rejoindre, répondit Honey sans lever les yeux de son écran.

Honey sourit de ce qu'Angel venait de lui envoyer tandis que Kay laissait tomber sa tête vers l'arrière en râlant. Ce n'était pas qu'elle n'aimait pas Angel, le problème était qu'elle était trop, trop tôt. Angel aurait pu tout avoir dans cette école, pourtant elle avait choisi d'aller leur parler. Honey n'avait pas besoin de se faire manipuler par une autre princesse *pop* en mal d'amusements. Parlant du loup, elle entra dans le parc en leur envoyant la main. Honey répondit en souriant et Kay n'eut pas le cœur de se plaindre. Elle en profita plutôt pour sortir de son sac un *tupperware* et le glisser dans celui d'Honey. Comme d'habitude, elle ferait semblant de ne pas comprendre de quoi il s'agissait si Honey lui demandait comment il avait fini là. Angel vint s'asseoir à leur côté.

- Merci de m'avoir invitée !
- T'as pas eu de problème avec tes parents, du coup ? Comme c'est l'heure du diner, lui demanda Honey.
- Souper, la corrigea gentiment Kay.
- Je pourrais vous poser la même question, mais non, mes parents ne sont pas... dans le coin en ce moment.
- Est-ce qu'ils sont morts ?
- Kay !

Honey commença à disputer son amie et son manque de tact, mais Angel eut plutôt un rire avant d'écarter sa queue de cheval de ses épaules et d'attraper le bord du banc de parc.

- Non, ils ne sont pas morts. Mais on est plutôt nomades dans ma famille et j'avais besoin de changer de décor. Eux ne pouvaient pas se le permettre, expliqua-t-elle.
- Les gens disent que t'es de la famille de la sorcière, celle qui vit sur Sainte-Gertrude, répliqua Kay en jugeant sa réaction.

Les yeux d'Angel s'illuminèrent d'excitation et elle attrapa les mains de Kay dans les siennes. Un frisson parcourut le dos de cette dernière. Elle aurait cru que quelqu'un d'aussi chaleureux qu'Angel aurait eu les mains moins glaciales. Honey pencha la tête en voyant une goutte d'eau couler de leurs mains jointes.

- Vous avez une sorcière ? C'est trop *cool* ! s'exclama Angel.

Kay et Honey durent lui expliquer que personne dans cette ville ne faisait vraiment de la magie, au grand désarroi de la deuxième. Ce ne fut que lorsqu'elles quittèrent le parc que le givre qui s'était formé sous le banc se mit à fondre.

\*\*\*

- Tu ne peux en parler à personne.

Félix se tourna vers Maya venue lui parler à son casier. Il hocha la tête d'un air fatigué. Elle lui avait déjà donné plusieurs fois cet ordre la veille. Il comprenait qu'elle n'ait pas envie qu'on l'appelle *She-Hulk* après avoir détruit son comptoir, mais ça commençait à devenir lassant. Ça lui rappelait aussi cette histoire de boulettes de viande. Il se passait des choses étranges à Laurendeau et ça ne lui plaisait pas. Il ferma son casier et prit la direction de son cours. Elle lui emboîta le pas.

- Encore une fois, à qui veux-tu que j'en parle ? Et comment tu l'as expliqué à tes parents ? lui demanda-t-il.

- Ils ne sont pas encore rentrés. Je vais essayer de réparer ça ce soir, fouille-moi comment. Tu pourrais le dire à ton harem.
- Non, ce n'est pas...

Il ne prit pas la peine de finir cette phrase. Il soupira et entra dans sa classe en la laissant derrière, dans la rumeur étudiante grossissante se demandant bien ce qu'elle pouvait bien avoir à faire avec un type comme lui.

## Chapitre 4

Allongée sur le lit du prince, Hortense saisit Liam par le cou pour l'attirer sur elle. Il rit en l'embrassant. Elle glissa ses doigts dans les longs cheveux de son ami. Elle ne comprenait pas comment Aysu et lui faisaient pour se battre avec des cheveux si longs. Sa coupe au carré et celle de Calypso étaient beaucoup plus appropriées pour le combat. Mais elle se concentra sur l'homme qui l'embrassait dans le cou. Entre toutes les responsabilités des généraux, ils n'avaient pas beaucoup de temps pour eux. Il glissait une main sur sa cuisse quand la porte s'ouvrit d'un coup. Par réflexe, ils roulèrent pour se planquer derrière le lit. L'intrus se racla la gorge de façon agacée. C'était la reine. Les poings sur les hanches, elle leur dit :

- Arrêtez de jouer et venez tout de suite, j'ai une mission à vous confier.

Les deux jeunes gens se relevèrent et Liam se rhabilla en chemin. Hortense remarqua le froncement de nez de Soraya quand il passa devant sa mère. Mais Hortense évita le regard de la reine en sortant de la chambre. Cette dernière les dépassa de nouveau pour les guider vers ses quartiers. Ainsi donc ce serait une réunion secrète. Voilà pourquoi Soraya restait muette sur la raison de cette convocation. La reine semblait fulminer, mais Hortense ignorait si c'était à cause d'eux ou de l'objet de leur travail. Elle pencha plus pour la première option en voyant son visage s'illuminer lorsqu'Aysu les rejoignit. Hortense prit discrètement la main de Liam pour le reconforter tandis que Soraya ralentissait le pas pour marcher aux côtés de sa fille. Calypso aussi s'était jointe à eux en même temps que la princesse. Elle fermait la marche. Gregor les attendait

dans la chambre de sa femme. L'homme glissa quelque chose dans sa poche avant de se tourner vers ses généraux. Il se tenait devant une psyché endommagée. Le miroir manquait. Soraya vint se placer à côté de lui tandis que les jeunes gens attendaient leurs ordres. Gregor leur dit alors :

- Le miroir de la reine a été volé aujourd'hui. Vous devez impérativement le retrouver.
- Pourquoi ? demanda Liam. Elle en a des tas d'autres.

Sa petite sœur lui donna un coup de coude dans les côtes. Soraya et Gregor le toisèrent pour son impertinence.

- Tu ne te doutes pas que si un voleur a pris la peine de risquer sa vie pour le dérober dans les appartements de la reine, ce n'est pas n'importe quel miroir, lui répondit Aysu.
- Mais on est sûrs qu'il a été volé et pas simplement endommagé par un domestique? proposa Calypso.

La jeune fille déglutit sous le regard noir de Soraya. Cette dernière continua :

- Ma fille, ton équipe ne semble se partager qu'une seule cellule grise et c'est toi qui en as la garde. J'ai déjà interrogé le garde posté dans le couloir, le sergent Luciano. Il a dit qu'un homme inconnu déguisé en soldat l'avait dérobé sous son nez.

Personne ne releva qu'officiellement, l'équipe était sous les ordres de l'héritier en titre, le prince aîné. Il y avait toutefois un détail supplémentaire qui agaçait Hortense.

- Vraiment ? Il n'a rien fait pour le stopper ? demanda-t-elle.

Soraya respira bruyamment avant de continuer.

- Il a juste dit qu'un garde qu'il ne connaissait pas était sorti de ma chambre avec le miroir sous prétexte que je lui avais ordonné de le jeter. Cet idiot l'a laissé filer. Nous avons évidemment affaire à l'un de ces rebelles. Il a sûrement déjà quitté la ville et a pris la direction de leur base secrète. Vous devez l'intercepter avant qu'il ne l'atteigne. Dans un premier temps, ramenez-moi le miroir. Ensuite, apportez-moi cet homme vivant pour qu'on puisse l'interroger. Tuez-le si vous n'y arrivez pas.

\*\*\*

- Pourquoi on va chez elle d'abord ? demanda Kay.

Maya la toisa de haut en bas. Le petit groupe composé de Maya, Kay, Félix, Honey et Angel marchait en direction de la maison de la première. Maya n'avait pas vraiment envie de tous les accueillir chez elle, mais ses parents étant toujours absents, il fut vite décidé de tenir cette séance de révision dans sa tranquille demeure. Félix avait insisté pour que ses amies puissent venir cette fois. Apparemment, Kay et Honey avaient aussi besoin de toute l'aide disponible pour cet examen. Angel s'était jointe à eux comme une petite sœur désœuvrée. Elle avait tout de même proposé d'aider. Ce ne serait pas de refus pour Félix qui finirait forcément par faire la police auprès de ses amies indisciplinées. Maya en profiterait quant à elle pour résoudre l'énigme qu'était Angel Voda. Celle-ci était juste contente de passer du temps avec ses nouveaux amis.

Ils s'engagèrent sur Sainte-Gertrude. Vers la moitié de la rue, Maya reconnut le bruit caractéristique du pot d'échappement de la voiture modifiée du petit-copain de Camille. Elle se jeta donc dans la haie la plus proche. Elle était suffisamment touffue et mal taillée pour la camoufler. La voiture ne ralentit même pas. Les autres s'étaient arrêtés pour observer son manège, un peu interloqués.

- T'as été aspirée dans le labyrinthe d'*Harry Potter* ? demanda Kay en fronçant des sourcils.

Maya ne prit pas la peine de répondre. Le nez haut dans les airs, elle tenta de s'extirper de la plante, mais des branches retinrent ses vêtements. Félix lui proposa sa main pour l'aider à s'en sortir. Maya la refusa et se remit de peine et de misère sur ses pieds. Kay savait très bien qu'elle s'était jetée dans ce buisson pour ne pas être vue avec eux. Elle n'attendit pas avant de reprendre la route. Maya accéléra le pas pour la rattraper. Les deux jeunes filles marchaient plus vite pour décider qui aurait la tête quand Honey les rappela.

- Hé ho ! On peut pas partir tout de suite.

Honey faisait référence à une Angel figée sur le trottoir. Elle fixait la maison devant eux, semblant avoir oublié leur existence. Maya et Kay rebroussèrent chemin pour voir ce qui clochait. L'expression d'Angel avait complètement changé. On aurait dit que plus rien d'autre n'existait à part cette maison. Comme si elle pouvait en voir l'intérieur rien qu'en la fixant. Kay la trouva tout de suite beaucoup moins naïve et tête en l'air. Puis, avec tout le sérieux du monde, Angel leur dit :

- Il y a une porte là-dedans.

Ils se trouvaient devant la maison de la sorcière ermite.

\*\*\*

- Nous devrions nous séparer, émit Hortense.
- Non ! Je te jure que je peux changer ! cria Liam.
- Pour couvrir plus de terrain.

Aysu était déjà agacée. Tandis que son frère tentait de les convaincre qu'il avait compris et que c'était une blague, elle prit les devants vers la sortie de la ville. S'ils ne prenaient pas ça au sérieux, Aysu allait le faire. Les badauds se pressaient à leurs fenêtres pour voir passer la grande prêtresse de Citadélia. Aysu savait au fond que seul son poste comptait. On lui faisait presque la

révérence dans les échoppes et les marchés. À quinze ans, elle était le dieu de son propre culte. Personne n'oserait la défier. Calypso la suivait discrètement pendant que le couple se disputait en marchant, ne faisant pas attention aux regards envieus portés sur eux. Quelques soldats d'Hortense les accompagnaient, plus pour faire la sale besogne que pour les protéger. Personne à part le couple royal et les quatre généraux n'avaient de pouvoirs magiques dans tout le royaume. Enfin, il y avait bien les dragons, mais ils étaient en voie de disparition. À la sortie de la ville, Aysu leva les yeux vers l'horizon. Elle pouvait voir l'Enceinte s'élever vers le ciel. Afin de protéger Castelle de la barbarie de ses voisins, Gregor avait fait pousser du sol autour de leurs frontières un immense mur de pierre si lisse qu'il était impossible de l'escalader. Le roi avait présagé la jalousie des peuples voisins, qui ne manqueraient pas de s'éveiller à l'annonce de la réalisation de la prophétie. Aysu voyait les rebelles s'opposant au règne de son père comme des royalistes conservateurs qui n'avait pas digéré la chute de l'ancienne famille royale. Le renouvellement générationnel allait faire son œuvre et les débarrasser de cette gangrène.

Ils traversaient alors quelques foires animales et Aysu se boucha le nez devant l'odeur fétide des vaches rachitiques et des canards mal plumés. Elle approuva la petite canaille qui s'amusait à leur donner des coups de bâtons en passant à côté d'eux. Mais elle attrapa le poignet du garçon juste avant qu'il ne frappe une chèvre au poil et à l'œil brillant. La brave petite faisait la fierté de son propriétaire, lui donnant un lait riche pour faire des fromages prisés dans la capitale. Il était difficile de pouvoir se procurer une chèvre. Cela expliquait les yeux reconnaissants de son propriétaire et le regard terrifié du garçon dont le poignet était toujours prisonnier de la main d'Aysu. Il tirait pour se dégager et elle se retint de justesse de ne pas enflammer son poing.

- Laisse le petit partir, il ne recommencera pas, intervint Liam.

Le jeune homme s'avança et s'accroupit devant l'enfant. Aysu fit un rictus avant de lâcher sa main en le faisant tomber sur le sol du même coup. Elle reprit sa route et tout le monde s'écarta de son passage. Les trois générales prirent trois hommes chacune et partirent dans des

directions opposées pour retrouver leur voleur. Liam aida le garçon à se relever. Mais il ne lâcha pas sa main. Il pointa le blason sur son armure avant de le sermonner.

- Ne t'en prends plus jamais à une chèvre. Tu sais bien qu'elles sont sacrées. N'attire pas le malheur sur ta famille.

\*\*\*

- Si un voisin nous voit et que la police débarque, mes parents vont me tuer.

Félix parlait dans le vide. Les filles étaient toutes penchées sur Angel qui tentait de forcer la serrure de la sorcière. Félix ne comprenait pas pourquoi il était le seul à s'inquiéter des répercussions évidentes d'un tel acte. Il ignorait les motivations de ses amies. Angel voulait entrer pour une raison obscure, Honey voulait sans doute la suivre à cause de son admiration pour elle et Kay était vraisemblablement séduite par l'illégalité de la chose. Maya jetait sur eux un regard ennuyé, mais ne faisait rien pour les arrêter. Félix soupçonnait qu'elle n'avait pas envie de rentrer tout de suite dans sa maison vide. Il se demanda pour la première fois si elle ne se sentait pas un peu seule malgré l'amitié de Camille et de tous les autres.

- *Vamos*, mon oncle saoul mort crochèterait cette serrure plus vite que toi, s'impatienta Kay.

Angel lui laissa sa place en maugréant quelque chose sur sa mère donnant une fausse impression de facilité. Félix préféra ne pas la questionner sur le sujet. À l'aide de la pince à cheveux d'Honey, Kay força la serrure en un clin d'œil et ils purent entrer. Les deux blondes applaudirent Kay qui leur fit une courbette pour les inviter à l'intérieur. Cette maison était à l'image de toutes celles de la rue, sur le même modèle préfabriqué. Une demeure modeste, à un seul étage. Parfait pour quelqu'un vivant seul. Les adolescents ne discernaient pas grand-chose dans la pénombre de l'entrée. Les rideaux étaient tirés. Le signe distinctif de la maison de la sorcière.

Alors qu'Angel s'avavançait sans chercher l'interrupteur, Kay crut discerner dans ses iris briller un reflet rose fluorescent. Mais dès qu'Honey ouvrit la lumière, l'éclat disparu. Kay secoua la tête et se retourna vers les pièces dévoilées. Les adolescents virent d'un côté un salon se poursuivant dans une cuisine et de l'autre, un corridor avec quelques portes. Maya nota l'absence de télévision dans le salon. Elle se demanda à quoi pouvait bien s'occuper cette sorcière. Angel et Félix avaient remarqué la bibliothèque tapissant un mur entier. Ils s'avancèrent pour lire les titres. La sorcière avait une belle collection d'ouvrages portant sur la physique, dont le thème principal semblait être le monde parallèle. Même chose pour quelques œuvres de fiction comme *Narnia*, *Le magicien d'Oz* ou *Alice au Pays des Merveilles*. Et des livres de maternité. Félix fit une moue devant cette section. Angel glissa discrètement un guide de draconologie dans son sac.

Kay et Honey s'étaient plutôt dirigées vers la cuisine. Leur attention avait été attirée par la casserole trainant sur le comptoir. Les portes d'une armoire vide étaient ouvertes juste au-dessus. Kay comprit que la sorcière avait interrompu la préparation de son repas pour aller se ravitailler. Elle mit sa main sur le rond du four, celui en bas en droite, celui que tout le monde utilise. Il était froid. Indice que la sorcière allait bientôt revenir ? Honey farfouillait dans le réfrigérateur. Celui-ci aussi criait famine.

- On dirait bien qu'elle est partie faire ses courses, conclut Honey.
- Les sorcières aussi doivent se nourrir, répondit Félix en les rejoignant avec Angel.
- Détrompe-toi, pauvre mortel, elle est allée refaire son stock d'ingrédients pour ses potions, s'exclama Kay.
- Ou bien elle est allée acheter des croquettes pour son chat noir, proposa Angel.
- De la paille pour rempailler son balai, dit Honey en se prenant au jeu.
- De la crème pour verrues, dit Kay en fronçant le nez.
- Des petits chapeaux pour ses singes volants, rit Angel.
- Oh ! Ce serait trop mignon, s'exclama Honey.

Les deux blondes se mirent à rire et Kay se tourna vers Félix. Celui-ci ne savait pas trop comment participer. Elle décida de lui tendre une perche.

- Hé, Félix, t'as trouvé des grimoires dans sa bibliothèque ?
- Euh... non.

Kay roula des yeux. Ses amis avaient perdu si vite. Elle alla rejoindre Maya qui s'était plutôt avancée dans le corridor. Les autres la suivirent, mais Honey se donna la peine d'éteindre le rond de la cuisinière avant. Celui que tout le monde utilise. La sorcière l'avait laissé à 2 avant de partir. Angel regarda en alternance le rond et la main immaculée de Kay avant de hausser un sourcil. Pendant toute leur discussion, Maya s'était arrêtée devant les cadres accrochés dans le couloir. Plus que les cadres, elle observait les photos à l'intérieur. C'était ces photos génériques venant avec les cadres vendus dans les magasins. La plupart comportaient un couple avec un enfant. Une fille. Mais ce qui troublait Maya le plus était que dans chaque photo, le visage du père était barbouillé au marqueur noir. Maya murmura :

- Ça c'est pas *creep* du tout.
- Wow, qu'est-ce que cette femme a contre les mannequins *shutterstock* ? demanda Kay en la rejoignant.
- Ce sont des vraies personnes, tu sais, répondit Félix sans pour autant se sentir très à l'aise.

Honey les rejoignit aussi, mais Angel continua tout droit. Elle filait vers l'une des deux pièces du fond. Kay lui attrapa le bras et en la retournant vers elle, Angel sembla soudainement se rappeler qu'ils étaient avec elle.

- Qu'est-ce que tu fais ? lui demanda Kay.

Angel lui sourit doucement avant de répondre :

- Depuis mon arrivée ici, je cherche quelque chose sans savoir quoi. Mais je crois bien l'avoir trouvé. C'est juste derrière cette porte. Et si j'ai raison, il faudra que je vous dise au revoir, à tous les quatre.

Angel se dégagea et entra dans la pièce du fond. Les quatre autres adolescents restèrent interdits dans le couloir à se regarder. Ce ne fut que lorsqu'ils entendirent la porte se refermer sur Angel qu'ils sortirent de leur torpeur. Honey lui emboîta le pas alors Kay tenta de la retenir aussi.

- Qu'est-ce que tu fais ? On devrait tous partir. Si cette fille a envie d'être maudite par la sorcière, c'est son problème.
- Non Kay, on n'abandonne pas ses amis, lui répondit Honey en la disputant comme si elle punissait un chiot désobéissant.

Elle se dégagea et suivit Angel dans la pièce. Kay leva les mains au ciel avant de la suivre à son tour.

- *Yo estoy como una cabra*, lâcha Kay entre ses dents.

Maya se tourna vers Félix, resté seul avec elle. Il fit un pas pour suivre ses amies, l'air résigné. Maya l'arrêta.

- Qu'est-ce que vous faites ? Cette folle pourrait revenir d'un instant à l'autre et j'ai pas envie de subir le même sort que le mannequin *shutterstock*.
- Mais t'as entendu, non ? On n'abandonne pas ses amis.

Ils rejoignirent les autres dans la pièce. Elle était vide, mis à part une bonne quantité de poussière et une psyché. Angel était en train de l'examiner. Le meuble était beau, dans un bois verni, orné de gravures de cerfs, d'hirondelles et d'orphies. Le miroir en son centre devait bien mesurer deux mètres, mais c'était difficile à dire tellement il était encrassé. Angel fouilla dans

son sac pour en sortir un chiffon et le nettoyer. Les autres restèrent interdits en voyant son bras s'enfoncer un peu trop profondément dans le sac. Bientôt, ils purent se mirer dans la glace, mais ça ne semblait pas satisfaire Angel. Elle fixait le miroir d'un air contrarié.

- Je me demande pourquoi elle ne marche pas, murmura-t-elle.
- De quoi, elle marche pas ? J'espère que les miroirs ne marchent pas. Et ne le mégenre pas, rétorqua Kay.
- Non, je parle de la porte.

Angel avait dit cela en posant la main sur le miroir et en fermant les yeux. Avant que ses amis ne puissent l'invectiver à propos des traces de doigts, la surface se mit à briller. Ils étaient aussi trop surpris par la neige s'étant mise à tomber dans la pièce. Angel sourit au moment où sa main s'enfonça lentement dans le miroir. Très calme pour quelqu'un qui se faisait manger l'avant-bras par un meuble, elle se tourna vers les autres et leur dit :

- Vous devriez rentrer chez vous. Ça va aller pour moi.

Puis sans la moindre hésitation, elle passa complètement de l'autre côté.

## **Chapitre 5**

- Vous avez trouvé tout ce que vous cherchiez, madame Pelletier ?

Sacha mit une seconde à réaliser que le caissier s'adressait à elle. Elle devrait sortir plus souvent, comme ça se souviendrait-elle mieux de ce nom qu'elle s'était choisie. Elle hocha simplement la tête pour répondre. Sa voix devait être rauque aussi. Elle tira ce qu'il lui restait de morceaux de papier de son sac à main pour payer le caissier souriant. Si elle continuait sur cette route, elle devrait bientôt recommencer à voler. Mais trouver un travail payant était dur quand on n'avait ni diplôme ni numéro d'assurance sociale. Elle avait suffisamment de chance de pouvoir payer loyer, eau et électricité sous la table. Les bras chargés de sacs remplis de conserves, elle

prit la direction de sa maison. Ignorant les moqueries des enfants qui fuyaient en riant et en criant que la sorcière allait bientôt les attraper.

\*\*\*

Lewis courrait. Il allait bientôt atteindre le charriot. Plus qu'un petit effort. Il maudissait Chaise et Patère de craindre autant Citadélia au point de ne pas avoir voulu s'en approcher davantage. Mais ils étaient rapides. Le miroir glissait un peu et il devait le repositionner sous son bras. Et il devenait de plus en plus lourd aussi. Lewis crut même voir de la neige en sortir. Puis une fille. Lewis échappa le miroir.

\*\*\*

Un nuage traversa le ciel au-dessus de la fille étendue dans l'herbe. Elle ouvrit ses yeux rouges. L'Autre venait de passer.

\*\*\*

Aysu avançait d'un bon pas. Les hommes chargés de sa « protection » avaient du mal à la suivre. Sûrement à cause de leur grosse armure. Mais elle avait trouvé les restants de l'armure utilisée par le voleur et suivait sa piste. Évidemment qu'elle allait être la première à mettre la main sur lui. Personne ne lui barrerait la route. Pourtant, un agresseur arriva de la cime d'un arbre. Il tomba de toute sa masse sur le garde le plus lent. L'entraîna au sol, lui faisant une pression au niveau de la carotide pour lui faire perdre connaissance, avant de se relever prestement et d'enfoncer son poing dans le visage de son camarade, l'assommant. Douglas, le dernier des hommes d'Aysu, le plus prudent, sortit son épée pour faire face au malvenu. Aysu se retourna au même moment pour voir à qui ils avaient affaire. Elle vit une fille aux longs cheveux noirs dans une vieille robe déchirée au niveau des jambes foncer sur l'épée de son garde. Elle esquiva au dernier moment et attrapa le poignet de l'homme. Elle le lui cassa pour le désarmer. Il cria tandis qu'elle récupérait l'arme. L'homme à genoux n'essaya même pas de l'empêcher de pointer la lame vers sa princesse. Celle-ci leva calmement les mains.

- On repassera pour une garde d'élite, lui dit l'inconnue avec un sourire amusé.
- Hé, je te reconnais, t'as pété le nez de Luciano, s'exclama Douglas pendant que ses compagnons se relevaient difficilement.
- Et toi tu l'aidais à violer une serveuse, lui répondit la fille.

Le teint de Douglas vira au vert. L'inconnue reconnaissait le type qui avait bloqué la porte de la taverne. Au lieu de relever l'acte, Aysu préféra profiter de la distraction pour envoyer une boule de feu à son adversaire. Une bonne guerrière qui s'était attaquée à trop gros pour elle. Mais d'un ample mouvement de bras, l'inconnue balaya la flamme comme si elle n'avait été qu'un courant d'air, pour la renvoyer en direction des gardes. Douglas poussa un cri aigu en esquivant. Par chance pour les hommes, la fille avait suffisamment dissipé le feu. Aysu resta interdite devant un spectacle de magie inattendu. La fille en profita pour se glisser derrière elle et lui poser l'épée contre la gorge.

- Tout doux, je suis venue pour négocier, pas pour faire couler le sang, lui murmura-t-elle à l'oreille.

Les hommes firent mine de vouloir venir en aide à leur princesse, mais ils tenaient à peine sur leurs pieds. Aysu serra les dents en leur faisant signe de ne pas bouger. Elle n'aimait pas cette fille, mais celle-ci avait piqué sa curiosité.

- Qu'est-ce que tu veux ? demanda Aysu.
- Comme je le disais, ta garde n'a d'élite que le nom et moi j'ai besoin d'alliés puissants. Tout le monde parle de la grande prêtresse capable de faire brûler l'enfer sur Terre, commença l'inconnue.
- L'en-quoi ?
- Peu importe. Je veux un travail. Désormais, c'est moi qui serai ton garde du corps.
- Drôle de façon de postuler.
- Je dois bien me faire prendre au sérieux.

Aysu réfléchit un instant à l'offre. Cette fille semblait effectivement plus digne de prétendre assurer sa protection. Mais d'un autre côté, il n'y avait pas d'autres menaces que la rébellion. Ce qui la poussa à accepter était surtout la curiosité de comprendre sa magie et un certain charisme irrésistible qui émanait d'elle, hypnotisant.

- J'ai sûrement plus à gagner à t'avoir de mon côté. Qu'est-ce que ça va t'apporter et quel est ton nom ? demanda Aysu.

L'inconnue sembla réfléchir en baissant sa lame. Comme si elle ne connaissait pas son nom. Comme si on lui posait cette question pour la première fois. Et elle y réfléchissait depuis un moment. La voix de son père résonna alors dans son esprit. Elle répondit en testant le nom sur sa langue.

- Je m'appelle Hellko. Et pour répondre à ton autre question, je crois que passer du temps avec toi va me donner l'occasion que je cherche. De tuer quelqu'un.

\*\*\*

- Qu'est-ce que quoi ? demanda éloquemment Félix en se tournant vers les filles.

Les adolescents ne savaient pas par quoi être le plus troublés entre leur amie ayant traversé une surface solide et la neige qui tombait à l'intérieur. Ils inspectèrent le meuble pour essayer de trouver au moins une trappe pouvant expliquer l'un des deux phénomènes. Mais Maya ne trouva qu'un papier dans l'un des tiroirs. Elle le déplia pour en voir le contenu.

- Est-ce qu'on la suit ? finit par proposer Honey.

- ¿ *Estás loca o qué ?* s'indigna Kay.

- Et si elle se fait tuer ? Puis, je suis assez curieuse de savoir où ça va nous mener, lui rétorqua Honey.

- *Famous last word.* J'en ai rien à faire si cette fille..., commença Kay.

Le temps qu'elle prononce cette phrase, Maya refermait la feuille de papier pour la glisser dans sa poche d'un air décidé avant de franchir le miroir comme s'il s'agissait d'une porte des plus ordinaires. Les trois adolescents restèrent interdits devant la décision inexplicable de leur camarade. Puis un sourire illumina le visage d'Honey au même moment où celui de Kay se décomposait. La blonde courut en riant pour traverser le miroir à son tour. Kay pivota pour planter son index dans le torse de Félix et lui ordonna :

- *Toé* tu m'aide à les ramener. On n'abandonne pas ses amis.

Il voulut s'y opposer, mais elle agrippa son poignet pour l'entraîner à sa suite de l'autre côté du miroir. La vraie porte de la pièce se ferma toute seule et le miroir cessa de briller, mais pas la neige de tomber.

\*\*\*

Sacha Pelletier fit tourner sa clef dans la serrure de la porte. Mais elle était déjà déverrouillée. La femme se dit qu'elle avait simplement oublié de fermer avant de partir. Elle posa ses courses sur la table de cuisine, vida une conserve dans la casserole et ouvrit le rond de son four. Celui en bas à droite dont tout le monde se sert. Elle croyait pourtant l'avoir laissé allumé. Elle se retourna vers sa bibliothèque, le temps que son repas chauffe. Un trou dans le rayonnage attira son attention. Il était dans la section sur les dragons. Avait-elle oublié de ranger un livre ? Pourtant, il y avait bien longtemps qu'elle n'avait pas visité cette section. Elle eut alors une pensée pour la pièce du fond. Mais la porte était fermée. Arrivée devant, Sacha n'osa pas l'ouvrir. Elle resta figée, la main contre le bois, à calmer ses tremblements. Et puis tant pis pour le livre. Il neigerait en juillet avant qu'elle ne pose une nouvelle fois les yeux sur ce maudit miroir.

\*\*\*

Maya sentit d'abord l'herbe sous ses doigts. Puis elle entendit le murmure d'une conversation plus loin. Mais cette discussion l'intéressait beaucoup moins que la question s'imposant devant elle. L'herbe n'était-elle pas verte d'habitude ? Maya se trouvait dans une petite clairière au milieu d'une forêt. Elle suivit du regard la ligne d'herbe bleue qui continuait vers un peuplier au tronc blanchâtre et aux feuilles bleutées. La forêt tout autour d'elle se déclinait dans diverses teintes de bleu, comme si ce pigment avait simplement remplacé le vert. Par contre, le ciel était bleu et la montagne étrangement rectangulaire se dressant vers lui, grise. Malgré la couleur, la forme des plantes ne semblait pas trop dépaysante. Pourtant, toute une panoplie de nouvelles odeurs et de bruits impossible à identifier assaillait ses sens. Elle était partagée entre un sentiment d'inquiétante familiarité ou bien de rassurante étrangeté. Comme si tout était normal, pourtant ça n'allait pas. Elle eut un peu envie de vomir. Soit à cause de ce sentiment, ou bien c'était la faute de la traversée du miroir. Elle lui jeta justement un regard. Il gisait dans l'herbe derrière elle. Sans le meuble et en partie ébréché. Elle se tourna vers la conversation. Angel lui faisait dos et parlait à un type vachement grand qui semblait lui jeter régulièrement des regards. Il portait un ridicule chapeau haut de forme. Maya fit un pas vers eux, mais fut abattue par une masse lui tombant sur le dos. Ce fut la surprise plus que le poids d'Honey qui la fit chuter. Mais alors qu'elle tentait de se dégager, les deux autres membres honoraires du trio des idiots vinrent les rejoindre dans l'herbe. Maya ne put pousser qu'un borborygme, le nez dans le gazon.

- Félix, lâche mon sein, lui ordonna Kay.

- Désolé.

Ils se relevèrent et aidèrent Honey à se mettre debout. Maya ignore la main tendue de cette dernière pour épousseter ses vêtements. Tandis que les trois autres jetaient des yeux ébahis sur la nature les entourant, Angel et l'inconnu s'avançaient vers eux. Maya put enfin le détailler davantage. Grand et mince, il portait un genre de costume élimé, ne semblant pas pouvoir choisir entre le brun et le gris, sur une chemise verte. Ses manches étaient retroussées. Il était un peu plus grand que Maya, chose rare qu'elle appréciait. Son chapeau reposait sur des cheveux

poivres et sels tressés derrière. Pourtant il n'avait pas l'air plus vieux qu'eux. Il avait un visage imberbe et délicat. Il était plutôt mignon dans son genre, même si clairement il plaisait plus à Honey qu'à Maya, à en juger par le regard de la blonde ne se détachant pas de lui. Mais le type promenait ses yeux bruns et nerveux sur chacun des adolescents.

- Oh, vous êtes venus finalement ? Mais je vous avais dit de rester de votre côté, leur dit Angel comme s'ils ne venaient pas juste de traverser une porte dimensionnelle.
- Mais je vais te *sloguer* ! s'emporta Kay.
- Ce que Kay voulait dire était qu'on n'allait pas t'abandonner à une mort certaine, avança Honey.
- Kay voulait le faire, révéla Félix.

Pendant que les trois jeunes se disputaient, Angel les observait avec un sourire attendri, touchée par leur sollicitude. L'inconnu continuait à les analyser tour à tour, de plus en plus alarmé. Il finit par leur demander :

- Mais qui êtes-vous à la fin ?

Ils se tournèrent vers lui, le seul qui semblait encore moins comprendre qu'eux ce qui se passait. Angel se présenta la première et ils dirent leurs noms tour à tour sans que cela ne semble parvenir à le calmer. Après un blanc, Honey finit par lui demander :

- Et vous, c'est comment ?
- Comment quoi ? lui répondit l'homme, surpris.
- Il parle pas le franchouillard, se moqua Maya sans le soutien des autres.
- Votre nom, quel est-il ? précisa Honey.
- Oh, euh, je m'appelle Lewis.
- Lewis comment ? demanda Kay, suspicieuse.

- Comme ça se prononce, je dirais, répondit Lewis en se tournant vers Kay qui leva les yeux au ciel en réalisant que c'était quand même de sa faute.
- Non, ton nom de famille, c'est quoi ? précisa-t-elle.
- Je crains de ne pas saisir de quoi vous parlez, Kaysalvator.
- Je ne crois pas qu'il y ait de noms de famille ici, avança Angel.
- Et c'est où, ici ? demanda Félix.

Angel se tourna vers Lewis qui les regardait comme s'ils étaient des extra-terrestres. Pourtant elle ne semblait pas saisir son trouble et attendait patiemment qu'il réponde. Il se lança prudemment comme si sa réponse était en fait la question :

- Dans la forêt d'Ain-stain, au cœur de Castelle.
- Einstein, comme le physicien ? demanda Félix.
- Qui ? demanda Lewis.
- J'ai une meilleure question, enchaina Kay, c'est quoi, Castelle ?
- Le pays dans lequel vous vous trouvez, répondit Lewis, comme si c'était évident. Mais c'est à vous de me répondre. Vous viviez dans ce miroir ? Je l'avais sous le bras quand il vous a, comment dirais-je, vomi.

Les quatre adolescents froncèrent des sourcils face à l'image pendant qu'Angel se penchait pour examiner le miroir. Elle dit alors :

- Vous ne saviez pas que c'était une porte ? D'ailleurs, vous devriez l'emprunter dans l'autre sens, tous les quatre. Pour rentrer chez vous.
- Et toi ? lui demanda Honey.
- Moi, je vais rester un peu. Je n'ai pas encore trouvé ce que je cherche, mais cet endroit m'a l'air prometteur.
- Tu ne cherchais pas le miroir ? demanda Félix.

- À vrai dire, je ne sais pas. C'est difficile à expliquer. Il m'a manqué quelque chose depuis mon arrivée à Laurendeau. Je me demande si je ne le retrouverai pas ici.

Comme Angel prononçait ces paroles, une boule de feu fusa en sa direction.

## Chapitre 6

Angel sentit la chaleur avant d'en voir la lumière. Elle se jeta sur le sol en faisant une roulade. Les autres n'eurent pas autant d'adresse. Lewis fit un bond en arrière de deux mètres et demi, mais les adolescents n'eurent pas le temps de s'extasier sur cet exploit. Ils se contentèrent de reculer maladroitement. Félix tomba. Il ne put pas se remettre debout que déjà deux femmes sortaient du boisé. Lewis reconnut la princesse royale dont le visage était tordu par un sourire mauvais. L'autre fille lui disait quelque chose, mais il n'arrivait pas à se souvenir où il l'avait vue. Contrairement à la princesse, son visage n'affichait aucune émotion, sinon une concentration totale sur Angel. Aysu semblait plutôt se chercher une cible, ses yeux allant rapidement de l'un à l'autre des membres du groupe. Les quatre adolescents n'en mèneraient pas large si elle les choisissait. Lewis se précipita vers celui qu'il croyait le plus à risque. Il ne se trompa pas. Aysu était mue par le même instinct que les prédateurs sauvages d'attaquer la proie la plus vulnérable. En quelques enjambées il se plaça entre la princesse et Félix. Déjà, Kay et Honey se précipitaient aussi pour l'aider à se relever. Lewis sortit un poignard de sa botte et le lança vers la princesse. Elle l'évita tout aussi aisément qu'elle évita le rebond calculé qu'il fit contre un arbre. Elle riposta avec une boule de feu tandis que Lewis jurait entre ses dents. Il nota inconsciemment que celle-là était plus rougeâtre que la première leur ayant été lancée. Il pouvait difficilement esquiver sans exposer les autres. Il n'eut rien à faire. Un mur de glace se dressa devant lui et la boule de feu alla s'y écraser. Lewis et Aysu se figèrent. Cette dernière se mangea le mur lorsqu'il avança soudainement vers elle. Le mur recula pour s'étendre et entourer les adolescents et Lewis. Ce dernier se tourna vers l'autre combat en cours.

Des volutes de vapeur commençaient à se former autour de l'affrontement entre Angel et Hellko. Elles avaient toutes deux enveloppé leurs poings et leurs pieds, la première de glace et la

deuxième de flammes orangées. Les chocs répétés semblaient annuler les propriétés des éléments. Lewis avait du mal à discerner leurs mouvements tant ils étaient rapides. Et égaux. Aucune ne semblait prendre le dessus sur l'autre. Angel était davantage dans une posture défensive tandis que l'autre attaquait sans relâche. Les parades étaient sûres et les coups précis. Comme une danse. L'issue du combat se jouerait à qui serait épuisée en premier. Mais le mur de glace d'Angel avait visiblement été une dépense non partagée par son adversaire. Et les attaques devenaient de plus en plus violentes et désordonnées. Hellko finirait par trouver une faille dans la garde faiblissante de la blonde. Puis Aysu se relevait déjà. Passée la surprise de découvrir une autre personne dotée de pouvoirs, elle voulut la capturer avec les autres rebelles. Elle jeta un regard au miroir de sa mère sur le sol avant de prendre une décision. Son garde du corps gagnait inexorablement du terrain et la blonde n'avait pas fermé sa bulle de glace. Les gens qu'elle protégeait étaient pris au piège. Dans un grand bond, Aysu franchit le mur de glace par son sommet. Lewis siffla. Angel prit le signal pour elle. Elle abattit son mur pour qu'ils puissent sortir, mais ce fut le moment de déconcentration de trop. Hellko lui coupa le souffle d'un ample coup de pied au plexus solaire. Angel fut projetée aux côtés de ses compagnons. Aysu dépassa le miroir pendant que les autres reculaient, cachés derrière Lewis.

- Mais c'est qui ces filles ? s'exclama Kay.

Aysu sembla presque vexée que ces gens ne connaissent pas leur future meurtrière. Elle sortit son épée de son fourreau et l'enflamma. Angel se relevait difficilement et Hellko s'avavançait lentement vers elle, la fixant avec dédain. Elle se pencha sur elle et lui prit le menton entre les doigts. Lewis siffla à nouveau, plus insistant. Hellko approcha son visage d'Angel pour lui murmurer à l'oreille :

- Sais-tu au moins depuis comb

Elle ne put finir sa phrase puisqu'à ce moment, une immense patte vint la cueillir violemment au visage pour l'étaler sur le dos. Un lynx de la taille d'un cheval se tenait sur elle.

Son autre patte la maintenait au sol par son poitrail. Aysu ne put non plus échapper à un autre lynx qui l'envoya valser d'un solide coup de ses pattes arrière. Elle se coupa en atterrissant sur le miroir et pesta entre ses dents. Plus que leur taille, la selle et la bride étant fixées sur le corps des lynx intriguaient Maya, Kay, Honey et Félix. Lewis se tourna vers eux en leur demandant d'un ton paniqué :

- L'un de vous sait monter ?
- Moi je sais, répondit Maya en levant la main.
- Évidemment, répondit Kay d'un ton sarcastique.

Maya tourna un visage agacé vers elle.

- Mes parents m'ont appris à monter à cheval, pas toi ?
- Mais c'est pas un cheval, ça ! répondit Kay.

Lewis ne les laissa pas se disputer plus longtemps. Il poussa Maya vers le lynx ayant attaqué Aysu et lui ordonna de monter dessus. Il attrapa la main d'Honey et sauta sur le dos de celui maintenant Hellko au sol, entraînant la blonde avec lui sur le dos de la bête. Il regarda, paniqué, le reste des jeunes. Les lynx ne pourraient pas porter plus de deux cavaliers à la fois. Angel le regarda et comprit son trouble. Elle s'élança vers Kay en entamant sa transformation. La fille aux cheveux rouge recula en voyant le loup blond anormalement gros en lequel venait de se changer son amie. Mais en regardant dans ses yeux bleus, c'était Angel qu'elle voyait. La louve s'arrêta devant elle et lui dit :

- Monte.
- *Coño*. Au point où j'en suis, grinça Kay entre ses dents en se couchant sur le dos du loup.
- Accroche-toi bien.

Kay ne savait pas trop à quoi s'accrocher, alors elle serra le cou de la bête entre ses bras et ses flancs entre ses genoux. Elle sentait les muscles puissants de l'animal se gonfler au rythme de ses respirations. Kay jeta un regard en direction de Maya. Le lynx étonnamment docile répondait bien à ses commandes et Maya offrait à Félix de monter derrière elle. Il se hissa difficilement sur son dos et serra la taille de Maya. Lewis donna le signal du départ au moment où Patère paniquait parce qu'Hellko lui avait attrapé la patte. De la fumée et une odeur de poil roussi commençaient à s'élever de la patte de l'animal. Les trois montures s'élancèrent en direction du Clocher pour mettre le plus de distance entre elles et leurs adversaires. Kay claquait des dents à chaque foulée d'Angel et envoyait ses amis bien assis sur le dos des lynx. Honey et Félix, qui n'avaient jamais monté, n'étaient pas tout à fait de son avis. Maya se débrouillait plutôt bien même si ce n'était pas sa monture habituelle. La selle n'était pas très différente de la sienne et le lynx semblait savoir où aller. Il suivait celui de Lewis et donc Maya n'avait pas besoin de le diriger. Cela compensait pour les mouvements différents des foulées. Lewis était impressionné de voir le loup arriver à suivre le rythme de Chaise et Patère. Il se félicita de les avoir détachés du charriot. Ils allaient bientôt l'atteindre et leurs assaillants ne semblaient pas les avoir suivis.

\*\*\*

- Nous devons les suivre !
- Votre Altesse, vous n'y pensez pas. Il faut recoudre cette vilaine entaille. En plus, la mission était de récupérer le miroir. Voilà chose faite, expliqua Armand, le garde endormi plus tôt par Hellko.

Ce dernier semblait avoir mieux récupéré de la débandade que ses compagnons. Ils avaient fini par rejoindre les deux jeunes femmes au moment où les rebelles prenaient la fuite. Si bien qu'ils avaient manqué tout le spectacle. Hellko se massait la mâchoire d'un air frustré. Son regard se promenait entre Aysu et la trouée dans les arbres par laquelle les fuyards étaient partis. Comme si elle n'avait pas encore choisi entre les poursuivre seule ou bien rester aux côtés de la princesse. Mais son hésitation avait donné une trop grande avance aux rebelles. Aysu était du

même avis. Et la blonde l'inquiétait. Il valait mieux avertir son père. Elle jeta un regard sur ses hommes. Douglas avait pâli et tenait son poignet brisé dans son autre main en serrant des dents. Le visage du troisième avait pris une teinte violacée. Elle savait qu'il valait mieux ne pas pousser des hommes épuisés, même si elle méprisait la rapidité avec laquelle ils atteignaient ce stade. Aysu soupira :

- Très bien. De toute façon, nous n'irons pas très loin avec vous. Prenez le miroir, nous rentrons au palais.

Hellko fixait toujours la trouée. Douglas la pointa difficilement.

- Mais elle ne vient pas avec nous, n'est-ce pas ? À elle seule, elle a déjà mis K.O. cinq gardes royaux.

- Et c'est justement pour cette raison qu'elle doit venir. Elle a démontré que les hommes de Castelle se ramollissent en temps de paix. Vous sous-estimez nos adversaires, or il est méprisable de perdre contre plus petit que soit. Peut-être auriez-vous à apprendre en observant cette jeune femme, à commencer par comment gagner un combat au corps-à-corps. Puis je crois avoir mal entendu. J'ai eu, l'espace d'un instant, l'impression que vous mettiez en doute un ordre direct de votre princesse et générale. Mettiez-vous mes ordres en doute, soldat ? demanda Aysu en s'approchant de lui.

Elle le toisait, profitant de sa grande taille pour le regarder dans les yeux. Lui se fit immédiatement plus petit. Il voyait bien cette flamme danser dans ses yeux ambre, celle qui n'annonçait rien de bon.

- Bien sûr que non, madame, murmura-t-il avant de se tourner vers Hellko. Bienvenue à Castelle.

\*\*\*

Lewis se retourna à nouveau pour constater qu'ils n'étaient pas suivis puis fit ralentir sa monture. L'autre lynx l'imita naturellement sans que Maya n'ait à intervenir. Le loup cala son pas sur le leur. Ils arrivèrent en bordure d'une route. Lewis ordonna à son lynx de s'arrêter pour en descendre et fouilla dans les fourrages alentour. Les autres descendirent aussi, moulus par la soudaine course. Kay avait mal à la cage thoracique à cause des chocs répétés des pas de la louve. Celle-ci s'écrasa sur le sol, en même temps que les lynx, fatigués par la course. Lewis finit par dégager un charriot, caché par des branchages. Il le poussait difficilement vers la route. Les quatre jeunes vinrent lui donner un coup de main. Il entreprit alors d'attacher les lynx au joug comme s'il s'était s'agit de deux chevaux de trait. Maya ne put s'empêcher de demander :

- Pourquoi est-ce que vous n'utilisez pas des chevaux ou des vaches au lieu de ces chats monstrueux ?

Lewis tourna vers elle un visage surpris.

- Vous feriez tirer un si gros charriot à des bêtes aussi petites, vous ?

Les autres entourèrent Maya, dont Angel qui avait repris forme humaine. Cette dernière se plaça devant eux pour leur expliquer :

- Vous devez bien vous douter maintenant que nous ne sommes plus à Laurendeau. Nous avons emprunté une porte nous menant à, comment avez-vous dit ? Castelle, qui se trouve dans une autre dimension.

Lewis s'arrêta de travailler pour jeter un regard pensif et finit par répondre :

- J'avais entendu dire qu'ouvrir des portes entre les dimensions était l'un des pouvoirs de ce miroir, mais je croyais qu'il s'agissait seulement d'une légende.
- Woah, temps mort. Tu veux dire qu'on a fait une *Narnia*, c'est ça ? s'exclama Kay.

- Une quoi ? demanda Lewis.
- *Narnia* utilisait une armoire, mais oui, c'est à peu près ça, répondit Angel.

Lewis décida d'arrêter d'essayer de comprendre les drôles de mots qu'utilisaient parfois les habitants de cet autre monde.

- Mais ça n'existe pas, les mondes parallèles. C'est juste de la fiction, intervint Maya.

Angel la regarda comme si c'était elle qui venait de dire quelque chose d'inconcevable.

- Pourquoi pas ?

Personne ne sut quoi répondre alors Angel reprit :

- Vous ne prenez pas la question dans le bon sens.

Elle se pencha et caressa l'herbe, faisant se dégager une poussière lumineuse et quelques flocons de neige. Lewis fut surpris de réaliser que c'était de la magie. Comment pouvait-elle trainer dans cette touffe d'herbe et être absente de la quasi-totalité des habitants de ce monde ?

- Vous pensez que pour croire en quelque chose, vous devez le voir. Or, c'est exactement le contraire.
- OK, fée clochette. C'est bien beau tout ça, mais comment on rentre chez nous ? s'impacienta Kay.
- Vous ne pouvez pas. Pas tant qu'on n'aura pas trouvé une autre porte. Ces deux filles ont dû récupérer celle que nous avions, maintenant.
- Donc si j'ai bien compris, émit Félix la gorge nouée, nous sommes enfermés dans cette autre dimension jusqu'à ce que deux folles qui balancent des boules de feu nous rendent un miroir interdimensionnel ?

Ses amies se tournèrent les unes vers les autres, inquiètes. La tête leur tournait. L'existence d'autres dimensions était suffisamment difficile à digérer pour qu'en plus on leur annonce un voyage imprévu à durée indéterminée.

- C'est ça, répondit Angel en souriant beaucoup trop pour l'occasion et sans la moindre pointe d'ironie. Rien de plus facile.

## Poïétique d'autrice

Nous avons là le récit ayant conduit les personnages à passer d'un monde simulacre du monde du fauteuil jusqu'au monde second, leurs premiers pas dans ce monde ainsi que le moment où ils comprennent avoir voyagé. La deuxième partie et les suivantes porteront sur leur périple et leurs aventures dans cet autre monde. La première partie du roman est donc l'échantillonnage parfait pour observer et exploiter le noeud de ce qui fait le genre de la *fantasy*-portail : le passage. Mais également son exposition.

### Les descriptions

L'exposition passe ici par les descriptions environnementales. J'ai opté pour la pause descriptive. Il était notamment beaucoup plus facile de justifier la description de l'environnement de Maya lorsqu'elle le découvre pour la première fois en sortant du miroir que ce ne l'était lorsqu'Aysu décrit la banlieue qu'elle traverse avant de rechercher Lewis. Aysu sait notamment que « la montagne étrangement rectangulaire » est le mur magique invoqué par Gregor. La comparaison avec le monde de référence ne lui étant pas permise, elle ne s'attardera pas sur des choses qui vont de soi pour elle. Ainsi, le fait que les plantes soient bleues et non pas vertes ne sera pas soulevé avant que Maya ne débarque dans le monde second. D'ailleurs, le lecteur a pu tiquer lors de l'introduction de Liam avec la description : « Le palais de Citadélia était aux couleurs des forêts boréales de Castelle. Même le marbre prenait la couleur des feuilles des arbres. Calypso était à sa place, avec ses cheveux océans. » (voir la p. 72 du mémoire). S'il n'est pas dit directement que les feuilles des arbres sont bleues, le lecteur comprend tout de même, parce qu'il sait qu'il est dans un monde second avec les mentions de palais, que peut-être tout n'est pas identique au monde du fauteuil puisque sont comparés la couleur des cheveux de Calypso, celle de l'océan et celle de la forêt, tous les trois bleus.

En ce qui concerne l'apparence physique des personnages, ils ne sont décrits que lorsqu'on les voit pour la première fois. Tous les personnages doivent être vus par le personnage sur lequel se concentre la narration pour être décrits et cette description détaillée ne survient qu'une seule fois, souvent lorsque le personnage focalisateur voit quelqu'un pour la première

fois. C'est le cas d'Angel dans le tout premier chapitre, de Lewis quand Maya vient de passer la porte, ou bien de Liam et Aysu observés par Lewis.

### **La narration**

Comme chez Bottero, la narration est omnisciente, mais exploite la multifocalisation en se calant tantôt sur un personnage, tantôt sur l'autre, sans avertissement. J'ai tout de même tenté de clarifier la chose en mentionnant tout de suite sur quelle épaupe je perchais le lecteur, mais surtout en adaptant le ton et le registre au personnage en question. Cela passe notamment par le registre plus québécois pour les adolescents du monde de référence, un ton plus proche de la *fantasy* canonique pour les personnages du monde second comme Gregor, ou Lewis, allant jusqu'à une attitude plus méprisante et sombre pour Aysu et Soraya, ou encore le registre plus vulgaire et familier des gardes comme Douglas et Lucianno qui trahissent leurs personnalités et classes sociales. Cette polyphonie est notamment exemplifiée au début du chapitre 2. On commence avec Violenna qui perçoit les gardes comme des menaces et qui constate le désespoir de sa situation, puis on passe au point de vue de Lucianno et le ton s'adapte. Son statut de garde devient une source de fierté et une façon d'appuyer son importance. La multifocalisation permet d'approfondir les personnages grâce à leurs diverses sensibilités, puisque personne ne se voit vraiment comme le méchant de l'histoire.

On assiste aussi au phénomène de préparation et de paiement, notamment avec ce qui semble être une incohérence autour du rond de four. En effet, Kay le sent froid alors qu'il était allumé. Comme elle ne ressent pas la chaleur, elle arrive à la conclusion qu'il est éteint, ce que le lecteur apprend avec la multifocalisation. Or Honey constate un peu plus tard que le rond était allumé. En précisant qu'Angel semble trouver que quelque chose cloche, j'ai pu préparer le lecteur à de futures révélations qui viendront plus tard dans le récit.

Le cas de ma narration est particulier. Ce n'est pas une narration omnisciente conventionnelle. Cela est précisé au début du roman, mais pas mentionné dans ce volet création. La narration est bien portée par un personnage. Un peu à la manière des vieilles légendes dont la

*fantasy* raffole, ce texte est présenté au lecteur comme étant le recensement des témoignages et des expériences des personnages du récit, le tout retranscrit dans un format omniscient par un autre personnage, absent de ce tome, mais présent dans les autres. Cela permet de marier la multiplicité des points de vues permise par la narration omnisciente, mais aussi le commentaire autorisé par le narrateur-personnage. Un exemple similaire dans la littérature serait le narrateur Lemony Snicket dans les romans de Daniel Handler, *Les Désastreuses Aventures des orphelins Baudelaire*, qui emploie le même procédé de façon beaucoup plus appuyée.

### **Les dialogues**

En accord avec la narration, les registres de langues varient en fonction de qui est en train de parler. Kay et Lewis en sont de bons exemples. Je n'ai pas écrit les répliques de Kay sur le même ton que celles de Lewis, la jeune fille ayant recours à bien plus de familiarités que lui. Elle recourt régulièrement à l'espagnol, sa langue maternelle. Cela permet de marquer la séparation entre leurs mondes, mais aussi d'illustrer l'exploration du rapport à l'autre qui traverse toute l'œuvre. Également, Lewis ne comprend ni le concept de nom de famille, ni l'intertexte avec *Narnia*. Mais cela me permet aussi de faire comprendre au lecteur qu'Hellko, même si elle ne le dit pas, ne vient pas non plus du monde second, non pas seulement dans son lien avec Angel, mais à cause des références culturelles qu'elle fait dans certains dialogues, comme lorsqu'elle mentionne l'enfer devant Aysu qui ne sait pas de quoi elle parle. L'exposition passe beaucoup par les dialogues, puisque c'est l'un des avantages de la *fantasy*-portail et des personnages « savants » comme Angel qui peuvent se charger d'informer les autres et le lecteur en même temps.

### **Les personnages et leurs fonctions**

Honey, Kay, Maya et Félix forment un carré de protagonistes classiques de la *fantasy*-portail : des adolescents qui se retrouvent catapultés dans des rôles de sauveurs dans le monde second. Étant plus vieux qu'Ewilan, ils peuvent se montrer plus rétifs à l'idée d'assumer ce rôle. Cependant, ils sont tous les quatre malheureux dans le monde de référence. Cela était nécessaire pour justifier leur désir prochain de rester dans le monde second, à la fin de leur aventure, mais

également pour évacuer une grande partie de la douleur due à leur séparation de leurs anciennes vies. Maya est même *de facto* orpheline puisqu'elle a été adoptée. Ce sont des écoliers, comme le veut la tradition. Leurs noms de famille sont d'ailleurs des hommages à des auteurs de *fantasy* que j'ai lus et appréciés, comme le laisse à penser le Bottero d'Honey.

Lewis ne doit pas que son nom à *Alice au pays des merveilles*, puisqu'il est la personnification du lapin blanc, guide-passeur par excellence. Son bond de deux mètres lors de l'attaque laisse deviner une future révélation quant à sa nature proche d'un lièvre. Angel est en revanche une guide-mentore peu commune, puisqu'elle n'a pas les rides et les cheveux blancs de ces derniers. Il y a cependant certaines allusions à son âge plus avancé qu'elle ne le laisse paraître. Elle occupe également le rôle de guide-passeur puisque c'est elle qui a poussé les adolescents à traverser en la suivant. Lewis et Angel se partagent donc la fonction de guides et se chargeront donc d'une bonne partie de l'exposition, puisque Lewis connaît bien son monde d'origine et Angel est plus à l'aise que les autres pour explorer de nouveaux espaces.

Les antagonistes ne sont pas en reste. Les généraux prennent bien plus les traits d'antihéros que de véritables antagonistes. Ils sont d'ailleurs le reflet en négatif des protagonistes, partageant avec eux le rôle d'élus de par leurs pouvoirs magiques, mais aussi certains traits de leurs personnalités. Leur disposition générale est d'ailleurs la même, Lewis trouvant son propre équivalent dans le personnage d'Oscar qui apparaîtra plus tard dans le roman. Gregor et Soraya sont des antagonistes plus classiques, qui n'hésitent pas à mentir et à exploiter une prophétie justifiant leur ascension au pouvoir. Prophétie qui est d'ailleurs ici un détournement central du grand topos de la *fantasy* comme moteur du récit. Le fait est que pour avoir un impact sur l'histoire, elle n'a pas besoin d'être vraie.

## **Le monde**

Le monde second correspond assez bien à l'esthétique classique du monde de la *fantasy*. À l'image d'une société européenne moyenâgeuse, Castelle se distingue surtout d'abord par sa végétation bleue, mais aussi par son côté insulaire. Gregor ayant coupé le pays du reste du monde, il est important de souligner comment cela affecte le récit. Drastiquement isolé, le pays

est pétri de racisme envers les expatriés d'autres royaumes qui se sont vus enfermés par le mur de Gregor. Nous avons par exemple le personnage de Violenna agressée sur son lieu de travail par des natifs représentant la loi et qui déplore que personne ne viendra l'aider. Aysu perçoit également très différemment la politique de son père que Lewis. Là où elle voit de la grandeur dans le système, Lewis ne discerne que de la peur chez les habitants à qui ce système ne profite pas. Mais les commentaires sur l'aspect socio-politique du monde sont faits en passant pour ne pas alourdir la narration plus que de raison.

Le monde second se démarque aussi par le dimorphisme entre certaines espèces animales par rapport au monde du fauteuil. À Castelle, on chevauche des lynx quand les animaux de traits sont considérés comme trop petits. Varier seulement les tailles d'un bestiaire qu'un lecteur peut rapidement identifier et imaginer parce qu'il connaît ces référents est un raccourci certain dans l'exposition. De même qu'en faisant du bouc l'emblème de Castelle, le lecteur fêru de symbolisme devinera la vraie inclinaison morale de Gregor.

Pour éviter la confusion qu'induit l'expression « L'Autre Monde » comme dans l'œuvre de Bottero, j'ai préféré utiliser la métonymie pour désigner les différentes dimensions parcourues par les protagonistes. Dans le roman, sera toujours désigné par Laurendeau (la ville dont sont originaires les adolescents) le monde de référence et par Castelle le monde second. Mais comme Bottero, j'ai tenté de créer une unité toponymique dans les noms de cités dans le pays de Castelle. Comme Citadélia, la capitale, les noms de villes se terminent par le son « lia ».

## **La porte**

Le miroir de la psyché est une porte à mi-chemin entre celle de Bottero et les portes fixes usuelles de la *fantasy*-portail. Elle est proche de l'exemple canonique puisqu'il s'agit d'un objet ordinaire transformé en objet merveilleux. Elle est mobile dans la mesure où l'on peut la déplacer ; le miroir dans le monde de référence et son jumeau dans le monde second servent de conduit et on peut en sortir à une extrémité ou une autre, mais ce peu importe où elle se trouve. Le miroir a une forte symbolique de double très exploitée dans le roman, notamment par les personnages d'Angel et d'Hellko et ce même dans sa description puisque chaque fois que l'une

des moitiés est observée pour la première fois, une formulation similaire revient pour décrire la psyché. « Le bois était strié de gravure de cerfs, d’hirondelles ou encore d’orphies. » (voir la p. 75 du mémoire) et « Le meuble était beau, dans un bois verni, orné de gravures de cerfs, d’hirondelles et d’orphies. » (voir la p. 90 du mémoire). Ainsi le lecteur attentif peut immédiatement faire le rapprochement entre les deux psychés et ces indices textuels de la narration lui annoncent la porte. Le choix du miroir est aussi un intertexte assumé du second épisode des aventures d’Alice et son pays des merveilles. Le roman est généralement construit en miroir, non pas seulement dans les personnages, mais aussi dans les transitions. Les passages dans la narration d’un monde à l’autre semblent se répondre et sont unis par, soit une répétition, soit un lien logique. Cette construction dichotomique va presque de soit au vu de l’importante thématique du rapport à l’autre qui est incontournable dans la *fantasy*-portail.

### **Génèse de l’œuvre et processus d’écriture**

Je crois que le moment que je préfère dans chaque œuvre de *fantasy*-portail, c’est en fait le retour du protagoniste dans le monde de référence. Particulièrement quand ce retour est temporaire. Ce peut être le retour d’Ewilan en France à la fin du premier tome, par exemple. Ce moment où c’est cette fois le monde second qui déborde dans le monde de référence et non l’inverse. J’ignore comment l’expliquer autrement qu’en mentionnant l’enchantement ou le mystère dont se revêt soudain le monde de référence, contaminé par le monde second devenu familier. Cela peut peut-être expliquer l’approche diamétralement opposée à celle de l’incipit *in media res* de Bottero de la mienne qui permet aux protagonistes de passer beaucoup de temps dans le monde de référence avant de le quitter. Le novum apparaît cependant dès le premier chapitre, par l’entremise du personnage d’Angel.

Or la première mouture de ce roman (qui remonte à mes premiers vrais écrits, la première fois que j’ai envisagé une carrière dans l’écriture) était beaucoup plus proche de l’œuvre de Bottero. S’il y avait une situation initiale, les héros quittaient bien vite le monde de référence. J’ai re-conceptualisé cet écrit dans deux buts : l’adapter à mon style actuel et l’inscrire dans le projet de série littéraire qui m’habite aujourd’hui et qui tournera autour de la famille Voda. Cet

ouvrage s'écrira donc dans une série littéraire coiffée du titre des *Chroniques du temps*, qui est un jeu de mot sur le nom de famille de l'un de ses personnages le plus important, DuTemps, mais qui comporte également les mêmes initiales que le groupe auquel appartient Angel, soit La Caste du Temps. Les personnages d'Angel et d'Hellko était donc originellement absent de cette première version.

Seuls Gregor et le quatuor principal ont été conservés (bien qu'à l'exception de Maya et Gregor, aucun n'ait gardé son nom d'origine), de leurs pouvoirs à leurs personnalités ainsi que leurs rapports avec les autres protagonistes. Bien que Lewis ait eut son équivalent dans le roman d'origine en ce qui concerne sa fonction, il a trop changé pour être considéré comme le même personnage. Il en va de même pour Liam, qui porte ce nom en l'honneur d'un protagoniste de la première version, mais qui n'a plus grand chose à voir avec lui. Les compagnons des héros ont bien changé. Leur nombre a été considérablement réduit quand celui de leurs ennemis a augmenté. Pour l'anecdote, nos quatre adolescents étaient originalement accompagnés par un chevalier du nom de Beauregard qui, après une relecture plus récente de Bottero, s'est vu exposé comme une réécriture peu subtile du personnage de Bjorn. La preuve en est de l'influence inconsciente, mais normale de Bottero sur ma propre plume.

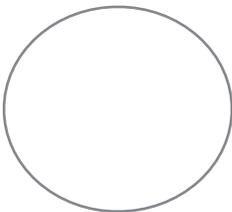
Cette reconceptualisation ne concerne pas uniquement les personnages. L'univers aussi a été retravaillé. L'enceinte de Gregor, absente de l'original, sert plusieurs buts. Cet immense mur de pierre est sans doute l'élément de mondoconstruction le plus important sur le récit, et donc le plus réfléchit. L'enceinte isole le pays et exacerbe le racisme latent chez les personnages. Ce thème est alors devenu inévitable. Je n'ai pas cherché à l'exploiter, il s'est imposé à moi. La preuve en est du lien étroit qu'entretiennent les éléments de *worldbuilding* et la narration. J'avais besoin d'isoler Castelle du reste du monde second pour limiter l'action et justifier la prise et le maintien du pouvoir de Gregor. L'enceinte m'est apparue comme la meilleure solution. Gregor et Castelle trouvent alors certaines inspirations dans des sociétés sous dictature, isolée du monde, comme la Corée du Nord.

La suite de ce roman s'ouvrira dans le monde de référence. Il commencera avec l'enquête de deux policiers sur la disparition des adolescents. Cela me permettra de résumer le début du tome précédent pour un lecteur qui ne l'aura pas lu. Ce procédé permettra aussi de voir comment la disparition du groupe a affecté le monde du fauteuil. Parce que ce qui fait tout le charme de la *fantasy*-portail, ce sont les échos entre deux mondes.

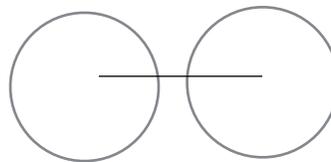
## Annexe — Paysages des Mondes de la fiction

Cette annexe se veut une aide pour à la fois situer la *fantasy*-portail par rapport aux autres genres des littératures de l'imaginaire, mais aussi pour avoir un aperçu de ce qui peut se faire d'autre. Elle n'a pas vocation d'être exhaustive, car chacun des courants exposés pourrait être étudié en autant de pages que celui que nous venons de voir. C'est l'humble tentative de fournir un lexique et une base commune pour explorer les autres Mondes de la fiction. Nous avons amplement vu en quoi consistait le monde de la *fantasy* et comment le définir. Mais si l'on se base sur la théorie du recentrement de Marie-Laure Ryan qui veut que le monde de départ de la narration soit le monde de référence auquel les mondes possibles viennent se greffer<sup>154</sup>, voyons comment les auteurs peuvent décider, sur un plan « quantique » dirons-nous, d'agencer le ou les mondes dans leurs fictions et leurs interactions, s'il y en a. Nous proposons quatre modèles d'agencement. Le modèle A concerne un monde autonome, unique, qui existe par et pour lui-même. Dans le modèle B, nous avons deux mondes (ou plus) autonomes qui existent par et pour eux-mêmes, mais ils sont reliés par une porte ou passerelle. Le modèle C concerne les mondes internes, où deux sociétés distinctes cohabitent sur un même plan d'existence. Le modèle D est caractérisé par l'influence qu'a sur lui le consommateur, celui qui en profite à partir du monde du fauteuil.

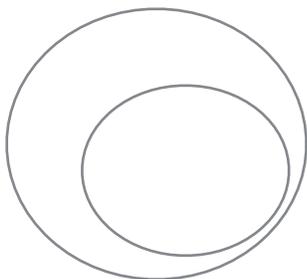
Modèle A : Le monde unique



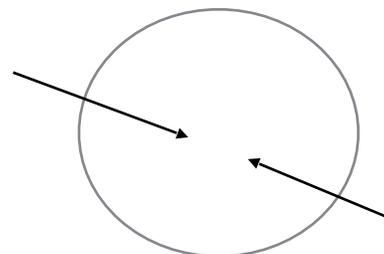
Modèle B : Le monde multiple



Modèle C : Le monde interne



Modèle D : Le monde interactif



---

<sup>154</sup> Françoise LAVOCAT. *op. cit.*, p. 25.

Les divers genres et sous-genres de littératures de l’imaginaire vont exploiter ces différents modèles de rapports entre les mondes, mais seront aussi influencés par leurs esthétiques, leurs thèmes, leurs styles, leurs formats littéraires et aussi leurs degrés d’immersion fictionnelle. Noémie Budin parle notamment de « degrés de réalisme plus ou moins forts<sup>155</sup> » puisqu’il nous faut partir cette fois du principe que le monde de référence n’est plus identique à celui du fauteuil. Rappelons que le monde de référence est celui que connaît le protagoniste, non pas celui du lecteur. Pour classer dans ce tableau les différents sous-types de mondes de la fiction, plus précisément des littératures de l’imaginaire, nous nous intéresserons surtout à d’où viennent les éléments de surnature plutôt que *comment* ils arrivent dans le récit<sup>156</sup>. Encore une fois, il s’agit de dresser le tableau de grandes tendances narratives, sachant que la littérature adore se glisser dans les interstices des modèles théoriques. Ce tableau recense à la fois des propositions de dénomination pour les types de monde, le ou les genres qui les exploitent, une définition sommaire des grandes caractéristiques du monde, le modèle d’agencement qui lui correspond et quelques œuvres à titre d’exemples.

| Type de monde | Genre(s)                        | Définition sommaire  | Modèle | Exemples dans la fiction   |
|---------------|---------------------------------|--|--------|--|
| Étrange       | Réalisme magique<br>Fantastique | De prime abord, l’action se déroule dans un lieu identique et contemporain à celui de l’écriture, mais des éléments de surnature viennent se glisser. Ce monde est caractérisé par son absence d’exposition. | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>La sorcière</i> de Marie NDiaye</li> <li>• <i>Passé la frontière</i> de Michel Dufour</li> <li>• <i>Carmilla</i> de Sheridan Le Fanu</li> </ul>            |
| Secret        | <i>Urban-fantasy</i>            | Deux sociétés cohabitent, mais l’une n’est pas forcément au courant de l’existence de l’autre. Il n’y a pas de frontière, le merveilleux se cache au milieu des hommes.                                      | C      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>La Cité des Ténèbres</i> de Cassandra Clare</li> <li>• <i>Twilight</i> de Stephenie Meyer</li> <li>• <i>Arielle Queen</i> de Michel J. Lévesque</li> </ul> |

<sup>155</sup> Noémie BUDIN. *op. cit.*, p. 308

<sup>156</sup> Stefen EKMAN. « Urban Fantasy : A Literature Of The Unseen », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 27, num. 3, 2016, p. 461.

| Type de monde | Genre(s)   | Définition sommaire   | Modèle | Exemples dans la fiction  |
|---------------|--|---|--------|---|
| Caché         | <i>Fantasy</i>                                   | Un nouveau monde se camoufle dans le nôtre à l'aide de procédés magiques et d'autres techniques de dissimulation. Il doit y avoir une frontière, même si les deux mondes cohabitent sur le même plan d'existence. On parle donc plus de sociétés distinctes que de mondes. Seuls des élus peuvent franchir la barrière qui sépare ces sociétés. | C      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Harry Potter</i> de J.K. Rowling</li> <li>• <i>Wonder Woman</i> de William Moulton Marston et H. G. Peter</li> <li>• <i>Percy Jackson</i> de Rick Riordan</li> </ul>                    |
| Onirique      | Conte pour enfants                               | Un protagoniste est transporté dans un autre lieu dont on peut arguer qu'il s'agit d'une autre dimension merveilleuse et revient à son point d'origine à la fin du récit. Le doute du rêve est permis pour expliquer le novum.  | B      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Alice au Pays des Merveilles</i> de Lewis Carroll</li> <li>• <i>Le Magicien d'Oz</i> de Lyman Frank Baum</li> <li>• <i>Peter Pan</i> de James Matthew Barry</li> </ul>                  |
| Mythique      | <i>Fantasy</i>                                   | Il s'agit de la concrétisation d'espaces mythiques tels qu'on nous les présente dans les religions, qu'on humanise pour y faire les arpenter les protagonistes du récit.  | B      | <p>L'enfer et ses variants est l'exemple le plus courant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sandman</i> de Neil Gaiman</li> <li>• <i>Thor</i> de Stan Lee</li> </ul>  |
| Planétaire(s) | Science-fiction, notamment la <i>space opera</i> | Ici c'est la vie extra-terrestre qui intéresse l'auteur. Il n'est plus question de la Terre, on présente une toute nouvelle planète, parfois des galaxies entières !  | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Valérian et Laureline</i> de Jean-Claude Mézières et Pierre Christin</li> <li>• <i>Dune</i> de Frank Herbert</li> <li>• <i>La main gauche de la nuit</i> d'Ursula K. Le Guin</li> </ul> |
| Épique        | <i>High-fantasy</i>                              | Vaste monde moyenâgeux qu'un héros, petit par la taille, mais immense par le destin, va explorer au fil de ses aventures épiques contre les forces du mal. Ce monde est autonome et bien loin de notre réalité.   | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Le Seigneur des Anneaux</i> de Tolkien</li> <li>• <i>Amos Daragon</i> de Bryan Perro</li> <li>• <i>Eragon</i> de Christopher Paolini</li> </ul>   |

| Type de monde | Genre(s)   | Définition sommaire  | Modèle | Exemples dans la fiction  |
|---------------|--|--|--------|---|
| Interactif    | Jeu de rôle                                      | Les divers mondes créés pour les jeux de rôle présentent des toiles de fond et des règles communes pour que des gens puissent se réunir et inventer des avatars d’eux-mêmes qui pourraient y circuler et y vivre des aventures.  | D      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Les Royaumes Oubliés : La légende de Drizzt</i> de RA Salvatore</li> <li>• <i>Donjons &amp; Dragons</i> de Gary Gygax et Dave Arneson</li> </ul>                  |
| Parallèle     | <i>Fantasy</i> -portail<br>Science-fiction       | Il s’agit d’illustrer un réseau de mondes qui ne communiquent entre eux que de façon restreinte, avec des passages réservés à certains élus.   | B      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Les Chroniques de Narnia</i> de C. S. Lewis</li> <li>• <i>À la croisée des mondes</i> de Philip Pullman</li> <li>• <i>Ewilan</i> de Pierre Bottero</li> </ul>     |
| Réincarné     | <i>Isekai</i>                                    | Penchant japonais de la <i>fantasy</i> -portail, il est intéressant de noter l’importance de l’idée de la réincarnation pour justifier ici le passage. Une personne ordinaire est transportée dans un autre monde. Elle s’est peut-être réincarnée dans son jeu vidéo ou roman favori, souvent après une fatidique rencontre avec <i>truck-kun</i> .   | B      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hamefura</i> de Satoru Yamaguchi</li> <li>• <i>Honzuki no gekokujō</i> de Miya Kazuki et Yō Shiina</li> <li>• <i>Sword Art Online</i> de Reki Kawahara</li> </ul> |
| Multivers     | Science-fiction<br><i>comic-books</i> américains | Une même réalité est déclinée en une infinité de version alternative d’elle-même. L’intérêt de ces œuvres est de faire interagir ces réalités. Eco parle d’une « <i>transworld identity</i> » (McHale, p. 35) qui serait une même entité (ici un personnage par exemple) qui pourrait exister en plusieurs exemplaires dans des mondes différents. Ces auteurs partent du postulat que la théorie du multivers en physique est réelle. | B      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Edge of Spider Verse</i> de Marvel</li> <li>• <i>L’avènement des chats quantiques</i> de Frederik Pohl</li> </ul>   |

| Type de monde | Genre(s)           | Définition sommaire  | Modèle | Exemples dans la fiction   |
|---------------|--------------------|--|--------|--|
| Eutopique     | Anticipation       | L'eutopie est la forme positive de l'utopie et tente de dépeindre une version idéalisée de ce que devrait être la société. Dans sa forme pure, l'eutopie en reste une, mais on remarque une tendance chez les auteurs à déguiser leurs dystopies en eutopies.  | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>L'utopie</i> de Thomas Moore</li> <li>• <i>L'An 2440</i> de Louis-Sébastien Mercier</li> </ul>   |
| Dystopique    | Anticipation       | La dystopie est la forme négative de l'utopie. Elle prend une société pour en exagérer les problèmes et en faire une version cauchemardesque.  | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>1984</i> de George Orwell</li> <li>• <i>Fahrenheit 451</i> de Ray Bradbury</li> <li>• <i>Hunger Games</i> de Suzanne Collins</li> </ul>  |
| Apocalyptique | Anticipation       | Qu'il soit post ou pendant, la fin du monde et ce qu'il se passe après sont au cœur de cet univers.  | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>La route</i> de Cormac McCarthy</li> <li>• <i>La Guerre des mondes</i> de H. G. Wells</li> </ul>   |
| Alternatif    | <i>Fan fiction</i> | Les auteurs de <i>fanfiction</i> excellent à cet exercice qui consiste à prendre un univers déjà connu et à aller en modifier un élément fondamental. Ce peut être changer la période où le récit se passe, ressusciter un personnage qui a péri dans le canon ou déplacer une licence dans une autre. Selon Sébastien François, la <i>fanfiction</i> est « l'écriture, par des fans, de récits inspirés de divers produits médiatiques de masse. » (p. 59). Duvezin-Caubet parle de « pulsion spéculative » (p. 403). | D      | Les sites <i>fanfiction.net</i> , <i>Wattpad</i> et <i>Archive of Our Own</i> pour nommer les plus connus recensent une multitude de <i>fanfictions</i> où on peut observer la tendance de l'« <i>alternate universe</i> » qui reprennent des thématiques communes qu'elles appliquent sur des protagonistes déjà existants en les faisant, entre autres, travailler dans un café, étudier à Poudlard ou bien devenir des espions. |
| Uchronique    | Uchronie           | L'auteur va fixer un point où l'Histoire connue va diverger de son cours et extrapoler en se demandant à quoi ressemblerait notre monde actuel si tel événement était survenu différemment.  | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>La Part de l'autre</i> d'Eric-Emmanuel Schmitt</li> <li>• <i>Fatherland</i> de Robert Harris</li> <li>• <i>Vies parallèles</i> de Benoît Côté</li> </ul>   |

| Type de monde  | Genre(s)                             | Définition sommaire  | Modèle | Exemples dans la fiction  |
|----------------|--------------------------------------|--|--------|---|
| Futuriste      | Science-fiction                      | L'auteur projette le lecteur dans un futur lointain (au moment de l'écriture) pour extrapoler sur l'avenir.  | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques?</i> de Philip K. Dick</li> </ul>   |
| Rétrofuturiste | <i>Steampunk</i><br><i>Cyberpunk</i> | « Et si le futur était arrivé plus tôt? » (Duvezin-Caubet, p. 2). Dérive de l'uchronie, on présente ici des réalités complètement modifiées que l'on hésite pas à saupoudrer de magie (Nourissier, p. 690). Les mondes punks ont une esthétique commune très urbaines et le préfixe est là pour indiquer sur quel aspect historique se base la modification. <i>Steam</i> pour la vapeur, <i>cyber</i> pour la technologie informatique. | A      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>L'affaire Jane Eyre</i> de Jasper Fforde</li> <li>• <i>Neuromancien</i> de William Gibson</li> <li>• <i>Rouille</i> de Floriane Soulas</li> </ul> |

## Bibliographie

### Corpus primaire

#### Œuvres à l'étude

- BOTTERO, Pierre. *La quête d'Ewilan - D'un monde à l'autre*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, ISBN 978 2 7002 3170 0, 287 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Les mondes d'Ewilan - L'œil d'Otolep*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, ISBN 978 2 7002 3303 2, 317 pages.

#### Autres œuvres du cycle

- BOTTERO, Pierre. *La quête d'Ewilan - Les frontières de glace*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, ISBN 978 2 7002 3191 5, 319 pages.
- BOTTERO, Pierre. *La quête d'Ewilan - L'île du destin*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2006, ISBN 978 2 7002 3192 2, 320 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Les mondes d'Ewilan - La forêt des captifs*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, ISBN 978 2 7002 3302 5, 316 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Les mondes d'Ewilan - Les tentacules du mal*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2007, ISBN 978 2 7002 3304 9, 416 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Le pacte des Marchombres - Ellana*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2008, ISBN 978 2 7002 3770 2, 439 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Le pacte des Marchombres - Ellana l'envol*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2008, ISBN 978 2 7002 3771 9, 480 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Le pacte des Marchombres - Ellana la prophétie*, Paris, éd. Rageot, coll. *Rageot poche*, 2008, ISBN 978 2 7002 3772 6, 624 pages.
- BOTTERO, Pierre. *L'Autre - Le souffle de la hyène*, Paris, éd. Rageot, 2019, ISBN 978 2 7002 7419 6, 320 pages.
- BOTTERO, Pierre. *L'Autre - Le maître des tempêtes*, Paris, éd. Rageot, 2019, ISBN 978 2 7002 7420 2, 352 pages.
- BOTTERO, Pierre. *L'Autre - La huitième porte*, Paris, éd. Rageot, 2019, ISBN 978 2 7002 7241 9, 384 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Le chant du troll*, Paris, éd. Rageot, 2010, ISBN 978 2 7002 4427 4, 196 pages.
- BOTTERO, Pierre. *Les âmes croisées*, Paris, éd. Rageot, 2020, ISBN 978 2 7002 7429 5, 449 pages.

### Corpus secondaire

#### Ouvrages sur l'œuvre et l'auteur à l'étude

##### (Monographie)

- ANDARTA PICTURES. *The art of La Quête d'Ewilan*, Paris, éd. Rageot, 2021, ISBN 978 2 9576440 1 8, 205 pages.
- LÉVÊQUE, Tom. *Sur les traces d'Ewilan, l'héritage de Pierre Bottero*, Paris, éd. Rageot, 2023, ISBN 978 2 7002 8108 8, 192 pages.

(Articles et chapitres)

- CLERC, Anne (dir.) « Pierre Bottero », *Lecture Jeune*, num. 131, 2009, [<https://docplayer.fr/88921540-N-125-n-126-n-127-n-128-jeune-n-129-n-130-n-131-i.html>], (consultée le 16 février 2024), 80 pages.
- CLERMONT, Philippe. « Une *fantasy* française pour la jeunesse "à l'école des sorciers" ou les avatars d'Harry », dans Anne BESSON et Myriam WHITE-LE GOFF (dir.). *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Actes du Colloque du Crélid, Paris, éd. Bragelonne, 2007, p. 185-198.
- K. CANTRELL, Sarah. « Other Choices in Other Worlds: Pierre Bottero's Ewilan Cycle », *Alte Lumi/Other Worlds/Autres mondes*, 2010, [[http://www.literaturacomparata.ro/Site\\_Acta/Old/acta8/cantrell\\_8.2010.pdf](http://www.literaturacomparata.ro/Site_Acta/Old/acta8/cantrell_8.2010.pdf)], (consultée le 16 février 2024), p. 60-67.
- LE FLAHEC, Sarah. *Le statut de l'héroïne dans la littérature fantastique et de fantasy pour adolescent*, bibliographie commentée, IUFM de Caen, sans date, [<https://blogdedoc.files.wordpress.com/2013/03/bibliographie-commentc3a9e-heroine-fantastique.pdf>], (consultée le 16 février 2024), 16 pages.
- MAURIN, Florie. « Les mondes de Pierre Bottero : réinventer les espaces de *fantasy* », dans Xavier MAUMÉJEAN (préface), *Espaces Imaginés, Actes du colloque du Laboratoire des Imaginaires*, Rennes, 2021, [<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03060604>], (page consultée le 16 février 2024), p. 89-108.

(Thèses et mémoires)

- BALBOA BILLAUX, Cynthia. *De Gwendalavir au pays d'Ys*, mémoire de maîtrise, Université de Toulon, 2017, 166 pages.
- BRIEN, Gaëlle. *Les cycles inachevés au sein de la fantasy - Robert Jordan et Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université de Rennes 2, 2019, 145 pages.
- BOULÉ-ROY, Émilie. *Renouveau du genre fantasy pour la jeunesse dans Ellana de Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université de Montréal, 2014, 127 pages.
- K. CANTRELL, Sarah. *When Worlds Collide: Heterotopias in Fantasy Fiction for Young Adult Readers in France and Britain*, thèse de doctorat, Université de Caroline du Nord, 2010, 240 pages.
- MARTIN-LACOSTE, Valentine. *Construction et cohérence des univers-mondes dans les cycles de Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université Paris-Nanterre, 2018, 165 pages.
- MAURIN, Florie. *Itinéraires des figures féminines de la fantasy jeunesse chez Pierre Bottero : fées, sorcières et chasseresses*, thèse de doctorat, Université Clermont-Auvergne, 2022, 623 pages.
- RICHARD, Cloé. *Le comique dans la littérature fantasy de jeunesse : analyse de La Quête d'Ewilan de Pierre Bottero*, mémoire de maîtrise, Université Catholique de Louvain, 2017, 114 pages.

(Sources audiovisuelles)

- BAILLET, François-Marc et Slimane ANISS (réal.). *Ewilan's Quest*, bande-annonce d'*Andarta Pictures*, 2019, [<https://vimeo.com/361537695>], (consultée le 16 février 2024), 1min33.

- DALABIANCO, Bulle (interview). *Interview Pierre Bottero*, pour l'émission *États d'Art*, 2007, [<https://www.youtube.com/watch?v=ZdpINLhGt9I>], (consultée le 16 février 2024), 3min49.
- WESTBERG, Caroline, Camille BRISSOT et Erik L'HOMME (conférenciers). *Pierre Bottero...déjà un classique de la fantasy*, dans le cadre d'*Imaginales*, 2015, [<https://www.actusf.com/detail-d-un-article/imaginales-2015-conference-pierre>], (consultée le 16 février 2024), 52min03.

### Ouvrages sur la *fantasy*-portail

#### (Monographie)

- MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of fantasy*, Middletown, éd. Wesleyan University Press, 2008, ISBN 978 0 8195 6868 7, 336 pages.

#### (Articles et chapitres)

- BAKER, Daniel. « Within the Door: Portal-Quest Fantasy in Gaiman and Miéville », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 27, num. 3, 2016, p. 470-493.
- CONKAN, Marius. « On the nature of portals in fantasy literature », *Echinox*, vol. 26, 2014, p. 105-113.
- MENDLESOHN, Farah. « Toward a Taxonomy of Fantasy », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 13, num. 2, 2002, p. 169-183.
- M. MAJ, Krzysztof. « From Two-Worldliness to Allotopia : Towards Philosophico-Literary Secondary World Fantasy », dans JORDAAN, June, Carl HADDRELL et Christine ALEGRIA (éd.), *Dialectics of Space and Place across Virtual and Corporeal Topographies*, Oxford, éd. Inter-Disciplinary Press, 2016, ISBN 978 1 8488 8510 3, p. 151-164.
- TREBICKI, Grzegorz. « In the Enslavement of the Formula? A Short Survey of Antagonists in Secondary World Fantasy », dans GEMRA, Anna et Halina (dir.) KUBICKA, *Literatura i kultura popularna: stereotypy i schematy*, Wrocław, éd. Pracownia Literatry i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, 2012, p. 301-314.
- TREBICKI, Grzegorz. « Mythic Elements in Secondary World Fantasy and Exomimetic Literature. Myth and Fantasy - theoretical controversies », dans RATAJCZAK, Tomasz et Bogdan TROCHA, *Mityczne scenariusze*, Zielona Góra, éd. Université de Zielona Góra, 2011, p. 41-52.
- TREBICKI, Grzegorz. « Recent Secondary World Fantasy: Farewell to the hero? », dans WEGRODZKA, Jadwiga (éd.). *Characters in Literary Fictions*, Berne, éd. Peter Lang, 2015, p. 129-143.

#### (Thèses et mémoires)

- BUDIN, Noémie. *La Représentation du Petit Peuple dans la littérature francophone contemporaine pour adolescents : tradition et renouvellement féeriques depuis 1992*, thèse de doctorat, Université de Lorraine, 2016, 725 pages.
- LU, Curtis. *The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga*, projet de mémoire, Université de San-Fransisco, 2020, 35 pages.

- OWEN, Christopher. *Systemic Oppression in Children's Portal-Quest Fantasy Literature*, thèse de doctorat, Université de la Colombie-Britannique, 2015, 209 pages.

### Ouvrages sur le monde parallèle et le *worldbuilding* en général

#### (Monographies)

- BAYARD, Pierre. *Il existe d'autres mondes*, Paris, éd. Les éditions de minuit, coll. *Paradoxe*, 2014, ISBN 978 2 7073 2338 5, 157 pages.
- DESCHÊNES-PRADET, Maude. *Habiter l'imaginaire - Pour une géocritique des lieux inventés*, Montréal, éd. Lévesque éditeur, coll. *Réflexion*, 2019, ISBN 978 2 89763 078 2, 259 pages.
- HUNT, Peter et Millicent LENZ. *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*, Londres, éd. A&C Black, coll. *Continuum*, 2004, ISBN 978 0 8264 2077 0, 181 pages.
- LAVOCAT, Françoise (dir.) *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, éd. CNRS Éditions, 2010, ISBN 978 2 2710 6841 5, 326 pages.
- MCHALE, Brian. *Postmodernist Fiction*, Londres, éd. Routledge, 1987, ISBN 0 2033 9332 5, 264 pages.

#### (Articles et chapitres)

- BESSON, Anne. « De l'ensemble à la totalité : l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines », *Belphegor*, vol. 14, 2016, [<http://journals.openedition.org/belphegor/650>], (consultée le 16 février 2024), p. 1-10.
- BESSON, Anne et Frédérick MANFRIN (dir.). « Worldbuilding - Création de mondes et imaginaires contemporains », *Revue de la BNF*, vol. 2, num. 59, 2019, [<https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2.htm>], (consultée le 16 février 2024), 176 pages.
- BRAGA, Corin. « Mondes fictionnels: utopie, science fiction, *fantasy* », *Echinox*, num. 26, 2014, p. 38-48.
- HERGENRADER, Trent. « The Narrative Potential of Tabletop Role-Playing Games », *GSL*, vol. 9, 2013, p. 168-174.
- MAYRAND, Rachel. « Le fantastique pour adolescents », *Québec français*, num. 148, 2008, [<https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2008-n148-qf1101512/1704ac/>], (consultée le 16 février 2024), p. 76-77.
- ROCHEBOUET Anne et Anne SALAMON. « Les réminiscences médiévales dans la fantasy : un mirage des sources ? », *Cahiers de Recherches Médiévales*, num. 16, 2008, p. 319-347.
- VU, Ryan. « Fantasy After Representation : *D&D*, *Game of Thrones*, and Postmodern World-Building », *Extrapolation*, vol. 58, num. 2-3, 2017, p. 273-301.

#### (Thèses et mémoires)

- BRIDGWATER, Sue. *"I will take the ring"; responsibility and maturity in modern fantasy fiction for children*, thèse de doctorat, Université de Londres, 1984, 222 pages.
- WETTENGEL, Michael. *Cogwheels of the fantastic: The mechanisms of medieval fantasy*, mémoire de maîtrise, Université d'état de l'Iowa, 2018, 115 pages.

- ZAIDI, Leah. *Building Brave New Worlds. Science Fiction and Transition Design*, mémoire de maîtrise, Université de l'École d'art et de design de l'Ontario, 2017, 122 pages.

### Ouvrages sur la méthodologie, l'écriture et la méthodologie de l'écriture

#### (Monographies)

- BALDICK, Chris. *The Oxford Dictionary of Literary Terms (2 ed.)*, Oxford, éd. Oxford University Press, 2001, ISBN 9781280374845 1280374845, 280 pages.
- DEL LUNGO, Andrea. *L'incipit romanesque*, Paris, éd. du Seuil, 2003, ISBN 2 02 057180 3, 382 pages.
- GENETTE, Gérard. *Discours du récit*, Paris, éd. du Seuil, coll. *Points. Essais*, 2007, ISBN 96095 (07-2408), 446 pages.
- HÉBERT, Louis. *L'analyse des textes littéraires, une méthodologie complète*, Paris, éd. Classiques Garnier, 2015, ISBN 978 2 8124 3327 6, 346 pages.
- HICKSON, Timothy. *On Writing and Worldbuilding : Volume I*, auto-publié, 2019, ISBN 978 1 7989 6765 2, 233 pages.
- KING, Stephen. *Écriture : mémoire d'un métier*, Paris, éd. Albin Michel S.A., coll. *Le livre de poche*, 2001, ISBN 978 2 253 15145 6, 350 pages.
- NOURISSIER, François (préface). *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, éd. Encyclopaedia universalis, 2019, [<https://international-scholarvox-com.ezproxy.uqar.ca/reader/docid/88899769/page/1>], (page consultée le 25 août 2023), ISBN 978 2 8522 9103 4, 2211 pages.
- PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte : suivi de Les transformations des contes merveilleux. et de L'étude structurale et typologique du conte*, Paris, éd. du Seuil, coll. *Points. Essais*, 1970, ISBN 978 2 0200 0587 6, 254 pages.

### (Ouvrages sur la littérature de genre)

#### (Monographie)

- BESSON, Anne. *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, éd. CNRS Éditions, 2004, ISBN 978 2 2710 6277 2, 250 pages.

#### (Articles et chapitres)

- BAUDOU, Jacques. « La *Fantasy* Française », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 15, num. 2, 2011, p. 171-180.
- BESSON, Anne. « Les nouveaux aventuriers : exploration des mondes fantastiques », *La revue des livres pour enfant*, num. 241, 2008, [[http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues\\_document\\_joint/PUBLICATION\\_7464.pdf](http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_7464.pdf)], (consultée le 16 février 2024), p. 131-136.
- CADDEN, Mike. « Taking Different Roads to the City: The Development of Ursula K. Le Guin's Young Adult Novels », *Extrapolton*, vol. 47, num. 3, 2006, p. 427-444.
- DUCHATEL, Annick. « L'épopée d'un genre », *Entre les lignes*, vol. 5, num. 1, 2008, [<https://www.erudit.org/fr/revues/el/2008-v5-n1-el1060996/10792ac/>], (consultée le 16 février 2024), p. 20-25.

- EKMAN, Stefan. « Urban Fantasy : A Literature Of The Unseen », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 27, num. 3, 2016, p. 452-469.
- FRANÇOIS, Sébastien. « Les *fanfictions*, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse? », *Agora débats/jeunesses*, vol. 4, num. 46, 2007, [<https://www.cairn.info/revue-agora-debats-jeunesses-2007-4-page-58.htm>], (consultée le 16 février 2024), p. 58-68.
- MANFRÉDO, Stéphane. « Parcours dans la *fantasy* », *La revue des livres pour enfant*, num. 216, 2004, [[http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues\\_document\\_joint/PUBLICATION\\_5083.pdf](http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_5083.pdf)], (consultée le 16 février 2024), p. 83-88.
- PÉPIN, Elsa. « *Fantasy* et littérature jeunesse : la fureur de la *fantasy* », *Entre les lignes*, vol. 5, num. 1, 2008, [<https://www.erudit.org/fr/revues/el/2008-v5-n1-el1060996/10797ac/>], (consultée le 16 février 2024), p. 32-33.
- PLET-NICOLAS, Florence. « Quêtes encartés. De la toponymie fantaisiste médiéval à la *cartofantasy* en BD », dans Anne BESSON et Myriam WHITE-LE GOFF (dir.). *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Actes du Colloque du Crélid, Paris, éd. Bragelonne, 2007, p. 209-225.
- ROSLAN, Syed Mikhail Mohamed, Radzuwan AB RASHID, Kamariah YUNUS et Mohd Nazri Latiff AZMI. « Fantasy versus Reality in Literature », *Arab World English Journal*, num. 4, 2016, p. 212-223.

(Thèses et mémoires)

- DUVEZIN-CAUBET, Caroline. *Dragons à vapeur : vers une poétique de la fantasy néo-victorienne contemporaine*, thèse de doctorat, École doctorale Sociétés, Humanités, Arts et Lettres, 2017, 549 pages.
- E. ORDWAY, Holly. *The Development Of The Modern Fantasy Novel*, dissertation de doctorat, Université du Massachusetts, 2001, 346 pages.
- GARCIA, Sara. *Pour un enseignement de la fantasy au niveau postobligatoire*, mémoire professionnel, Haute École Pédagogique du Canton de Vaud, 2012, 61 pages.
- HEBERT, Florent. *Défense de la décroissance : savoir, pouvoir et autorité dans la fantasy contemporaine*, thèse de doctorat, Université de Toulouse, 2017, 411 pages.
- HOMMEL, Élodie. *Lectures de science-fiction et fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire*, thèse de doctorat, Université de Lyon, 2016, 453 pages.
- LANDRY, Jeanne. *Confusion générique dans les littératures de l'imaginaire – Comment séparer merveilleux, fantastique et fantasy*, mémoire court, Université du Québec à Rimouski, 2019, 22 pages.
- MELANO, Anne. *On Divergence In Fantasy*, dissertation de thèse, Université Macquarie, 2006, 98 pages.