UCLouvain

FIAL
Un éventail de formations, une multitude d'horizons

Faculté de philosophie, arts et lettres

Quand la figuration du végétal ouvre de nouvelles portes vers les mondes de Pierre Bottero

Étude de l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*

Autrice : Emilie Lourtie

Promoteur : Jean-Louis Tilleuil

Année académique 2021-2022

Master [120] en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité didactique

Remerciements

Je remercie bien évidemment le promoteur de ce mémoire, M. Jean-Louis Tilleuil, pour m'avoir accompagnée durant mes recherches et m'avoir proposé de si nombreuses pistes d'analyse à aborder.

Je tiens ensuite à dire merci à Caroline, Laure, Lise et Sasha pour avoir partagé avec moi autant les moments de détresse que ceux de soulagement. L'aboutissement de ce travail m'a semblé un peu plus proche à chacun de vos encouragements.

Je vous remercie également, maman et papa, d'avoir su montrer moins de curiosité et d'impatience que ce à quoi je m'attendais.

Enfin, merci à toi, Brandon, d'avoir passé des soirées à me rassurer, à m'encourager et à chercher avec moi des éléments intéressants à propos de ce sujet qui ne t'intéressait pourtant pas.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 7

Informations d'usage 17

Chapitre 1 : Changement de regard sur la végétation 19

Reconsidération du monde végétal 19
Donner vie par l'image 22
L'expressivité : la marque d'un adjuvant 27
Conclusion 34

Chapitre 2 : Quand la végétation franchit la porte de la narrativité 37

Intérêt d'une observation narratologique 37
Des concepts « baroniens » pour comprendre un monde « botterien » 39
Du roman à la bande dessinée : une narration adaptée 44
Maintien de la tension narrative par les plantes 51
Isolement et dispersion des éléments végétaux tensifs 60
Conclusion 63

Chapitre 3 : Ouvrir la porte d'un nouveau monde pour ouvrir les yeux sur l'altérité 65

Omniprésence de l'altérité 65
Transposition d'une démarche zoopoétique au monde végétal 67
À la frontière de l'ethnobotanique 69
Là où il est question de changer de regard 71
Une végétation autre pour un monde autre 76
Conclusion 81

Conclusion 83

Annexes 87

Bibliographie 131

Corpus d'étude 131

Corpus de référence secondaire.....131

Pierre Bottero 131

Ouvrages théoriques 132

Bande dessinée et rapport entre texte et image.....132

Végétation 134

Littérature scientifique autre.....135

INTRODUCTION

« Aujourd'hui, le livre n'est pas manuscrit mais imprimé. Cependant, l'exigence fondamentale est la même : qui ouvre un livre ouvre un monde. » [1]

La grande force de Pierre Bottero, au cours de son existence, a été d'ouvrir des portes entre les différents mondes de ses œuvres – au sens figuré comme au sens propre, à l'image des portes invisibles dans la trilogie *L'Autre*, des arbres qui sauvent la vie d'un personnage à plusieurs reprises dans *Ellana* ou encore de la porte déverrouillée à la fin de l'unique tome des *Âmes Croisées*. La majorité de ses romans sont en effet rattachés entre eux par des liens intertextuels et contextuels que le lectorat assidu ne peut manquer de noter. Loin de revendiquer un génie littéraire similaire à celui dont Bottero a fait preuve au fil de ses livres, nous tenterons, dans cette étude, d'ouvrir, à notre tour, des portes sur le monde « botterien » principal qu'est Gwendalavir. Il ne s'agira pas, dans notre cas, de tisser des liens entre cet univers et les autres qu'a pu inventer l'auteur, mais d'offrir différentes pistes d'interprétation de l'œuvre de Bottero sur la base du monde alavirien, et plus particulièrement de sa *végétation* telle que représentée dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*, proposée par Lylian, Laurence Baldetti et Loïc Chevallier aux éditions Glénat.

Pour une meilleure compréhension, il nous semble être dans l'intérêt des lecteurs et lectrices de résumer, dans ses grandes lignes, l'histoire retranscrite dans les trois tomes romanesques de *La Quête d'Ewilan* afin de clarifier certains aspects de l'univers « botterien » qui nous occupe. La trilogie s'inscrit dans le genre de la *heroic fantasy* et présente une action divisée entre deux mondes : notre monde, la Terre, que nous connaissons, et Gwendalavir, un monde parallèle imaginaire, au sein duquel guildes et pouvoirs sont omniprésents. Dans cet autre monde que l'on pourrait comparer à un Moyen-Âge plus raffiné que celui que décrivent nos historiens, le pouvoir le plus courant et probablement le plus important est celui des Dessinateurs et Dessinatrices, des êtres humains capables de faire basculer dans la réalité ce qu'ils imaginent dans leur esprit en passant par ce que Bottero désigne comme les « Spires de

[1] MALDINEY Henri, *Œuvres de philosophie. L'espace du livre*, Paris, Cerf, 2014, p. 38.

l'Imagination ». C'est de deux personnages au pouvoir (presque) inégalé, que descend Ewilan, appelée Camille la majeure partie du temps au fil de cette première trilogie en raison de sa vie terrienne. Lorsque le lecteur ou la lectrice rencontre Camille, elle n'est en effet qu'une jeune fille comme les autres, vivant sur la Terre, chez des parents adoptifs. Elle ne découvre ses origines alaviriennes qu'en évitant de justesse un accident : alors qu'un camion fonce droit vers elle, Camille effectue un « pas sur le côté ». Pour le dire avec des mots « non botteriens », Camille se téléporte, et c'est à Gwendalavir qu'elle réapparaît. Les rencontres qu'elle fait dans ce nouvel univers lui font très rapidement comprendre qu'elle est la fille de deux Sentinelles, un Dessinateur et une Dessinatrice de renom, qui ont disparu en protégeant l'Empire, et qu'il sera de son devoir de les retrouver, les libérer, pour ainsi sauver l'Empire d'une guerre en voie d'être perdue.

Il est tout à fait notable que « l'autre monde » dont il est question dans cette trilogie est d'une importance capitale. Soulignons également que le premier roman de la saga porte pour titre « D'un monde à l'autre », titre qui, dès la lecture de la première de couverture, ne laisse qu'une maigre place à la surprise lors de la découverte de Gwendalavir. La quête que se voit attribuer Camille est, par ailleurs, entièrement liée à ce monde parallèle et n'aurait aucune raison d'être si seule la Terre existait au sein de l'œuvre. Le caractère *autre* du monde de Gwendalavir fera donc l'objet d'un chapitre de notre recherche en raison de son importance dans *La Quête d'Ewilan*.

A l'heure actuelle, la végétation est partout. Elle est si omniprésente que notre regard humain ne la remarque plus systématiquement, la considère désormais comme un élément incontournable de tout décor. Il est néanmoins de notoriété publique que la nature se détériore sous nos yeux depuis des décennies en raison des changements climatiques croissants. Notre préoccupation pour notre environnement, en ce compris, bien entendu, la nature végétale, n'est pas une préoccupation si récente que beaucoup semblent le croire, à l'échelle d'une vie humaine pour le moins. En effet, en 1988 déjà, comme le remarque notamment Christian Chelebourg dans l'introduction de son ouvrage *Ecofictions : mythologies de la fin du monde*, le monde politique comme le monde scientifique s'inquiètent de l'évolution de notre planète. Cette inquiétude – légitime s'il en est – poussa d'ailleurs les grandes instances politico-scientifiques à la création du GIEC (Groupe d'experts Intergouvernemental sur l'Évolution du Climat). Ces

experts en matière climatique se voient confier la tâche d'émettre régulièrement un bilan sous forme de rapport écrit quant à l'évaluation de la situation climatique de la planète. Ainsi, en 1990 paraît le premier rapport du GIEC, que l'on peut, avec notre recul temporel, déjà qualifier d'alarmiste. De nos jours, il n'est personne qui n'ait entendu parler d'espèces animales en voie d'extinction ou d'ores et déjà disparues à l'état sauvage en raison des conditions climatiques désastreuses et de l'activité non régulée de l'être humain sur Terre. Toutefois, ces considérations restent plus rares concernant les plantes. Le rapport du GIEC de 1990 fait pourtant un état des lieux de la situation végétale. Les experts de l'époque annoncent, dans leur bilan, que les changements de composition des sols ou de température, notamment, ne sont pas sans conséquences sur la végétation – concernant l'agriculture autant que les forêts[2]. Les plantes s'adaptent en effet difficilement à de telles variations dans leur milieu et, contrairement aux animaux, la possibilité de migrer vers un nouveau territoire plus convenable ne leur est pas offerte. Déjà à cette époque, les scientifiques affirmaient que, si le climat changeait aussi abruptement sur une durée plus étendue que la longévité de la plupart des arbres, nombre d'espèces de ces derniers ne survivraient certainement pas aux modifications brutales de leur environnement[3]. Ces constatations d'ordre général ne sont pas les seules conclusions tirées par le GIEC. En effet, sur les trois groupes de travail établis dans le cadre de la rédaction des rapports prévus à intervalles réguliers, le « Groupe de travail II » centre son sujet sur l'influence des changements climatiques observés sur les écosystèmes naturels, l'agriculture ainsi que la sylviculture[4]. Dès lors, la société ne peut ignorer le risque encouru par la végétation, sa mise en danger par notre propre irresponsabilité humaine, source des dérèglements climatiques qui n'ont fait que croître depuis trente ans.

Une telle préoccupation affiche son ampleur dans les créations artistiques de tout un chacun, comme tend à le démontrer, une fois encore, Christian Chelebourg en parlant des écofictions, ces œuvres fictionnelles – qu'elles soient purement littéraires ou non – empreintes de notre inquiétude pour le devenir du monde qui est le nôtre. Une dizaine d'années après la parution du

---

[2] PARRY M. L., MENDZHULIN G. V. et SINHA S. e. a., « Agriculture and forestry », dans TEGART WJ. McG., SHELDON G. W. et GRIFFITHS D. C. (éd.), *Climate change. The IPCC Impacts Assessment*, Canberra, Australian Government Publishing Service, 1990, pp. 1-37.

[3] *Ibid.*, p. 23.

[4] STREET R. B., SEMENOV S. M. et WESTMAN W. e. a., « Natural terrestrial ecosystems », dans TEGART WJ. McG., SHELDON G. W. et GRIFFITHS D. C. (éd.), *op. cit.*, pp. 1-36.

premier rapport du GIEC, Pierre Bottero pouvait déjà, en un sens, s'inclure dans la liste immesurable des auteurs et autrices d'écofictions en ce que la préoccupation climatique touchait et colorait dès lors ses récits de *fantasy*. Nonobstant le fait que la crise climatique ne fait pas l'objet central du « cycle alavirien », comme d'aucuns aiment à nommer les différentes trilogies « botteriennes » et romans impliquant la présence, parfois en toile de fond, de Gwendalavir, l'auteur témoigne bien, à travers ses métaphores, d'une certaine sensibilité à la question de l'extinction à petit feu de la nature autour de nous. De ce fait, la végétation prend, dans la plupart de ses œuvres, une part importante de l'histoire, voire de l'action. Notons rapidement les cas de la Pratum Vorax, étendue d'herbe vraisemblablement animée et – comme son nom l'indique – vorace mentionnée dans les trilogies *Les Mondes d'Ewilan*, *Ellana* ainsi que *L'Autre* ; les « arbres passeurs », dissimulés au sein des arbres anodins et permettant à quiconque calque le rythme de son cœur sur le leur – merveilleuse métaphore de la fusion entre l'humain et le végétal ! – de se fondre dans leur tronc pour emprunter une porte menant vers la destination de son choix et sortir par un autre « arbre passeur » ; la végétation luxuriante qui recouvre peu à peu la ville comme pour reprendre ses droits sur le monde urbain lors du *basculement* dans le roman graphique *Le Chant du Troll*, octroyant par là un nouveau visage à l'univers que connait Léna, l'héroïne ; la Forêt Maison des Petits, peuple d'êtres imaginaires habitant dans les arbres d'une forêt presque impénétrable qui les protège des étrangers dans *Ellana*… Ces apparitions de la nature et son rapport particulier au monde humain qui nous est familier témoignent bien d'un traitement du sujet de la relation entre l'Humain et la Nature par Pierre Bottero, et par extension, du sujet de la crise climatique également, ou du moins de la destruction progressive de la nature par nos sociétés. Le démontre également cet extrait du deuxième tome de la saga *La Quête d'Ewilan* :

> La contrée était peuplée mais la nature, respectée, avait conservé une place d'importance. Les villages, s'ils étaient plus étendus que ceux qu'ils avaient eu l'occasion de traverser jusqu'alors, gardaient des dimensions humaines, et il n'était pas rare de voir un animal sauvage traverser la piste ou jaillir d'un taillis.

> Camille soupira en pensant à ce que les hommes avaient fait au monde qu'elle avait quitté. Ici, l'air était pur, même près des grandes forges, et l'eau des rivières, au cœur des bourgs, restait douces et limpide.[5]

Dans cette citation transparaît la préoccupation de Bottero concernant le sort que nous infligeons à la nature, et ce, à travers les réflexions du personnage lui-même. Il n'est donc pas dépourvu de sens de considérer que la question écologique influence et apparaît dans les romans de l'auteur y compris à un niveau intradiégétique.

Une étrangeté, si l'on peut s'exprimer ainsi, subsiste toutefois dans la saga *La Quête d'Ewilan*. Le phénomène qui touche cette ouvre, première d'une petite série de trilogies, pourrait trouver son explication dans l'écriture d'un auteur en quête de son style propre, dans la non-expérience d'un écrivain. Toujours est-il que la végétation n'occupe que très peu de place, voire pas du tout, au sein de ces trois premiers romans alaviriens. Ce constat est d'autant plus marquant si l'on prend la peine de mentionner que Bottero a admis, à de nombreuses reprises lors d'interviews, considérer Tolkien, pour qui la nature constituait un élément important, comme l'une de ses plus grandes inspirations en matière de littérature *fantasy*[6]. Dès lors, le lectorat pourrait s'attendre à profiter, dans l'œuvre de Pierre Bottero, de descriptions dignes de celles qui ponctuent *Le Seigneur des Anneaux* ; il n'en est pourtant rien. Hormis l'extrait mentionné précédemment, permettant d'affirmer les préoccupations de Pierre Bottero pour la nature, rien dans sa trilogie ne permet de se figurer la nature de Gwendalavir. En cela, notre corpus d'étude s'avère d'autant plus intéressant que l'œuvre romanesque et la bande dessinée diffèrent radicalement quant à la représentation de la végétation. Si aucune description n'est faite à ce propos dans les romans, la bande dessinée, elle, n'a d'autre choix que de mettre en image ce qui n'est pourtant pas mis en mots, l'image constituant une part indispensable de l'ADN de ce genre littéraire souffrant « d'un déficit de prestige »[7]. Le mariage complexe du

---

[5] BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan. Les frontières de glace*, Paris, Rageot, 2006 (Le Live de Poche), p. 140.

[6] AURYN, *Une interview avec Pierre Bottero* [en ligne], http://www.elbakin.net/fantasy/news/Une-interview-avec-Pierre-Bottero (page consultée le 22 avril 2022).
ESPINOSA Michaël, *Pierre Bottero* [en ligne], https://sfmag.net/spip.php?article506 (page consultée le 07 mai 2022).
GARCIA Carole, *Interview de Pierre Bottero* [en ligne], https://web.archive.org/web/20151030044433/calounet.pagesperso-orange.fr/interview/botteroexclusivite.html (page consultée le 25 avril 2022).

[7] FRESNAULT-DERUELLE Pierre et SAMSON Jacques (éd.), *MEI : Poétiques de la bande dessinée*, n°26, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 1.

texte et de l'image offre ainsi une importance nouvelle à la nature qui constitue les mondes dans lesquels se déroule l'histoire fantaisiste d'Ewilan. Ici se joue tout le travail de Lylian et Baldetti, scénariste et dessinatrice de l'adaptation de *La Quête d'Ewilan*, puisque, comme l'exprime de manière concise Guy Bourquin, « représenter, c'est interpréter »[8]. Il s'agira donc, dans notre étude, de considérer à travers un regard de lectorat critique ayant connaissance des deux corpus – romans et bande dessinée – l'interprétation faite par Lylian et Baldetti de l'univers alavirien dont Bottero s'est bien gardé de dispenser des détails, et de proposer, sur la base de cette interprétation, de nouvelles pistes à explorer, de nouvelles possibilités de regard à poser sur le monde de Gwendalavir. Nous amènerons ces hypothèses de lecture en les implantant dans le contexte sociétal de l'époque actuelle, qui tient compte de l'importance qu'occupe aujourd'hui l'urgence climatique dans l'esprit collectif, et en les mettant en parallèle, lorsque cela sera jugé pertinent, avec les autres œuvres romanesques écrites par Pierre Bottero.

Le corpus traité au fil de notre analyse se constitue donc, d'une part, du premier tome de la trilogie écrite par Pierre Bottero, dont le titre « D'un monde à l'autre » explicite tout l'intérêt que nous lui portons – à savoir que l'action de ce tome se déroule tantôt en Gwendalavir, tantôt sur Terre. D'autre part, ce corpus compte les deux premiers volumes de l'adaptation en bande dessinée – qui en dénombre sept au total. L'action narrée dans ces deux volumes coïncide avec celle du premier roman, ce qui justifie cette sélection. Notre choix s'est porté sur ces ouvrages en raison des allers et retours encore fréquents, à ce stade de la narration, entre notre monde et Gwendalavir. Il nous semble, de surcroît, intéressant de nous attarder sur le début de la trilogie afin de profiter de l'introduction de Gwendalavir et d'étudier son apparition au sein de la diégèse ainsi que sa découverte par les différents personnages terriens de l'œuvre.

Divers travaux concernant Pierre Bottero et son œuvre ont déjà vu le jour, proposant différentes interprétations de ses romans[9]. L'univers des trilogies alaviriennes est en effet riche en symbolique et le jeu de Bottero consistant à jeter des ponts entre chacune de ses œuvres au

[8] BOURQUIN Guy, « Les représentations du langage : du figuré au stylisé », dans BARIDON Michel (éd.), « La théorisation de la relation Image/Texte/Langage », *Interfaces*, n°5, Dijon, Université de Bourgogne (Association des anglicistes et américanistes de Bourgogne), 1994, p. 105.

[9] L'Université Catholique de Louvain-la-Neuve compte, entre autres, dans sa réserve patrimoniale, plusieurs mémoires traitant les trilogies de Pierre Bottero.

sein de ce « cycle » peut devenir source d'inspiration en matière d'analyse. L'apport d'une comparaison entre le corpus romanesque de l'auteur et son adaptation en bande dessinée n'a en revanche pas encore été fait, à notre connaissance. Cette absence d'études sur le sujet peut s'expliquer par la publication récente de la bande dessinée *La Quête d'Ewilan* chez Glénat : le premier volume étant paru en 2013, le septième et dernier en 2019, cette adaptation n'a probablement pas encore eu l'occasion d'attiser la curiosité de la communauté scientifique à son égard.

La question de la végétation, pour sa part, a fait couler beaucoup d'encre au fil des années. Nous devons faire remarquer qu'il s'agit d'un thème très vaste pouvant être traité dans un cadre littéraire ou plus largement artistique comme dans un cadre biologique – et nous nous contenterons de ces domaines spécifiques, car la végétation est comprise dans nombre d'autres registres encore, tels que l'architecture, la gastronomie… Tant du point de vue artistique que scientifique, le sujet du végétal a longuement fait parler de lui : d'une part, l'art s'en est emparé et n'a cessé de représenter la végétation selon la tradition de l'époque concernée ; d'autre part, la science s'y est intéressée avec curiosité pour développer de plus en plus les connaissances humaines à ce sujet au fil du temps. À propos des travaux déjà effectués sur la question du végétal, nous pouvons nous exprimer premièrement d'un point de vue pictural. L'évolution et l'utilisation de ce thème notamment en peinture, mais également au sein des images illustrant des livres pour enfants, se sont vues traitées par divers auteurs et autrices dans des publications scientifiques. Certaines de ces publications retracent historiquement les changements constatés dans la représentation du végétal, tel est le cas de l'ouvrage *Du paysage en peinture dans l'Occident moderne* d'Alain Mérot ou de *L'arbre en peinture* de Zenon Mezinski. D'autres tendent plutôt à saisir la symbolique de la végétation au cœur des œuvres. Nous pouvons citer, entre autres, quelques ouvrages exploités dans le cadre de ce travail : *La Nature et ses symboles* de Lucia Impelluso, *Forêts. Essai sur l'imaginaire occidental* de Robert Harrison, *La représentation du végétal dans l'art contemporain* de Cécile Rotereau… A travers ces études transparaissent l'omniprésence de la flore dans l'art visuel et le réel intérêt que l'humain lui accorde au quotidien. Par ailleurs, adopter un point de vue davantage littéraire a également donné naissance à une multitude de travaux sur la question du végétal. La littérature illustrée pour la jeunesse s'avère quasi inépuisable en la matière. Pour ne citer que trois exemples, mentionnons les œuvres de Jessica Preneveau-Poirier, Nathalie Prince et Christian Chelebourg, ayant écrit respectivement *Les représentations de la nature et des relations à la nature dans un*

corpus d'albums de littérature pour la jeunesse québécois du début du XXI^e^ siècle, *Eco-graphies. Ecologie et littératures pour la jeunesse* et *Les écofictions. Mythologies de la fin du monde.*

Parallèlement à ces recherches axées sur l'aspect artistique que revêt la végétation, les études scientifiques s'étendent de la biologie botanique à la philosophie. Les unes et les autres s'avèrent être relativement complémentaires. Nous reviendrons plus en détail, dans un chapitre à part entière, sur l'apport ô combien important de ces ouvrages sur notre propre travail. Pour en offrir tout de même une brève explication, la caractère fondamental de ces recherches tant philosophiques que scientifiques tient en ce qu'elles visent un changement de regard sur le sujet végétal. D'une part, la biologie étudie effectivement les perceptions de la flore, ce qui engendre un décalage de considération par rapport au point de vue traditionnel qui, aujourd'hui encore, est particulièrement anthropocentré. D'autre part, la philosophie se penche davantage sur la vie végétale en un sens plus large, elle tente de restituer aux plantes leur statut de vivants à part entière en amenant sur le devant de la scène les éléments qui rendent ces dernières sensibles, expressives… Nous reviendrons sur ces considérations qui serviront de socle à notre regard critique sur la représentation du végétal dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*.

Enfin, nous ne pouvons aborder notre sujet d'étude sans nous pencher sur la bande dessinée. Dans le cadre de ce travail, étant donné la teneur de notre corpus, nous avons évidemment pris en considération de nombreux ouvrages traitant le rapport entre texte et image, au sein de la bande dessinée ainsi que de la littérature pour la jeunesse de manière générale, afin de porter sur l'œuvre qui nous intéresse un regard particulièrement attentif.

Nous entamerons l'exposition de notre analyse critique par un premier chapitre expliquant plus en détail, comme nous l'avons mentionné ci-dessus, le changement de point de vue apporté par la science et la philosophie en matière de végétation. Ces informations théoriques seront exploitées dans notre méthode d'analyse qui, au fil de ce chapitre, visera à montrer le rôle joué par le végétal dans les deux premiers volumes de la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. Si herbe, buissons et arbres se retrouvent illustrés dans cette œuvre, c'est en

prenant conscience de la vie qui émane de leurs espèces que l'on peut déceler leur importance et leur conférer un rôle d'actant au sein de la diégèse. En effet, si l'on accepte le fait que la flore possède des capacités expressives et dispose de sens développés différemment de ceux de l'espèce humaine, l'interprétation faite de la représentation des plantes dans la bande dessinée trouve une toute nouvelle signification cohérente dans l'univers crée par Pierre Bottero.

Le deuxième chapitre de cette étude consistera à développer une approche narratologique dans notre analyse des images de végétation. En passant d'une trilogie romanesque à une bande dessinée, les codes littéraires employés initialement ne peuvent qu'être modifiés, engendrant, par la même occasion, une modification des moyens narratologiques mis en place dans le récit, spécificité sur laquelle nous avons décidé de nous attarder dans cette partie du présent travail. Nous prendrons donc appui sur la théorie que Raphaël Baroni expose dans son ouvrage *La tension narrative*, au cœur duquel nous puiserons plusieurs concepts intéressants que nous appliquerons à notre analyse de bande dessinée. Ces éléments théoriques seront pris en compte dans notre analyse de la représentation du végétal et nous permettront ainsi de montrer dans quelle mesure cette représentation peut servir l'avancement du récit, et ce, sans desservir les procédés que Pierre Bottero emploie en vue de créer suspense, curiosité et surprise dans son œuvre.

Enfin, dans un troisième et ultime chapitre, nous aborderons à nouveau le changement de point de vue adopté quant à la végétation. Passées les considérations scientifiques, nous nous attarderons cette fois davantage sur l'aspect philosophique mais aussi littéraire de cette problématique. Les travaux majoritairement exploités dans cette partie de notre analyse seront notamment centrés sur la *zoopoétique*, approche littéraire développée par Anne Simon au cours de la dernière décennie. Nous emprunterons à ces travaux la méthodologie employée afin de la transférer non plus à des animaux – comme l'indique le nom de zoopoétique – mais à la flore. Nous additionnerons cet apport analytique au concept d'ethnobotanique amené par Pierre Lieutaghi, cette fois dans le domaine de la philosophie côtoyant de près la biologie. Ces ouvrages généraux nous permettront de poser les bases de notre interprétation de la végétation comme une représentation de l'altérité, qui sera le réel sujet de ce dernier chapitre. L'altérité faisant partie intégrante de l'œuvre de Bottero, notamment en raison de l'existence de Gwendalavir – l'autre monde – mais aussi de la présence d'autres éléments que nous citerons

dans le chapitre en question, il nous semble crucial de nous attarder, en effet, sur l'altérité du végétal dans les deux premiers volumes de notre bande dessinée.

Notre objectif, à travers ces trois chapitres, est de développer trois façons, relativement liées entre elles, d'aborder la représentation de la végétation dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan.* Il sera question de montrer ce que la dimension illustrée de ce nouveau medium ajoute à l'œuvre originale exclusivement textuelle. Par là, nous espérons initier une nouvelle possibilité d'analyse d'adaptation, de manière plus générale, consistant à se pencher sur le végétal avec un regard nouveau. Ce changement de regard s'inscrit dans une démarche critique de notre part, marquée tant par notre expérience de lecture que par notre appartenance à une génération pour laquelle les problématiques du climat et de l'environnement – voyons dans ce terme une part importante réservée à la nature végétale – sont de l'ordre de la préoccupation sociétale prioritaire. Nous visons donc non seulement à mettre en évidence la pace qui revient à l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* au cœur de l'œuvre de Pierre Bottero, mais également à ouvrir les yeux du public sur l'importance, trop souvent niée, de la végétation tant dans l'espace réel de notre quotidien que dans la littérature pour la jeunesse.

INFORMATIONS D'USAGE

Afin de conserver une certaine cohérence avec les romans de Pierre Bottero et la bande dessinée qui en a été tirée, nous mentionnerons, dans le cadre de ce travail, le personnage d'Ewilan en utilisant son nom initial, Camille, tout comme l'a fait Bottero dans la narration de sa première trilogie. En effet, l'héroïne n'étant définitivement désignée sous son nom alavirien qu'à partir de la seconde trilogie, *Les Mondes d'Ewilan*, la narrateur ainsi que plusieurs autres personnages persistent à l'appeler Camille dans le corpus qui nous intéresse tout particulièrement. Il nous paraît dès lors plus logique d'employer celui des deux noms qui renvoie le plus concrètement à l'œuvre traitée.

En ce qui concerne le corpus en question, nous avons reproduit les planches de la bande dessinée qui seront analysées au fil de notre recherche. Toutefois, les exemples que nous mentionnerons dans les différents chapitres de ce travail se succèderont, de temps à autre, de manière trop condensée pour permettre une insertion des planches traitées au sein du texte. Pour offrir un meilleur confort de lecture, que la mise en page pourrait compromettre, nous avons fait le choix de rassembler toutes les planches étudiées en annexes, à la fin de notre travail. De plus, puisque certaines planches seront étudiées tantôt indépendamment de leurs voisines, tantôt au regard de ces dernières, nous avons décidé de trier les annexes dans l'ordre des planches de chaque album. Afin de repérer plus rapidement dans ces annexes les planches dont il sera question dans chaque exemple de notre analyse, nous veillerons à indiquer un numéro de figure entre parenthèses ; ces numéros de figure seront donc basés sur l'ordre des annexes plutôt que sur celui des occurrences de chaque planche dans notre texte. Lors de la mention d'une planche, le numéro de figure correspondant ne sera indiqué qu'une fois par page afin d'éviter une trop grande répétition de parenthèses qui alourdirait la lecture.

CHAPITRE 1 : CHANGEMENT DE REGARD SUR LA VÉGÉTATION

Reconsidération du monde végétal

Depuis plusieurs années déjà, la végétation fait l'objet d'un intérêt nouveau. C'est plus particulièrement le mode de vie des plantes qui fascine, depuis maintenant dix à vingt ans, bon nombre d'auteurs et d'autrices d'origines disciplinaires variées [10]. La question du « comportement » végétal intrigue en effet le monde scientifique – regroupant lui-même sous une appellation identique diverses spécialisations – comme le monde philosophique ou encore littéraire. Quentin Hiernaux tente une justification de cette nouvelle considération du végétal en ces termes :

> Je pense que ce type d'hypothèses nouvelles n'est pas le simple résultat d'un quelconque hasard de la recherche, mais dépend des préoccupations de notre époque caractérisée par la crise environnementale. Le développement exponentiel de l'écologie nous a obligés à comprendre autrement, et sans doute mieux, le règne végétal et son interaction avec le reste du monde. Les végétaux sont ainsi passés du statut de paysage ou d'environnement objectif et passif à celui de conditions de possibilités absolues de la vie et de l'existence humaine sur terre. Ils ont été catapultés du rôle de simple décor à celui d'acteurs occupant le devant de la scène […] Les plantes ont ainsi acquis une valeur nouvelle, une importance dramatique même.[11]

Cet extrait résume de manière plutôt complète ce phénomène qui nous intéresse présentement. En effet, non seulement l'être humain tente de comprendre un peu mieux chaque jour comment peuvent vivre les plantes, mais il a également entamé, avec cette recherche, un retournement de son angle d'étude de la végétation. De décor inerte, le monde végétal accède au rang d'acteur en raison de son comportement actif de plus en plus connu. Catellani, Cholet et Pascual Espuny, dans leur propre étude sur la question du végétal, font, entre autres, référence aux innombrables vidéos disponibles en ligne montrant les plantes en mouvement, exploitant l'accélération du

---

[10] CATELLANI Andrea, CHOLET Céline, PASCUAL ESPUNY Céline, *Pour une sémiotique du monde végétal : les plantes comme acteurs et actants dans la communication*, (Séminaire international de sémiotique de Paris, en ligne, 12 mai 2021).

[11] HIERNAUX Quentin, « Pourquoi et comment philosopher sur le végétal ? », dans HIERNAUX Quentin et TIMMERMANS Benoît (éd.), *Philosophie du végétal*, Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 2018, p. 17.

défilement des images afin de rendre plus visible ce mouvement imperceptible. Qui doutait encore ne peut rester sceptique face à ces preuves de la vie des plantes. Au-delà de cette « simple » capacité de grandir et de se mouvoir, la végétation intrigue et intéresse la population pour sa forme d'intelligence méconnue. Un tel intérêt n'est pas nouveau, Stefano Mancuso et Alessandra Viola le mentionnent dans leur ouvrage sur l'intelligence végétale :

> […] l'idée selon laquelle les plantes seraient des organismes doués de sensations, en mesure de communiquer, d'avoir une vie sociale, de résoudre des problèmes difficiles en recourant à des stratégies sophistiquées, seraient, en un mot, des êtres « intelligents », a été émise à plusieurs reprises au fil des siècles.[12]

L'image collective de la plante comme vulgaire objet fibreux incapable d'une quelconque réflexion est aujourd'hui remise en cause, notamment sur la base d'observations scientifiques mettant en lumière des réactions du monde végétal qui supposeraient l'existence de *réflexion* et/ou de *mémoire* chez les différentes espèces[13]. Cet intentionnalisme, caractérisé notamment par le transfert de mots humains à l'espace végétal[14], provoque le fait que l'intelligence qui, jusqu'alors, était considérée comme une caractéristique essentiellement humaine, ou pour le moins animale, se voit de ce fait rediscutée dans bon nombre de théories sur « l'intelligence végétale ».

Cette considération nouvelle de la nature et de la végétation résonne jusque dans diverses pratiques artistiques, notamment en littérature, amenant sur le marché de l'édition ce que Christian Chelebourg qualifie d'écofictions[15]. La réflexion tirée de cette refonte de la vision du monde végétal se manifeste de manières variées, car « les représentations du végétal mettent

---

[12] MANCUSO Stefano et VIOLA Alessandra, *L'intelligence des plantes*, trad. de l'italien par Renaud Temperini, Paris, Albin Michel, 2018, p. 12.

[13] Francis Hallé développe plusieurs exemples de ces (ré)actions végétales, telles que la respiration photosynthétique, la perception de la lumière, les mouvements du *Desmodium gyrans* en réaction au bruit proche de lui, le « dégazage » des cyprès en cas d'incendie, la non-réaction du *Mimosa pudica* touché par la pluie…
HALLÉ Francis, « Un arbre tout neuf. Trois idées nouvelles au sujet des arbres », dans HIERNAUX Quentin et TIMMERMANS Benoît (éd.), *op. cit.*, pp. 87-89.

[14] CASTELLANI Andrea, CHOLET Céline et PASCUAL ESPUNY Céline, *op. cit*.

[15] CHELEBOURG Christian, *Les écofictions. Mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012, p. 11.

en lumière le point de vue d'un artiste sur la nature, sur son rapport avec elle »[16]. Ne serait-ce que ces dernières années, la bande dessinée a assisté à la naissance de plusieurs ouvrages s'inscrivant dans le cadre écofictionnel défini par Chelebourg. Ce n'est pas un hasard si le Festival International de la Bande dessinée d'Angoulême a enfin sauté le pas de la récompense écologique en proposant cette année un « Éco-Fauve », distinction destinée à braquer les projecteurs sur la bande dessinée traitant le mieux un thème écologique – bien que ce prix ait causé une polémique en raison de son association à une société d'emballage. Étienne Davodeau était d'ailleurs sélectionné dans la catégorie de cet « Éco-fauve » avec sa bande dessinée *Le droit du sol* – récit d'un périple de l'auteur de la grotte rupestre de Pech Merle jusqu'à un site d'enfouissement de déchets nucléaires à Bure – avant de se retirer de cette sélection en apprenant la polémique qui entourait le prix. De son côté, Jérémie Moreau, l'auteur de la bande dessinée *Penss et les plis du monde,* exploite le sujet du questionnement humain sur la nature en revenant aux origines de notre civilisation via la représentation de Penss, un homme préhistorique confronté à la découverte du monde et aux réflexions profondes qu'il est possible d'expérimenter face à la nature en mouvement. L'auteur cherche, dans cet album, à mettre en avant ce point de vue récent de l'humain sur le monde qui l'entoure, projetant une figure active, mouvante sur la nature[17].

Dans la plupart de ses œuvres, dans la première décennie des années 2000 – les romans du « cycle alavirien » ayant été publiés pour la première fois entre 2003 et 2010 (à titre posthume) – Pierre Bottero lui-même, nous l'avons déjà évoqué, présente la nature comme une entité *vivante*, osons aller jusqu'à la qualifier de *consciente*. Loin d'exploiter dans ses romans une thématique explicitement écologique comme le font Davodeau et Moreau dans leurs bandes dessinées respectives, Bottero attribue néanmoins aux éléments végétaux de nombreux rôles de plus ou moins grande importance au fil des différentes trilogies. Rappelons les rôles de la végétation que nous avions mentionnés dans l'introduction de ce travail. Ainsi Pierre Bottero donne-t-il vie à l'immensité d'herbe qui entoure la Maison dans l'Ailleurs où se retrouvent Natan et Shaé, appelée Pratum Vorax dans *L'Autre,* mais désignée également comme la Grande

[16] ROTEREAU Cécile, *La représentation du végétal dans l'art contemporain,* Rennes, Université Rennes 2, 2018, p. 68.

[17] HOUOT Laurence, « BD : "Remettons-nous dans le mouvement de la nature", nous dit Jérémie Moreau, l'auteur de "Penss" », https://www.francetvinfo.fr/culture/bd/romans-graphiques/bd-remettons-nous-dans-le-mouvement-de-la-nature-nous-dit-jeremie-moreau-l-auteur-de-penss_3641085.html (page consultée le 12 février 2022).

Dévoreuse dans l'ultime prophétie d'*Ellana*. Les arbres ne sont pas en reste, de leur côté : citons des « arbres passeurs », dont nous expliquions en début d'étude que la particularité est de permettre aux êtres humanoïdes de voyager d'un arbre à un autre en se fondant dans leur tronc, la chose n'étant possible qu'en ajustant les battements de cœur des deux êtres. Ces arbres apparaissant dans la trilogie *Ellana* s'ajoutent au nombre des arbres constituant la Forêt Maison où vit le peuple des Petits, êtres vivant presque exclusivement en hauteur au sein des branches. La végétation crée et prend vie également dans le roman graphique *Le Chant du Troll*, engloutissant la ville de notre univers terrien pour en faire une ébauche de paysage de *heroic fantasy* – Gwendalavir ? – s'opposant ainsi à l'ennemie de Léna qui représente l'une des tristes réalités de notre monde. En dépit de la quasi-absence du végétal dans la trilogie *La Quête d'Ewilan*, nous pouvons donc considérer que les sagas de Pierre Bottero laissent transparaître un intérêt particulier de l'auteur pour cet univers de nature, un intérêt tendant à actualiser la vie des végétaux, à exprimer leur conscience et à les replacer sur le devant d'une scène que l'Homme leur avait depuis longtemps subtilisée.

Donner vie par l'image

Depuis toujours, la nature apparaît dans l'art, et tout particulièrement en peinture, pratique née aux origines de la civilisation humaine. Il ne nous sera pas nécessaire de remonter à l'aube des temps afin de comprendre les mécanismes de représentation du monde végétal ; un panorama historique résumé nous permettra néanmoins de mieux saisir sous quelle perspective a évolué la végétation dans l'image. En Occident, l'un des grands genres séculaires en matière de peinture se trouve en effet être la peinture de paysage – le « paysage » compris, dans ce cas-ci, comme exclusivement naturel, la plupart du temps sauvage. Ce genre, à l'instar de tant d'autres ayant traversé les âges, a subi au fil du temps de nombreuses évolutions, notamment causées par le regard changeant que la société n'a cessé de porter sur le monde qui l'entoure. Alain Mérot mentionne d'ailleurs, dans l'introduction de son ouvrage sur le sujet, que « les historiens de l'art ont longtemps décrit l'évolution de la peinture de paysage en Occident comme le passage de l'asservissement d'un genre mineur, complément ou cadre de la peinture d'histoire, à une libération et à une indépendance, l'accessoire devenant l'essentiel, l'unique objet du

tableau »[18]. Par ces mots, il témoigne non seulement d'une évolution picturale, mais également d'un retournement de situation concernant le traitement de la nature par les artistes. Initialement, le paysage n'était effectivement considéré qu'en tant que *remplissage* du tableau : le portrait d'une figure noble ou encore une scène historique se devaient de posséder un fond de toile rempli, détaillé, mais uniquement ornemental. Il en allait du réalisme de l'œuvre. Aussi le paysage ne constituait-il alors qu'un décor. Alain Mérot définit le passage de cet élément à l'état de sujet principal d'une toile de la façon suivante :

> Le premier paysage est alors apparu comme un lieu ou une réunion de lieux, de *topoi* plus ou moins plaisants ou évocateurs, placés en marge de compositions plus importantes ou traités pour eux-mêmes, mais insérés dans le décor. C'est donc d'abord ainsi qu'il faut l'envisager, avant qu'il ne prenne son essor et ne devienne à son tour partie agissante et émouvante du sujet qu'il est censé accompagner.[19]

Nous pouvons toutefois remarquer que, si cet extrait fait part de l'origine figurante du paysage, il ne mentionne pas encore une réelle liberté, une totale indépendance du paysage dans le tableau. C'est en effet pour *accompagner* un sujet, reprenons ces mots, qu'il faut envisager la nature. Diverses approches se succédèrent au cours des siècles, de façon simultanée pour certaines, compte tenu de l'étendue géographique de ce genre qu'est la peinture de paysage ; le traitement du thème en Flandre ou aux Pays-Bas n'était pas le même qu'en Allemagne au cours des XV^e^ et XVI^e^ siècle, par exemple[20]. C'est après une longue évolution que le paysage trouva grâce aux yeux du public pour ce qu'il était en lui-même, et non plus pour servir la cause d'un sujet supérieur représenté dans le même tableau. Quelques éléments végétaux se voient même travaillés d'une façon similaire à des sujets humains. Parmi ces sujets végétaux, nous pouvons mentionner les arbres auxquels sont appliqués des effets de torsion identiques à ceux que les artistes maniéristes privilégient dans la représentations des corps humains durant le XVI^e^ siècle[21]. Une telle technique sera d'ailleurs exploitée expressément par les artistes cherchant à conférer une valeur particulière à leurs œuvres, aussi Zenon Mezinski affirme-t-il que « dessiner les arbres en analogie avec les figures humaines contribue à créer une image

[18] MÉROT Alain, *Du paysage en peinture dans l'Occident moderne*, Paris, Gallimard, 2009 (Bibliothèque illustrée des Histoires), p. 7.
[19] *Ibid.*, p. 30.
[20] *Ibid.*, p. 71.
[21] MEZINSKI Zenon, *L'arbre dans la peinture*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2018, p. 59.

rhétorique et spirituellement puissante »[22]. Ainsi la végétation a-t-elle avancé pas à pas vers la lumière, au gré de l'évolution de la mentalité humaine, jusqu'à devenir un sujet à part entière, digne d'occuper l'espace et le regard ainsi que le font des personnages nobles, historiques ou mythologiques. Cette finalité témoigne d'une reconsidération importante de la nature au fil du temps qui confère une certaine humanité aux végétaux.

En ce qui concerne la bande dessinée, nonobstant le fait qu'elle soit indéniablement postérieure au genre de la peinture de paysage, le travail sur l'environnement et la nature effectué dans les réalisations des deux arts peut être mis en comparaison. En effet, à la naissance de la bande dessinée, lorsque celle-ci n'était encore « que » de l'histoire illustrée, rares étaient les œuvres présentant un paysage ou un quelconque élément naturel de fond ; la gestion de l'espace et son partage entre texte et image est alors une découverte nécessitant encore d'être apprivoisée, le texte occupait une place non négligeable de chaque vignette, les techniques graphiques n'étaient pas aussi performantes qu'aujourd'hui pour obtenir une qualité et un détail suffisants dans le dessin… Prenons comme premier exemple les histoires illustrées de Rodolphe Töpffer, *Les amours de Monsieur Vieux Boix* et *Histoire de Monsieur Jabot,* dans lesquelles une majorité de vignettes représentent des lieux intérieurs ou ceints de murs. Le paysage apparaît à quelques reprises, souvent dissimulé en partie par un élément urbain ou les personnages eux-mêmes. Dans d'autres cas, le décor est tout bonnement vide ; dans *Les amours de Monsieur Vieux Boix,* il s'agit généralement d'un espace représentant l'intérieur d'une pièce ou le pan d'un mur : la vignette est alors majoritairement blanche, semblant vide autour des personnages. Dans *Histoire de Monsieur Jabot*, en revanche, les vignettes sont tout simplement plus épurées – par choix esthétique, par souci de lisibilité ou par manque de technique, toutes les suppositions sont autorisées… Par ailleurs, le format choisi par Töpffer à cette époque – époque durant laquelle le *strip* forme une unité importante de la bande dessinée – réduit considérablement la taille des vignettes, contrainte d'autant plus remarquable sous notre regard actuel ayant connaissance de la grande liberté de conception acquise en fil du temps en matière de bande dessinée, les bédéastes d'aujourd'hui s'autorisant toutes les folies lorsqu'il est question de limites graphiques des vignettes.

[22] *Ibid.,* p. 77.

Malgré l'évolution de l'histoire illustrée vers ce que nous appelons, à notre époque, une bande dessinée, le paysage ne reste longtemps qu'un décor, une trame de fond sur laquelle les personnages peuvent jouer l'action. Longtemps, la conception habituelle d'une vignette reste la suivante : les personnages en avant-plan, le décor en fond. Actuellement, certaines bandes dessinées assument en réalité la liberté créatrice de leurs auteurs et autrices en proposant un effacement volontaire du fond, une suppression d'image qui permet de jouer davantage avec les délimitations graphiques et l'espace dédié à chaque vignette. Pour citer un exemple relativement célèbre du monde de la bande dessinée, les planches de *Corto Maltese* de Hugo Pratt recensent bon nombre de vignettes au fond vide, ou du moins très épuré. Si les décors urbains trouvent de temps à autre leur place dans cet univers graphique, les décors de nature, pour leur part, ne sont que peu ou pas du tout détaillés. Cette absence de décor est en réalité un choix conscient d'Hugo Pratt notamment dans un but d'économie de temps de travail[23]. De plus, à la façon des histoires illustrées de Töpffer que nous venons de mentionner, les vignettes de *Corto Maltese* montrent majoritairement les personnages en avant-plan, comme si le fond n'était qu'un pan de décor théâtral. Il en va de même en ce qui concerne le non moins célèbre *Lucky Luke*, dont Thierry Groensteen, théoricien belge s'intéressant à la bande dessinée, relève *l'anthropocentrisme*[24] – terme que nous emploieront largement dans un prochain chapitre. Citons ses propos au sujet de quelques planches analysées dans l'œuvre de Morris :

> La simplification, quant à elle, porte sur tous les éléments périphériques (accessoires, *décors*[25]). Secondarisés par rapport aux personnages, ils n'apparaissent que le temps de signaler leur présence, et disparaissent dès qu'ils ne sont plus nécessaires à l'intelligibilité de la situation. Dans les premières images, tout décor a été gommé, à l'exception de l'arbre auquel avaient grimpé les Dalton ; *exit*, notamment, le petit bois de sapins tout proche dont la présence était attestée à la page précédente.[26]

Un tel constat permet de prendre pleinement conscience de l'aspect purement utilitaire du décor qui était largement répandu dans le genre de la bande dessinée au cours de son évolution. Nous pouvons également aborder les *comics*, ces bandes dessinées américaines connes par un large

---

[23] DARRAS Bernard, « Corto Maltese, l'espace recomposé par la conscience et la mémoire », dans FRESNAULT-DERUELLE Pierre et SAMSON Jacques (éd.), *op. cit.*, p. 146.
[24] GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée : mode d'emploi*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2007, p. 44.
[25] Nous soulignons ce terme dans les propos de Groensteen.
[26] *Ibid.*, p. 46.

public à notre époque. Les codes graphiques de ce genre sont, eux aussi, spécifiques et assumés. L'absence de décor dans certaines vignettes pour diverses raisons fait également partie de ces spécificités, le fond derrière les personnages étant alors blanc ou hachuré.

Toujours est-il qu'à l'heure actuelle, en dépit des quelques cas susmentionnés, la bande dessinée s'est effectivement adaptée, depuis son état « d'histoire illustrée », à une liberté continuellement accrue des bédéastes. Les auteurs et autrices s'autorisent de plus en plus d'autonomie dans la création de leurs œuvres, reconsidérant tantôt telle limite, tantôt telle autre – comme l'usage du format de la double page modifié par la publication des bandes dessinées sous forme d'albums plutôt qu'en feuilleton dans les périodiques, pour ne citer qu'un exemple. La *tradition* se voit dépassée par *l'expérimentation*. De ce fait, les formes mais aussi les plans subissent un remaniement de la part des artistes, autorisant désormais une immersion plus poussée du lectorat dans l'image, notamment grâce à des éléments *a priori* secondaires placés en *avant-plan*, devant les personnages. Parmi ces éléments peuvent figurer des végétaux, comme c'est le cas, entre autres, dans notre adaptation de *La Quête d'Ewilan*. Ce renouveau de l'image engendre de nouvelles impressions quant à ce qui est montré. La profondeur des vignettes contribue à donner également plus de profondeur aux différents éléments qui s'y trouvent. Dans le cas d'éléments végétaux se trouvant à l'avant-plan de l'image, cela crée une impression d'immersion et de réalisme, le végétal prend une nouvelle consistance, plus authentique. Par ce passage à l'avant de l'image, la végétation cesse, ici encore, d'occuper la place de simple décor, elle gagne du relief, entraîne le lecteur ou la lectrice et se pare de nouvelles couleurs expressives.

Nous viserons donc, dans ce nouveau chapitre, à montrer l'influence que l'évolution de la pensée humaine quant à la vie des plantes exerce sur l'interprétation potentielle de la présence de la végétation au sein de l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. Cette végétation, nous allons le développer par la suite, constitue un ensemble d'éléments graphiques pouvant être regardés comme de nouveaux personnages inconnus du lecteur ou de la lectrice ayant connaissance des romans de Pierre Bottero.

L’expressivité : la marque d’un adjuvant

Nous commencerons ici par relever l’emploi du terme « adjuvant » : il sera, dans cette partie du chapitre, entendu dans le sens où le définissait Greimas dans son schéma actantiel, autrement dit, comme élément – le plus souvent un personnage, mais pas uniquement – aidant ou secourant le héros dans sa quête au long du récit[27]. Bien entendu, il n’est pas question d’expressivité dans les caractéristiques fondamentales d’un adjuvant. Cependant, cette partie de notre travail tendra à montrer par quel lien l’expressivité sert de moteur principal, dans l’adaptation en bande dessinée de *La Quête d’Ewilan*, pour conférer à la végétation ce statut d’adjuvant. Nous considérerons comme expressivité des comportements semblables à des attitudes typiquement humaines attribués à des éléments végétaux et pouvant évoquer une un sentiment à l’interprète.

Le point de départ de cette pensée se situe dans la réflexion précédemment décrite qui consiste à replacer le monde végétal au centre des préoccupations sociétales et à lui accorder notre forme d’intelligence, basée sur les capacités neurologiques telles que la réflexion, la sensation de sentiments ou la mémoire. Affirmer que la végétation possède de telles capacités nous amène à nous demander quelle lecture peut être faite de la présence des végétaux dans la bande dessinée de *La Quête d’Ewilan*, présence attribuée au changement de support du récit, l’image imposant la représentation visuelle en dépit de l’absence de descriptions de la nature dans les romans de Pierre Bottero. Au sein de ses autres trilogies, l’auteur exploite pourtant la végétation à diverses reprises de manière à débloquer une situation critique dans laquelle se trouvent des personnages. Ainsi, dans la saga *L’Autre*, la Pratum Vorax, la Grande Dévoreuse, qui pourrait sembler hostile en raison de sa capacité à engloutir tout ce qui se trouve au milieu de ses brins d’herbe, s’avère en réalité bénéfique en ce qu’elle protège la Maison dans l’Ailleurs de toute intrusion, la gardant même secrète aux yeux du monde – de Gwendalavir pour le moins. Natan et Shaé se retrouvent donc à l’abri dans cet univers qui n’est pas le leur grâce à cette étendue d’herbe qui les entoure. De même, la végétation invasive dans *Le Chant du Troll* pourrait paraître néfaste puisqu’elle supprime le monde de Léna ; elle empêche pourtant Leucémia, l’ennemie de Léna, de disposer de toutes ses forces terriennes pour vaincre l’héroïne.

[27] CUISENIER Jean, « Sur un conte, du mythe et un rituel : Les Ursitoare de Roumanie », dans PARRET Herman et RUPRECHT Hans-George (éd.), *Exigences et perspectives de la sémiotique. Recueil d’hommages pour Algirdas Julien Greimas*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 1985, p. 914.

Par ailleurs, Léna n'a, à aucun moment, l'air de s'inquiéter de la présence de cette végétation nouvelle, ce qui laisse le public penser qu'elle ne se sent pas menacée par une telle apparition. En outre, dans le dernier tome de la trilogie *Ellana*, c'est bien un « arbre passeur » qui permet à la Marchombre de sauver sa vie en se rendant chez ses pères adoptifs via le tronc d'arbre auquel elle est adossée, à l'agonie. D'autres « arbres passeurs » lui offrent d'ailleurs, dans les tomes précédents, la possibilité de se déplacer d'un bout à l'autre de l'Empire et d'ainsi rencontrer Camille et ses acolytes. La Forêt Maison des Petits, quant à elle, forme une véritable barrière protectrice du peuple des Petits. Presque impénétrable, cette forêt permet aux êtres qui l'habitent de ne pas être dérangés par un quelconque intrus sur leurs terres, fait non négligeable étant donné la grande vulnérabilité du peuple des Petits dans le monde de Gwendalavir. Ces nombreuses occurrences de végétation alliée aux personnages à travers les différentes trilogies de Pierre Bottero laissent supposer le grand intérêt que l'auteur éprouvait pour les représentants du règne végétal en tant qu'êtres pleinement vivants, conscients. L'absence de ce type d'éléments dans la saga de *La Quête d'Ewilan*, que l'on peut envisager par le fait que cette trilogie est la première écrite par l'auteur et que celui-ci se serait donc concentré sur les personnages humanoïdes de son récit en raison de son univers encore en construction, engendre notre questionnement.

La réflexion de Bottero sur les plantes ne peut avoir franchi son esprit soudainement à partir de ses trilogies suivantes, elle devait déjà être latente lors de l'écriture de *La Quête d'Ewilan*, comme le laisse supposer la citation que nous avons exposée dans notre introduction. L'observation des deux premiers albums de l'adaptation de *La Quête d'Ewilan* apporte une vision nouvelle du déroulement du récit. En effet, si la végétation – du moins, le peu de végétation dont dispose avec certitude le lecteur ou la lectrice – ne sert, dans le roman, que de décor à l'action, elle se montre bien plus importante dans la bande dessinée où, représentée par Lylian et Baldetti, elle adopte des postures nouvelles et occupe un espace tout autre. Il est probable que le scénariste et l'illustratrice aient eu conscience, lors de la conception de cette bande dessinée, de l'importance du végétal dans l'univers de Pierre Bottero. Aussi cette alliance entre règnes végétal et humain – pour restreindre davantage qu'en employant le terme « animal » – transparaît-elle au long du voyage de Camille et ses compagnons à travers la représentation imagée du végétal.

Dans le tome 1 de la bande dessinée, nous pouvons nous attarder sur les planches 25 à 27 *(fig. 8-10)*. La présence de la végétation crée une impression de mouvement grâce aux brins d'herbe qui semblent suivre l'action, inclinés tantôt vers un personnage, tantôt vers un autre. Ce mouvement qu'effectue l'herbe peut se voir interprété d'une manière *intradiégétique*. Il permet, de ce fait, de considérer l'étendue d'herbe comme un *personnage* à part entière s'alliant à Camille et Salim dans le combat qui les oppose aux araignées alaviriennes. Dès la quatrième vignette de la planche 25 *(fig. 8)*, en effet, les araignées se retrouvent au niveau du sol et l'herbe semble dès lors entraver leurs mouvements. Le monstre de gauche, touché par la flèche d'Edwin, paraît quant à lui aspiré par l'herbe, celle-ci s'enroulant autour du cadavre comme si agissait à la manière d'un boa constrictor autour de sa proie. Nous pouvons également voir, dans la cinquième vignette de la planche, une tentative vaine de la végétation de retenir une araignée en arrière. Les pattes de la créature se fondent effectivement dans l'herbe comme si celle-ci essayait de la garder en retrait. La première vignette de la planche suivante mérite, elle aussi, d'attirer notre attention. Son fond blanc libérant l'espace de toute limite vers le haut de l'image accentue la présence du végétal sur le sol et la forme prise par l'herbe peut encore se lire ici comme *l'aide* que la flore offre aux protagonistes. Ce mouvement effectué par l'herbe semble, dans ce cas, aller dans deux directions distinctes à partir du milieu de l'image, orientée vers les bords opposés de la vignette. La végétation tenterait ainsi, à sa manière, de séparer les deux personnages de l'araignée qui leur fait face en mettant autant de distance que possible entre eux, les attirant chacun d'un côté différent de l'image. L'impression d'entrave est, pour sa part, toujours présente, les membres des personnages se fondant dans l'herbe aussi bien au niveau des traits qu'au niveau de la couleur ; nous pouvons bien observer le dégradé de vert, ténu mais présent, sur les vêtements de Salim au contact de l'herbe. L'araignée est finalement tuée par Edwin, comme le dévoile la quatrième vignette de la planche 26 *(fig. 9)*. Cette vignette offre à voir, elle aussi, le mouvement de la végétation que nous venons d'observer. Nous pouvons, là encore, constater que ce mouvement se concentre autour du monstre. Si les courbes de l'herbe sont moins prononcées dans cette vignette, c'est probablement en raison de la mort de la créature, ne nécessitant plus tant d'énergie pour l'entraver. Car l'entrave n'est pas terminée, en effet. La dernière vignette de la planche 27 *(fig. 10)* nous le montre : les carcasses des deux araignées apparaissent dans le cadre et c'est à moitié ensevelies sous la verdure que les trois personnages les laissent derrière eux. Cette impression d'absorption des cadavres par la végétation du sol – impression causée sans doute par l'imprécision volontaire des traits et le dégradé de couleur – n'est pas sans rappeler la voracité de la Grande Dévoreuse dont un lecteur

ou une lectrice assidu(e) des œuvres de Bottero aura conservé le souvenir. Ainsi la végétation se trouve-t-elle être, dans cette scène de combat, une alliée insoupçonnée des personnages en danger.

Si, dans le cas de ces planches, le végétal se montre sous son visage d'adjuvant, nous pouvons tout de même mentionner une posture d'opposant qu'il aurait dû adopter. Le conditionnel est ici de mise pour une simple raison : le rôle d'opposant n'est effectif que dans le roman de *La Quête d'Ewilan*, pas dans la bande dessinée. En effet, lors de la rencontre malheureuse de Camille avec les araignées, quelques instants avant le combat mentionné, l'héroïne se trouve, d'après la version de Bottero, adossée à un arbre qui l'empêche de reculer et de fuir ses assaillantes[28]. Lylian et Baldetti, de leur côté, ont procédé à un remplacement dans la bande dessinée : ce n'est plus à un arbre que Camille est adossée sur la planche 23 *(fig. 6)*, mais à un mur. Scénaristiquement et visuellement, ce changement ne trouve aucune justification, de prime abord. En revanche, symboliquement, ce remplacement possède une valeur importante, car il supprime une occurrence du végétal opposant, empêchant ainsi ce passage de ternir la relation d'adjuvant que la flore entretient avec les personnages à d'autres moments du récit. Dans la liste des modifications apportées par Lylian et Baldetti, celle-ci n'est pas un cas isolé. Mentionnons notamment un cas de figure inverse apparaissant dans la planche 31 *(fig. 11)*. Alors que la nuit tombe et qu'il faut préparer un bivouac, Camille, Salim et Edwin s'abritent derrière un rocher au milieu d'une clairière[29], d'après les mots de Bottero. Dans la bande dessinée, il est bien question d'une clairière ; ce n'est toutefois pas un rocher qui s'y trouve, mais un arbre gigantesque semblant posséder plusieurs troncs. Ici encore, le changement ne s'explique pas réellement par un avantage scénaristique ni visuel, mais plutôt symbolique. Si le rocher décrit dans le roman ne semble pas particulièrement accueillant, les racines de l'arbre représenté par Baldetti entourent les personnages d'un mouvement *protecteur* en plus de leur offrir un appui semblable à celui d'un fauteuil, rendant le bivouac plus convivial que ce dont il a l'air dans l'œuvre de Pierre Bottero. De ce fait, le remplacement du rocher par un arbre participe à un renforcement de l'image de la végétation comme alliée des personnages, leur offrant protection – à l'image de la Forêt Maison – et confort dans la bande dessinée là où le roman ne témoigne rien de tel.

[28] BOTTERO Pierre, *op. cit.*, p. 44.
[29] *Ibid.*, p. 49.

Aux planches 38 et 39 *(fig. 16 et 17),* c'est une forme également plus symbolique de soutien qu'offre la flore aux personnages du récit. L'on y voit effectivement une forêt sombre ne laissant pas particulièrement imaginer une grande aide de la végétation. Pourtant, les vignettes de ces planches sont remplies de feuilles bleutées intéressantes. Bien que n'étant rattachées à aucun arbre dans l'image, ces feuilles évoquent celles du *ginkgo biloba,* un arbre asiatique bien réel dont la forme des feuilles est très caractéristique et semblable à celle des feuilles dans notre bande dessinée. Si cet élément s'avère important dans notre analyse, c'est qu'il détient une symbolique tout à fait particulière qui prend sens dans le contexte du récit. De fait, le ginkgo est, encore aujourd'hui, réputé pour être un arbre conférant longévité, force et espoir[30]. Par le choix de cette forme de feuilles, c'est donc comme un encouragement, un message d'espoir et une promesse de vie que la végétation fait aux personnages que l'on peut interpréter à travers l'image. L'action du combat d'Edwin contre ses adversaires est bien amorcée dans ces planches, mais le dénouement de ce combat restera en suspens durant plusieurs pages, aussi bien pour le lectorat que pour Camille et Salim qui doivent s'enfuir sans savoir ce qu'il adviendra de leur compagnon de route. Toutefois, les feuilles rappelant celles du ginkgo sont un indice pour le public quant à l'issue de l'action, et un signe d'espoir pour les personnages au sein de la diégèse, le végétal se faisant ainsi, encore une fois, allié des protagonistes.

Il en va de même en ce qui concerne la représentation d'un *saule* devant la maison des Duciel, dans la première vignette de la planche 15 *(fig. 5)* du tome 1 de la bande dessinée. Cette première vignette présente le décor extérieur de la maison bien que l'intérieur seul aurait suffi au lectorat pour comprendre où se déroule l'action. Ce choix de décor n'est toutefois pas si anecdotique puisque, nonobstant le fait que le nœud de cette séquence narrative s'actualise à l'intérieur de la maison, c'est bien de *l'extérieur* que surgira, dans les planches suivantes, le danger auquel sera confrontée Camille. Ainsi, le saule présent sur la vignette – occupant d'ailleurs un tiers de l'espace de celle-ci – peut avoir valeur d'annonciateur. Symboliquement, cet arbre est en réalité chargé d'une connotation profondément négative, voire *funeste*[31]. Une lecture rétrospective des albums de *La Quête d'Ewilan* nous permet dès lors de relever l'importance de ce saule par la comparaison de la planche 15 du tome 1 et de la planche 27

[30] CRANE Peter, *Ginkgo: The tree that time forgot,* New Haven, Yale University Press, 2013, p. 217.
[31] IMPELLUSO Lucia, *La Nature et ses symboles*, Paris, Hazan, 2004, p. 58.

(fig. 32) du tome 2. Sur cette deuxième planche apparaît, de fait, le même décor, bien que présenté sous un angle différent, dans la première vignette. Hormis les couleurs employées évoquant une atmosphère plus légère que sur la planche 15 du tome 1, la différence majeure est la suppression du saule – l'arbre figurant partiellement dans le coin inférieur gauche de la vignette n'ayant pas l'allure d'un saule. Aussi pouvons-nous réaliser l'effet produit par la présence de ce saule dans notre premier tome. Si l'avertissement ne peut ici être repéré par les personnages intradiégétiquement – il semble naturel de supposer que cet arbre n'est pas apparu du jour au lendemain à l'approche d'un danger – il peut toutefois, à nouveau, servir d'indice pour l'interprète qui, par une lecture symbolique, sera en mesure d'anticiper l'augmentation d'intensité de la tension narrative – qui sera traitée plus amplement dans le chapitre suivant – et de saisir l'aspect funeste de la suite de l'action. Le saule se trouve donc, dans cette planche, dans une position similaire à celle des feuilles de « ginkgo » susmentionnées en ce qu'il permet d'avertir, sinon le personnage dans ce cas, au moins le lectorat.

Aux planches 61 et 62 *(fig. 24 et25)* à présent, Camille et ses acolytes sont poursuivis par des brigands. Ce n'est pas un hasard si le moyen choisi par Maître Duom et Camille pour ralentir leurs assaillants est un *roncier*. En effet, cela semble être une suite logique à la relation que la végétation entretient depuis le début du récit avec les personnages. En tant qu'adjuvant, parce qu'il a prouvé son utilité à plusieurs reprises au fil de la narration, le végétal mérite la confiance des deux personnages doués pour le Dessin. Ceux-ci en font donc un allié par eux-mêmes, cette fois-ci. Le buisson alors créé s'avère efficace et freine la majorité des brigands qui ne peuvent passer au-delà des épines. Par cette scène, le végétal devient un adjuvant au sens le plus commun du terme dans toute quête épique : un compagnon de route prêt à servir l'intérêt du héros ou de l'héroïne.

Cette image de « compagnon de route » se révèle une fois de plus dans le tome 2 de la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan,* dans la dernière vignette de la planche 19 *(fig. 31)*. Sur cette planche, l'action qui se déroule est particulièrement tragique puisque, pour la première fois, un personnage allié à Camille meurt. Toute l'équipe est évidemment accablée par le chagrin, cependant, la narration du roman ne s'attarde pas sur ce moment du récit. Dans la bande dessinée, l'expression de la tristesse se montre un peu plus accentuée bien qu'elle ne s'étende pas davantage dans le temps. La dernière vignette de la planche expose la troupe reprenant sa

route, la sommaire sépulture du défunt derrière eux. Hormis le texte dans un cartouche réduit, le seul indice de la tristesse ressentie par les personnages est leur attitude : tous, sans exception, ont la tête baissée. Autour d'eux, il en va de même pour les arbres qui, le tronc formant un arc de cercle vers le sol, donnent l'impression d'être, eux aussi, accablés par le chagrin et de courber l'échine sous le poids de cette émotion. De plus, la couleur dominante de ces arbres tend vers des teintes pastels et bleutées. Il se trouve que le bleu est l'une des couleurs les plus courantes pour évoquer la nostalgie[32] ainsi qu'un symbole de l'amitié, de la fidélité et de la sympathie[33]. De ce fait, la végétation se montre, dans cette dernière vignette, comme une alliée de route partageant la peine des personnages et accentuant, par sa forme et ses couleurs, le chagrin qui pèse sur la troupe. À cela s'ajoute le format paysage choisi pour représenter la vignette finale de la planche. Ce format donne une impression d'étendue, telle que l'étendue de la tristesse des personnages. Ce format, typiquement dédié à la nature, met en évidence l'importance de la végétation dans cette partie de la scène. Dans cette vignette, la particularité de la végétation, qui n'était pas encore relevée jusqu'à présent, est son expressivité. Sa position et ses couleurs évoquent l'attitude des êtres humains face à la tristesse, ce qui laisse supposer que le végétal ressent des *émotions* au même titre que les personnages du récit. En cela, notre analyse trouve ses arguments dans la reconsidération de la flore au regard de ses capacités « neurologiques » et émotives que nous nommons intelligence.

Le tome 2 de *La Quête d'Ewilan* en bande dessinée ne contient pas un grand nombre de représentations végétales au sein de ses planches, à l'image de la trilogie de romans. Nous reviendrons sur ce point dans le chapitre dernier chapitre du présent travail, mais nous pouvons avancer que cela s'explique tout bonnement par le fait que l'action se déroule, dans ce tome, majoritairement sur Terre et non plus en Gwendalavir. Cependant, parmi les rares plantes que l'on peut apercevoir, quelques-unes se montrent expressives, à l'instar des arbres de la planche 19 *(fig. 31)* mentionnés précédemment. C'est le cas, notamment, d'une plante en planche 27 *(fig. 32)*, dans l'avant-dernière vignette. Cet élément végétal, une plante en pot d'intérieur, se détache du décor d'une part en raison de sa taille, d'autant plus remarquable que cette plante est la première aperçue dans la maison des Duciel depuis le premier album de la bande dessinée, d'autre part car elle prolonge la silhouette des deux hommes venus interviewer Camille chez

[32] HELLER Eva, *Psychologie de la couleur. Effets et symboliques*, Paris, Pyramyd, 2009, p. 36.
[33] *Ibid.*, pp. 13-14.

elle. En réalité, notre élément végétal ne se contente pas d'imiter la silhouette des deux personnages, mais également de prolonger leur intension et accentuer leur regard. La plante se tourne en effet dans la même direction que les regards des quatre personnages présents dans la vignette, tournés plus exactement vers Camille, qui se trouve hors champ. Légèrement penchée vers ce point d'attention, la plante adopte une *attitude similaire* à celle des êtres humains manifestant leur attente ou leur curiosité, réactualisant ici le procédé maniériste que nous mentionnions dans l'introduction de ce chapitre qui consistait à appliquer aux arbres une torsions semblable à celle des corps humains représentés en peinture suivant ce courant. De ce fait, la plante accentue ici encore l'expression des personnages par sa propre expressivité en s'appropriant un comportement humain comme le font les arbres « au dos courbé » de la planche 19 *(fig. 31)*.

Par ce principe d'appropriation des comportements humains, les éléments végétaux dans la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* accompagnent les personnages dans leurs aventures et accaparent une place privilégiée à leurs côtés durant le récit.

Conclusion

Le renversement des mentalités quant à la considération des plantes en tant qu'êtres vivants et doués d'intelligence, ainsi que la passage de la végétation du simple décor au statut de sujet central de l'image, tant en peinture qu'en bande dessinée, sont deux phénomènes dont l'influence s'exerce sur la littérature. D'une part, le regain d'intérêt de l'être humain pour le végétal et sa nouvelle façon de le voir comme une entité active plutôt que passive transparaît dans l'œuvre globale de Pierre Bottero, par différents éléments de ses trilogies – les « arbres passeurs », la Forêt Maison, la Pratum Vorax… Ces éléments disséminés au cœur des divers univers de l'auteur légitiment la question que peut se poser le lectorat quant à la quasi-absence de description végétale dans la première trilogie alavirienne qu'est *La Quête d'Ewilan*. D'autre part, la coutume picturale consistant à représenter de plus en plus fréquemment la nature pour elle-même, la végétation pour ce qu'elle fait plutôt que pour ce qu'elle est[34], ce passage de la

[34] HIERNAUX Quentin et TIMMERMANS Benoît (éd.), *op. cit.*, p. 23.

nature comme « motif décoratif et ornemental à celui d'élément expressif et signifiant dans la composition »[35] se retrouve dans l'adaptation en bande dessinée de l'œuvre.

Passant par le *mouvement* de la végétation et par *l'expression* des émotions que celle-ci peut potentiellement ressentir, toujours en se calquant sur des attitudes humaines qui nous sont familières – et que, par conséquent, nous sommes en mesure de comprendre – Lylian et Baldetti confèrent au monde végétal un caractère vivant que la société ne lui soupçonne généralement pas. Une telle impulsion de vie propulse dès lors le végétal au rang de personnage, d'actant jouant un rôle dans le récit.

En raison des actions effectuées par la végétation ainsi animée et des sentiments que l'on peut supposer exprimés par celle-ci, la flore de la bande dessinée peut être qualifiée d'*adjuvant*. De ce fait, elle se voit liée aux personnages par un lien positif et une relation basée sur l'aide et le soutien, comme le public peut le déceler dans la scène de combat entre Camille, Salim et les araignées. Elle peut également trouver un sens aux yeux extradiégétiques du lectorat, capable de porter un regard plus symbolique sur les éléments de chaque vignette. Aussi les feuilles de « ginkgo » des planches 38 et 39 *(fig. 16 et 17)* sont-elles des alliées tant pour les personnages au sein du récit que pour le lecteur ou la lectrice qui peut lire en elles une annonce de l'issue du combat amorcé entre Edwin et ses adversaires.

La relation unissant végétal et humain dans la bande dessinée se voit également approfondie par l'expression des sentiments. Bien que les actions commises par la végétation soient importantes dans ce cadre, les attitudes adoptées par les plantes sont d'autant plus intéressantes à analyser si l'on cherche à associer judicieusement la flore aux personnages. La végétation semble effectivement soutenir émotionnellement les personnages et les accompagner au fil de leurs aventures, à l'image des arbres aux troncs courbés et au teint bleuté décrits en planche 19 *(fig. 31)*, représentant par là la peine des personnages suite à la mort d'un camarade.

[35] MEZINSKI Zenon, *op. cit.*, p. 40.

Ces caractéristiques humaines conférées aux plantes, cette « intelligence » dont Lylian et Baldetti dotent la végétation dans l'adaptation de *La Quête d'Ewilan* rendent celle-ci plus importante au sein de la bande dessinée qu'elle ne l'est dans l'œuvre originale de Pierre Bottero. Loin de dénaturer le roman, cette pratique est en réalité tout à fait cohérente puisqu'elle contribue à réinsérer dans la première trilogie de l'auteur son intérêt pour les plantes qu'il disséminait subtilement dans le reste des ses œuvres, par la présence des éléments précédemment mentionnés que sont les « arbres passeurs », la Pratum Vorax, la Forêt Maison et bien d'autres.

De ce fait, la végétation représentée dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* offre au public une nouvelle lecture possible de l'œuvre. Elle permet à l'interprète de se replonger dans un récit potentiellement déjà lu tout en lui proposant une redécouverte de l'univers de Pierre Bottero, y insérant cet intérêt pour le végétal que l'auteur développe dans ses trilogies postérieures mais que l'on peut supposer déjà présent lors de l'écriture de *La Quête d'Ewilan*. La présence de végétation est donc une forme de preuve qu'une relecture de la trilogie est possible tout en y apportant de nouveaux éléments.

CHAPITRE 2 : QUAND LA VÉGÉTATION FRANCHIT LA PORTE DE LA NARRATIVITÉ

Intérêt d'une observation narratologique

Le roman possède un mode de narration partagé par bien d'autres genres littéraires : l'écrit est employé comme outil unique dans le but de transmettre le message, le récit, au lectorat et se suffit à lui-même. Il s'agit là d'un trait tout à fait commun en matière de littérature, fait qui ne surprendra vraisemblablement personne mais qui reste toutefois non négligeable dans le but d'accentuer l'importance de ce qui suit : le cas de la bande dessinée, pour sa part, se montre plus complexe en ce que la spécificité fondamentale du neuvième art est d'allier deux modes de communication différents. Citons Pierre Fresnault-Deruelle et Jacques Samson à ce propos : « [La bande dessinée] participe d'un idiome bien à elle ou plutôt fonctionne à partir d'une synthèse spécifique de codes non spécifiques (cadrages, ellipses, ballons, gestuelles des personnages, syntaxe des cases, etc.) »[36]. Pour le dire en d'autres termes, image et texte, que l'on retrouve pourtant dans d'autres contextes que la bande dessinée, se marient au sein de ce genre littéraire d'une façon bien particulière, créant ainsi une forme double de narration au fil des planches. Cette caractéristique de la bande dessinée a d'ailleurs longtemps valu au genre une dévalorisation aux yeux du lectorat public, comme le laisse notamment entendre Annie Baron-Carvais, citant divers journaux des années 1990 pour illustrer son propos[37]. Toutefois, le rapport existant entre le texte et l'image, omniprésent dans la bande dessinée, est aujourd'hui davantage considéré comme une complexité spécifique au genre que comme un appauvrissement de la littérature. En effet, si ces deux modalités d'expression sont intimement complémentaires dans la bande dessinée, elles sont avant tout distinctes, tout comme le seront leurs modes de réception par le public.

Christophe Loupy affirme, dans son *Guide de l'édition jeunesse*, recueil de conseils destinés aux auteurs et autrices cherchant à bien démarrer leur carrière dans le domaine de l'édition ou de l'illustration de produits littéraires pour la jeunesse, que « ce qui passe par l'illustration n'a

[36] FRESNAULT-DERUELLE Pierre et SAMSON Jacques, *op. cit.*, p. 2.
[37] BARON-CARVAIS Annie, « La bande dessinée », *Que sais-je ?*, n°2212, 5e éd. refondue, Paris, Presses Universitaires de France, 2007, p. 76.

pas besoin d'être écrit »[38]. Loupy fait, par cette assertion, une division des rôles de l'image et du texte. Ce que fait l'un de ces deux modes de communication ne nécessiterait donc pas d'être effectué par l'autre. Dans le cas de la bande dessinée, cette énonciation nous semble être à nuancer davantage, car la redondance est un aspect inévitable ou presque de ce genre, l'image ne pouvant y céder entièrement la place au texte. Nous reprendrons ces mots prononcés par Rodolphe Töpffer : « Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien »[39]. Déjà dans les années 1820-1830, cet auteur suisse d'histoires illustrées avait cerné qu'en cela réside la complexité de son médium. Et c'est la multiplicité des types de mise en relation entre l'image et le texte qui enrichit la réception par le lectorat d'une bande dessinée, quelle qu'elle soit.

Thierry Groensteen, pour sa part, voit plus loin qu'un équilibre entre texte et image, et explique ceci :

> La bande dessinée serait *essentiellement* un mixte de texte et d'image, une combinaison spécifique de codes linguistiques et visuels, un lieu de rencontre entre deux « matières de l'expression » (au sens du linguiste Louis Hjelmslev). Contre cette conception, j'entends démontrer la primauté de l'image et, partant, la nécessité d'accorder une préséance théorique à ce que, provisoirement, je désignerai sous l'appellation générique de « codes visuels ».[40]

Tantôt redondante, tantôt indépendante, l'image constitue donc un apport de sens indéniable au sein d'une œuvre de bande dessinée. Plus qu'un apport de sens, elle peut aller jusqu'à créer, transporter l'action d'une histoire. De ce fait, il semble légitime de se pencher sur les qualités narratologiques de la bande dessinée, comme l'a d'ailleurs fait Groensteen dans des chapitres entiers de ses ouvrages[41], d'en étudier plus attentivement les ressorts à la lumière de cette place de choix qu'occupe l'image dans la transmission du récit.

---

[38] LOUPY Christophe, *Le Guide de l'édition jeunesse*, Olivet, MCL Editions, 2021, p. 34.
[39] TÖPFFER Rodolphe, cité dans BARON-CARVAIS Annie, *op. cit.*, p. 7.
[40] GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 3.
[41] *Système de la bande dessinée* et *La bande dessinée : mode d'emploi* contiennent en effet tous deux un chapitre dédié à l'étude de la narrativité dans la bande dessinée.

De plus, et dans un sens relativement similaire à cette première observation, la végétation ne se voit que très peu décrite dans le premier tome de *La Quête d'Ewilan* – et n'est encore que peu ou pauvrement présentée dans les deux tomes suivants de la trilogie. Or, l'adaptation en bande dessinée braque tous les projecteurs sur cette végétation que l'image se doit bien de donner à voir d'une manière ou d'une autre. Si le monde végétal ne semble pas influencer la narration romanesque de façon notable, nous pouvons dès lors supposer qu'il en est autrement au sein de la bande dessinée en raison de cette toute nouvelle place que celle-ci laisse à disposition de la moindre feuille ou du moindre morceaux de bois.

Au vu de ces avant-propos, nous tenterons donc, dans ce chapitre, de disséquer les procédés narratifs à l'œuvre dans *La Quête d'Ewilan* – parfois dans le roman, principalement dans l'adaptation en bande dessinée – afin d'en extraire les éléments spécifiques à l'ajout de la végétation dans l'équation qu'est le récit de Pierre Bottero. Il sera grandement question d'exploiter les concepts de *suspense*, de *curiosité* et de *surprise* définis par Raphaël Baroni dans son ouvrage dédié à la tension narrative. La végétation revêt en effet un pouvoir sous-estimé sur la narratologie du récit, et ces concepts clefs dans le domaine du présent chapitre serviront de point de départ comme d'éclairage à la démonstration du rôle primordial de la nature végétale dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*.

Des concepts « baroniens » pour comprendre un monde « botterien »

Raphaël Baroni, narratologue de nationalité suisse, est aujourd'hui une figure connue dans le monde littéraire pour ses travaux sur la narratologie. Dans son ouvrage au sujet de la tension narrative, il développe sa propre définition de certains concepts employés de manières diverses par le grand public, mais également au sein de la communauté scientifique – bien que les différences de sens de ces acceptions soient alors minimes. Baroni mentionne d'ailleurs que ces concepts narratifs se voient entourés d'une dimension très floue, comme si plusieurs de ces termes se trouvaient sur un continuum et pouvaient être, selon le contexte, remplacés par l'une ou l'autre des notions comprises dans la liste des concepts narratifs. Ce flou conceptuel nécessite que l'auteur effectue un tri parmi les nombreuses définitions proposées par ses pairs

dans le cadre d'autres études. Ainsi Baroni précise-t-il sa vision de ce que sont le *suspense*, la *curiosité*, la *surprise* et la *tension narrative* d'un récit.

La difficulté majeure rencontrée lors de la lecture de *La tension narrative* se fonde sur la prolifération des définitions qu'expose Baroni. En effet, le narratologue témoigne d'une grande attention à la précision de ses concepts et effectue, à cette fin, des recherches riches en comparaisons et en nuances. Pour cette raison, nous tenterons de résumer l'acception des concepts que Raphaël Baroni exploite dans sa propre terminologie de manière aussi succincte que possible, en nous référant aux auteurs cités dans l'ouvrage *La tension narrative* sans toutefois les citer nous-mêmes, sauf dans le cas où une telle citation résumerait de meilleure manière les propos tenus par Baroni.

Parmi les nombreuses définitions relevées par Baroni, plusieurs se croisent et se recoupent pour permettre à l'auteur de construire sa propre définition. Sur la base de deux concepts, à savoir la *curiosité* et le *suspense*, Raphaël Baroni parvient à dégager sa terminologie personnelle comprenant quatre notions majeures et d'autres qu'il exploite dans une moindre profondeur tout au long de son étude. Relevons tout d'abord le terme de « tension narrative » qui vaut son titre à l'ouvrage auquel nous faisons référence. Selon Baroni, la tension narrative désigne un phénomène causé par l'anticipation et le questionnement du public lors de la lecture d'un récit. Le lecteur ou la lectrice ayant connaissance de certains éléments dès le début – ou même au fil – de la narration, il ou elle est amené(e) à se demander comment évoluera le récit, de quelle manière il ou elle obtiendra les réponses à ses questions et quelle possibilité, parmi la myriade que l'on peut imaginer, l'auteur ou l'autrice du récit aura choisie pour clôturer son histoire. Cette tension pousse le lectorat à tourner chaque page, elle est une motivation à la lecture, engendrant une série de questions auxquelles l'on ne peut assigner des réponses qu'en allant plus loin dans la narration, jusqu'à terminer le récit ; il s'agit d'une « stratégie "rhétorique" de mise en intrigue »[42]. Pour ce faire, la *tension narrative* reproduit un schéma récurrent tout au long de la narration, se constituant d'un *nœud*, d'une *phase d'attente* (aussi appelée « *retard* » par Baroni), durant laquelle questionnement et anticipation du lectorat se mettent en marche, et d'un *dénouement*. Ces trois étapes incontournables constituent le cœur

[42] BARONI Raphaël, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, 2007, p. 111.

des séquences narratives et s'accompagnent d'une « courbe » d'intensité typique[43]. Cette courbe se trouve à un niveau d'intensité nul avant que le *nœud* de l'action survienne. Une fois que ce *nœud* est actualisé dans le récit, l'intensité de la *tension* augmente peu à peu, durant ce que constitue en réalité la *phase d'attente* ou de « *retard* » mentionnée par Baroni, suivant la réaction du lectorat dont le questionnement et l'anticipation croissent au fil de la narration, jusqu'au moment où cette dernière crée une incertitude chez le lecteur ou la lectrice. Il s'agit d'un point du récit où plusieurs possibilités sont envisageables quant à la suite des événements, le public ne sait donc pas si son anticipation est orientée dans la bonne direction et est toujours en quête de réponses à ses questions. Ce climax de la *tension* atteint, l'intensité ne peut inévitablement que diminuer, la narration amenant finalement le dénouement que le lectorat attendait ; celui-ci obtient les réponses à ses questions et valide ou non l'anticipation qu'il avait effectuée durant le récit. Ce schéma et cette courbe d'intensité de la *tension narrative* ne se produisent pas qu'une seule et unique fois durant le récit : des enchâssements sont envisageables, ce qui amène des variations de *tension* au fil de la lecture, ce même avant le dénouement final de l'intrigue. Le récit est ainsi rythmé par un nombre variable de « sous-intrigues » au cœur de l'intrigue initiale de ce que Baroni nomme la « *fable* ». Un tel maintien de rythme et de telles variations de tension ont pour objectif principal d'attirer l'attention du lecteur ou de la lectrice, de susciter son intérêt pour le récit, tout en structurant l'intrigue.

Durant la *phase d'attente*, phase lors de laquelle peut pleinement s'exprimer la *tension narrative*, Raphaël Baroni relève deux procédés qui peuvent être à l'œuvre dans l'esprit de l'interprète : la *curiosité* et le *suspense*. Afin de différencier ces deux notions, le narratologue précise tout d'abord que le questionnement émis par le lecteur ou la lectrice possède deux directions potentielles selon les éléments exposés par la narration. En effet, si le récit s'ouvre sur une situation qui semble devoir mener à un point final encore inconnu, si les événements suivent un ordre chronologique dans la narration tout en offrant au public une « disjonction de probabilités », d'après les termes de Baroni, il s'agira d'effectuer une interprétation dite « descendante » – c'est-à-dire allant de la source des événements jusqu'à leur aboutissement, à l'image d'un cours d'eau dont le lecteur ou la lectrice « descendrait » le courant. Pour employer

[43] Nous ne reproduirons pas ici le schéma de cette courbe, ne le jugeant pas absolument nécessaire à la compréhension du phénomène car contenant quelques éléments supplémentaires qu'il ne nous est pas utile de mentionner pour notre analyse. Il est toutefois visible dans *ibid.*, p. 131.

un autre terme, plus spécifique, résumant cette idée, Baroni conceptualise le « *pronostic* », qu'il définit de cette manière : « anticipation incertaine d'un développement actionnel dont on connaît seulement les prémisses »[44]. Ce cas de figure amène, toujours selon Baroni, ce que l'on peut nommer *suspense*.

À l'inverse à présent, lorsque la narration dévoile en premier lieu les résultats d'une action, la scène affichant les conséquences d'un événement et laisse à l'interprète tout loisir de se poser des questions concernant le moment présent ou passé de l'intrigue, l'interprétation à effectuer est dite « ascendante », nécessitant de « remonter » le cours des événements pour saisir l'action dans son entièreté. Dans certains cas moins extrêmes, où la narration obscurcit seulement une fraction de l'action en cours de développement, le public est amené à appliquer le même procédé de questionnement sur le moment présent. L'opposition majeure avec la situation précédente, qui concerne l'interprétation « descendante », se concentre dans cette distinction entre les temps de l'action remis en question : dans ce second cas qui nous occupe, le sujet de l'interrogation de l'interprète n'est pas le futur, mais bien le présent, voire le passé, afin de désambiguïser la situation narrative exposée. Une telle stratégie consiste à faire, pour reprendre à nouveau les termes de Raphaël Baroni, un « *diagnostic* », c'est-à-dire effectuer une « anticipation incertaine, à partir d'indices, de la compréhension d'une situation narrative décrite provisoirement de manière incomplète »[45]. C'est à travers ces explications qu'est décrite la *curiosité* au sens dans lequel Baroni l'entend dans *La tension narrative* : un état d'esprit du lecteur ou de la lectrice cherchant à comprendre ce qui est en train de se produire ou ce qui s'est déjà produit dans l'intrigue.

Enfin, Raphaël Baroni développe le concept de *surprise*, mis en lien avec ceux de *suspense* et de *curiosité*, mais possédant néanmoins des caractéristiques distinctes de ces deux derniers. La *surprise* est ainsi décrite comme telle :

> La *surprise*, comparativement au *suspense* ou à la *curiosité*, est une émotion éphémère, qui se définit essentiellement par le moment de son surgissement et non par sa durée ; par conséquent, cette émotion n'est pas en mesure de

[44] *Ibid.*, p. 110.
[45] *Ibid.*

> configurer une intrigue, mais plutôt de connoter ses « moments forts », qui correspondent souvent au surgissement du « nœud » ou du « dénouement ».[46]

Pour illustrer son propos, le narratologue reprend, dans son ouvrage, l'exemple donné par Alfred Hitchcock à François Truffaut : si, dans une scène inventée, une bombe se trouve sous la table autour de laquelle deux personnages discutent, le traitement narratif de cet élément peut amener soit du *suspense*, soit de la *surprise*. Dans un premier cas supposé, la bombe serait posée sous la table sans que le public n'en sache quoi que ce soit, elle ferait tout simplement partie du décor mis en place avant le lever de rideau et le public n'aurait pas plus conscience de son existence que les deux personnages autour de la table. Dans un tel cas, l'explosion de la bombe serait inattendue et provoquerait, chez l'interprète, un moment de *surprise*. *A contrario*, dans un second cas de figure, le public serait en quelque sorte complice de celui ou celle qui pose la bombe, il aurait connaissance de cet élément dans le décor et saurait également approximativement quand cette bombe devrait exploser. Hitchcock choisit, dans son exemple, de programmer l'explosion de la bombe à une heure alors qu'il est, à l'instant T, une heure moins le quart[47]. Le public ayant conscience du temps qui passe dans la scène, grâce à une éventuelle horloge dans le décor, par exemple, il ressentirait un intérêt bien plus prononcé pour ce que seraient en train de faire les deux personnages autour de la table ; cet intérêt serait teinté d'angoisse, d'appréhension, le public serait davantage impliqué dans la scène et ressentirait l'envie ou le besoin d'avertir les personnages, ou d'effectuer toute autre tentative de sauvetage dans cette situation. Un tel cas de figure n'engendrerait aucune *surprise* chez l'interprète lors de l'explosion de la bombe, qui serait une conséquence logique et attendue des événements ; en revanche, il serait ici question de *suspense*. Hitchcock résume cela en quelques mots : « Dans le premier cas, on a offert au public quinze secondes de *surprise* au moment de l'explosion. Dans le deuxième cas, nous lui offrons quinze minutes de *suspense* »[48]. Ainsi, la distinction entre *surprise* et *suspense* semble nettoyée de toute ambiguïté potentielle. Raphaël Baroni ajoute à cette notion que, lorsqu'elle survient durant une phase d'attente du dénouement, au cœur de l'intrigue, la *surprise* peut être qualifiée de « rebondissement », voire de « retournement de situation »[49], termes plus couramment employés que nous exploiterons également dans ce travail.

---

[46] *Ibid.*, p. 296.
[47] TRUFFAUT François, as cited in BARONI Raphaël, *op. cit.*, p. 297.
[48] *Ibid.*
[49] BARONI Raphaël, *op. cit.*, p. 298.

Il nous semblait nécessaire d'effectuer une mise au point sur ce « flou conceptuel » que constitue le champ des notions narratologiques. La terminologie employée par Raphaël Baroni se voit en effet spécifique au sein de l'ensemble des définitions émises par d'autres représentants de la recherche en narratologie, il nous semblait donc essentiel de clarifier autant que possible les concepts clefs développés dans l'ouvrage *La tension narrative*. Ainsi, nous pourrons exploiter ces termes à notre tour au fil de notre analyse sans risquer d'éventuelles ambiguïtés selon les acceptions de tout un chacun.

Du roman à la bande dessinée : une narration adaptée

Dans un premier temps, nous nous concentrerons sur la différence fondamentale qui existe entre la narration d'un roman et celle d'une bande dessinée. Comme susmentionné, ces deux genres disposent d'outils distincts et n'exploitent donc pas les mêmes modes d'expression pour mettre en intrigue un récit – peu importe lequel. En effet, la bande dessinée diffuse son message via deux modes de communication que sont le texte et l'image, ce qui n'est pas le cas du roman, ne disposant, pour sa part, que du texte. Cette particularité confère au genre de la bande dessinée une caractéristique majeure : la *redondance*. En effet, ce qui est montré peut aussi être écrit et inversement ; cette répétition de l'information n'est toutefois pas toujours évitable. Cependant, par le fait de donner certains éléments à voir plutôt qu'à lire, la bande dessinée n'a effectivement pas besoin de tout écrire. Par ailleurs, tandis que le roman peut, en quelques mots seulement, faire comprendre quel est le contexte ou le décor de l'action, la bande dessinée nécessite une représentation visuelle de ces informations. Il est également important de mentionner que cette représentation dans le cadre de la bande dessinée se doit d'être constante : là où le roman ne mentionne qu'une fois le lieu et/ou le temps afin de situer le lectorat dans le contexte de l'action, la bande dessinée ne peut se contenter de donner à voir ce contexte dans une seule vignette pour l'effacer ensuite – à moins d'un choix stylistique spécifique, mais nous faisons ici une généralité. De surcroît, le roman n'offre pas toujours au public des descriptions montrant le moindre détail d'un lieu. La bande dessinée, quant à elle, n'a d'autre choix que de représenter chaque élément. Que l'image soit minutieuse ou minimaliste, l'illustrateur ou l'illustratrice se voit face à la nécessité de décider ce qu'il convient de représenter, c'est-à-dire de détailler plus ou moins ce que le roman ne ferait que survoler. Il en va de même pour les descriptions des personnages, présentés dans les romans, la majeure

partie du temps, par quelques traits caractéristiques, rarement par leur tenue vestimentaire, par exemple, ce à quoi la bande dessinée confèrera de l'importance – il faut bien que les personnages soient habillés !

Si nous appuyons ces différences intergénériques, c'est que celles-ci influencent également le mode de narration du récit et peuvent aller jusqu'à modifier la réception et la perception du lecteur ou de la lectrice. Aux yeux de Vanderbeke[50], l'une des différences notables entre le roman et la bande dessinée est d'ailleurs le temps : la temporalité du récit se trouve effectivement modifiée par la séquentialité de l'image de la bande dessinée, une séquentialité qui permet tantôt d'accélérer, tantôt de ralentir une action par le choix du *découpage* de cette dernière. L'impression temporelle dégagée par le roman tient, elle, de la rapidité de lecture, d'une part, des mots employés, d'autre part. Christophe Genin, quant à lui, mentionne le fait que les images en bande dessinée « participent visuellement à la progression du drame »[51] – « drame » signifiant, dans ce cas, « intrigue narrative ».

Dans le cas spécifique des adaptations de romans en bande dessinée, comme *La Quête d'Ewilan* dans ce travail, ces distinctions de modes génériques ont une importance accrue en ce qu'elles participent à la création d'une *nouvelle* œuvre, différente de l'originale, dont la réception par le public ne pourra se faire de manière identique. Mitaine, Roche et Schmitt-Pitiot soulèvent à ce sujet, dans l'introduction de leur ouvrage *Comics and adaptation*, un point capital dans l'enjeu des adaptations :

> Economic motivations alone cannot explain this adaptation craze, as the pleasure of the viewer or reader aware that s/he is consuming an adaptation always depends on a tension between his/her memory of the adapted work and a taste for novelty. […] For Hutcheon, adaptation should be taken both as a product and a process of creation and reception; adaptation must

[50] MITAINE Benoît, ROCHE David et SCHMITT-PITIOT Isabelle, *Comics and adaptation*, Jackson, University press of Mississippi, 2018, p. 10.
[51] GENIN Christophe, « Cadre et démesure. *Little Nemo* sans repères », dans FRESNAULT-DERUELLE Pierre et SAMSON Jacques (éd.), *op. cit.*, p. 24.

> systematically be studied as palimpsests haunted by the work they adapt, the creative process resembling a kind of variation.[52]

Ainsi, la réception par le lecteur ou la lectrice compte énormément dans la conception d'une adaptation. Le fait qu'une différence subsiste entre le roman – ou tout autre genre artistique auquel appartiendrait l'œuvre originale – et la bande dessinée est la source même d'un intérêt du public : il ne s'agit pas, en découvrant une adaptation, de relire ce que l'on a déjà lu, il est question de découvrir quelque chose de *nouveau*. Mitaine, Roche et Schmitt-Pitiot insistent sur la tension générée, dans notre intériorité, par cette différence entre le connu et le supposé connu que sont l'œuvre originale et l'adaptation, précisant que c'est notamment de cette tension que le lectorat tire son plaisir.

Dans le cas de *La Quête d'Ewilan*, cette tension entre œuvre originale et adaptation se joue en partie dans l'apparition de la végétation. Nous l'avons effectivement déjà mentionné : le roman de Pierre Bottero ne fait aucune description du fond végétal de son récit. Tout au plus quelques indications faisant figures d'exceptions à notre propos et restant tout de même très imprécises, telles que la mention « d'arbres immenses »[53] ou d'une forêt « peu touffue »[54], font leur apparition dans le roman de *La Quête d'Ewilan*, la description la plus détaillée du premier tome de la trilogie se trouvant être la suivante : « un océan d'herbe haute »[55]. Ce constat semble quelque peu paradoxal étant donné le point d'honneur que Bottero mettait à « créer un monde cohérent en lui offrant une vraie dimension géographique »[56] en écrivant de la *fantasy*. Un pan entier de la géographie, à savoir la topographie, est ainsi oublié dans l'écriture de la première trilogie de l'auteur. De cette quasi-absence de notions végétales, Lylian et Baldetti ont dû concevoir une représentation adaptée à leur projet de bande dessinée. Le style choisi se devait de proposer au regard un univers visuel concret, une image de Gwendalavir digne de l'atmosphère présente dans l'œuvre de Bottero ; il semblerait absurde de regarder Camille se déplacer, tout au long du récit, dans un espace vide et blanc… David Vrydaghs décrit, dans un article publiés dans le numéro 36-37 de la revue *Textyles. Revue des lettres belges de langue*

[52] *Ibid.*, p. 5.
[53] BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan. D'un monde à l'autre*, Paris, Rageot, 2006 (Le Livre de Poche), p. 45.
[54] *Ibid.*, p. 48.
[55] *Ibid.*, p. 68.
[56] AURYN, *Une interview avec Pierre Bottero* [en ligne], http://www.elbakin.net/fantasy/news/Une-interview-avec-Pierre-Bottero (page consultée le 22 avril 2022).

française, cette même nécessité de passer par l'image pour exprimer la végétation qui constitue son décor. En effet, selon lui, face aux « maigres mots » dont l'auteur ou l'autrice dispose, les images « [auraient] pour fonction manifeste de clarifier la représentation que l'abondance des mots peine à produire »[57]. Comme le dit un dicton bien connu, mieux vaut un petit dessin qu'un long discours. C'est là tout le propos que Vrydaghs met en lien avec la bande dessinée.

> Au-delà de la simple description que l'image se doit d'effectuer en lieu et place du texte, la nécessité de représenter la végétation dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* implique un traitement propre de l'espace intradiégétique ainsi que du temps qui lui est associé. Groensteen confirme cela dans l'introduction de *Système de la bande dessinée* : « [les] codes [visuels] gouvernent l'articulation, dans le temps et dans l'espace, de ces unités que l'on nomme "cases" ou "vignettes" ; ils obéissent à des critères aussi bien visuels que narratifs »[58]. La narration – de type « descendant » chez Pierre Bottero – s'avère de ce fait différenciée entre roman et bande dessinée. La chronologie des événements, linéaire étant donné le type de narration, se voit exprimée verbalement par Pierre Bottero tandis que Lylian et Florence Baldetti en font un élément engendré par la végétation représentée. Lors des déplacements de Camille et des autres personnages dans l'univers de Gwendalavir, là où Bottero emploie des mots pour préciser le nombre de jours de marche effectués ou prévus, la bande dessinée se sert de l'image aux mêmes fins. Nous illustrerons ce que nous avançons par une planche de chacun des deux albums étudiés dans cette analyse.

Dans le premier tome, « D'un monde à l'autre », nous avons sélectionné une double planche, aux pages 44 et 45 *(fig. 21 et 22)* de l'album. L'intérêt que nous lui portons tient à sa structure, notamment en ce qui concerne la planche de gauche, la planche 44. En effet, cette double,planche fait office de charnière entre deux temps forts du récit, deux périodes lors desquelles la narration tourne autour d'une action et décrit une certaine agitation. Notre double planche représente ainsi, en réalité, un temps creux, voire mort, de l'intrigue. La *tension* est

---

[57] VRYDAGHS David, « Le récit de voyage en bande dessinée, entre autobiographie et reportage », dans DOZO Björn-Olav et PREYAT Fabrice (éd.), « La Bande Dessinée contemporaine », *Textyles. Revue des lettres belges de langue française*, n°36-37, Bruxelles, Le Cri, 2010, p. 143.

[58] GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 5.

alors au plus bas niveau d'intensité, suivant une séquence importante dont la *climax* et le *dénouement* sont encore frais dans l'esprit du lectorat, et précédant une seconde dont le *nœud* n'est pas encore actualisé. Il aurait semblé logique qu'un tel passage du roman ne se retrouve pas dans l'adaptation en bande dessinée, son intérêt narratif étant minime et le format de la bande dessinée imposant une sélection restreinte d'informations, compte tenu du nombre de pages limité. Nonobstant cette présupposition, Lylian, le scénariste de la bande dessinée, a conservé ce passage et l'exploite de manière à faire prendre conscience au lecteur ou à la lectrice du temps qui s'écoule dans le récit. Un ou une autre scénariste se serait probablement contenté(e) d'indiquer cette temporalité dans un cartouche, élément typique du genre dont Lylian ne se prive d'ailleurs pas du tout au sein de cette double planche 44-45 *(fig. 21 et 22)* : sur huit vignettes, huit cartouches sont utilisés contre seulement un phylactère exprimant les paroles d'un personnage. L'on ne peut donc judicieusement attribuer ce choix d'expression de la temporalité par une répulsion personnelle du scénariste pour les cartouches… Non, la technique employée ici est d'autant plus riche en informations puisqu'il est question de représenter *visuellement* le chemin parcouru par Camille et Salim depuis la vaste plaine d'herbe haute où ils se trouvent initialement jusqu'à la ville d'Al-Vor.

Cette représentation n'est pas anodine. En effet, la narration du roman se contente d'indiquer que le chemin est long et fatigant, après quoi les deux protagonistes atteignent la ville de leur destination ; la chute de *tension narrative* est ainsi extrêmement limitée dans le temps lors de la lecture. Dans notre double planche, chaque vignette offre à voir une étape du trajet effectué par Camille et Salim. Notons, par la même occasion, le choix du format paysage dans la conception de cinq vignettes sur huit, parmi lesquelles comptent les quatre vignettes de la planche de gauche *(fig. 21)* ; un choix mettant pleinement en valeur l'environnement des personnages plutôt que ces personnages eux-mêmes – ceux-ci étant d'ailleurs totalement absents des deux vignettes du milieu de la planche 44. De simples paysages au sens large auraient pu suffire à produire cette expression de la temporalité, une variété de décors successifs permettant à elle seule de marquer l'avancement des personnages dans le monde de Gwendalavir. Cependant, la végétation représentée joue, elle aussi, un rôle important. Sur la planche 44, si les vignettes représentent bel et bien différents décors, elles montrent également trois types de végétation distincts, plus ou moins luxuriants, plus ou moins colorés et plus ou moins homogènes. Cette variété évoque à l'interprète différents climats, différentes constitutions de sol, différents modes de vie ; de ce fait, la succession des vignettes étend non

seulement le *temps,* mais aussi *l'espace*. En effet, de telles différences d'environnement ne peuvent se côtoyer, d'un point de vue logique et réaliste, dans un cadre géographique restreint. L'image permet dès lors d'exprimer aussi bien la temporalité que l'ampleur du déplacement des personnages via la connotation de la végétation représentée. Sur la planche 45 *(fig. 22),* le procédé est identique, mais le contenu des vignettes varie quelque peu. Le format de la première vignette est toujours adapté au paysage, ce qui n'est plus le cas des suivantes. Toutefois, le déplacement est divisé par le même nombre qu'en planche 44 *(fig. 21)*. Etant donné que la végétation est ici similaire de vignette en vignette, le lecteur ou la lectrice peut supposer que le déplacement s'effectue plus rapidement, ou du moins sur une distance géographique moindre – jusqu'à toucher à sa fin, comme l'indiquent le geste de Salim dans la deuxième vignette et la représentation d'Al-Vor en bas de page.

Le même procédé est mis à l'œuvre dans la conception de la planche 11 *(fig. 29)* du deuxième tome de la bande dessinée, « Akiro ». Une nouvelle fois, un changement de temporalité peut se remarquer grâce à la végétation représentée : les trois premières vignettes de la planche semblent contenir une évolution relativement progressive de la végétation, la deuxième vignette faisant le lien entre l'environnement aride, rocailleux et terne de la première vignette et celui, verdoyant, plane et frais de la troisième vignette. Cette gradation évoque une *distance* géographique plus courte que celle de la planche 44 de notre tome 1. La temporalité de cette fraction du voyage semble donc davantage découpée que celle du reste du déplacement. Car les deux dernières vignettes de la planche, de leur côté, n'affichent plus aucune continuité, aussi bien l'une envers l'autre qu'envers les trois vignettes précédentes. Le temps paraît ainsi s'accélérer encore sans que la narration verbale intervienne dans cette impression – les cartouches étant, ici aussi, utilisés en abondance sans pour autant servir la description spatio-temporelle de l'intrigue.

Non seulement la bande dessinée se sert de la végétation pour évoquer, chez l'interprète, la distance et la temporalité qu'expérimentent les personnages du récit telles qu'elles pouvaient être sous-entendues par Bottero dans son roman, mais elle s'octroie également quelques libertés à l'égard de cet ordre spatio-temporel afin d'accentuer l'ampleur du périple que Camille et ses alliés effectueront durant leur quête. Il paraît nécessaire de préciser ici que chaque tome de la trilogie écrite par Pierre Bottero possède, avant même le début de la narration, la représentation

cartographiée de l'empire de Gwendalavir. Cette carte, élément relativement courant dans les œuvres de *fantasy*, permet au lecteur ou à la lectrice d'imaginer la distance parcourue par les personnages au fil du récit : la simple mention de deux lieux, un point de départ et un point d'arrivée, suffit à repérer le trajet sur la carte ; ne reste plus qu'à se fier à l'échelle donnée. L'adaptation en bande dessinée, pour sa part, *ne* dispose *pas* de cette carte. Toujours est-il que la distance qui constitue le voyage des personnages est un élément majeur de l'œuvre et qu'il est donc nécessaire de trouver un moyen de la représenter. Aussi certains passages de la bande dessinée sont-ils en réalité des divisions de passages du romans.

De manière générale, la grande diversité de décors à la végétation variée présente dans toute la bande dessinée constitue un outil donnant l'illusion de grandes distances séparant chaque lieu, selon le même procédé que celui utilisé dans les planches précédemment mentionnées. La logique reste la même, basée sur un syllogisme des plus simples : si la végétation s'adapte à son environnement et que la végétation change continuellement d'une planche à l'autre, alors chaque planche représente un nouvel environnement, que l'on supposera distant du précédent selon la variation de végétation qu'il expose. Ce procédé est accentué dans la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. Pour ne prendre que deux exemples, entre les planches 36, 37 et 38 *(fig. 14, 15 et 16)* ainsi qu'entre les planches 66 *(fig. 26)* du tome 1 et 3 *(fig. 28)* du tome 2, le décor change radicalement, ainsi que la végétation, une fois encore. Une distance et une temporalité étendues sont connotées par cette représentation, et pourtant, dans les deux cas, l'action développée dans la narration ne se déroule, dans le roman, qu'en un seul et même endroit. Si l'adaptation était strictement fidèle à la narration du roman, ces scènes ne devraient donc connaître aucun changement de lieu. Le fait de s'offrir cette liberté de scénario en divisant une unique scène pour en créer deux nouvelles permet, là encore, d'accentuer l'impression de durée du voyage, de perpétuel mouvement. Si Lylian avait opté pour la fidélité à l'œuvre originale, le décor serait resté similaire dans un grand nombre de vignettes, les scènes concernées par nos propos étant principalement des scènes de repos des personnages et donc, par nature, des scènes lentes et longues. Casser ces scènes en plusieurs et s'autoriser un changement de décor – qui, narrativement, n'apporte aucune modification cruciale dans le récit – se révèle ainsi être un moyen efficace de maintenir le *rythme* de l'intrigue par l'action – en l'occurrence, le déplacement supposé – des personnages, tout en conservant l'impression pour le lectorat que l'empire de Gwendalavir est un espace géographique grandement étendu malgré l'absence de carte. Soyons de bonne foi et admettons que le procédé que nous venons de décrire

fonctionnerait également en l'absence de végétation pour peu que les paysages choisis se différencient suffisamment les uns des autres. Les éléments végétaux du décor offrent toutefois une dimension décuplée à l'effet produit sur le public pour les raisons précédemment citées.

Les planches mentionnées dans ces paragraphes permettent de saisir la modification qui s'effectue dans la narration lors du passage du roman à la bande dessinée. Pour reprendre les mots de Mitaine, Roche et Schmitt-Pitiot, le lectorat redécouvre, grâce à ces illustrations, la temporalité de *La Quête d'Ewilan* et goûte donc par là au plaisir de lire une œuvre « nouvelle », ayant ses propres spécificités. Si le lecteur ou la lectrice savait pertinemment que la bande dessinée n'était qu'une copie conforme du roman, son seul intérêt en la lisant serait de mettre une image sur des mots, mais parcourir la bande dessinée, tourner les pages, la lire réellement n'aurait aucun sens ; il n'y aurait aucune *tension* en jeu, l'intrigue ne comporterait aucun élément de *curiosité* ou de *suspense*. En donnant ainsi au public l'impression que l'adaptation de *La Quête d'Ewilan* est une nouvelle version du récit, Lylian et Baldetti s'offrent la garantie d'une motivation suffisante dudit public par la création d'un *nouveau rythme* et donc d'une *nouvelle répartition* des moments d'incertitude du lecteur ou de la lectrice.

Maintien de la tension narrative par les plantes

> Plus encore que dans un roman, la « visibilité » des situations narratives illustrées par une vignette semble néanmoins constituer un obstacle à l'établissement d'une véritable tension narrative, qui suppose une saisie progressive et tâtonnante de la narration, ce problème apparaissant surtout à l'échelle d'une planche, dont la nature synoptique permet d'appréhender plusieurs moments du récit en un seul coup d'œil. Guy Gauthier soutient dès lors que la bande dessinée, « qui échappe en partie à la lecture linéaire, permet une découverte de la planche par anticipation, et de ce fait désamorce le suspense au sens strict ».[59]

[59] BARONI Raphaël, *op. cit.*, p. 328.

Ce que Raphaël Baroni avance dans son chapitre sur l'analyse empirique du *suspense* en bande dessinée n'est pas fondamentalement erroné, cela reste cependant, comme le titre du chapitre l'indique, une étude empirique. L'évolution du genre, que nous avons déjà survolée, a effectivement donné naissance à de nombreuses prises de liberté stylistiques pouvant, dans certains cas, donner tort à Baroni. L'adaptation de *La Quête d'Ewilan* en bande dessinée nous offre ainsi quelques exemples de *tension narrative*, y compris à l'échelle d'une planche ou de doubles planches. Nous avons rappelé en début de chapitre que la *tension narrative* se construisait sur la base ou de la *curiosité* ou du *suspense*. À travers ses propos, Baroni tend à expliquer que la possibilité de « lecture » instantanée d'une planche qu'offre le genre du neuvième art anéantit tout *suspense* ou toute *curiosité* et que, pour cette raison, la *tension narrative* ne peut se former dans l'esprit de l'interprète. Pourtant, nous pouvons donner plusieurs exemples de planches enclenchant un processus d'anticipation chez le lectorat et entraînant ainsi un phénomène de *curiosité* ou de *suspense*, c'est-à-dire faisant ressentir un certain niveau de *tension narrative,* et ce, en dépit de la possibilité de cerner la page en un coup d'œil avec suffisamment de recul physique. Nous nous attarderons sur une seule d'entre elles, l'une de celles au sein desquelles la végétation joue un rôle dans le processus d'anticipation.

Il est donc question de nous pencher sur la planche 41 *(fig. 18)* du tome 1 de la bande dessinée, exemple que nous avons sélectionné. Si l'on effectue une lecture tabulaire de cette planche, l'on peut effectivement saisir une progression de la première à la dernière vignette vers un événement important constituant un *nœud*. De fait, le plan de plus en plus rapproché des personnages permet de distinguer petit à petit les expressions faciales ou les gestes de ceux-ci. Le regard de l'interprète commence par découvrir le cadre spatial de l'action et se pose sur l'ultime vignette qui lui présente Salim vraisemblablement immobilisé, affichant néanmoins une expression tranquille. L'indice permettant de comprendre d'un simple coup d'œil l'immobilité du personnage est la couleur rouge employée, nimbant ainsi Salim dans ce que le lectorat interprétera sans doute comme l'enveloppe métaphorique d'un sort ou d'un poison paralysant. D'une part, toujours en considérant une lecture purement tabulaire, c'est-à-dire sans porter attention au texte, la dernière vignette crée du *suspense*, car le public voudra certainement comprendre ce qu'il se passe et connaître la suite du récit, tourner la page pour découvrir si Salim restera paralysé ou s'il pourra à nouveau se mouvoir et parler. Il s'agit d'ailleurs d'un procédé tout à fait classique dans la bande dessinée, si l'on en croit Annie Baron-Carvais qui affirme que, dans la bande dessinée franco-belge, « le suspense se trouve en fin de page de

droite afin d'inciter à tourner la page »[60] – habitude héritée de la publication en feuilleton d'une page de bande dessinée à la fois dans les journaux ou magazines. D'autre part, cette image finale engendre la curiosité du public, puisque le reste de l'action qui se déroule sur la planche n'est pas saisissable d'un seul coup d'œil. Le lecteur ou la lectrice a donc connaissance d'une situation chronologiquement postérieure sans avoir en sa possession la connaissance des étapes préalables, ce qui l'amènera à se poser des questions quant au passé de l'action. Notons également qu'un public ayant déjà lu *La Quête d'Ewilan* en romans et ayant des souvenirs suffisamment précis de cette lecture ne se rappellera pas cette scène. En effet, de vignette en vignette, le cadre de l'image se restreint un peu plus, progressivement, autour des plantes qui poussent dans l'étendue d'herbe. Ces fleurs ne sont mentionnées qu'à titre anecdotique dans le roman et ne jouent aucun rôle spécifique. En revanche, sur cette planche, le cadrage réduit et centré sur ces éléments laisse pressentir une action causée par ces fleurs tant elles sont présentes et semblent de plus en plus proches. Le lectorat est ici berné, en quelque sorte, par la théorie du fusil de Tchekhov, car ces fleurs n'ont en réalité aucun pouvoir, quel qu'il soit, et n'y sont pour rien dans la paralysie de Salim. Le personnage responsable de cette paralysie n'est pas présent à cet instant du récit, et le seul indice de son action est constitué de ses paroles, ici reprises dans de simples bulles. La spécificité de ces bulles est de ne pas être attribuées à un personnage en particulier sur l'image, n'ayant pas d'extension comme il est coutumier d'en voir en bande dessinée. Ce détail passe toutefois inaperçu lors d'une lecture tabulaire, trop subtil pour être signifiant d'un seul regard. Ainsi, le public est volontairement guidé sur une *fausse piste* d'interprétation par le retardement de la révélation de l'identité du personnage absent, un procédé développé par Baroni également dans l'analyse d'une nouvelle de Balzac[61]. Quant au public ayant connaissance du récit dans son entièreté, par la lecture de la version romanesque de *La Quête d'Ewilan*, il sera, lui aussi, mû par une certaine *curiosité*. Les questions qu'il sera amené à se poser concerneront, dans ce cas, le présent de l'action, étant donné que l'événement en cours n'évoquerait aucun souvenir du récit.

Considérons à présent une lecture littéraire de la planche 41 *(fig. 18)*. À nouveau, l'élément capital permettant la compréhension reste la présence des phylactères dépourvus d'extension. Ils n'arrivent cependant que tardivement sur la planche, dans la quatrième vignette, presque en

[60] BARON-CARVAIS Annie, *op. cit.*, p. 62.
[61] BARONI Raphaël, *op. cit.*, p. 220.

fin de page. Par ailleurs, Camille prenant elle-même cette première intervention pour les paroles de Salim, le lecteur ou la lectrice peut à son tour passer à côté de la subtilité graphique, auquel cas la spécificité des phylactères ne sera remarquée que dans la sixième et avant-dernière vignette qui explicite l'absence du personnage ! Durant la quasi-entièreté de la planche, l'interprète peut donc persister à croire que les fleurs, omniprésentes, sont la cause de la paralysie de Salim. Dès la troisième vignette, dans laquelle ce dernier s'accroupit à la hauteur des fleurs, une certaine *tension* peut d'ailleurs se mettre en place. Le soudain changement de focalisation en quatrième vignette laisse en effet le public se demander ce que fait Salim – des questions au présent impliquant la *curiosité*, une fois encore. Ce changement de focalisation permet tout de même d'apercevoir Salim en arrière-plan, semblant déjà immobile auprès de la plante, mais, là aussi, de manière relativement subtile, ce qui permet la persistance d'un doute ou d'un retard de l'information. En outre, une autre plante à l'avant-plan, similaire à la première, empêche le lectorat de faire abstraction de cet élément végétal proche de Salim et attire le regard vers les différentes fleurs de la vignette.

Nous venons donc de montrer qu'une *tension* peut s'exprimer à travers une planche de bande dessinée, en dépit des propos de Baroni. Il paraît honnête de mentionner que nous faisons évidemment cas d'une adaptation en particulier et que cette analyse est tout aussi empirique que celle effectuée par le narratologue. Dans le cas présent, toute la *tension* que le public peut ressentir à la vue de la planche 41 *(fig. 18)* du tome 1 s'avère ainsi causée, en majeure partie, par la présence de ces fleurs que le lecteur ou la lectrice ne connaît pas, ayant déjà lu *La Quête d'Ewilan* en romans ou non.

Par ailleurs, la planche 41 n'est pas la seule de l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* à produire un effet de *tension* par la présence des plantes. Nous évoquerons en premier lieu les planches voisines de cette dernière, afin de mieux comprendre le contexte et l'action qui s'y joue. La séquence, dont ce que nous venons de développer est en réalité l'amorce, l'actualisation du *nœud*, s'inscrit parmi les temps forts du récit. Au fil de la double planche 42-43 *(fig. 19 et 20)*, Camille dialogue avec Eléa Ril'Morienval, une sentinelle de Gwendalavir capable de communiquer par télépathie et connaissant les vrais parents de Camille. La révélation de ce dernier élément crée un pic d'intensité dans la *tension narrative* de cette scène. D'après Raphaël Baroni, « il arrive aussi que le titre joue un rôle majeur dans la

préparation des attentes, en qualifiant par exemple, de manière plus ou moins ambiguë ou tragique, le *nœud* ou le *dénouement* du récit »[62]. Le cas de *La Quête d'Ewilan* indique, en effet, que le récit sera celui d'une quête et que celle-ci sera attribuée à Camille, que l'on apprend, dès le début, être Ewilan. Si la quête que Camille se verra confier n'est pas à proprement parler de retrouver ses parents, cela constitue une étape inévitable de ladite quête. De plus, Baroni affirme également que « l'effacement du cadre, de l'identité de l'agent […] peut également servir à intriguer l'interprète »[63]. Il s'agit donc d'une découverte que l'interprète attend potentiellement et qui répond au schéma typique de la *tension narrative* – une question pour *nœud*, des suppositions pour *phase d'attente* et une révélation répondant aux questions pour *dénouement*.

À cette tension textuelle s'ajoute celle de l'image. La *tension*, selon Baroni, est ressentie d'autant plus intensément si l'on s'identifie au personnage concerné par la situation, en raison du *pathos* ainsi produit[64]. Plus une scène paraît crédible et vivante au public, plus celui-ci peut s'immerger et donc potentiellement s'identifier au personnage. Or, Baron-Carvais affirme que « trois éléments interviennent pour donner vie à la scène : mouvement, pensées des sujets et fond sonore »[65]. Si nous ne disposons pas, dans nos planches 42 et 43 *(fig. 19 et 20)*, d'indications sur le fond sonore – bien que l'on puisse supposer assez logiquement un silence environnant – nous pouvons au demeurant nous baser sur les pensées du sujet et sur le mouvement pour asserter que la scène représentée peut être considérée comme vivante. Les pensées de Camille, ou pour le moins ses expressions, sont rendues accessibles dans le cadrage des vignettes, principalement par le gros plan de la cinquième vignette et par les plans rapprochés des vignettes environnantes. L'impression de mouvement, quant à elle, est produite par la végétation alentour du personnage. Ce mouvement est amorcé dans la dernière vignette de la planche 41 *(fig. 18)*, l'herbe à proximité de Salim semblant tourner autour de lui. L'agitation de l'herbe haute est maintenue sur la planche 42, comme un reflet de l'agitation intérieure de Camille. En effet, en début de page, l'herbe est ondulée, elle donne au lectorat l'impression que le vent souffle – dans une direction opposée aux cheveux de Camille cependant. Il en va de même dans la dernière vignette de cette planche où, à nouveau, l'herbe paraît se mouvoir à l'image du personnage tourmenté. Entre ces deux vignettes revient le

[62] BARONI Raphaël, *op. cit.*, pp. 232-233.
[63] *Ibid.*, p. 217.
[64] *Ibid.*, p. 148.
[65] BARON-CARVAIS Annie, *op. cit.*, p. 67.

mouvement spiralaire qui entourait Salim, mais le plan qui lui est consacré est désormais plus large et permet donc de mieux le cerner. Nous pouvons noter, ici aussi, l'emploi d'un format paysage dont Lylian et Baldetti auraient toutefois pu se passer étant donner l'élément présumé central : un être humain debout. Ce choix de format offre au regard la possibilité de constater l'étendue végétale autour de Camille, cette plaine d'herbe agitée. Le mouvement spiralaire appliqué à cette vignette accentue la *tension*, faisant ressentir au public le trouble profond qui encercle, emprisonne le personnage. Une vue en plongée accompagne cet effet de mouvement, une prise de vue qui « traduit l'écrasement » et donne l'impression que « le personnage est dominé par le destin inéluctable »[66].

Dès la planche de droite, à la page 43 *(fig. 20)*, le mouvement de l'herbe décroît remarquablement. Dans la première vignette, les fleurs dans la plaine, les arbres de la forêt ainsi que les montagnes font office d'étalons de mesure dans le décor. En effet, Camille est seule au milieu de cette étendue qui, sans une échelle de comparaison, pourrait aussi bien sembler réduite. Les éléments végétaux permettent ici de prendre conscience de l'étendue vide autour de Camille, et, par conséquent, d'accentuer sa solitude. La position du personnage associée à cette solitude reflètent son désarroi et sa réflexion, marquant une *tension* dont l'intensité diminue, certes, mais qui reste présente. La dernière vignette de la planche, pour sa part, présente Camille et Salim, de nouveau capable de bouger, poursuivant leur chemin dos au lecteur ou à la lectrice. Dans leur dos se trouve également les dernières représentations des fleurs qui, tout au long de la séquence, ont accompagné Camille dans son tourment, comme un élément imprégné, dès son interaction avec Salim, d'une connotation angoissante. En reprenant leur route sans plus prêter attention à ces fleurs, les personnages semblent se débarrasser de toute tension, clôturant la séquence narrative sur un *dénouement* à une intensité de *tension* nulle.

Un procédé similaire d'imitation du mouvement se voit également exploité dans les planches 24 à 27 *(fig. 7-10)* du tome 1 de la bande dessinée. Le cadre végétal du début et de la fin de cette séquence narrative (deuxième vignette de la planche 24 et dernière vignette de la planche 27) constitue un seul et même cadre. Ces planches 24 et 27 sont par ailleurs exemptes

[66] KOLP Manuel, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Revue de l'Université de Bruxelles, 1992, p. 25.

d'effets de mouvement ; ce sont présentement les planches 25 et 26 *(fig. 8-9)* qui nous intéressent tout particulièrement. Le *nœud* de la séquence narrative est actualisé en fin de planche 24 *(fig. 7)*, la *tension* commençant à augmenter dès la première vignette de la planche 25 en raison du danger que représentent les araignées alaviriennes pour Camille et Salim. C'est dans la quatrième vignette de la planche 25 qu'apparaît l'effet de mouvement, déjà mentionné au chapitre précédent, créé par l'herbe dans cette séquence. Il est intéressant de constater à quel moment de l'action intervient cette impression de mouvement : si l'une des araignées peut être considérée comme morte depuis la vignette précédente, les autres se précipitent vers Camille et Salim, et c'est précisément l'effet de mouvement produit par la végétation qui permet à l'interprète d'affirmer que les araignées « se précipitent » bel et bien. La *tension* augmente en même temps que le danger, le lecteur ou la lectrice étant alors soumis au *suspense* de l'avenir de l'action. « Les personnages vont-ils s'en sortir ? » Par ailleurs, un phénomène de *curiosité* est également suscité par la flèche venue d'une source jusque-là inconnue, principalement pour le public n'ayant pas connaissance de l'œuvre originale. Dans l'avant-dernière vignette de la planche, alors qu'un affrontement entre Salim et l'un des monstres semble inévitable, le *mouvement* de l'herbe est à nouveau marqué. Notons que ce mouvement s'accentue vers la droite de la vignette ; non seulement cela semble logique pour accompagner le bond de l'araignée, mais cela confère aussi davantage d'intensité à l'instant représenté. Dans le sens de la lecture, ce mouvement graduel vers la droite évoque en effet une agitation tournée vers le futur, le lectorat peut donc ressentir une augmentation de la *tension narrative* qui doit se poursuivre sur la planche suivante et incite d'ores et déjà à tourner la page.

La planche 26 confirme cette impression d'intensité accrue dès la première vignette. Nous avons mentionné en début de ce chapitre que représenter *La Quête d'Ewilan* sur un fond vide et blanc pourrait sembler absurde ; c'est pourtant en partie le cas dans quelques rares vignettes comme celle-ci – aux planches 39 *(fig. 17)* du tome 1 et 13 *(fig. 30)* du tome 2 notamment – où une partie végétale est tout de même représentée. Par l'absence de fond graphique, l'herbe hérite d'une nouvelle importance, son mouvement est encore plus profondément marqué une fois libéré de tout cadre alentour. C'est semblable à une mer déchaînée que cette herbe s'élève pour accompagner les mouvements des personnages. Ce désordre opposé à l'état naturel – calme et plane – de l'herbe provoque une impression de chaos accentuée par les particules végétales qui paraissent voler à divers endroits. La *tension* atteint son paroxysme dans la deuxième vignette de la planche, lorsque le monstre bondit vers Camille et Salim qui n'ont

vraisemblablement aucune chance de s'en tirer face à lui. Il est donc compréhensible que le mouvement de l'herbe soit à ce point exagéré dans la vignette tout juste précédente, la *tension* se trouvant déjà à un niveau élevé d'intensité. La quatrième vignette de cette planche, quant à elle, dévoile le *dénouement* : l'apparition d'Edwin en sauveur providentiel. La *tension* redescend donc drastiquement sur son échelle d'intensité, comme l'indique le schéma décrit plus tôt. Avec cette baisse d'intensité vient un dernier effet de mouvement créé par l'herbe de la vignette. Cette fois-ci, le mouvement se concentre sur la gauche de l'image et décroît en gradation vers la droite. Le mouvement – par extension, la *tension narrative* – appartient au passé de l'action, le calme revient, la séquence touche à sa fin.

Ces constatations pourraient sembler anecdotiques au cœur de la bande dessinée. Cependant, afin d'appuyer notre propos quant à l'importance des plantes dans les scènes mentionnées, autorisons-nous l'exploration de quelques planches marquées par l'absence de végétation. L'action du tome 2 de l'adaptation de *La Quête d'Ewilan* se déroulant, la majeure partie du récit, dans notre monde réel, la végétation se montre effectivement beaucoup moins présente, ce qui engendre un changement de procédé de création de la *tension narrative* lors des temps forts du récit. Commençons par observer la double planche 36-37 *(fig. 33 et 34)* de notre tome 2. Durant cette scène, Camille est rejointe, dans sa chambre terrienne, par une créature alavirienne capable de se téléporter comme elle, un Chuchoteur. Si cet animal porte un tel nom, c'est qu'il est doté d'un pouvoir de « parole », ou plutôt affublé du rôle de messager puisqu'il enregistre un message vocal, à la manière d'un téléphone, pour le diffuser ensuite à son destinataire. Le Chuchoteur de l'histoire est envoyé, à ce moment, par Maître Duom, un allié alavirien de Camille. La créature apparaît ici pour la première fois dans le but de diffuser auprès de Camille des nouvelles importantes, dont l'une particulièrement macabre. Cette scène peut aisément être mise en lien avec celle de « l'apparition » d'Eléa Ril'Morienval et de sa révélation concernant les origines de Camille. La *tension narrative* ne peut cependant pas s'exprimer via la végétation cette fois-ci. L'effet de mouvement précédemment relevé est appliqué sur cette double planche, mais ce sont les volutes des phylactères qui ont la charge de créer cet effet, non plus l'herbe ou une quelconque autre forme végétale. Le mouvement rotatif de ces phylactères vaporeux autour du personnage est accompagné d'une impression de mouvement dans le cadrage de chaque vignette. Sur la planche de droite, à la page 37, les six premières vignettes conservent un gros plan sur Camille, qui donne accès à son expression

faciale et donc « met l'accent sur les sentiments exprimés »[67]. L'angle de vue change cependant d'une vignette à la suivante, conférant au lecteur ou à la lectrice la sensation de tourner autour de la protagoniste. À nouveau, un tel mouvement spiralaire évoque non seulement un mouvement qui dynamise la scène, mais aussi un reflet du tourment intérieur ressenti par le personnage. En l'absence de végétation dans l'environnement de cette séquence, ce mouvement de rotation autour du personnage joue un rôle important, presque indispensable, dans l'augmentation de l'intensité de la *tension narrative* – le *climax* étant contenu dans la dernière vignette de la planche 37 *(fig. 34)* – tandis qu'il n'était nullement nécessaire, et d'ailleurs absent, dans la scène du dialogue entre Camille et Eléa.

En ce qui concerne les scènes plus dynamiques, à l'image du combat entre Camille, Salim et les araignées, que nous retrouvons dans les planches 24 à 27 *(fig. 7-10)* du tome 1, les procédés scénaristiques exprimant la *tension narrative* se voient également soumis à une adaptation drastique en *l'absence* d'éléments végétaux. Prenons pour exemples les planches 38 à 41 *(fig. 35-38)* et 60 à 63 *(fig. 40-43)* du tome 2 de la bande dessinée. Dans les deux cas, ces sélections de planches sont le théâtre de combats entre Camille et un ennemi alavirien, un Mercenaire du Chaos. La puissance de cet adversaire rend la lutte périlleuse pour Camille, le danger exprimé par la voix du Chuchoteur dans la scène des planches 36 et 37 *(fig. 33 et 34)* prend alors une consistance concrète. Dans nos deux exemples choisis, ces scènes de combat acquièrent leur dynamisme par le séquençage des vignettes : l'action est en effet découpée de façon bien plus saccadée que la scène précédente où le mouvement rotatif paraissait excessivement lent. Les images ne se suivent pas ici de manière fluide ; les multiples angles de vues et les différentes valeurs de plans employées créent une discontinuité dans le mouvement et un dynamisme certain[68], amenant une ellipse plus ou moins importante entre chaque vignette. Par ailleurs, les changements d'angle de vue s'accompagnent d'une liberté nouvelle dans la conception des vignettes, dont certaines prennent des formes obliques, parfois presque triangulaires. Ces vignettes ne rencontrent plus non plus de restrictions quant à l'espace qui les entoure : elles occupent la planche jusqu'au bord de la feuille, allant jusqu'à masquer le numéro de la page. C'est ici par un tel jeu sur les axes, les cadrages et les plans que se présente l'effet de mouvement – qui n'est plus circulaire, cette fois – permettant de rythmer la narration. En

[67] BARON-CARVAIS Annie, *op. cit.*, p. 66.
[68] KOLP Manuel, *op. cit.*, p. 130.

comparaison avec la scène de l'apparition du Chuchoteur, le ratio de vignettes employées pour la durée de l'action montrée est très faible. De plus, les phylactères sont quasi absents de ces planches – au nombre de huit pour vingt-neuf vignettes sur les planches 38 à 41 *(fig. 35-38)* et de onze pour les vingt-huit vignettes des planches 60 à 63 *(fig. 40-43)*, cela prenant en compte les phylactères qui contiennent seulement des signes tels que des points d'interrogation ou d'exclamation isolés. Or, Manuel Kolp relève le fait que « des vignettes moins nombreuses, vides de phylactères hâtent la narration »[69], ce qui confirme notre impression de lecture plus dynamique, plus rapide lors de ces scènes de combat. La narration rendue haletante par le mouvement et la vitesse immerge le public dans l'action, crée un *suspense* concernant la suite des événements, et maintien un niveau de *tension* élevé malgré l'absence de végétation. Nous pouvons toutefois souligner que les procédés employés à ces fins ne sauraient être identiques à ceux mis en place par la présence du végétal dans nos premières scènes analysées. De ce fait, nous pouvons constater l'importance particulière de la végétation dans le maintien de la *tension narrative*.

Ainsi, la présence d'éléments végétaux dans les scènes représentant des temps forts du récit permet à la *tension narrative* de s'exprimer intradiégétiquement, grâce aux éléments inclus dans l'univers du récit, tels que les personnages eux-mêmes pourraient les observer. *A contrario*, en l'absence de toute végétation, la *tension narrative* n'est présentée que par des moyens *extradiégétiques* tels que les phylactères ou la conception des vignettes, accessibles au lectorat mais inconnus des personnages au sein du récit. La végétation exerce donc une influence considérable sur le traitement narratif de *La Quête d'Ewilan*.

Isolement et dispersion des éléments végétaux tensifs

De façon plus ponctuelle, la végétation contribue à exercer un maintien de l'intensité de la *tension narrative* au fil de la bande dessinée. Nous venons de considérer le rôle des plantes durant des séquences narratives se développant sur plusieurs planches ; attardons-nous maintenant sur quelques éléments végétaux isolés contribuant à l'élaboration de la *tension narrative* dans le récit.

[69] *Ibid.*, p. 127.

La planche 5 *(fig. 3)* du tome 1 de la bande dessinée nous offre un premier exemple de corps végétal participant au déroulement du schéma d'intensité de la *tension narrative*. Cette planche s'inscrit dans la séquence narrative initiale lors de laquelle Camille manque de se faire renverser par un camion sur la chaussée et se téléporte, à son insu, dans le monde de Gwendalavir pour éviter ce drame. Sa première réaction, face à un champignon au pied duquel elle se retrouve, est de prononcer le nom latin de ce spécimen : *Boletus Edulis*. Ce champignon existe bel et bien dans notre monde, plus connu sous le nom de cèpe de Bordeaux, et offre à Camille un point de repère familier dans son nouvel environnement. Par la simple présence de ce champignon commun, que le lecteur ou la lectrice comprend être connu sur Terre grâce à la réaction de Camille, l'environnement ne semble pas immédiatement étrange. Cependant, si le roman laisse planer le doute quant à ce qui vient de se produire – la téléportation de Camille – la bande dessinée ne laisse aucune ambiguïté possible en ce qui concerne le changement de lieu. L'arrière-plan est effectivement visible et l'interprète peut aisément constater que le décor a changé entre la planche 3 *(fig. 2)* à la planche 5. La présence de notre cèpe de Bordeaux provoque donc un *retardement* de la révélation et fait germer le doute dans l'esprit du lectorat. « S'agit-il d'un autre monde ou du nôtre ? » L'évidence que le décor tend à montrer se voit contrastée par cet élément végétal, la *phase d'attente*, ou « *retard* », est par conséquent enclenchée, la *tension narrative* peut entamer sa croissance.

À plusieurs reprises, la végétation permet également de dissimuler un élément crucial du récit, voire un personnage destiné à intervenir. Ce procédé est visible notamment sur la planche 5 du tome 1, lorsque Bjorn, le chevalier, apparaît soudainement de l'arrière d'un buisson, dans la sixième vignette. Une telle arrivée est aussi surprenante intra- qu'extradiégétiquement. Du point de vue de l'interprète, cela peut être la source à la fois de *curiosité* et de *suspense*, d'une part car l'on peut se demander ce qui vient d'arriver au personnage pour qu'il soit ainsi projeté depuis un buisson, d'autre part car la dernière vignette de la planche n'offre aucune réponse et pousse donc le public à tourner la page pour en savoir davantage. Le buisson fait ici office *d'obstacle* à la compréhension immédiate en voilant ce qui se trouve derrière lui, ne permettant pas de saisir ce qui se déroulait quelques instants avant l'apparition de Bjorn ni ce qui pourrait apparaître à sa suite.

Une scène semblable est développée sur la planche 48 *(fig. 39)* du tome 2. À nouveau, un buisson dissimule aux protagonistes la présence d'un tierce personnage. Si un phylactère venant de cet élément végétal dévoile une partie du mystère tant aux personnages qu'au lectorat dans la sixième vignette de la planche, c'est tout de même encore le buisson qui est montré en majorité. La végétation occupe une majeure partie de l'espace de la vignette et le personnage qui s'y cache n'est représenté que par quelques couleurs se détachant du fond. Du reste, les lignes employées par l'illustratrice se fondent relativement dans celles du buisson, comme si la conception du dessin lui-même était progressive. Ici, comme dans le cas du champignon, le buisson engendre un *retardement* de la révélation et crée une augmentation d'intensité de la *tension narrative*. La vérité est toutefois plus rapidement dévoilée, la vignette suivante montrant le personnage de manière plus précise – mais toujours entouré de végétal. Cela peut se justifier par le fait qu'il ne s'agit pas, cette fois, d'un temps fort du récit. Une telle apparition amène cependant le lecteur ou la lectrice à se demander depuis combien de temps le personnage se trouvait caché par la végétation et ce qu'il faisait derrière ce couvert végétal, ce qui entraîne de la *curiosité*. De telles questions trouveront partiellement leurs réponses dans la suite de l'interaction entre les personnages.

Enfin, mentionnons un troisième exemple de ce procédé à la planche 66 *(fig. 26)* du tome 1. L'élément végétal concerné est un arbre surplombant la scène finale de cet album. Une fois encore, un personnage – et non des moindres puisqu'il s'agit d'Ellana, une alliée majeure de Camille par la suite – se trouve couvert par la végétation. Il n'est pas question, dans cette scène, d'apparition aux yeux des autres personnages. Ellana restera cachée. La révélation à laquelle assiste en revanche le public le pousse à se demander depuis combien de temps ce nouveau personnage suit les autres et avec quelle motivation, ces questions sur le passé et le présent de l'action amenant de la *curiosité*. De plus, le personnage n'étant pas intradiégétiquement dévoilé, aucune interaction ne peut avoir lieu entre les personnages, ce qui retarde l'exposition des intentions d'Ellana. L'interprète ne sait donc s'il s'agit d'un personnage bienveillant ou non, important ou pas… Le *suspense* quant à ce qui va se passer est maintenu et la *tension* atteint presque immédiatement son *climax* quant à cette interrogation puisque là s'achève le tome 1. Si la *tension* est ici plus intense, c'est principalement pour amener le public à entamer la lecture du tome 2, dans lequel il trouvera les réponses à ses questions.

Le végétal permet donc, à plusieurs reprises, de retarder l'apport d'informations nécessaires à la suite du déroulement du récit par la *surprise* qu'il représente, bousculant l'attente du public. Il participe également au dévoilement progressif de certaines actions, gradation qui amène l'interprète à se questionner, tant sur le passé et le présent que sur le futur de l'action. De ce fait, ces éléments végétaux isolés au sein des planches contribuent au développement de la *tension narrative*.

Conclusion

La narration de *La Quête d'Ewilan* est mise à l'épreuve du changement en passant du genre romanesque au genre de la bande dessinée. Une telle transformation offre à Lylian et Baldetti l'opportunité d'exprimer la *temporalité* par leurs propres moyens, à savoir le mélange entre texte et image. De ce fait, la végétation confère à certaines planches un apport spatio-temporel important dans le déroulement du récit qui constitue un voyage.

Cette adaptation nécessite par ailleurs l'emploi de nouvelles stratégies, spécifiques au nouveau mode de communication choisi, afin de conserver les effets de *tension* remarquables dans le roman de Pierre Bottero. En effet, le marquage des temps forts ne peut se faire de la même manière en bande dessinée. L'apparition de la végétation, également causée par le passage d'un genre à l'autre, s'avère dès lors utile dans la conception de ces nouvelles stratégies tensives.

Nous avons effectivement constaté que, là où élément végétal il y avait, la *tension* d'une séquence se voit accentuée par ledit élément végétal. Contribuant principalement au mouvement représenté dans les vignettes de la séquence, la végétation permet à Lylian et Baldetti de conserver un rythme narratif relativement fidèle à celui du roman et de produire un reflet des tourments, de la tension interne au personnage mis en scène. L'absence de végétation conduit, de son côté, à une recherche de stratégies autres encore, ces dernières ne parvenant toutefois pas à exprimer la *tension* de façon intradiégétique, contrairement à la végétation.

Enfin, la présence d'éléments végétaux engendrée par le passage à la bande dessinée engendre, dans l'esprit du lectorat, des questions indispensables à la création des phénomènes de *curiosité*

et de *suspense*, lesquels permettent l'existence de la *tension narrative*. Ces questionnements prennent forme en raison des *retardements* provoqués par la végétation, faisant office d'obstacle momentané à surmonter pour obtenir des réponses. Nous pouvons noter que la présence de ces éléments végétaux retardateurs est principalement observable dans les dernières vignettes des planches, ce qui crée un pic de *tension* en fin de page et doit ainsi pousser le public à lire la page suivante. De ce fait, les éléments végétaux et les stratégies qu'ils permettent garantissent l'adhésion du lecteur ou de la lectrice au déroulement de l'intrigue, et assurent, par la même occasion, le divertissement d'un public ayant pris connaissance au préalable de *La Quête d'Ewilan* en romans, répondant à son envie de se trouver face à des « articulations qui nous étonnent » et « d'autres associations narratives »[70] que ce qu'il connaît déjà.

Les fonctions narratologiques relevées et définies par Raphaël Baroni sont donc principalement assurées par la végétation au sein de l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. C'est en effet la présence d'éléments végétaux qui permet de créer *curiosité* et *suspense* dans l'esprit du lectorat, et ce, d'une manière différente du roman d'origine. Ainsi la végétation ouvre-t-elle la porte sur une lecture nouvelle de l'œuvre de Pierre Bottero.

[70] DEJASSE Erwin, « Bande dessinée alternative : mémoire et re-génération. Autour de l'exposition Alternative Chaos. Onafhankelijk Beeldverhaal in Wallonië en Brussel », dans DOZO Björn-Olav et PREYAT Fabrice (éd.), *op.cit.*, p. 99.

CHAPITRE 3 : OUVRIR LA PORTE D'UN NOUVEAU MONDE POUR OUVRIR LES YEUX SUR L'ALTÉRITÉ

Omniprésence de l'altérité

Il nous semble aller de soi que l'altérité mérite d'être traitée dans un chapitre à part entière de ce travail, compte tenu ne serait-ce que du principe de base à l'origine du récit de *La Quête d'Ewilan*, à savoir la *coexistence* d'un autre monde avec le nôtre. Cette forme d'altérité se trouve de façon omniprésente dans l'œuvre au sens large de Pierre Bottero. Elle l'est tout d'abord par cet autre monde, Gwendalavir, qui occupe l'espace de neuf romans, soit trois trilogies sur les cinq qu'a écrites Pierre Bottero – nous comptons ici *Les Âmes Croisées* comme une trilogie en raison de sa visée à en devenir une bien que cette saga ne comprenne en réalité qu'un seul livre. Par ailleurs, si Gwendalavir est l'univers le plus consciencieusement construit par l'auteur, le plus développé au sein de son œuvre, nous pouvons souligner que d'autres mondes tendaient à s'ajouter à l'univers « botterien », notamment par la mention des nombreuses portes cachées dans la Maison dans l'Ailleurs ainsi que le premier tome de la trilogie des *Âmes Croisées* que la mort de Pierre Bottero a laissée en suspens.

Mais l'altérité ne se résume pas chez cet auteur à la simple présence d'un monde parallèle, elle est également remarquable dans le titre attribué justement à l'une des trilogies du « cycle alavirien » : *L'Autre*. Bien que ce substantif soigneusement choisi ne fasse pas référence, dans cette saga, à un autre essentiellement végétal, comme nous l'aborderons dans ce qui suit, le rapport de deux êtres humains à une instance inconnue et préservée comme mystérieuse dans la majeure partie du récit peut aisément être mise en parallèle avec la relation que l'Homme entretient avec son environnement, la nature qui l'entoure. Cette comparaison acquiert d'autant plus de crédibilité au regard du contexte de ces dernières décennies, marqué par l'urgence climatique qui accapare l'esprit de notre société et qui conduit bon nombre d'artistes à la création d'écofictions, selon Christian Chelebourg, artistes parmi lesquels peut s'inscrire Bottero depuis la parution de *La Quête d'Ewilan* en 2003.

Pour illustrer davantage nos propos par un exemple une nouvelle fois tiré des *Âmes Croisées,* le concept même de la croisée de deux âmes peut, à son tour, être lu comme un reflet de la relation idéale du genre humain avec le monde qui l'entoure. La figure de « l'autre » peut d'ailleurs se retrouver dans différents éléments de cette trilogie : d'une part, l'altérité se retrouve dans l'Armure que l'héroïne cherche à apprivoiser, pensant initialement qu'il s'agit d'une simple cote de métal à revêtir, réalisant ensuite que cette armure possède une volonté propre et s'adapte parfaitement à elle comme pour ne former qu'un seul être ; d'autre part, l'altérité se lit également dans un personnage inattendu et les nombreuses créatures d'un autre monde qui affluent dans l'univers de l'héroïne lorsque cette dernière ouvre une immense porte jusqu'alors gardée secrète.

Ainsi, l'altérité hérite d'une valeur bien particulière sous la plume de Pierre Bottero se voit représentée de manières diverses et aussi variées que le sont les univers créés par l'auteur. La forme bien spécifique d'altérité qui nous occupe dans le cas présent est cependant plus restreinte que cela puisqu'elle se centre sur le végétal.

L'intérêt que l'être humain éprouve pour cette figure autre que constitue la nature n'est pas une invention récente. Les tentatives d'humanisation des êtres vivants comme les animaux sont nombreuses en littérature, qu'il s'agisse de conférer à ces personnages des pensées, des paroles, des attitudes typiques de notre genre humain ou de les affubler de vêtements, faisant de ces créatures des copies de nous-mêmes. Arbres et fleurs en tout genre ne sont pas épargnés dans le foulée. Combien de livres ou de films mettent en scène les végétaux, du plus petit bourgeon ou plus grand des arbres ? Que Lewis Carroll fasse chanter des fleurs dans *Alice au pays des merveilles* ou que C. S. Lewis – la similarité entre les noms des auteurs cités est un produit du hasard – donne vie à de gigantesques arbres prenant part à une bataille déterminante dans *Les Chroniques de Narnia,* notre mode de vie, ici résumé par la pensée langagière – par extension, la parole – et le mouvement s'infiltre dans ces êtres du monde végétal. La Fontaine n'en faisait pas moins, à son époque, en écrivant la fable *Le chêne et le roseau*, s'appropriant des caractéristiques spécifiquement végétales et en octroyant à ses personnages d'autres traits typiquement humains – faisant d'eux, par la même occasion, de véritables actants, à l'instar de la végétation dans notre adaptation de *La Quête d'Ewilan,* comme nous venons de le montrer.

De manière presque instinctive, l'être humain a conscience de la différence de la nature, du fonctionnement de la végétation divergeant du sien, mais il ne peut se résoudre à émettre ce simple constat sans rien en faire. Est comme inscrit dans notre nature profonde un besoin irrépressible de rapprocher cette altérité de nous, d'en faire une figure qui nous ressemblerait autant que possible, de lui imposer nos traits humains à défaut de comprendre les siens, bien que « notre attention aux communautés de croissance [la végétation] devrait plutôt déclencher une forme de "verdissement de la conscience" [*greening of consciousness*], ramenée à ses racines végétales »[71].

Transposition d'une démarche zoopoétique au monde végétal

Accepter l'altérité du monde, de la nature, de la végétation, s'avère complexe pour notre société. Une telle concession pourrait cependant donner accès à de nouvelles voies de lecture de notre environnement. La démarche qu'entreprend Anne Simon dès 2001 en étudiant, pour le CNRS, l'animalité qui serait présente dans notre littérature est un point de départ intéressant pour notre propre démarche d'analyse de la végétation comme altérité au cœur de la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. Nous transposerons en effet bon nombre de procédés zoopoétiques mis en place par Simon à notre travail sur le végétal, la *zoopoétique* étant, comme son nom en témoigne assez aisément, centrée sur une approche animale de la littérature. Cette transposition n'est pas si incohérente qu'elle puisse en avoir l'air si l'on s'attarde un instant sur les écrits d'Anne Simon. En effet, bien que la chercheuse ne s'intéresse qu'au monde animal dans ses travaux, elle mentionne à plusieurs reprises, dans *Zoopoétique : des animaux en littérature moderne de langue française*, la « puissance d'expressivité des vivants »[72]. Selon cette expression, le végétal aussi serait concerné par les études menées en *zoopoétique*, constituant tout un pan du monde vivant, bien que nécessitant certaines adaptations de l'étude au cas particulier des plantes – la gestuelle, le comportement animal et la territorialité considérés par Simon devant donc être revus dans notre propre travail.

---

[71] MARDER Michael, « Pour un phytocentrisme à venir », dans HIERNAUX Quentin et TIMMERMANS Benoît (éd.), *op. cit.*, p. 126.

[72] Nous tirons cette expression de la page 73 de *Zoopoétique : des animaux en littérature moderne de langue française*, mais ce concept est également évoqué en d'autres termes par Anne Simon aux pages 11, 14, 72, 79 et 89 du même ouvrage.

Pour en revenir à la démarche en elle-même, l'approche zoopoétique théorisée par Anne Simon, et appliquée par d'autres chercheurs depuis lors, constitue un tournant philosophique important dans nos habitudes analytiques et littéraires. De fait, si nous soulignions précédemment que l'altérité se voit depuis des siècles affublée de nos comportements typiquement humains sous prétexte de créer une œuvre artistique en rapprochant cette altérité de nous-mêmes, la *zoopoétique* s'intéresse, quant à elle, aux œuvres dans lesquelles transparaît un souci de comprendre l'autre. L'animal ne se voit plus imposer nos pensées et notre perception strictement humaine du monde, non, c'est au contraire l'artiste, et le public dans sa suite, qui cherche à s'imprégner de la potentielle façon de voir le monde selon le point de vue de cette altérité. La sensorialité et le mode de pensée exprimés sont donc profondément chamboulés, de manière toutefois relativement expérimentale, dans ces œuvres zoopoétiques. S'il s'agit d'un tournant philosophique, c'est principalement en ce que le *point de vue* adopté n'est plus anthropocentré. Jusqu'alors, l'être humain se mettait en effet lui-même au centre de toute entreprise d'analyse ou de création, comme le mentionne notamment Sophie Gerber dans son article « Les plantes cultivées cachent-elles la forêt ? »[73], raison pour laquelle chaque être se voyait aisément imposer des caractéristiques humaines et surtout humanisantes. Ce brusque changement de perspective bouscule les paradigmes auxquels nous étions habitués. Nous n'innovons pas en proposant cette vulgarisation de la visée du projet zoopoétique mené par Anne Simon ; en effet, Lucas Hovart résume la démarche par ces mots :

> La zoopoétique ayant un intérêt particulier à l'égard de la focalisation, elle étudie des pratiques littéraires qui donnent à voir les différentes formes d'altérités selon de multiples perspectives, pas uniquement en distinguant l'humain de l'animal, mais en développant l'individualité des êtres et l'altérité de toute autre entité.[74]

Mise en lien avec le règne végétal, la démarche philosophique de Simon consistant changer le point de vue du sujet peut trouver quelques similarités avec ce que Michael Marder nomme,

[73] GERBER Sophie, « Les plantes cultivées cachent-elles la forêt ? », dans *ibid*., p. 91.
[74] HOVART Lucas, *Les animaux en littérature. Exploration du doute ontologique par une lecture zoopoétique*, Louvain-la-Neuve, Université Catholique de Louvain, 2021, p. 47.

« avec hésitation », le *phytocentrisme*[75], affirmant qu'une telle reconsidération philosophique tend à montrer que « la vie des plantes semble glisser dans la faille entre *bios* et *zõe* »[76]. De plus en plus d'études s'accordent effectivement à dire que la vie du règne animal et celle du règne végétal ne sont pas si différentes que ce que nous pensions jusqu'à présent. Choisir de réexploiter des procédés d'analyse initialement basés sur les caractéristiques animales pour en tirer une analyse des caractéristiques végétales de l'altérité n'est donc pas sans fondement.

À la frontière de l'ethnobotanique

Nous tendrons donc à nous approprier le regard zoopoétique qu'élabore Anne Simon pour le rendre en quelque sorte « phytopoétique », autorisons-nous ce néologisme. Nous nous rapprocherons ainsi légèrement de ce que Pierre Lieutaghi, de son côté, désigne en terme « d'*ethnobotanique* », mot dont l'auteur de *La Plante compagne* n'est pas l'inventeur – il précise lui-même l'avoir tiré d'études américaines des années 1890 – mais qui traduit l'intérêt sociétal que l'être humain porte au végétal. Ainsi, l'*ethnobotanique* est décrite comme ceci par Lieutaghi :

> L'attention à tous les aspects des rapports anciens et actuels des sociétés avec la plante comme élément du territoire (terrestre et mental), comme nom, comme aliment, remède, matériau des techniques, signe, symbole, vecteur de pouvoirs, support de croyances, etc., c'est l'objet de l'ethnobotanique.[77]

Là où nous éprouvons de l'intérêt pour cette science de l'*ethnobotanique*, c'est en ce qu'elle se penche sur les liens philosophiques, allons même jusqu'à dire sociologiques, qu'entretient l'Humain avec la nature qui l'entoure, ces végétaux qui sont partout dans notre quotidien et avec lesquels nous interagissons. Lieutaghi – mais il n'est pas le seul – mentionne dans son ouvrage *La Plante compagne* l'interprétation que nous faisons des plantes de notre environnement, l'utilité mais également les symboles que nous en tirons selon notre milieu de vie et notre culture propre. Cet aspect de l'*ethnobotanique* se retrouve en un certain sens dans notre démarche d'analyse. À l'instar de la *zoopoétique*, l'*ethnobotanique* s'efforce de

[75] MARDER Michael, *op. cit.*, p. 121.
[76] *Ibid.*
[77] LIEUTAGHI Pierre, *La Plante compagne. Pratique et imaginaire de la flore sauvage en Europe occidentale*, Arles, Actes Sud, 1998, p. 8.

comprendre le monde *autre*, dans ce cas-ci, le monde *végétal*. Par la tentative de Pierre Lieutaghi d'expliquer notre rapport humain à cette altérité qu'est la végétation, nous ouvrons une nouvelle porte dans notre travail, comme si l'*ethnobotanique* et la *zoopoétique* étaient des clefs toutes deux nécessaires pour déverrouiller une seule serrure.

Cet apport ethnobotanique ne pourrait se substituer à la démarche zoopoétique. Si la première de ces deux sciences vise une compréhension sociétale de notre relation aux plantes, elle reste toutefois profondément anthropocentrée – il ne s'agit pas d'un synonyme du *phytocentrisme*, mais bien d'une autre philosophie. Notons en effet qu'il s'agit pour Lieutaghi, dans *La Plante compagne*, de retracer une histoire du « dialogue » entre humain et végétal afin d'en extraire l'origine des influences et des images que nous nous faisons de la nature de nos régions, et tout particulièrement de la flore sauvage, comme l'indique le sous-titre de l'ouvrage. La *zoopoétique*, quant à elle, compense ce qui pourrait être un « manque » d'historicité par une analyse novatrice : ce *changement de point de vue* que nous avons précédemment évoqué. De ce fait, là où la *zoopoétique* nous apporte la capacité de déplacer la focalisation depuis le point de vue autre – puisque nous le déplacerons de l'animal au végétal – l'*ethnobotanique* nous offre une concentration sur notre sujet principal, à savoir la végétation, et nous permet de remettre ce dernier dans un contexte social qui nous impose une façon commune de voir, d'interpréter et d'imaginer les plantes.

Ainsi, l'appropriation quelque peu adaptée à notre sujet que nous ferons de l'approche zoopoétique d'Anne Simon consistera donc, dans notre étude de l'adaptation de *La Quête d'Ewilan*, à relever un certain changement de point de vue appliqué non aux animaux mais à la *végétation*. De cette manière, nous nous approcherons de ce qu'élabore Pierre Lieutaghi quant à notre rapport sociétal au monde végétal et rappellerons les considérations proposées dans notre premier chapitre concernant l'aspect actif, ou pour le moins bien vivant des végétaux – le terme « vivant » supposant ici une capacité expressive dépassant la simple inertie caractéristique par laquelle nous définissons traditionnellement les plantes. Nous dépasserons ce postulat en associant, dans le présent chapitre, le monde végétal au monde de Gwendalavir.

Là où il est question de changer de regard

Dans le premier chapitre, nous évoquions l'importance de l'expressivité de la flore pour sa capacité à nous faire concevoir les éléments végétaux comme actants au sein du récit de *La Quête d'Ewilan*. Nous avons néanmoins conservé, tout au long de cette analyse, un point de vue profondément anthropocentré, puisqu'il était question d'appliquer à la végétation nos propres concepts liés à la vie, l'intelligence et l'expressivité. En outre, c'est à travers notre regard humain que nous avons produit nos interprétations des représentations végétales étudiées. Lylian et Baldetti proposent cependant, dans leur adaptation, un *renversement de point de vue* que nous pouvons typiquement associer à la méthode zoopoétique. Si le point de vue de l'altérité peut se voir adopté au travers de ressentis exprimés par des mots, en littérature, lorsqu'il est question de traiter le regard animal, nous somme en droit de nous demander quelles stratégies peuvent être mises en place afin d'adopter le point de vue du végétal. La bande dessinée représente, à cet égard, un outil particulièrement efficace en ce qu'il offre une mise en avant visuelle des éléments du récit. En effet, de nombreuses vignettes, dans la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*, sont représentées sous un angle pouvant être assimilé au « regard » de l'autre qu'est la végétation. Autrement dit, le cadrage et l'angle des vignettes en question donnent au lecteur ou à la lectrice l'impression de se situer au même endroit que le végétal, de voir à travers ses yeux – pour peu que l'on imagine les éléments végétaux possédant des yeux – plutôt que de l'exclure de l'image ; comme lorsque l'on regarde une simple photo. Il s'agit de concevoir l'image depuis « la vision subjective du personnage »[78], qui s'avère, dans notre cas, être le végétal. Cette prise de conscience d'un regard différent nous pousse à nous imaginer dans la peau de l'altérité et d'en ressentir la place au cœur du monde. Ainsi apparaissent ces nouveaux angles de vue sur différentes planches dont nous allons citer quelques exemples, à défaut de pouvoir toutes les mentionner.

Dès le début du récit, le lectorat se voit projeté en lieu et place de la végétation. La planche 5 *(fig. 3)* du tome 1, déjà observée précédemment, offre à voir Camille au niveau du sol. Nous entendons par là que l'héroïne n'est debout à aucun moment de cette planche, représentée accroupie, tout au plus, sinon allongée après sa chute. Cette position rapproche le personnage et, par conséquent, le regard du public du sol ; l'attention est dès lors portée autour

[78] GENIN Christophe, *op. cit.*, p. 28.

du végétal. Cette mise en valeur n'est pas le seul procédé notable de cette planche. En effet, le lecteur ou la lectrice n'est pas amené(e) à voir le monde sous l'angle de vue de Camille ; au contraire, le public *observe* Camille depuis un point de vue *extérieur,* et pourtant inclus dans l'image. Durant longtemps, la bande dessinée a exposé ses récits sans y inviter son lectorat, présentant des images dont aucun des plans ne coïncidait avec le monde réel, le monde « hors du livre », sans profondeur. Les décors de Baldetti sont, en revanche, plus immersifs, notamment en raison des éléments végétaux qui s'approprient l'avant-plan, dont l'on ne peut distinguer les racines, donnant l'impression à l'interprète de se situer sur le même plan qu'eux, c'est-à-dire de faire partie de l'image. Nous pouvons observer ce procédé sur la quatrième vignette de notre planche 5 *(fig. 3),* où un tronc proche et bordé d'ombre semble sortir du cadre pour accompagner le public, à son côté. Par ailleurs, notons que cette même vignette offre une très large place à la végétation et très peu d'importance visuelle à Camille qui, petite et peu détaillée, passerait inaperçu si un phylactère d'étonnement ne s'échappait pas d'elle. Dans les quatre premières vignettes, le point de vue adopté est donc extérieur à celui de Camille et invite le lecteur ou la lectrice à voir la scène sous le même angle que celui adopté par la végétation. D'une simple racine proche du sol à un potentiel tronc d'arbre parmi d'autres, en passant par un amas de mousse, l'altérité, dont le cadre nous pousse à adopter le regard, ne cesse de passer d'un élément végétal à un autre au cours de ce début de planche.

Si nous revenons à la planche 15 *(fig. 5)* du tome 1, nous pouvons interpréter l'angle de vue de la première vignette comme étant celui de la végétation, plus précisément de la pelouse devant la maison des Duciel. De nouveau, une vue en contre-plongée, basée sur le sol, donne au public la sensation de se trouver à la place des brins d'herbe. Par ailleurs, cette fois encore, Camille ne représente qu'un élément insignifiant de l'image en raison de sa taille, de ses couleurs et du fait d'être aperçue de dos. Outre cela, le format paysage de cette vignette tend à mettre en évidence la nature. Bien que la maison des Duciel soit imposante, ce n'est pas elle l'élément central de l'image, puisque Baldetti ne s'est pas donné la peine de la représenter entièrement – tout juste en aperçoit-on une demi-façade. La végétation, en revanche, en dépit de son aspect pauvre et peu entretenu, occupe, à elle seule, deux tiers de l'espace de la vignette. Ici encore, cette mise en évidence du végétal couplée à l'angle de vue à ras du sol situe le public dans une position végétale et lui donne à voir le monde sous le regard de l'altérité.

Dans la planche 24 *(fig. 7)* du tome 1, l'herbe, déjà observée pour son rôle d'adjuvant durant le combat entre Camille, Salim et les araignées, impose également au lectorat d'emprunter son regard végétal. Cet élément végétal prend, de cette manière, le rôle d'un narrateur homodiégétique en permettant au lecteur ou à la lectrice de suivre le récit. La deuxième vignette de la planche se montre particulièrement marquante sur ce point en plongeant le point de vue au milieu des brins d'herbe. Le regard porté sur la scène, ce regard que le lecteur ou la lectrice n'a d'autre choix que d'adopter, semble ainsi être celui de la végétation. De plus, ces éléments végétaux possèdent, dans le cas présent, ceci de spécifique que leur forme paraît en quelques points semblables à celle d'attributs humains, ou du moins animaux. En effet, certaines tiges se parent de ce que nous pourrions qualifier de toupets, à la texture similaire à celle des cheveux ou des fourrures représentées au fil de la bande dessinée. Concernant les autres tiges, leur cœur représenté par une spirale tend à les faire ressembler à de petits yeux – réflexion tout à fait anthropocentrée cela dit – tournés, pour beaucoup, en direction de Camille et Salim. Quel plus beau procédé existerait-il pour faire prendre conscience à l'interprète de l'importance du regard végétal ?

Les planches 32 *(fig. 12)* et 34 *(fig. 13)* de notre tome 1 offrent, pour leur part, une variété de points de vue coïncidant avec les diverses parties composant l'arbre gigantesque au pied duquel campent Camille, Salim et Edwin. Effectivement, la troisième vignette de la planche 32 donne à voir Edwin de dos, selon un regard qui peut être attribué à l'une des trois parties du tronc de l'arbre représenté ; la première vignette de la planche 34 expose la scène sous un angle en légère contre-plongée, mais affiche surtout une racine de l'arbre en avant-plan, donnant l'impression au lectorat de faire en quelque sorte partie de cette racine ; enfin la dernière vignette de cette même planche propose l'angle inverse, en plongée, semblable à l'angle de vue qu'aurait le public depuis les branches de l'arbre. De cette manière, c'est le point de vue de l'arbre dans son entièreté que le public est invité à adopter au fil de ces planches. Non seulement cet effet découle de l'attitude que nous adoptions précédemment en cherchant à nous approprier le regard de l'altérité végétale, mais il découle davantage de la méthode zoopoétique consistant à explorer les sensations du règne animal. Il est effectivement notable que cette multitude de points de vue correspondant toujours au regard d'un seul élément trouve sa justification dans l'observation attentive du végétal menant à la conclusion que la flore ne possède pas d'organes uniques – tels que les yeux – comme l'être humain. Parlant des « sens » des plantes, et plus spécifiquement dans ce cas-ci de l'odorat, Mancuso et Viola affirment ainsi que « les plantes

sont douées d'une sensibilité diffuse, et tandis que nous avons recours à notre nez afin de flairer toute exhalaison, elles peuvent le faire avec tout leur organisme »[79]. De ce fait, les différents points de vue abordés par les vignettes de ces planches correspondent à une multitude « d'yeux » potentiels, adoptant par là la sensorialité *autre* des plantes.

Si nous observons les planches 42 à 44 *(fig. 19-21)* du tome 1, nous pouvons également observer plusieurs vignettes exposant la scène sous l'angle du sol, à l'image de ce que nous avons déjà mentionné. À plusieurs reprises, le cadrage semble centré sur la hauteur des fleurs qui parsèment l'étendue d'herbe, sur les planches 42 et 43. À d'autres endroits, c'est au niveau de l'herbe que se situe le point de vue. L'élément végétal est d'ailleurs présent en avant-plan dans cinq vignettes sur les trois planches. Ce point de vue répété tend à immerger le lecteur ou la lectrice au cœur du végétal, au cœur de ces brins d'herbe dont nous avons déjà mentionné l'aspect vivant dans le premier chapitre. Par ailleurs, une fois encore, c'est le format paysage qui est employé dans le conception de plusieurs vignettes, fait que l'on remarque particulièrement sur la planche 44 où seul ce format occupe l'espace. La nature est, de cette façon, mise en évidence, les personnages n'ayant que très peu ou aucune place sur l'image – nous avons également évoqué cet effet dans le chapitre dédié à la narrativité de la végétation dans cette bande dessinée. Ajoutons à cela la présence de la quatrième vignette de la planche 43, qui ne montre, pour toute marque de présence humaine, qu'une mèche de cheveux de Camille. L'image n'est cadrée que sur du végétal et le ciel. Contrairement au constat que nous avons fait précédemment, lorsqu'il était question de *Corto Maltese* et *Lucky Luke*, la conception anthropocentrée de la vignette est ici complètement bouleversée. L'être humain est quasiment effacé au profit du décor et de la végétation. Cette mise au centre de la nature tend, elle aussi, à présenter cette nature comme un personnage, et à placer l'humain en périphérie, à lui conférer le rang de détail visuel.

La planche 66 *(fig. 26)*, dernière planche du tome 1 de notre bande dessinée, participe, quant à elle, à expliciter le regard de la végétation. En effet, l'angle de vue en contre-plongée extrêmement accentuée que nous offre la troisième vignette n'est pas une conséquence au hasard : elle correspond au point de vue de la végétation présente hors-champs. Cependant, en

[79] MANCUSO Stefano et VIOLA Alessandra, *op. cit.*, p. 77.

raison de cette présence dissimulée hors du cadre, l'interprète ne peut en prendre connaissance qu'à partir de la vignette suivante, vignette où apparaît la silhouette d'Ellana. À nouveau, le format paysage expose majoritairement la partie végétale de l'image, et le personnage, de son côté, n'occupe qu'une place moindre au sein de la vignette, sa posture de dos et ses couleurs participant, par ailleurs, à son effacement. Aussi l'attention n'est-elle pas attirée immédiatement par Ellana mais bien par les branches au milieu desquelles elle se trouve ; le lectorat comprend dès lors la signification de la vue en plongée très marquée de la vignette précédente. La dernière vignette de la planche, enfin, présente le regard d'Ellana. Il est toutefois question de ne dévoiler qu'une partie de son visage – celle comprenant ses yeux – et non le personnage dans son entièreté. L'accent n'est pas ici mis sur la nouvelle figure qui fera partie du récit, mais sur le regard uniquement. Entouré de feuillages, ce regard humain semble s'associer à celui du végétal pour ne faire qu'un, en observant la même scène du même point de vue.

Nous terminerons cette énumération d'exemples par une planche tirée du tome 2. La végétation étant beaucoup moins présente au fil de cet album, les apparitions d'un point de vue de la flore se font évidemment plus rares. Nous nous pencherons donc sur la planche 19 *(fig. 31)*, déjà observée également lors de la description de l'expressivité de la végétation. Ainsi trouvons-nous, dans la dernière vignette de la planche, un nouveau cadrage centré sur le sol et donc sur l'herbe. Le point de vue est, une fois de plus, celui de l'herbe. Là encore, les procédés déjà étudiés font leurs preuves : le format paysage confère une plus grande importance à la nature, c'est-à-dire au sol comme aux arbres en arrière-plan, arbres dont nous ne rappellerons que vaguement l'importance en tant que soutien des personnages, comme mentionné précédemment ; par ailleurs, les personnages ne remplissent qu'un tiers de l'image et sont représentés à une échelle dérisoire en comparaison avec la végétation qui les entoure. Cette mise en évidence de la nature amène le public à se projeter davantage dans les éléments végétaux que dans les personnages qui poursuivent leur route, l'angle de vue semblant, en outre, immobile tandis que ces derniers s'en vont, invitant l'interprète à rester au sein du végétal et laisser l'humain déserter la planche.

Ces nombreux exemples de cadrages et de mises en évidence de la végétation accordent ainsi une importance accrue au végétal. Donnant à voir les choses sous le point de vue autre qu'est celui de la flore, la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* semble s'inscrire dans une

démarche similaire à celle qui constitue l'essence de la *zoopoétique*, c'es-à-dire à désanthropocentrer le point de vue général adopté par le lectorat et à placer l'altérité – végétale, ici – sur le devant de la scène littéraire.

Une végétation autre pour un monde autre

La Quête d'Ewilan se caractérise irrémédiablement par l'altérité. Il s'avère que Gwendalavir n'est pas seulement un univers *autre* à nos yeux d'interprète ; il l'est également *intradiégétiquement*, aux yeux des personnages eux-mêmes – Camille, Salim et Mathieu principalement. Ce monde doublement autre ne se trouve pas particulièrement décrit dans les *romans* de Pierre Bottero, l'atmosphère générale dégagée par les différents lieux de l'Empire primant sur l'image que l'on peut s'en faire, à l'exception des passages où il est question de villes. Bottero ne donne pas beaucoup de précisions quant à son univers, pourtant riche en nouveautés. Si le contexte urbain et la faune sont mentionnés et parfois décrits, la flore, elle, demeure la grande oubliée du monde alavirien. N'ayant pas à disposition les mêmes moyens que le roman pour retranscrire les caractéristiques de Gwendalavir, Lylian et Baldetti réussissent la prouesse de faire transparaître une description de ce monde à travers l'image. Et c'est par la végétation que les plus grandes qualités de Gwendalavir atteignent le lectorat.

Les couvertures des deux premiers albums *(fig.1 et 27)* – ainsi que celle du septième et dernier album *(fig. 44)*, que nous n'étudions pas ici – le montrent d'entrée de jeu sans ambiguïté possible : les plantes sont un élément à part entière de Gwendalavir. Et ces plantes sont dotées de connotations fortes afin d'évoquer, en un coup d'œil, ce que pourrait être l'univers alavirien. D'une part, pour reprendre la typologie établie par Pierre Schoentjes[80], la végétation représentée sur ces couvertures se situe entre la nature « primitive » et la nature « apocalyptique » – principalement sur la couverture du deuxième album en ce qui concerne cette seconde appellation. Les racines et les troncs entremêlés, couverts de mousse ou de lichen, assortis de fleurs inconnues, évoquent effectivement une végétation *insoumise*, que l'être humain n'aurait pas encore dominée. Par leur taille également, les troncs ou les branches semblent venir de

[80] SCHOENTJES Pierre, « Images de la nature dans les romans de la Grande Guerre : esquisse d'une typologie », dans ROCHEVILLE Sarah, BEAULIEU Etienne et CASTELNÉRAC Benoît (éd.), « Philosophie et narration : "Ne pas se raconter d'histoire" », *Etudes littéraires*, vol.42, n°2, Québec, Université Laval, 2011, pp. 125-126.

temps révolus. D'autre part, nous pouvons affirmer que cette végétation, si nous la comparons à notre monde réel, paraît appartenir à une jungle. Or, la jungle est chargée d'un grand pouvoir sur l'imagination collective, ainsi que le précise Cécile Rotereau : la jungle est un « espace où la végétation est foisonnante et désordonnée », un imaginaire renvoyant à un espace « dont l'homme dit "civilisé" ne connaît pas les règles »[81]. Dans l'un comme dans l'autre cas, la végétation représentée à l'image de Gwendalavir connote, dès le départ, un univers dont l'Humain n'aurait pas connaissance et qui pourrait se montrer tout aussi accueillant qu'hostile, ainsi que l'on imagine un individu ou un animal inconnu, autre, différent de nous. Une telle ambigüité passe aussi par les couleurs employées. Si, sur la couverture du premier album, le fond de l'image et la végétation se parent tous deux de teintes *bleutées*, connotant une flore amicale et tranquille[82], la couverture du tome 2, en revanche, est dominée par des tons chauds et majoritairement *rouges*, ce qui évoque davantage l'agressivité, le danger et la colère[83]. Notons que la couverture du dernier tome, bien que ce volume ne fasse pas réellement partie de notre corpus, se compose d'un *mélange* équilibré entre ces deux tonalités chromatiques, le fond adoptant des couleurs rougeâtres tandis que le végétal est figuré en bleu. Cette indétermination du « caractère » bienveillant ou non de Gwendalavir au travers de sa facette végétale sera ainsi représentée tout au long de la bande dessinée.

Les couleurs employées au fil des planches de la bande dessinée font écho également à cette ambivalence de la végétation alavirienne. La palette dominante que l'on retrouve dans ces images se constitue majoritairement de vert, de bleu et de mauve, trois couleurs aux effets parfois contradictoires ou pour le moins contrastés. Pour sa part, le *vert* semble être une évidence dans le choix chromatique de la représentation végétale. En effet, il s'agit de la couleur par essence de la nature, du végétal, des plantes[84]. Eva Heller précise également, dans *Psychologie de la couleur*, que le vert, associé au bleu, connote de surcroît la fraîcheur et le calme[85], deux éléments que l'on peut sans difficulté associer aux plantes vertes immobiles et silencieuses. Si le vert est la couleur du naturel, le *mauve* contraste cependant cet effet au sein

[81] ROTEREAU Cécile, *La représentation du végétal dans l'art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2018, p. 21.
[82] HELLER Eva, *op. cit.*, p. 36.
[83] *Ibid.*, pp. 53-54, 61-63.
[84] *Ibid.*, p. 90.
[85] *Ibid.*, p. 39.

de l'image : il s'avère être la couleur symbolique de tout ce qui est artificiel, non naturel[86]. Ici se retrouve donc l'ambivalence de Gwendalavir, univers à la fois naturel et faux. Une telle connotation peut renvoyer à l'aspect « parallèle » du monde alavirien. Par ailleurs, l'emploi du *bleu* va également dans ce sens. Cette couleur est en effet associée à l'imagination, principalement lorsqu'elle est combinée au mauve[87], un duo chromatique que nous observons de fait dans la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. Notons que cette évocation de l'imagination peut ici être entendue comme la créativité dont Baldetti a dû faire preuve pour imaginer le monde si peu décrit de Gwendalavir, ou comme un clin d'œil à l'Imagination, pouvoir majeur dont les Alaviriens sont souvent dotés dans les trilogies de Pierre Bottero. En outre, le mauve à lui seul est une couleur de magie, de mystère, mais aussi d'ambivalence[88]. Ainsi, l'ambiguïté d'interprétation possible en ce qui concerne les caractéristiques de Gwendalavir demeure intacte. Pour en revenir au vert, s'il désigne tout ce qui tient à la nature, il est également lié aux créatures fabuleuses[89] et donc, en conséquence, à des éléments imaginaires. La liberté fait, elle aussi, partie des attributs reconnus à la couleur verte ainsi qu'à la couleur bleue[90], une liberté que l'on peut interpréter comme la liberté de création que se sont octroyée Lylian et Baldetti en adaptant *La Quête d'Ewilan*. De ce fait, le monde de Gwendalavir peut se lire à travers les couleurs employées pour représenter la majorité de la végétation du récit.

Les traits caractérisant la végétation dans la bande dessinée peuvent, au-delà des couleurs, être attribués également au monde *autre* qu'est Gwendalavir. La rencontre avec l'altérité, l'inconnu, engendre bien souvent un questionnement quant aux intentions ou au caractère de cette altérité. Une ambivalence telle que celle de la végétation alavirienne est dès lors représentative d'une entité *autre*, à l'instar de Gwendalavir. De ce fait, la végétation offre une interprétation possible de cet univers inconnu, toujours sous le signe de l'ambivalence typique de la découverte de l'altérité. Cette altérité se trouve mise en parallèle avec notre réalité, le monde que nous connaissons, offrant un contraste marquant. En effet, si nous nous autorisons ainsi à qualifier Gwendalavir selon sa végétation, c'est en raison de la grande différence de

[86] *Ibid.*, pp. 40-41.
[87] *Ibid.*, p. 36.
[88] *Ibid.*, pp. 161-163, 168.
[89] *Ibid.*, p. 97.
[90] *Ibid.*, p. 39.

traitement effectuée entre le végétal terrien et le végétal alavirien dans la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. Le contraste en question frappe l'interprète dès les premières planches du tome 1. Attardons-nous sur les planches 3 *(fig. 2)* et 5 *(fig. 3)*. La planche 3 se voit occupée dans sa quasi-entièreté par l'image de la première vignette, constituant un plan large permettant de constater la grandeur des arbres le long de la chaussée. Ces arbres sont cependant peu nombreux, contrôlés par l'être humain, tristement droits, dénudés de branches jusqu'à leur cime et d'une banalité chromatique, tels ce que Mezinski qualifie « d'arbres grêles »[91], témoignant d'un certain réalisme. Les arbres alaviriens faisant leur apparition en planche 5, quant à eux, forment une forêt dense et variée, désordonnée. Les troncs sont divers et tortueux, plus semblables aux « arbres monstres »[92] de Mezinski. Par ailleurs, l'un des éléments centraux du cadrage le plus large de cette planche est un arbre ressemblant à un palmier, en raison de son tronc sans branches, de ses longues feuilles à sa cime et de ce qui ressemble à une fleur, comparable aux fruits que portent de tels arbres. Cet élément en apparence anodin contribue en réalité à *connoter* un monde autre, un *Ailleurs* à la façon exotique où le romantisme l'entendait, notamment en raison du fait que le palmier est évocateur d'Orient[93], et donc de lieux inconnus.

Parmi les rares représentations de végétation dans les parties du récit se déroulant dans notre monde, la majorité d'entre elles maintiennent une certaine cohérence de notre association du végétal au monde de Gwendalavir. Notons, entre autres, la planche 12 *(fig. 4)* du tome 1 présentant une scène au parc de la ville. Par définition, ce parc engendre la présence d'éléments végétaux. Cependant, l'évocation de Gwendalavir reste prégnante dans cette scène. D'une part, dans le roman, Salim appelle Camille Ewilan pour une raison inconnue lors d'une sortie au parc ; c'est également au parc que, dans le roman toujours, Camille exerce son pouvoir – en faisant apparaître une rose, par ailleurs – pour la première fois de manière volontaire. D'autre part, dans la bande dessinée, c'est dans le parc que Camille dévoile à Salim l'existence de la sphère graphe, élément symbolique du monde de Gwendalavir, une révélation qui, dans le roman, n'a pas lieu dans ce parc. Ainsi, si Lylian s'autorise une ellipse quant au prénom mystérieux et au pouvoir expérimental de Camille, il choisit néanmoins le *parc* comme lieu de l'évocation alavirienne faite par la sphère graphe, allant en *contradiction* avec le roman. De ce

[91] MEZINSKI Zenon, *op. cit.*, p. 24.
[92] *Ibid.*, p. 60.
[93] *Ibid.*, p. 24.

fait, la végétation du parc constitue comme une barrière renfermant en son sein l'essence infime de l'univers alavirien. Une évocation quelque peu similaire se produit à la planche 15 *(fig. 5)* du tome 1 et à la planche 48 *(fig. 39)* du tome 2, deux lieux végétaux – un *jardin* et un *parc*, à nouveau – précédant une référence au monde de Gwendalavir. Dans le cas de la planche 15, l'apparition de verdure coïncide avec l'amorce de l'attaque des araignées, monstres venus de Gwendalavir, tandis que, dans le cas de la planche 48, le parc constitue le décor de la rencontre entre Camille et Paul Verran, un homme pour qui Camille utilisera ses pouvoirs alaviriens au risque de mettre sa vie en danger. Ainsi, les quelques apparitions de la végétation dans l'univers terrien de la bande dessinée peuvent-elles être interprétées comme des indices de la présence sous-jacente du monde de Gwendalavir.

Dans le tome 1 de la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*, les planches 36 à 45 *(fig. 14-22)* présentent une grande diversité de paysages emplis de végétation. Le contraste allant tantôt du *locus amoenus* en planche 37 *(fig. 15)* à la forêt hostile et primitive des planches 38-49 *(fig. 16 et 17)* accentue, une fois encore, l'ambivalence caractéristique de l'interprétation que le lectorat peut faire de Gwendalavir. Au sein même de ce monde autre, la végétation se montre continuellement autre à son tour. Aucun de ces lieux ne représente pourtant un endroit *a priori* connu du lecteur ou de la lectrice. De même, dans la planche 59 *(fig. 23)*, bien que les arbres semblent communs et pareils à ceux visualisés en planche 3, le public attentif ne peut manquer de remarquer les troncs systématiquement triples de ces arbres. De cette manière, même lorsque la végétation se pare de ressemblance avec la végétation connue dans notre monde, elle se révèle différente, autre, encore et toujours.

Les caractéristiques de la végétation représentée par Baldetti constituent ainsi la description de Gwendalavir que Pierre Bottero passait sous silence dans ses romans. L'apparition du monde végétal coïncidant systématiquement avec le monde de Gwendalavir ou, au minimum, avec ses évocations, laisse le public lire cette végétation comme un attribut exclusivement alavirien, mettant davantage encore en évidence l'importance du règne végétal dans le saisissement de la réalité autre que constitue l'univers de Gwendalavir. Ainsi que

l'affirme Alain Mérot, « le paysage apparaît ainsi comme un moyen de comprendre et de s'approprier le monde » [94].

Conclusion

Ce troisième chapitre montre donc dans quelle mesure la considération de l'altérité se voit marquée par la présence du végétal dans la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*. Dans un premier temps, porter un regard « phytopoétique » à la façon dont Anne Simon porte un regard zoopoétique sur l'œuvre permet d'y déceler la prégnance d'un regard constamment autre au nôtre : celui de la végétation. Non seulement cette approche confère au lectorat des outils nécessaires à un changement de point de vue, ici appliqué au sens littéral par Baldetti, mais elle permet de surcroît une compréhension plus profonde de l'altérité que constitue le règne végétal. Il est notamment question de saisir la perception qui peut être celle de la végétation, aussi bien en ce qui concerne la vue que tous les autres sens dont dispose l'être humain, à défaut de pouvoir exprimer par l'image les autres sens existants dans le monde végétal et dont notre espèce n'a pas conscience[95].

Au-delà d'un « simple » bouleversement de paradigme dans notre vision anthropocentrée de la littérature et du monde, la végétation telle que représentée dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* offre la possibilité au lecteur ou à la lectrice de construire une image plus *concrète* et *complète* du monde de Gwendalavir. Ce monde, en raison de son altérité, ne possède pas une image unique et identique dans l'esprit de tout un chacun. À ce problème, si toutefois cela en est un, Pierre Bottero n'a opposé aucune solution en passant sous silence toute description de la flore alavirienne. Lylian et Baldetti, confrontés à cet obstacle de l'imprécision de ce monde qu'il leur fallait pourtant représenter, ont ainsi conçu leur propre définition du monde de Gwendalavir, auquel ils ont associé les caractéristiques de la végétation.

Au moyen de cette végétation imaginaire et pourtant parfois semblable à celle que nous connaissons, Baldetti et Chevallier – n'oublions pas le mérite du coloriste – créent

[94] MÉROT Alain, *op. cit.*, p. 11.
[95] MANCUSO Stefano et VIOLA Alessandra, *op. cit.*, p. 68.

l'ambivalence qu'est celle que l'on éprouve systématiquement lors d'une rencontre avec l'altérité. Gwendalavir n'est ni un lieu parfait de paix et d'harmonie ni un endroit infernal et dangereux. L'univers alavirien se trouve construit, complexe et contrasté telle que l'est la végétation dans le monde.

Par l'association extra- et intradiégétique de la végétation au monde de Gwendalavir, l'attachement de Pierre Bottero au végétal – dont témoignent ses autres œuvres romanesques, comme nous avons pu le constater au fil des chapitres précédents – transparaît à nouveau dans la bande dessinée là où le roman ne faisait que le dissimuler. L'adoption d'un regard neuf sur l'altérité végétale est donc ici un moyen de mettre en avant des valeurs de l'esprit « botterien », conservant une cohérence avec le reste des trilogies. La porte ouverte par ce chapitre est, par conséquent, une porte de lecture permettant de trouver, dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*, l'importance que Bottero conférait à la végétation et la description visuelle du monde qu'il a créé et exploité dans la majorité de ses romans.

CONCLUSION

En raison de son ampleur, l'œuvre de Pierre Bottero offre au public une multitude de lectures possibles. Chaque lectrice et chaque lecteur peut concevoir sa propre interprétation de divers passages ou envisager des liens nouveaux entre les différentes trilogies de l'auteur… À ces portes vers ses mondes que Bottero a pris la peine d'entrouvrir, nous en ajoutons encore une. C'est en considérant une adaptation en bande dessinée de la première trilogie « botterienne », *La Quête d'Ewilan*, que nous envisageons l'existence de nouveaux liens entre les personnages et de nouvelles caractéristiques du monde de Gwendalavir.

Les codes narratifs spécifiques au genre de la bande dessinée permettent à un public attentif de discerner de nouveaux détails dans l'univers créé par Bottero, ils offrent une nouvelle grille de lecture pour redécouvrir les romans du « cycle alavirien ». À travers l'image, la bande dessinée nous montre la végétation de Gwendalavir, cette part de nature que Pierre Bottero ne décrit pas dans ses romans de *La Quête d'Ewilan*. Cette végétation dévoilée dans un nouveau médium s'avère pourtant dotée d'une puissance narrative conséquente. De ce fait, lire l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* n' équivaut pas à relire l'œuvre originale, mais bien à en approfondir le contenu. Le passage des romans à une bande dessinée implique nécessairement l'emploi de moyens narratifs différents en raison de cet apport de l'image, inexistante dans l'œuvre originale. Or, pour reprendre les propres mots de Pierre Bottero, « c'est de la différence que vient la complémentarité, et c'est de la complémentarité que vient le progrès »[96]. D'une certaine manière, les propos de l'auteur s'appliquent en effet au cas de l'adaptation de sa première trilogie en bande dessinée : l'utilisation de codes différents rend romans et bande dessinée tout à fait complémentaires – les romans offrant davantage de détails, tant dans les dialogues que dans l'action, là où la bande dessinée donne à voir ce qu'un roman ne décrit pas suffisamment – et cette complémentarité fait « progresser », améliore, en un sens, l'œuvre de Bottero en lui conférant une dimension supplémentaire qui manquait à la trilogie romanesque.

Lylian, Laurence Baldetti et Loïc Chevallier – le travail du coloriste méritant d'être pris en compte – contribuent ainsi à élargir l'univers « botterien ». Dans leur adaptation, une large

[96] *Rencontre avec Bottero – Juvisy – 2009* : https://www.youtube.com/watch?v=JNMP_c8TZ4A (page consultée le 5 mai 2022) ; 10'59".

place est en effet laissée au végétal. Celui-ci est non seulement représenté, mais également mis en valeur par différents procédés, aussi bien picturaux que narratifs. Une telle valorisation permet de faire passer la végétation de son statut traditionnel de décor à celui d'actant dans le récit. Cette modification du rôle de la végétation est tout à fait cohérente dans l'univers alavirien, Bottero ayant auparavant attribué de nombreux rôles actifs et cruciaux à des éléments végétaux dans ses différentes trilogies. De ce fait, constater dans la bande dessinée que de l'herbe prend part à un combat ou que des arbres s'apitoient sur la perte d'un protagoniste semble s'intégrer dans une logique « botterienne » tout à fait crédible.

Si le végétal occupe une place active dans la diégèse de la bande dessinée adaptée de *La Quête d'Ewilan*, il joue également un rôle extradiégétique auprès du lecteur ou de la lectrice. C'est grâce à la flore que la narration se voit si bien adaptée des romans à la bande dessinée. En attirant ou en détournant l'attention de l'interprète, la végétation contribue à maintenir un rythme narratif satisfaisant, et ce, en dépit des ellipses nécessaires lors de l'adaptation et de la connaissance préalable du récit par le lectorat. En apportant un élément nouveau, absent du format romanesque, la bande dessinée offre une version nouvelle de *La Quête d'Ewilan* et autorise au public un questionnement qui engendre du *suspense* ou de la *curiosité*. Le végétal est donc, dans l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan*, un élément essentiel dans le processus de lecture, faisant avancer l'intrigue.

En outre, la valorisation du végétal effectuée par Lylian, Baldetti et Chevallier pousse le lectorat à reconsidérer la place de la végétation non seulement dans le contexte de la bande dessinée, mais aussi en dehors. Le traitement pictural de la flore se détache ici des procédés traditionnels et tend à lui conférer une nouvelle place, à lui faire occuper un nouvel espace à la fois dans et hors des cases de la planche. Le fait d'adapter les choix de cadrages ou de plans à la position physique du végétal plutôt qu'à celle des personnages humains crée en effet un déplacement de point de vue d'une importance considérable. Le végétal possède dès lors un « regard » bien à lui, auquel le lecteur ou la lectrice peut avoir accès. Cette contradiction à l'anthropocentrisme habituel de la bande dessinée s'inscrit dans le prolongement d'un changement de considération aussi bien littéraire que philosophique et scientifique. Un tel déplacement de point de vue constitue la clef d'une nouvelle porte vers une lecture critique de l'œuvre de Pierre Bottero.

Nous avons conscience que l'analyse que nous avons détaillée selon trois axes thématiques au fil des chapitres de ce travail peut sembler poussée à l'extrême. Nous n'avons toutefois pas cherché à extraire « de force » le sens de chaque détail végétal que nous donnait à voir cette adaptation. Il a seulement été question de prendre connaissance de la bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* au travers du prisme de ce changement de point de vue. En effet, nous ne pouvons nier écrire à partir d'un point de vue spécifique. Le nôtre est celui d'un lectorat critique, éclairé par les nouvelles perspectives développées par les sciences humaines jusqu'à aujourd'hui. En 2022, la bande dessinée est un genre plus valorisé qu'il ne l'était à son origine[97] et l'anthropocentrisme, qu'il soit sociétal, scientifique ou littéraire, est remis en question par diverses théories, telles que le *phytocentrisme* ou la *zoopoétique*. C'est avec un tel regard critique, en portant notre attention sur ces préoccupations récentes, que nous avons analysé l'adaptation en bande dessinée de *La Quête d'Ewilan* et que nous avons pu constater le sens nouveau qu'y trouve la végétation.

[97] FRESNAULT-DERUELLE Pierre et SAMSON Jacques, *op. cit.*, p. 1.

ANNEXES

Figure 1 : Couverture du tome 1 de la bande dessinée *La Quête d'Ewilan*

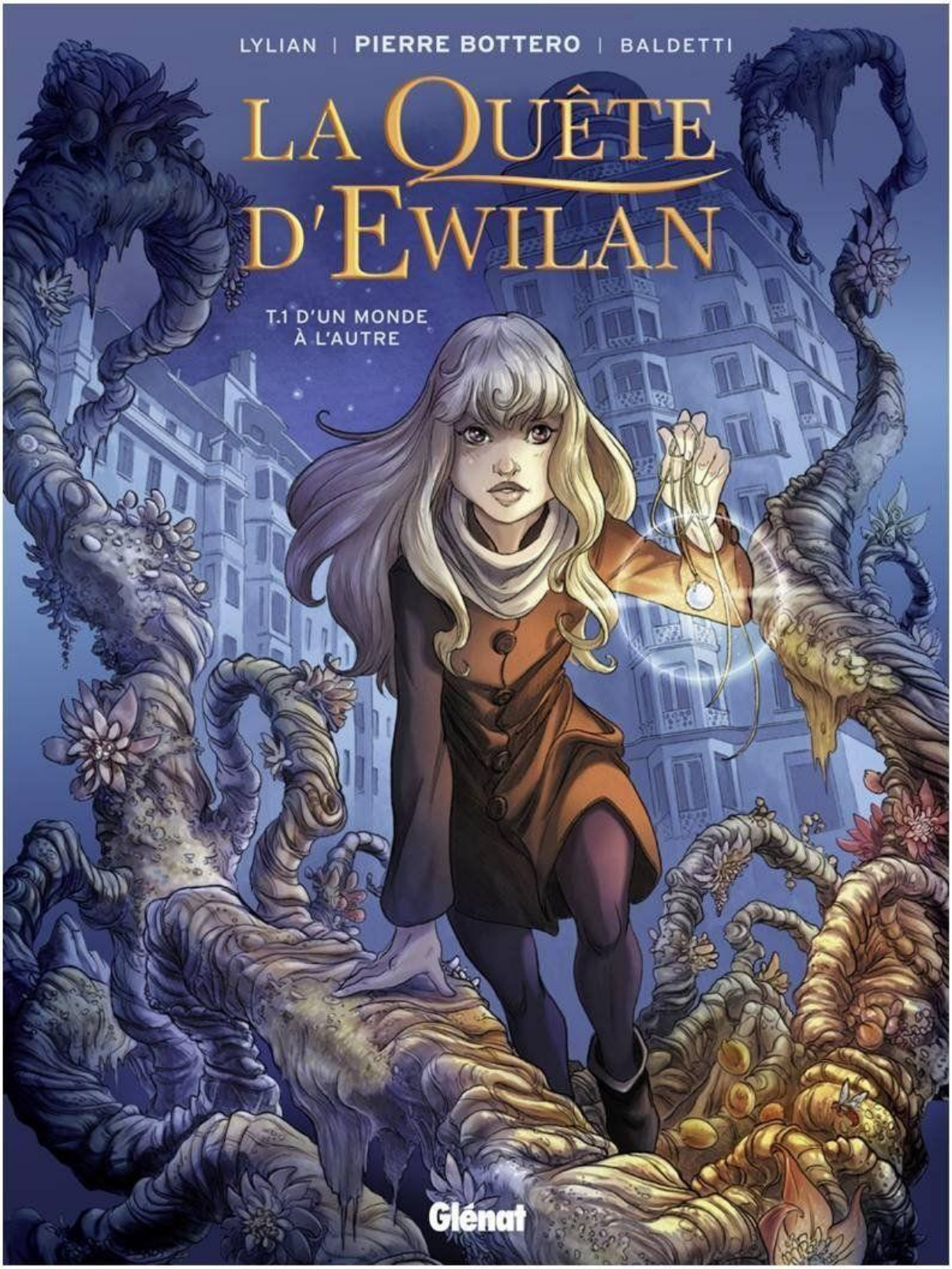


Figure 2 : Tome 1, planche 3

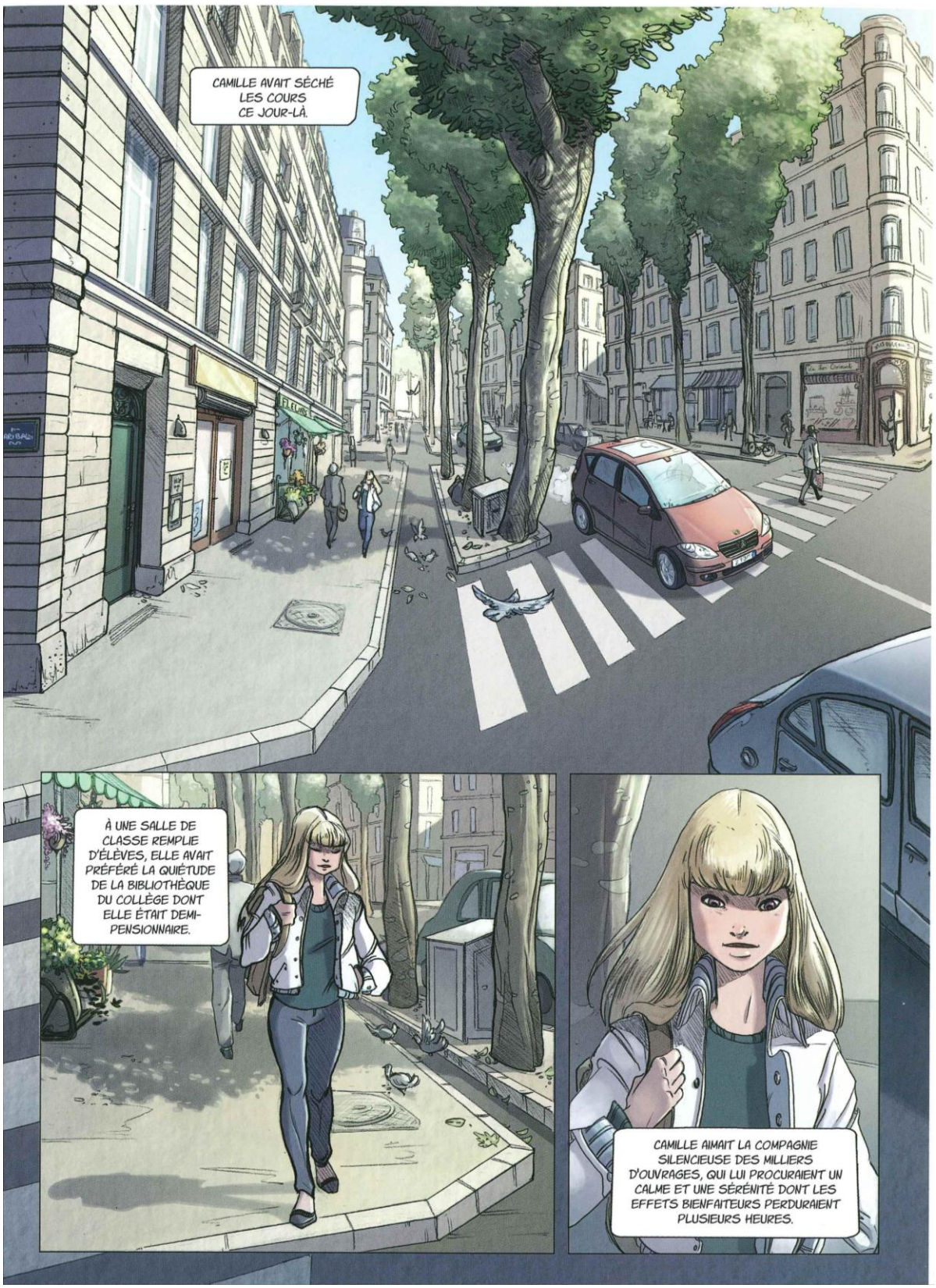


Figure 3 : Tome 1, planche 5

Figure 4 : Tome 1, planche 12

Figure 5 : Tome 1, planche 15

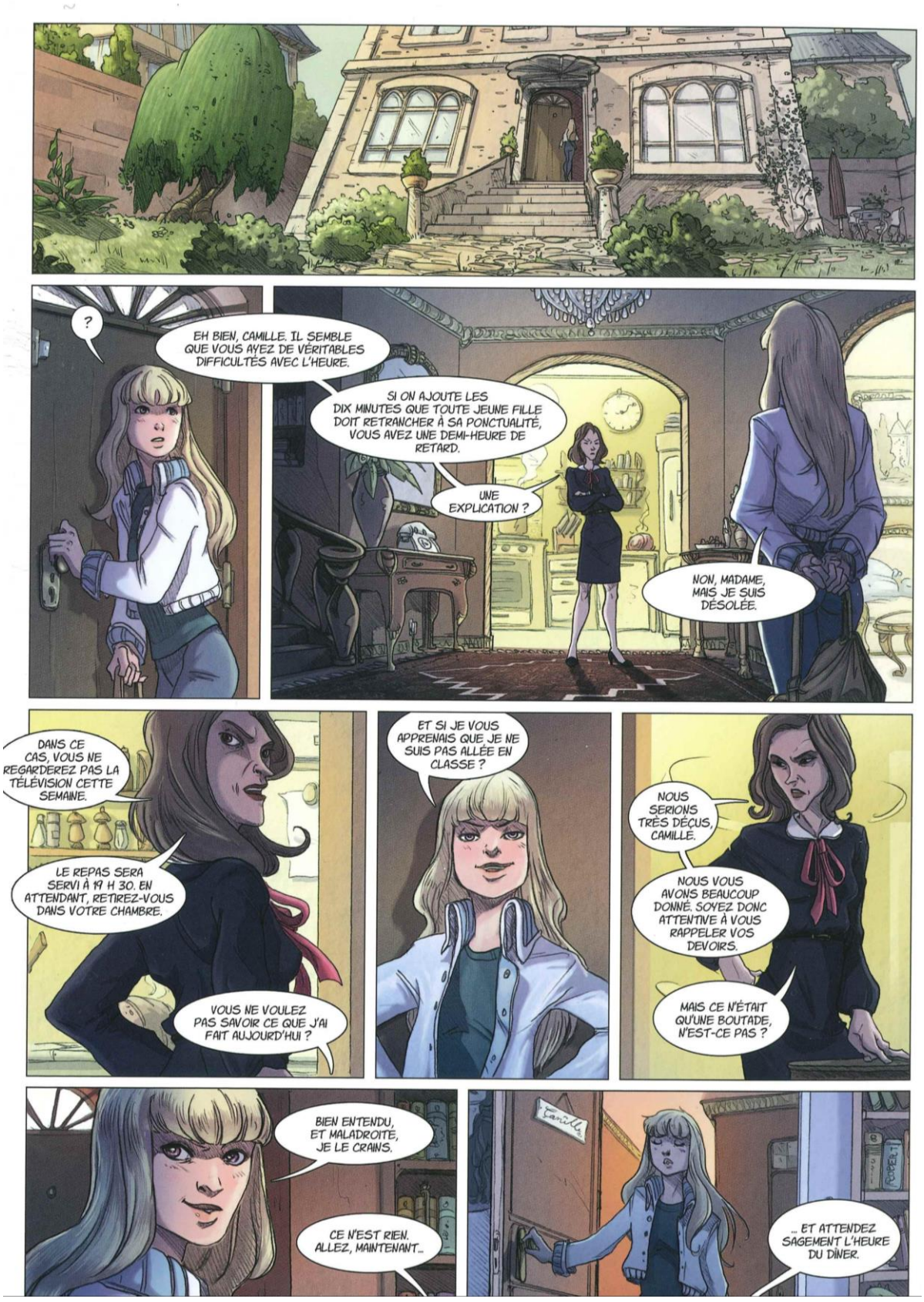


Figure 6 : Tome 1, planche 23

Figure 7 : Tome 1, planche 24

Figure 8 : Tome 1, planche 25

Figure 9 : Tome 1, planche 26

Figure 10 : Tome 1, planche 27

Figure 11 : Tome 1, planche 31

Figure 12 : Tome 1, planche 32

Figure 13 : Tome 1, planche 34

Figure 14 : Tome 1, planche 36

Figure 15 : Tome 1, planche 37

Figure 16 : Tome 1, planche 38

Figure 17 : Tome 1, planche 39

Figure 18 : Tome 1, planche 41

Figure 19 : Tome 1, planche 42

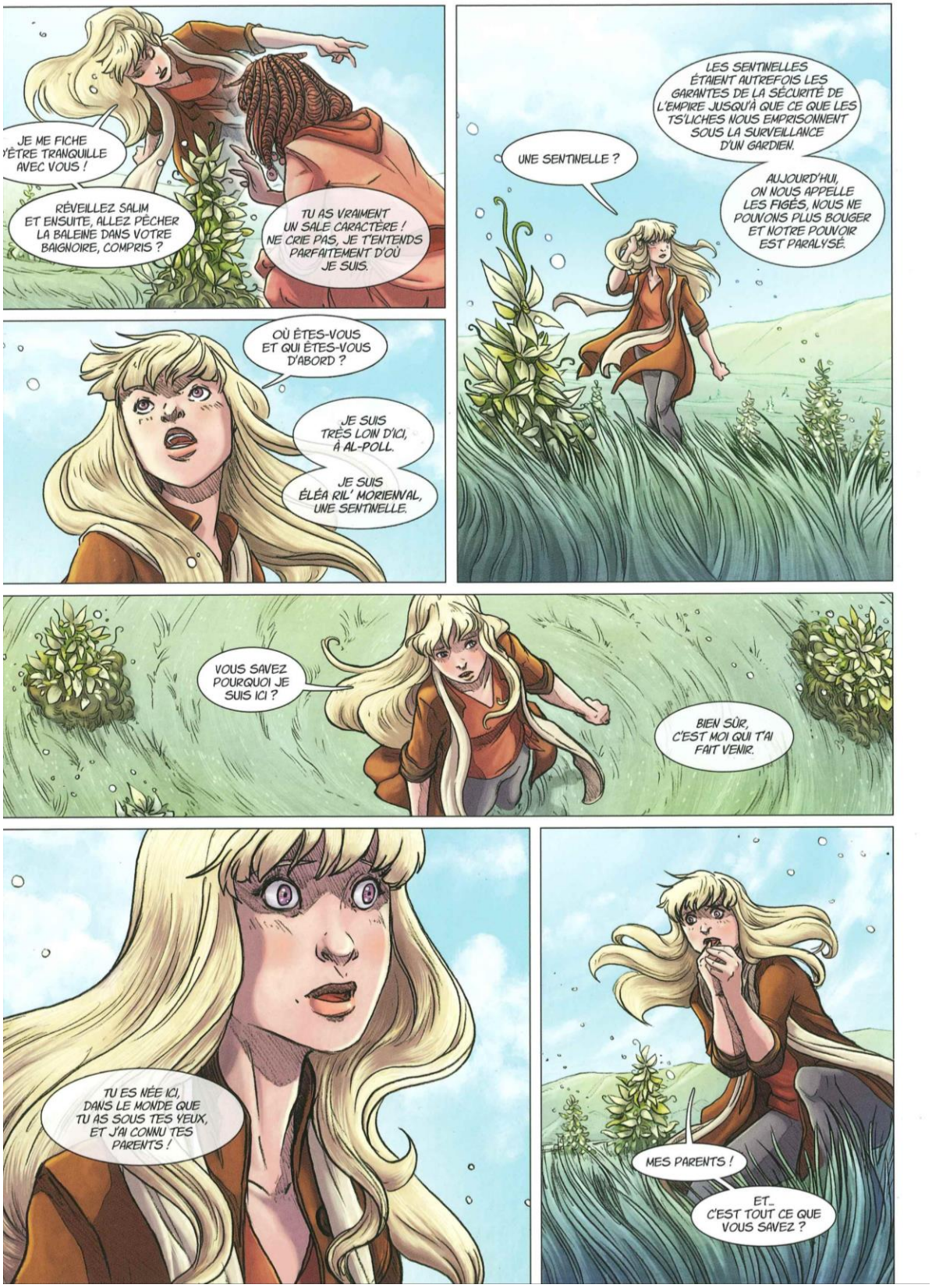


Figure 20 : Tome 1, planche 43

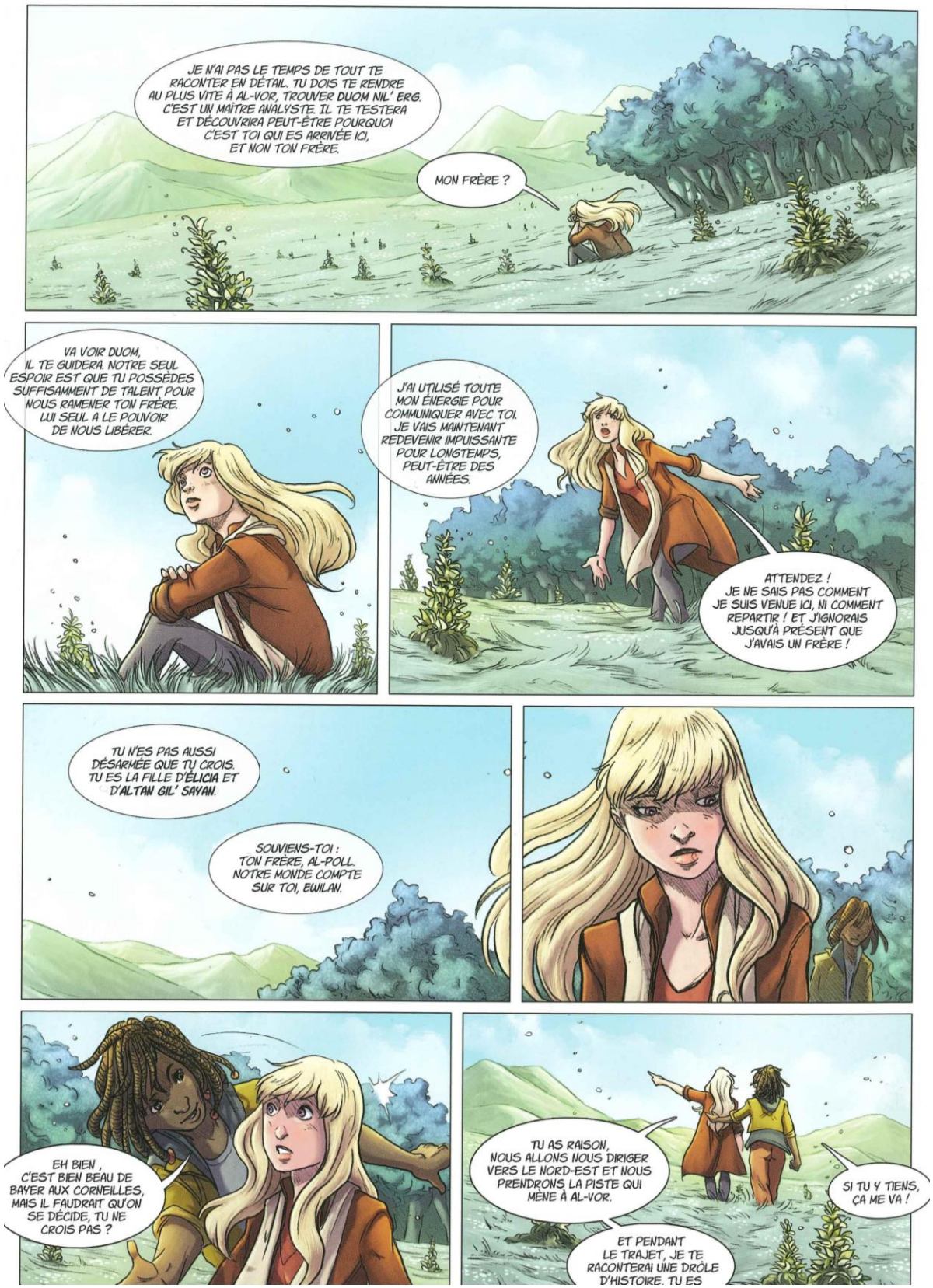


Figure 21 : Tome 1, planche 44

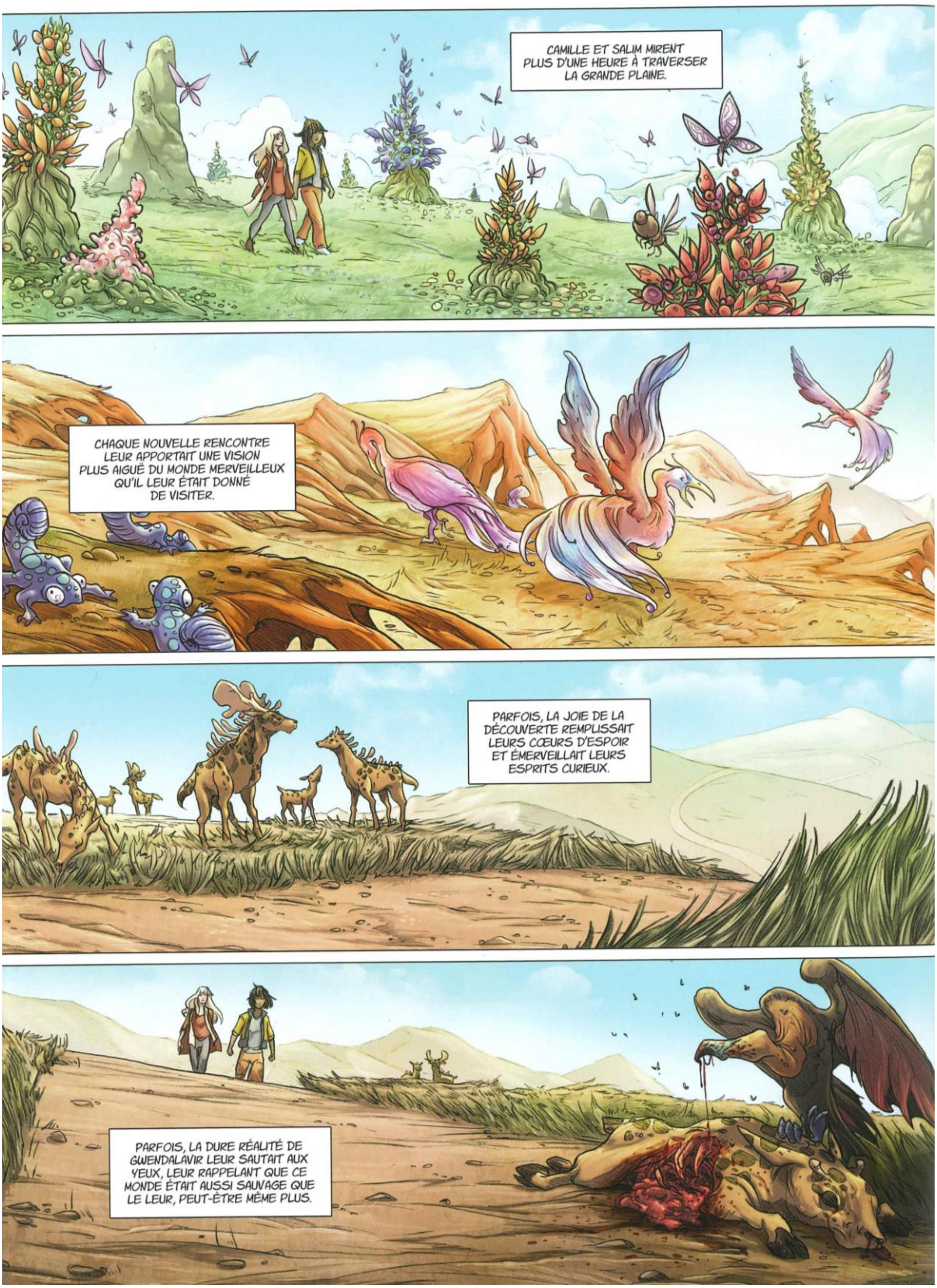


Figure 22 : Tome 1, planche 45

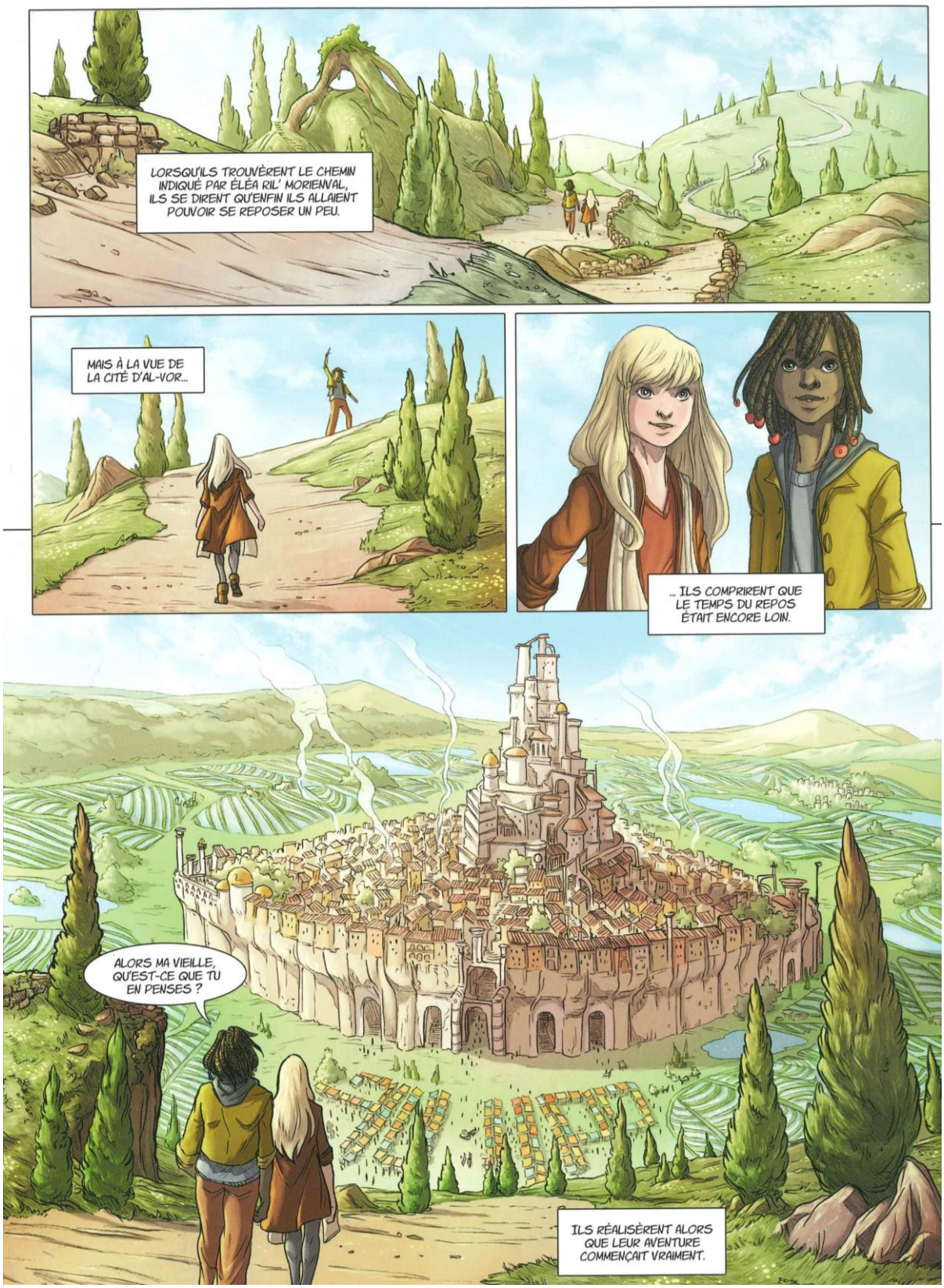


Figure 23 : Tome 1, planche 59

Figure 24 : Tome 1, planche 61

Figure 25 : Tome 1, planche 62

Figure 26 : Tome 1, planche 66

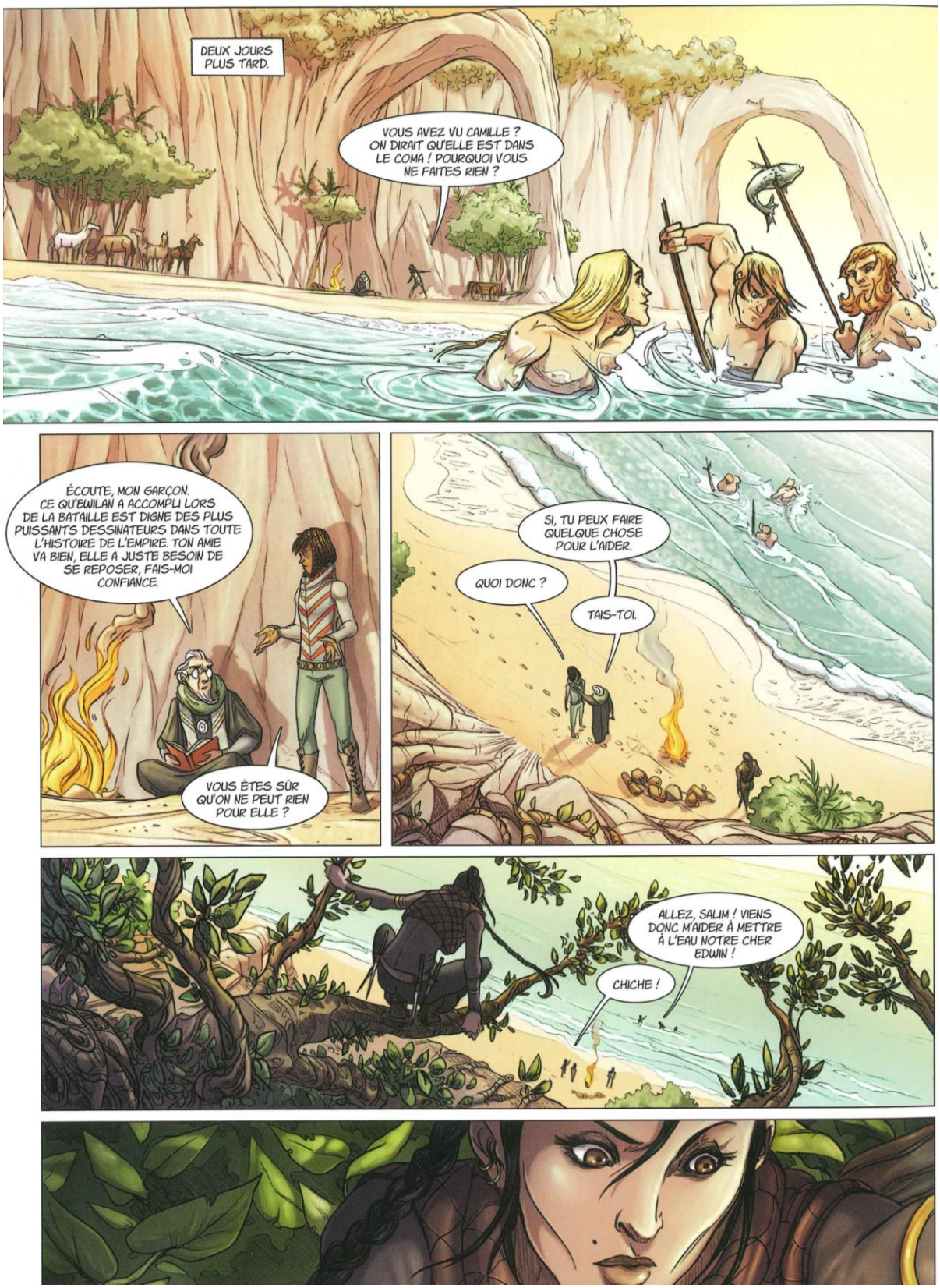


Figure 27 : Couverture du tome 2 de la bande dessinée *La Quête d'Ewilan*

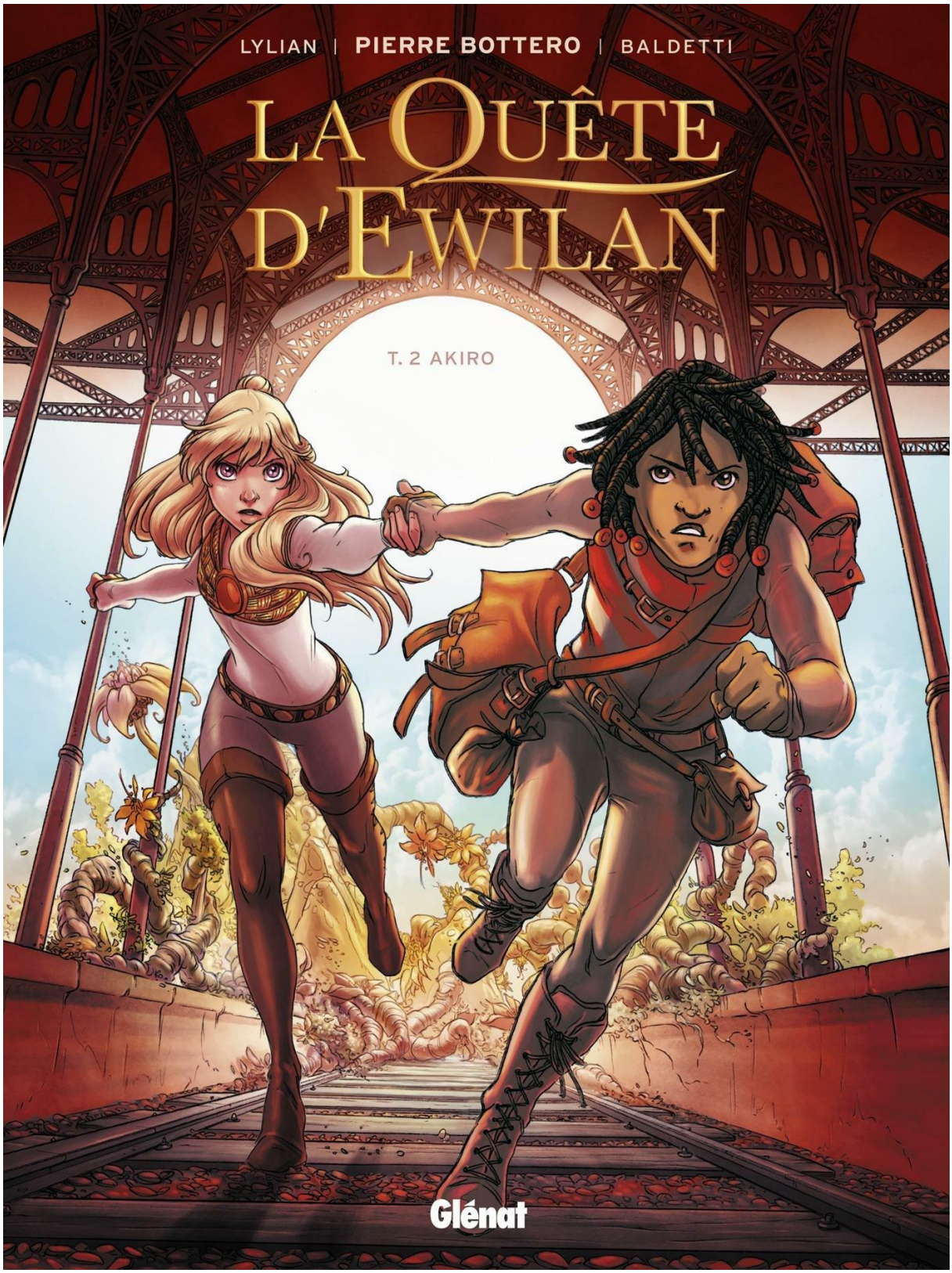


Figure 28 : Tome 2, planche 3

Figure 29 : Tome 2, planche 11

Figure 30 : Tome 2, planche 13

Figure 31 : Tome 2, planche 19

Figure 32 : Tome 2, planche 27

Figure 33 : Tome 2, planche 36

Figure 34 : Tome 2, planche 37

Figure 35 : Tome 2, planche 38

Figure 36 : Tome 2, planche 39

Figure 37 : Tome 2, planche 40

Figure 38 : Tome 2, planche 41

Figure 39 : Tome 2, planche 48

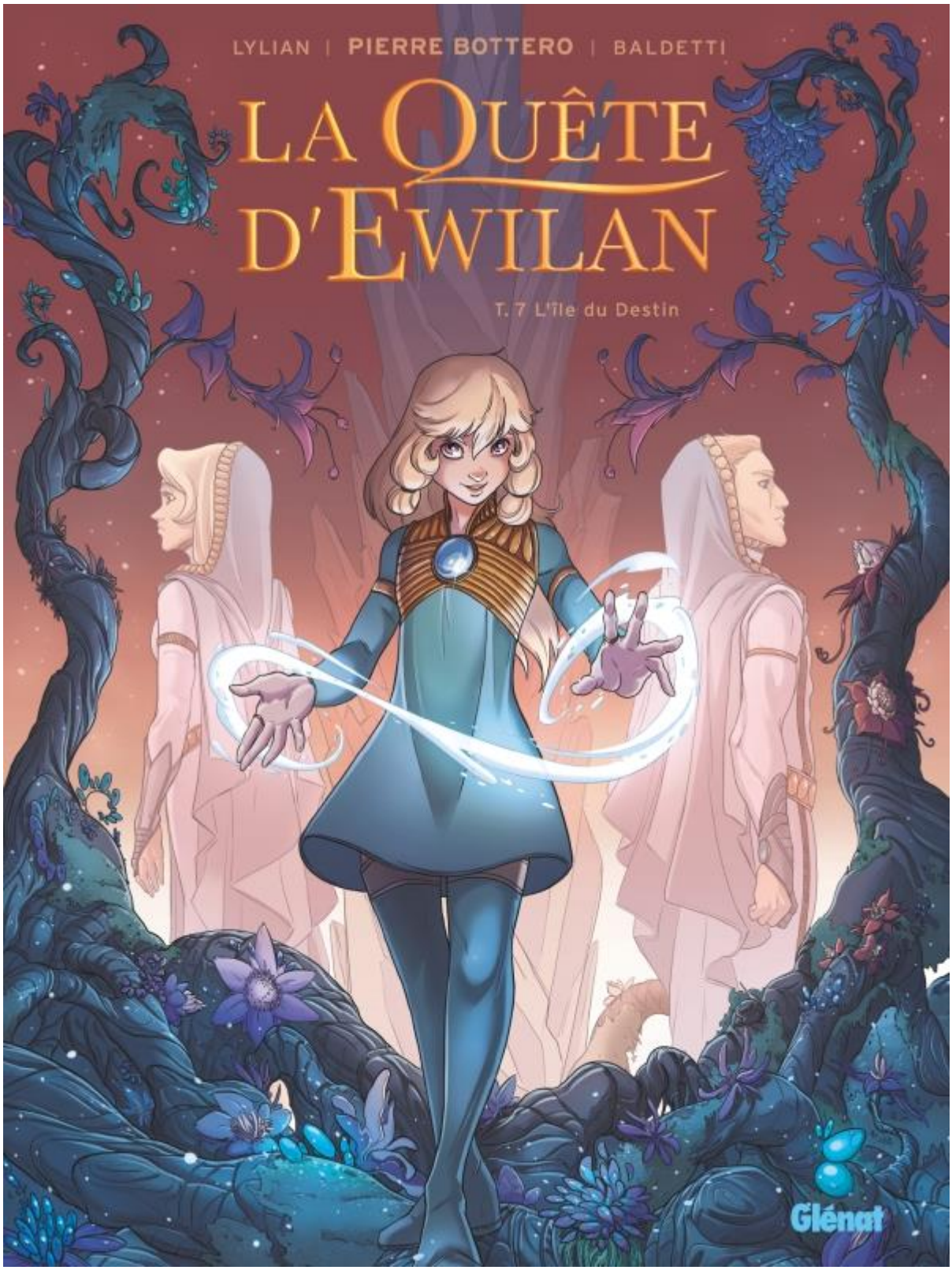
Figure 40 : Tome 2, planche 60

Figure 41 : Tome 2, planche 61

Figure 42 : Tome 2, planche 62

Figure 43 : Tome 2, planche 63

Figure 44 : Couverture du tome 7 de la bande dessinée *La Quête d'Ewilan*



BIBLIOGRAPHIE

Corpus d'étude

BALDETTI Laurence, CHEVALLIER Loïc et LYLIAN K., *La Quête d'Ewilan*, t.1, « D'un monde à l'autre », Grenoble, Glénat, 2013.

BALDETTI Laurence, CHEVALLIER Loïc et LYLIAN K., *La Quête d'Ewilan*, t.2, « Akiro », Grenoble, Glénat, 2014.

BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan. D'un monde à l'autre*, Paris, Rageot, 2006 (Le Livre de Poche).

Corpus de référence secondaire

BOTTERO Pierre, *L'Autre. Le Souffle de la hyène*, Paris, Rageot, 2006.

BOTTERO Pierre, *L'Autre. Le Maître des tempêtes*, Paris, Rageot, 2007.

BOTTERO Pierre, *L'Autre. La Huitième porte*, Paris, Rageot, 2008.

BOTTERO Pierre, *Le chant du troll*, Paris, Rageot, 2010.

BOTTERO Pierre, *Le Pacte des Marchombres. Ellana : L'intégrale*, Paris, Rageot, 2012.

BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan. Les frontières de glace*, Paris, Rageot, 2006 (Le Livre de Poche).

BOTTERO Pierre, *Les Âmes Croisées*, Paris, Rageot, 2010.

Pierre Bottero

AURYN, *Une interview avec Pierre Bottero* [en ligne], http://www.elbakin.net/fantasy/news/Une-interview-avec-Pierre-Bottero (page consultée le 22 avril 2022).

CLERC Anne et SAGNET Hélène, *Rencontre avec… Pierre Bottero* [en ligne], http://www.lecturejeunesse.org/articles/rencontre-avec-pierre-bottero/ (page consultée le 05 mai 2022).

ESPINOSA Michaël, *Pierre Bottero* [en ligne], https://sfmag.net/spip.php?article506 (page consultée le 07 mai 2022).

GARCIA Carole, *Interview de Pierre Bottero* [en ligne], https://web.archive.org/web/20151030044433/calounet.pagesperso-orange.fr/interview/botteroexclusivite.html (page consultée le 25 avril 2022).

Rencontre avec Bottero – Juvisy – 2009 : https://www.youtube.com/watch?v=JNMP_c8TZ4A (page consultée le 5 mai 2022) ; 10'59".

Ouvrages théoriques

Bande dessinée et rapport entre texte et image

ALARY Viviane et CHABROL GAGNE Nelly, *L'album : le parti pris des images*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2012.

BARIDON Michel (éd.), « La théorisation de la relation Image/Texte/Langage », *Interfaces*, n°5, Dijon, Université de Bourgogne (Association des anglicistes et américanistes de Bourgogne), 1994.

BARON-CARVAIS Annie, « La bande dessinée », *Que sais-je ?*, n°2212, 5e éd. refondue, Paris, Presses Universitaires de France, 2007.

BERTRAND Gérard et DURAND Marion, *L'image dans les livres pour enfants*, Paris, Ecole des Loisirs, 1975.

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

DECONINCK Ralph et REVERSEAU Anne, « LFIAL2292 : Art et littérature », cours dispensé à l'Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2021.

DOZO Björn-Olav et PREYAT Fabrice (éd.), « La Bande Dessinée contemporaine », *Textyles. Revue des lettres belges de langue française*, n°36-37, Bruxelles, Le Cri, 2010.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre et SAMSON Jacques (éd.), *MEI : Poétiques de la bande dessinée*, n°26, Paris, L'Harmattan, 2007.

GIRGIS Dahlia, « La sélection Éco-Fauve Raja du FIBD 2022 », https://www.livreshebdo.fr/article/la-selection-eco-fauve-raja-du-fibd-2022 (page consultée le 14 mars 2022).

GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée : mode d'emploi*, Bruxelles, Impressions Nouvelles, 2007.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.

HOUOT Laurence, « BD : "Remettons-nous dans le mouvement de la nature", nous dit Jérémie Moreau, l'auteur de "Penss" », https://www.francetvinfo.fr/culture/bd/romans-graphiques/bd-remettons-nous-dans-le-mouvement-de-la-nature-nous-dit-jeremie-moreau-l-auteur-de-penss_3641085.html (page consultée le 12 février 2022).

KOLP Manuel, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Bruxelles, Université de Bruxelles, 1992 (Le Sens de l'image).

LOUPY Christophe, *Le Guide de l'édition jeunesse*, Olivet, MCL Editions, 2021.

MAJA Daniel, *Illustrateur jeunesse : Comment créer des images sur les mots ?*, Paris, Sorbier, 2004.

MALDINEY Henri, *Œuvres de philosophie. L'espace du livre*, Paris, Cerf, 2014.

MITAINE Benoît, ROCHE David et SCHMITT-PITIOT Isabelle, *Comics and adaptation*, Jackson, University press of Mississippi, 2018.

MOLITERNI Claude (éd.), *Histoire mondiale de la Bande Dessinée*, Paris, Pierre Horay, 1980.

ORY Pascal e.a (éd.), *L'art de la bande dessinée*, Citadelles & Mazenod, Paris, 2012.

PASAMONIK Didier, « Angoulême 2022 : le jury du Prix « Eco-Fauve » claque la porte ! », https://www.actuabd.com/Angouleme-2022-Le-jury-du-Prix-Eco-Fauve-claque-la-porte (page consultée le 14 mars 2022).

PENNACCHIONI Irène, *La nostalgie en images. Une sociologie du récit dessiné*, Librairie des Méridiens, Paris, 1982 (Sociologies au quotidien).

RENONCIAT Annie, *L'image pour enfants : Pratiques, normes, discours (France et pays francophones, XVI^{e}-XX^{e} siècles)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007 (La Licorne).

TILLEUIL Jean-Louis, « LROM2745 : Séminaire de sociosémiotique de la BD et autres messages mixtes », cours dispensé à l'Université catholique de Louvain-la-Neuve, 2021.

TILLEUIL Jean-Louis et WATHEE-DELMOTTE Myriam (éd.), *Texte, Image, Imaginaire*, L'Harmattan, Paris, 2007.

Végétation

CATELLANI Andrea, CHOLET Céline et PASCUAL ESPUNY Céline, *Pour une sémiotique du monde végétal : les plantes comme acteurs et actants dans la communication*, (Séminaire international de sémiotique de Paris, en ligne, 12 mai 2021).

CHELEBOURG Christian, *Les écofictions. Mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012.

CRANE Peter, *Ginkgo: The tree that time forgot*, New Haven, Yale University Press, 2013.

HARRISON Robert, *Forêts. Essai sur l'imaginaire occidental*, trad. de l'anglais par Florence Naugrette, Paris, Flammarion, 1994 (Champs).

HIERNAUX Quentin et TIMMERMANS Benoît (éd.), *Philosophie du végétal*, Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 2018.

IMPELLUSO Lucia, *La Nature et ses symboles*, Paris, Hazan, 2004.

LIEUTAGHI Pierre, *La Plante compagne. Pratique et imaginaire de la flore sauvage en Europe occidentale*, Arles, Actes Sud, 1998

MANCUSO Stefano et VIOLA Alessandra, *L'intelligence des plantes*, trad. de l'italien par Renaud Temperini, Paris, Albin Michel, 2018.

MEROT Alain, *Du paysage en peinture dans l'Occident moderne*, Paris, Gallimard, 2009 (Bibliothèque illustrée des Histoires).

MEZINSKI Zenon, *L'arbre dans la peinture*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2018.

PRINCE Nathalie et THILTGES Sébastien (éd.), *Eco-graphies. Ecologie et littératures pour la jeunesse*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2018 (Interférences).

PRENEVEAU-POIRIER Jessica, *Les représentations de la nature et des relations à la nature dans un corpus d'albums de littérature pour la jeunesse québécois du début du XXI^e siècle*, Montréal, Université du Québec, 2015.

ROTEREAU Cécile, *La représentation du végétal dans l'art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2018.

SCHOENTJES Pierre, « Images de la nature dans les romans de la Grande Guerre : esquisse d'une typologie », dans ROCHEVILLE Sarah, BEAULIEU Etienne et CASTELNÉRAC Benoît (éd.), « Philosophie et narration : "Ne pas se raconter d'histoire" », *Etudes littéraires*, vol.42, n°2, Québec, Université Laval, 2011.

Littérature scientifique autre

BARONI Raphaël, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, 2007.

DURAND Gilbert, *Champs de l'imaginaire*, Grenoble, UGA Editions, 1996 (Ellug).

DURAND Gilbert, *L'imagination symbolique*, 2e éd., Paris, Presses Universitaires de France, 1968.

ENGEL Vincent, *Fiction : l'impossible nécessité*, Hévillers, Ker éditions, 2016.

HELLER Eva, *Psychologie de la couleur. Effets et symboliques*, Paris, Pyramyd, 2009.

HOVART Lucas, *Les animaux en littérature. Exploration du doute ontologique par une lecture zoopoétique*, Louvain-la-Neuve, Université Catholique de Louvain, 2021.

PARRET Herman et RUPRECHT Hans-George (éd.), *Exigences et perspectives de la sémiotique. Recueil d'hommages pour Algirdas Julien Greimas*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 1985.

PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique, *Le petit livre des couleurs*, Paris, Points, 2005 (Histoire).

TEGART WJ. McG., SHELDON G. W. et GRIFFITHS D. C. (éd.), *Climate change. The IPCC Impacts Assessment*, Canberra, Australian Government Publishing Service, 1990.

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres
Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | **www.uclouvain.be/fial**