



Auteur - illustrateur : PETERSEN David
Traductrice : ROMAN Marion
Éditeur : Gallimard
Année première édition : 2008
Nombre de pages : 184 p. (annexes comprises)

Mots-clés : récit de fantasy • personnages anthropomorphisés • lecture feuilleton • relations humaines - vie sociale (guerre) • figure du héros

Résumé

En six chapitres, un épilogue et des annexes quasi documentaires, voici le premier volet d'un **récit de fantasy** relatant une série d'aventures de cape et d'épée moyenâgeuses que David Peterson propose en BD avec des personnages souris. Les Territoires sont le lieu du récit : les villages y sont indépendants. Les héros sont trois vaillants éclaireurs et guides, membres de la Garde, sorte de police fédérale. Leur cheffe, Gwendolyn, réside à Lockhaven, cité qui joue le rôle de capitale et de ville-caserne pour la Garde. C'est aussi le lieu de protection et de stockage des vivres pour l'ensemble de la communauté. Nous sommes en l'an 1152, à l'automne. Un complot a été découvert dont le but se révèle peu à peu : réunir toutes les cités sous une seule autorité, celle de la Hache. Le félon, Minuit, est un membre de la Garde.

Les trois **héros**, aidés par d'autres souris de la Garde, parviennent à déjouer le complot au terme de combats aussi violents que muets. Gwendolyn peut rédiger de sa main l'épilogue : ces combats fratricides ont empêché de faire des réserves pour affronter l'hiver. Il faudra repartir.

Pertinence et intérêt de l'ouvrage

Cette fable animalière, pleine de rebondissements et de surprises, permet à l'auteur de développer un message. Les luttes au sein de la même espèce (et cela vaut pour les humains que symbolisent les souris) sont destructrices et mettent en jeu sa survie, alors que les périls naturels sont déjà nombreux. C'est une occasion de faire débattre les élèves sur **les relations humaines et la vie sociale**, notamment sur ce qui constitue la cause du conflit, en établissant des passerelles avec d'autres situations conflictuelles.

La BD s'inscrit dans un format carré qui offre des effets variés de composition : page d'une à quatre cases alternant les orientations verticales ou horizontales. Le dessin est précis : les **personnages anthropomorphisés** (souris sur deux pattes, habillées d'une cape) restent croqués de manière naturaliste tout comme les autres animaux : serpent, crabes, abeilles, non habillés toutefois. Les gammes de couleurs ont toute leur importance au sein des épisodes : des pages aux dominantes rouges, orangées, noires constituent de véritables tableaux et donnent idée de la tension qui se trame dans chaque épisode concerné.

Point particulier

Pour aider le lecteur à s'engager dans une **lecture feuilleton**, chaque chapitre commence par un court résumé qui indique les lieux, les personnages, les buts poursuivis, ainsi qu'une sentence indiquant le sens de la quête des personnages. Mais ce qui est à repérer est le monde fictif construit par l'auteur, un univers de référence qui s'enrichit sans cesse. Les élèves pourront le reconstituer petit à petit, comme un article d'encyclopédie ; par exemple : la carte des territoires avec le nom des cités, les références historiques propres à cet univers (livres, héraldique, dates...), l'architecture des villes, les costumes avec l'importance de la cape, signe d'appartenance à la Garde, les dictons, les mœurs (cf. les annexes finales). Dans le second volume, le phénomène s'accroît encore puisqu'on y trouve aussi des poèmes, des chansons et des rites funéraires.