

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ENCHANTEMENT EN TERRE DU MILIEU :
L'IMMERSION DU LECTEUR DANS UN MONDE SECONDAIRE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAITRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

FABIEN RONCO

JANVIER 2024

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

En tout premier lieu, je tiens à remercier chaleureusement ma directrice, Madame Rachel Bouvet, qui a su me guider à travers tout le processus de ce mémoire. Ses connaissances tant dans le domaine des théories de la lecture que dans la géopoétique m'ont aidé à orienter mes propres recherches et définir mon projet. Elle m'a soutenu dans le processus de recherche préalable, dans la structuration et bien sûr dans la rédaction de ce mémoire. Faisant preuve de patience, de confiance et de disponibilité, elle m'a permis d'arriver au bout de ce parcours quelque peu chaotique en tenant compte de mes contraintes personnelles et professionnelles. Elle m'a également donné l'opportunité de présenter mes recherches à ses étudiants, une expérience enrichissante qui m'a conforté dans la direction que je prends.

Je remercie ensuite ma mère, Christiane, dont les étagères pleines de livres de science-fiction, de *fantasy*, de fantastique ont éveillé en moi cette passion pour la lecture qui ne s'est jamais éteinte. Si elle était encore là, elle serait certainement la personne avec qui j'échangerais le plus à propos de littérature. J'espère que ce mémoire lui apporte un peu de fierté là où elle se trouve. Merci à mon père, Jean-Luc, pour croire en moi et me soutenir dans tous les choix que je fais, pour m'avoir appris le sens du travail et l'ouverture d'esprit. Merci à mon frère Guillaume et mes sœurs Camille et Manon, pour leur amour et leur soutien. Même à distance, vous êtes les piliers qui me permettent de continuer à grimper. Je remercie ensuite les snobinards (Joris, Fred, Valentin, Marianne, Jordane), mes proches amis qui ont prêté une oreille attentive à mes réflexions, souvent autour d'une bière, mais toujours avec intérêt. Leurs commentaires m'ont encouragé à clarifier de nombreux points de ce mémoire, en plus d'ouvrir certaines pistes qui m'avaient échappé. Merci à mon cousin, Nicolas, avec qui les conversations littéraires sont toujours enrichissantes. Merci à mes anciens colocataires Fabien, Stéphanie, Mathilde, pour avoir cru en moi et pour avoir écouté mes longs monologues sur le sujet. Merci aux VIP Mutapop (Marie-Ève, Nicolas, Marie) pour ces échanges qui me rappelaient que je n'étais pas seul dans ma galère et pour votre enthousiasme dans la dernière ligne droite. Merci aux Capellini (Joris, Werner, Alex, Valentin), mon équipe de grimpeurs, pour ces moments sur les pistes à se défouler et préserver ma santé mentale autant que physique.

Enfin, je remercie Monsieur J.R.R. Tolkien. Sans lui, sans l'enchantement dans lequel il m'a plongé dès mes premières lectures du *Seigneur des Anneaux*, ce mémoire n'aurait jamais vu le jour. Cet enchantement ne m'a plus jamais quitté.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
LISTE DES FIGURES.....	v
LISTE DES ABRÉVIATIONS	vi
RÉSUMÉ.....	
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 LES MONDES MERVEILLEUX DE LA FANTASY	6
1.1 La Fantasy.....	6
1.2 L'enchantement et les termes proches	14
CHAPITRE 2 VOYAGE (IN)ATTENDU EN TERRE DU MILIEU	20
2.1 Immersion dans la fiction.....	21
2.1.1 Les conditions initiales de l'enchantement	21
2.1.2 À la découverte du texte.....	25
2.1.3 Déchiffrer les formules magiques du texte.....	29
2.1.4 Une Terre du Milieu familière.....	34
2.1.5 Un monde merveilleux.....	38
2.1.5.1 Des lieux extraordinaires	39
2.1.5.2 Des créatures et des peuples revisités	43
2.2 Maintenir l'enchantement	46
2.2.1 Des langues	47
2.2.2 Des légendes et une Histoire	50
2.2.3 Une trame narrative solide	52
CHAPITRE 3 HABITER LA TERRE DU MILIEU : ALLER ET RETOUR.....	57
3.1 Approche géopoétique	57
3.2 Des cartes pour déployer un vaste univers.....	63
3.3 Habiter la Terre du Milieu : une question d'espace et d'affinité	71
3.3.1 Le Comté	72
3.3.2 La Lothlórien	78
3.3.3 Fangorn	85
3.3.4 Le Mordor	90
3.4 Un habiter en mouvement : le parcours des héros	94
3.4.1 Aragorn	94
3.4.2 Les Hobbits.....	96

3.4.3 Le cas particulier de Frodo.....	98
CONCLUSION	101
ANNEXE A La carte de Thrór.....	110
ANNEXE B La carte de la Terre du Milieu	111
BIBLIOGRAPHIE.....	112

LISTE DES FIGURES

Figure 2.1 Page de couverture de l'édition intégrale du <i>Seigneur des Anneaux</i>	23
---	----

LISTE DES ABRÉVIATIONS

Dans le but d'alléger le texte, nous ferons référence aux œuvres de notre corpus en utilisant des abréviations pour désigner les titres des œuvres :

LR: *Lord of the Rings* (intégral des trois tomes) *

FR: *The Fellowship of the Ring* (Tome 1)

TT: *The Two Towers* (Tome 2)

RK: *The Return of the King* (Tome 3)

SILM: *The Silmarillion*

*Pour connaître les éditions et traductions utilisées, se référer à la bibliographie.

RÉSUMÉ

Ce n'est pas un hasard si Tolkien évoque l'effet d'enchantement dans son essai *Du conte de fée*. Passionné par les légendes anciennes – anglaises, mais aussi scandinaves – Tolkien s'en inspire largement pour écrire des épopées et inventer des mondes qui servent de cadre aux langues qu'il crée. Son souci du détail le pousse à réécrire de nombreuses fois les mêmes histoires, variant les formes, changeant un détail ou restructurant toute la trame pour obtenir le fameux effet d'enchantement. *Du conte de fée* apparaît donc comme une réflexion sur son processus d'écriture autant qu'une analyse de ce qu'on appelle le conte de fée. *Le Seigneur des Anneaux* est un exemple édifiant de ce processus d'écriture. Ne laissant rien au hasard, Tolkien a veillé à offrir les meilleures conditions pour que le lecteur expérimente l'enchantement tout au long d'une histoire ancrée dans un Monde Secondaire à la fois familier et merveilleux. Mais quelles sont les caractéristiques de cet effet d'enchantement ? Comment se manifeste-t-il ? Quelles sont les conditions pour qu'il se maintienne tout au long d'un récit ? Que nous apporte-t-il ?

Le premier chapitre de ce mémoire s'attache à replacer l'enchantement dans le contexte de la *fantasy*. L'étude des définitions données par quelques auteurs permet de caractériser le domaine de la *fantasy* et d'en situer les limites. Nous étudions également la définition que propose Tolkien lui-même dans son essai, dans lequel il introduit les notions de Monde Secondaire et de Croyance Secondaire avant de comparer l'effet d'enchantement aux termes proches pour en retirer des caractéristiques essentielles.

Dans le chapitre deux, les théories de la lecture sont convoquées afin de préciser les conditions d'apparition de l'enchantement. Nous montrons comment la posture du lecteur est essentielle pour que l'enchantement se manifeste avant d'examiner comment l'encyclopédie du lecteur (Eco) et la xénoencyclopédie (Saint-Gelais) permettent au lecteur d'activer ses connaissances et ses expériences de lecture passées pour comprendre le texte qu'il a sous les yeux. La théorie des mondes fictionnels (Wolf) met ensuite en lumière le travail titanesque de Tolkien sur son monde d'Arda qui est tout sauf anecdotique dans la manifestation de l'enchantement. Nous observons tour à tour les caractères familier, merveilleux, vraisemblable et profond de la Terre du Milieu imaginée par Tolkien.

Enfin, le troisième chapitre est consacré à l'exploration de ce Monde Secondaire selon l'approche géopoétique proposée par Rachel Bouvet. Nous prêtons une attention particulière aux cartes et à leur utilité aussi bien pour l'auteur que pour le lecteur. Il s'agit de montrer comment les cartes permettent de déployer un monde qui dépasse largement la narration et invitent au voyage et à l'exploration. L'examen des interactions des peuples avec leur environnement, appuyé par la notion de *médiance* (Berque), met en évidence les modes d'habiter en Terre du Milieu. Puis nous examinons en particulier le parcours des héros avant de terminer en montrant comment l'enchantement permet de transposer l'expérience de lecture dans le monde réel.

Mots clés : enchantement, immersion, merveilleux, *fantasy*, lecture, fiction, mondes possibles, univers fictionnels, géopoétique, habiter, parcours, J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, *Du conte de fée*.

INTRODUCTION

« Au-delà de l'agrément, de la curiosité, de toutes les émotions que nous donnent les récits, les contes et les légendes, au-delà du besoin de se distraire, d'oublier, de se procurer des sensations agréables et terrifiantes, le but réel du voyage merveilleux est [...] l'exploration plus totale de la réalité universelle¹... »

Ce n'est pas un hasard si Tolkien évoque l'effet d'enchantement dans son essai *Du conte de fée*. Le rigoureux professeur d'Oxford ne se serait sûrement pas aventuré à dissenter sur un sujet qu'il ne maîtrisait pas parfaitement. Il prend d'ailleurs bien soin de reconnaître les limites de ses connaissances lorsque son essai s'en approche. S'il se permet d'examiner l'enchantement – et plus largement, le conte de fée et la *fantasy* – c'est qu'il baigne dans cet univers depuis l'enfance. Comme nombre d'enfants, il s'est endormi en écoutant les histoires que lui contait sa mère. Puis cet intérêt s'est prolongé et transformé en passion pour l'invention de langues et l'écriture d'histoires. Passionné par les légendes anciennes – anglaises, mais aussi scandinaves – Tolkien s'en inspire largement pour écrire des épopées et inventer des mondes qui servent de cadre aux langues qu'il crée. Son souci du détail le pousse à réécrire de nombreuses fois les mêmes histoires, variant les formes, changeant un détail ou restructurant toute la trame pour obtenir le fameux effet d'enchantement. *Du conte de fée* apparaît donc comme une réflexion sur son processus d'écriture autant qu'une analyse de ce qu'on appelle le conte de fée. *Le Seigneur des Anneaux* est un exemple édifiant de ce processus d'écriture. Ne laissant rien au hasard, Tolkien a veillé à offrir les meilleures conditions pour que le lecteur² expérimente l'enchantement tout au long d'une histoire ancrée dans un Monde Secondaire à la fois familier et merveilleux.

Dans ce mémoire, nous nous proposons d'étudier l'effet que Tolkien appelle enchantement. De quelle nature est cet effet ? Dans quel type de récit le trouve-t-on ? Quelles sont les conditions de son apparition ? Comment se manifeste-t-il ? Que nous apporte-t-il ? Il s'agira dans un premier temps de situer cet effet par rapport au genre dominant dans lequel on le retrouve : la *fantasy*. En convoquant notamment les définitions de Hubert Matthey, de Tzvetan Todorov, de Michel Leiris, de Jacques Goimard ou encore d'Anne Besson, nous délimiterons le genre et montrerons que l'enchantement appartient bien à la *fantasy*

¹ Pierre Mabille, *Le Miroir du merveilleux*, Paris, Éditions de Minuit, 1962, p. 24.

² Par souci de clarté, nous utilisons dans ce mémoire le terme générique de « lecteur » qui désigne autant les lecteurs que les lectrices.

puis nous en tirerons des éléments caractéristiques de l'effet étudié. La comparaison de l'enchantement avec les termes proches nous permettra ensuite d'affiner notre définition en écartant tour à tour l'effet fantastique, la suspension de l'incrédulité ou le frisson du merveilleux.

Nous observerons ensuite les conditions d'apparition de l'enchantement. Comment le lecteur s'immerge-t-il dans la fiction ? Nous convoquerons à cette fin les théories de la lecture pour examiner la posture que le lecteur doit adopter pour expérimenter cet effet. Tolkien ayant tiré ses réflexions de sa propre expérience d'écrivain, son œuvre apparaît ici comme un support idéal. Une fois entré dans l'univers de la fiction, le lecteur doit comprendre ce qu'il y découvre. Nous chercherons à savoir comment il navigue dans le texte et comment il interprète les indéterminations de celui-ci pour en tirer du sens. Utilisant les théories de la fiction pour étayer notre propos, nous montrerons comment, dans *Le Seigneur des Anneaux*, Tolkien a tout mis en œuvre pour provoquer et maintenir l'enchantement. En créant un univers familier, l'auteur offre au lecteur des points de repères essentiels pour créer un passage du Monde Primaire au Monde Secondaire. L'aspect merveilleux, quant à lui, apporte l'altérité nécessaire à l'enchantement. Mais cet effet, s'il n'est pas proprement entretenu, peut disparaître aussi vite qu'il est apparu. Pour le maintenir, il est donc important qu'à ces caractéristiques s'ajoute la vraisemblance du monde dans lequel est plongé le lecteur. Tant que le lecteur croit à l'univers qui lui est proposé, l'enchantement perdure. Mais dès qu'il commence à en questionner les règles, alors la magie s'estompe sans possible retour en arrière. Nous verrons, avec la théorie des mondes fictionnels, comment Tolkien a veillé à ce qu'Arda soit le plus vraisemblable possible.

Sous l'effet de l'enchantement, immergé dans un monde fictionnel, le lecteur partage en quelque sorte l'expérience des personnages. Grâce à l'empathie fictionnelle et au décentrement dont il fait preuve, il accède à un espace différent de celui auquel il est habitué. Inspirée des pensées fondatrices de Kenneth White sur la géopoétique, l'approche que propose Rachel Bouvet nous permettra d'observer comment se déploie l'espace fictionnel dans l'œuvre de Tolkien. Enchanté, le lecteur va faire l'expérience d'un monde qui dépasse la fiction elle-même et, au gré de ses explorations, il va en quelque sorte se l'approprier.

Le premier chapitre de ce mémoire s'attachera à replacer l'enchantement dans le contexte de la *fantasy*. Si le genre semble clairement défini dans la sphère anglophone à laquelle il doit beaucoup, l'espace qu'il occupe dans la littérature francophone est beaucoup plus flou. Nous présenterons quelques auteurs qui se sont penchés sur la question de la généricité et en particulier sur la *fantasy*. D'Hubert Matthey (qui

cherche à définir le merveilleux au XIX^e siècle, alors que l'œuvre de Tolkien n'est pas encore écrite) à Anne Besson, en passant par Tzvetan Todorov, Michel Leiris ou encore Jacques Goimard, nous tenterons de préciser le domaine de la *fantasy* et d'en situer les frontières avec les autres genres. Nous étudierons également la définition que propose Tolkien lui-même dans son essai, dans laquelle il introduit les notions de Monde Secondaire et de Croissance Secondaire. Nous comparerons ensuite l'effet d'enchantement aux termes proches pour en retirer des caractéristiques essentielles. La suspension volontaire de l'incrédulité de Samuel Coleridge, à l'origine de la réflexion de Tolkien sur l'enchantement, le jeu de « faire semblant » développé par Kendall Walton puis repris par Thomas Pavel, esquissent la posture dans laquelle le lecteur doit se trouver pour faire l'expérience de cet effet. Avec sa définition du surnaturel, Christian Chelebourg insiste sur la question de la croyance, mais aussi sur l'idée de monde autonome.

Dans le chapitre deux, nous aborderons les théories de la lecture pour préciser les conditions d'apparition de l'enchantement. La notion de pacte de lecture, empruntée à Philippe Lejeune, est essentielle dans la littérature de genre car elle place le lecteur dans un état d'esprit propice à l'enchantement en lui promettant un contenu familier. Bertrand Gervais nous fournira ensuite un outil précieux avec ses régies de lecture. La lecture-en-progression, dont l'attention se porte sur l'univers narratif, est l'économie de lecture idéale pour que l'effet d'enchantement apparaisse, tandis que la lecture-en-compréhension, plus lente et plus attentive aux détails, se trouve privilégiée dans un effort de prolongement de l'enchantement. Mais pour pouvoir décrypter ce qui lui est donné à lire, le lecteur a besoin d'avoir une expérience du genre et plus généralement de la lecture. Développée par Umberto Eco, la notion d'encyclopédie permet au lecteur d'activer ses connaissances et ses expériences de lecture passées pour comprendre le texte qu'il a sous les yeux. En se servant des scénarios récurrents qu'il a rencontrés dans ses lectures précédentes, le lecteur fait des inférences lui permettant d'actualiser au mieux le texte. Mais la *fantasy* est un genre qui exige d'autres savoirs qu'on ne rencontre pas dans tous les récits. Nous explorerons avec Richard Saint-Gelais la notion de xénoencyclopédie qui vient étendre l'encyclopédie de Eco à tous les scénarios étrangers à notre monde, en insistant sur l'altérité de ces expériences.

Nous prendrons ensuite appui sur la théorie des monde fictionnels et en particulier sur les travaux de Mark Wolf sur les œuvres-mondes pour montrer que le travail titanesque de Tolkien sur son monde d'Arda est tout sauf anecdotique. Nous observerons tour à tour les caractères familier, merveilleux, vraisemblable et profond de la Terre du Milieu imaginée par Tolkien. Une Terre du Milieu familière parce que l'auteur y laisse suffisamment d'éléments auquel le lecteur peut se raccrocher pour ne pas être perdu dans ce monde

fictionnel. Nous convoquerons les travaux de Jean-Marie Schaeffer sur la fiction et ceux de Marie-Laure Ryan sur le principe de l'écart minimal et le décentrement et montrerons que c'est grâce à ces principes que le lecteur peut expérimenter l'effet d'enchantement et accéder au Monde Secondaire. Un monde merveilleux car l'auteur nous propose des lieux extraordinaires, à la fois surprenants et admirables, ainsi que des créatures fantastiques tantôt extraites d'anciennes légendes et revisitées, tantôt parfaitement originales. Vraisemblable et profond, enfin, parce que Tolkien est un perfectionniste qui ne compte pas ses heures de travail. Passionné par les langues, il en invente pour tous les peuples d'Arda. Il leur fournit également une géographie appuyée par des cartes détaillées, mais aussi des légendes et une Histoire. Une profondeur du monde qui ne se fait pas au détriment de la trame narrative. Celle-ci bénéficie elle aussi de la minutie de Tolkien, qui veille au moindre détail de date, de distance et de cohérence pour livrer un récit épique.

Le troisième chapitre sera consacré à l'exploration de ce Monde Secondaire selon l'approche géopoétique proposée par Rachel Bouvet. Après avoir donné quelques éléments de définition de la géopoétique avec Kenneth White, nous tâcherons de voir comment se déploie l'univers fictionnel proposé par Tolkien. Nous prêterons une attention particulière aux cartes, très prisées par Tolkien et devenues incontournables par la suite en *fantasy*. Nous examinerons leur utilité aussi bien pour l'auteur (lors de la conception du monde) que pour le lecteur (qui en prend connaissance par la suite). Nous montrerons comment les cartes permettent de déployer un monde qui dépasse largement la narration et invitent au voyage et à l'exploration. Dans un deuxième temps, nous observerons comment se manifeste l'habiter en Terre du Milieu. Il s'agira ici, en s'appuyant sur la notion de *médiance* d'Augustin Berque, d'examiner les interactions des peuples avec leur environnement. Nous voyagerons tour à tour au Comté, en Lothlórien, à Fangorn puis au Mordor pour y étudier la symbiose habitant/habitat ou au contraire la domination de l'un sur l'autre. Puis nous présenterons la définition de l'habiter de Mathis Stock et nous examinerons en particulier le parcours d'Aragorn, grand voyageur qui s'est construit à travers sa relation au monde qui l'entoure, et celui des quatre Hobbits, qui découvrent la Terre du Milieu avec des yeux émerveillés en se laissant porter par les événements. Enfin, l'analyse du parcours de Frodo se fera sous le signe de la destinée, du Mont Destin.

L'enchantement, effet de lecture nécessitant à la fois une posture particulière du lecteur et un Monde Secondaire familier, merveilleux et vraisemblable, permet d'entrer dans un univers fictionnel riche. Ainsi immergé, le lecteur en retire une expérience qui peut impacter sa propre manière d'habiter le monde réel.

Nous verrons, en dernier lieu, ce que nous apporte l'enchantement. Les théories de la fiction nous seront encore une fois précieuses pour en éclairer l'usage, et l'essai de Tolkien d'où toute notre réflexion est partie, nous permettra de compléter celle-ci.

CHAPITRE 1

LES MONDES MERVEILLEUX DE LA FANTASY

« Fantasy is – at its best – the purest access to storytelling that we have. It universalizes a tale, it evokes wonder and timeless narrative power, it touches upon inner journeys, it illuminates our collective and individual pasts, throws a focusing beam on the present day, and presages the dangers and promises of the future. It is – or so I have argued for years – a genre, a mode of telling, that offers so much more than it is usually permitted to reveal ³».

1.1 La Fantasy

Récemment apparue dans les dictionnaires, la *fantasy* est décrite comme un « genre littéraire dans lequel l'action se déroule dans un monde imaginaire peuplé d'êtres surnaturels, mythiques ou légendaires⁴ » et si l'on préfère l'anglicisme à sa traduction littérale « fantastique », c'est essentiellement en raison de l'héritage anglais du genre auquel il renvoie. En effet, la *fantasy* trouve ses origines auprès d'auteurs aussi prestigieux que J.R.R. Tolkien ou son compère C.S. Lewis (auteur des *Chroniques de Narnia*), mais aussi des Américains Robert E. Howard (*Conan the Cimmerian*) ou Frank L. Baum (*The Wizard of Oz*). Imprégnée de cette tradition anglaise, la *fantasy* recouvre un ensemble dont l'équivalent français n'est pas clairement défini. Hésitant entre le genre fantastique – dont les contours ont été dessinés par des auteurs français tels que Théophile Gautier, Maupassant ou encore Villiers de L'Isle-Adam – et le merveilleux, les théoriciens français ont tenté vainement de proposer un terme dans la langue de Molière. Le genre fantastique, qui implique, selon Tzvetan Todorov, une hésitation « entre une explication naturelle et une explication surnaturelle des événements évoqués⁵ », s'éloigne trop d'une *fantasy* où le surnaturel est naturalisé et ne surprend ni les protagonistes de l'histoire, ni le lecteur. Le merveilleux a le mérite de correspondre à ce surnaturel accepté, mais son territoire est plus large que celui de la *fantasy*, incluant notamment la science-fiction, que Todorov qualifie de « merveilleux-scientifique ».

Finalement accepté dans la langue française, le terme *fantasy* s'inscrit dans la lignée du « *romance* » anglais – le terme est d'ailleurs utilisé par Tolkien pour qualifier son œuvre. Il y gagne, selon Anne Besson,

³ Guy Gavriel Kay, cité dans Anne Besson, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Editions, 2015, p. 183.

⁴ Le Robert, dictionnaire en ligne (<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/fantasy>)

⁵ Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970, p.37.

un critère de *self-coherence* qui lui épargne la question de *mimesis* à laquelle la « *novel* » anglaise et le « roman » français plus largement attachent une importance de premier plan⁶. Nous reviendrons par la suite sur la notion de cohérence. Pour l'heure, revenons à la *fantasy* et aux théoriciens qui en ont proposé une définition, avec plus ou moins de succès.

Nous commencerons avec Hubert Matthey dont les travaux sur le merveilleux au XIX^e siècle, s'ils mélangent un peu les genres littéraires, permettent au moins de dégrossir un peu la définition recherchée. Il est important de mentionner en premier lieu qu'au moment de la parution de son *Essai sur le merveilleux dans la littérature française depuis 1800*, en 1918, l'œuvre de Tolkien considérée comme fondatrice de la *fantasy* moderne n'était pas encore écrite. Le terme *fantasy* n'avait pas encore la connotation qu'il allait acquérir un siècle plus tard. Néanmoins, sa définition du merveilleux vient circonscrire le genre :

Nous appellerons merveilleux, fantastiques et surnaturels les phénomènes à la fois exceptionnels et inexplicables, les faits réels ou les représentations illusoires qui nous frappent par leur caractère de rareté et qui nous paraissent en contradiction avec l'ensemble des lois connues régissant le monde extérieur, objectif, ou la chaîne de nos représentations subjectives. Il suffira, le plus souvent, que le phénomène nous paraisse violer une seule de ces lois pour qu'il mérite d'être rangé dans la catégorie du surnaturel.⁷

Très large, cette définition apporte une caractéristique essentielle : le merveilleux, tout comme le fantastique, apparaît lorsqu'un phénomène vient contredire les lois qui régissent le monde extérieur. Avec cette définition, Matthey prend en compte le caractère changeant et subjectif de « l'ensemble des lois connues » et donc, par extension, de ce qu'on appelle le merveilleux. On retrouvera une telle fluidité des frontières du genre dans des définitions récentes de la *fantasy* que nous verrons par la suite. Par ailleurs, Matthey introduit un effet issu de la rencontre avec le merveilleux ou ses représentations, qu'il nomme « le frisson du merveilleux⁸ ». Cet effet nous intéresse car il constitue une première approche de l'effet d'enchantement que nous cherchons à cerner dans ce mémoire. Malheureusement, Matthey déplore un manque certain de matière à étudier car l'effet « ne s'évoque pas à volonté dans le silence du laboratoire⁹ ». La plupart des témoignages parlent surtout des représentations qui l'ont causé plutôt que de l'effet lui-même. S'appuyant sur ces causes, Matthey tente tout de même d'en définir les contours. Le

⁶ Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, p.18.

⁷ Hubert Matthey, *Essai sur le merveilleux depuis 1800*, Paris, Payot, 1918, p.13.

⁸ *Ibid*, p.14.

⁹ *Idem*.

frisson du merveilleux peut se manifester sous l'effet d'une « imagination surexcitée¹⁰ » qui provoquerait des hallucinations terrifiantes. Dans d'autres circonstances, le frisson du merveilleux se manifeste en présence de « coïncidences étranges, inexplicables au premier abord et qui, paraissant tenir du miracle, impressionnent l'esprit à l'égal d'un prodige réel¹¹ ». Enfin, cet effet peut se manifester « devant l'imminence du péril, [lorsque] l'instinct de la conservation personnelle met en jeu toutes les forces physiques et psychiques¹² ». Dans cette situation, des « instincts ataviques et le fonds latent de superstition sur lequel ils reposent¹³ » refont surface. Résumant diverses réactions à cet effet, Matthey conclut que « l'émotion naît d'un contraste essentiel avec les conditions normales de l'activité intellectuelle¹⁴ ». Hormis la première situation, qu'on peut associer à l'activité de lecture par le biais de l'imagination, ces exemples nous paraissent s'éloigner quelque peu de notre sujet en ce qui concerne les circonstances d'apparition.

Plus proche de nous, Tzvetan Todorov a consacré son *Introduction à la littérature fantastique* à la définition et à l'exploration du genre fantastique qui, s'il n'est pas le sujet du présent mémoire, n'en est pas moins souvent confondu avec la *fantasy* dans l'usage courant. Il nous apparaît donc intéressant de tracer la limite entre les deux. Todorov nous aide avec sa définition du fantastique :

Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles : ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous. [...] Le fantastique occupe le temps de cette incertitude ; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel.¹⁵

¹⁰ *Ibid.*, p.15.

¹¹ *Idem.*

¹² *Idem.*

¹³ *Idem.*

¹⁴ *Ibid.*, p.17.

¹⁵ Todorov, *op. cit.*, p.29.

Cette définition place clairement le merveilleux comme un genre voisin du fantastique. Plus précisément, Todorov présente le fantastique comme étant la frontière même entre le merveilleux et l'étrange, avec un risque important de basculer d'un côté ou de l'autre : soit le surnaturel trouve en fin de compte une explication rationnelle, faisant basculer le récit dans le domaine de l'étrange, du « surnaturel expliqué », soit le surnaturel est finalement accepté tel quel et on bascule dans le merveilleux. Todorov affine sa proposition en distinguant « étrange pur » et « fantastique-étrange » d'un côté, et « fantastique-merveilleux » et « merveilleux pur » de l'autre. Dans les sous-genres « fantastique-étrange » et « fantastique-merveilleux », on retrouve les œuvres qui maintiennent le plus longtemps l'effet de fantastique, avant de basculer d'un côté ou de l'autre. Dans le genre « étrange pur », Todorov classe les œuvres dans lesquelles :

On relate des événements qui peuvent parfaitement s'expliquer par les lois de la raison, mais qui sont, d'une manière ou d'une autre, incroyables, extraordinaires, choquants, singuliers, inquiétants, insolites et qui, pour cette raison provoquent chez le personnage et le lecteur une réaction semblable à celle que les textes fantastiques nous ont rendue familière.¹⁶

Enfin, le « merveilleux pur » regroupe les œuvres dans lesquelles « les éléments surnaturels ne provoquent aucune réaction particulière ni chez les personnages, ni chez le lecteur implicite. Ce n'est pas une attitude envers les événements rapportés qui caractérise le merveilleux, mais la nature même de ces événements¹⁷ ». Ces œuvres entrent dans « le domaine d'un "surnaturel naturalisé"¹⁸ », selon Anne Besson. Todorov en exclut cependant plusieurs formes de merveilleux : le *merveilleux hyperbolique* dans lequel seule une exagération des dimensions par exemple rend les phénomènes surnaturels, le *merveilleux exotique* qui « rapporte des éléments surnaturels sans les présenter comme tels¹⁹ », le *merveilleux instrumental* qui regroupe les gadgets et autres objets techniques « irréalisables à l'époque décrite, mais après tout parfaitement possibles²⁰ », et enfin le *merveilleux scientifique* qu'on connaît aujourd'hui sous le nom de science-fiction.

¹⁶ *Ibid.*, p.51.

¹⁷ *Ibid.*, p.59.

¹⁸ Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 17.

¹⁹ *Ibid.*, p.60.

²⁰ *Ibid.*, p.61.

Cette catégorie du merveilleux est donc celle qui se rapproche le plus de la *fantasy* que l'on connaît aujourd'hui. Dans *Fragments d'un essai sur le Merveilleux*, Michel Leiris tente à son tour d'en faire une description :

Quel monde monotone, misérable, infamant que celui-là, dans lequel toutes choses sont soigneusement étiquetées et repérées, comme les bocaux mal colorés d'un pharmacien ou les archives d'une police ! Pour remonter de ce puits trop étroit, le Merveilleux est l'unique corde, le Merveilleux qui prend naissance, dans le rejet déjà de cette logique stupide comme toutes les bornes, et dans une vaste aspiration vers le nouveau, l'inconnaissable, l'énorme forêt pleine d'aventures et de périls, le sol vierge où nul chemin n'est tracé, la lande absolument pure de l'esprit qu'aucune charrue logique n'a déchirée...²¹

Leiris rapproche le merveilleux de l'aventure et de l'inconnu, insistant au passage sur le caractère subjectif du merveilleux dont il serait difficile selon lui de donner une définition objective. Rejetant l'assimilation du merveilleux au surnaturel, il précise que « le Merveilleux n'existe qu'intérieurement à l'homme²² » mais rejoint toutefois Todorov en associant le merveilleux à un phénomène déclenchant une intense surprise. Ce *sense of wonder*, également caractéristique de la science-fiction, se rapproche du « frisson du merveilleux » décrit précédemment par Matthey et semble être un élément de base que l'on retrouve dans tous les récits « merveilleux ». Dans son ouvrage *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Jacques Goimard place également cet effet « merveilleux » au centre de sa définition de la *fantasy*. Selon lui, si le terme *fantasy* « désigne à l'origine l'imagination créatrice – la faculté de rêver – ou l'imagination libre de toute contrainte²³ », la définition anglo-saxonne serait passée de ce qu'on appelle en France « littératures de l'imaginaire » à un ensemble plus précis par resserrements successifs. On en a d'abord retiré la science-fiction, grande sœur encombrante dont le merveilleux est spécifiquement scientifique. On en a ensuite ôté toutes les œuvres relevant de la catégorie *horror stories* (ce qui correspondrait en France au genre fantastique). Enfin, on lui a enlevé le *fantastique moderne* et l'*insolite* (l'étrange de Todorov) pour arriver à un ensemble qui contiendrait « les récits utilisant l'effet littéraire connu sous le nom de "merveilleux"²⁴ », que Goimard décrit comme « un effet littéraire provoquant chez le lecteur une impression mêlée de surprise et d'admiration²⁵ ». Ici encore, le merveilleux est associé à la surprise. Mais l'auteur précise les

²¹ Michel Leiris, « Fragments d'un essai sur le merveilleux », dans *La Règle du jeu*, Paris, Gallimard, 2003, p. 1061.

²² *Ibid.*, p. 1062.

²³ Jacques Goimard, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, 2003, p.201.

²⁴ *Idem.*

²⁵ *Ibid.*, p. 230.

deux aspects en distinguant « d'un côté une littérature de l'étonnement, ou plutôt de l'étonnement *fort* lié à l'épopée, au surnaturel [...] et à la prouesse ; et d'un autre côté, une littérature de l'enchantement et de la grâce, qui fait de la lecture non seulement une jouissance, mais une joie²⁶ ». Cette distinction introduit nommément l'enchantement qui nous intéresse et l'associe à la joie et à la jouissance.

Par ailleurs, Goimard énumère des caractéristiques que l'on retrouve fréquemment dans les œuvres de *fantasy* : l'imaginaire (Goimard rappelle qu'à l'origine, *fantasy* désigne le pouvoir d'imagination), l'aventure (rejoignant la définition de Leiris), les surhommes (héros, dieux, démons, magiciens, sorciers), les univers (mis à la mode par Tolkien, ils constituent un élément essentiel pour préserver la *self-coherence* que nous verrons par la suite), la magie (éclatante ou subtile, elle est la manifestation la plus claire du merveilleux), et le thème du temps (la plupart des récits de *fantasy* ont lieu dans un monde évoquant notre passé médiéval). On retrouve des éléments similaires chez Anne Besson, dans son livre *La fantasy* :

Les traits communs qui se dégagent d'un ensemble d'œuvres textuelles mais aussi iconographiques et interactives qui exaltent (ou parodient) une noblesse passée marquée par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, en ayant recours à un surnaturel magique qui s'appuie sur les mythes et le folklore. Tendent à s'y associer des motifs précis qui touchent aux stéréotypes : dragons de la *fantasy* épique, barbares musclés de l'*heroic fantasy*, petits peuples de contes de fées contemporains, dont Tolkien a repensé la définition sous le nom de "*Faërie*".²⁷

S'appuyant généreusement sur la définition proposée par Goimard, Besson insiste sur le caractère évolutif du genre et la porosité de ses frontières. Citant Brian Atteberry, spécialiste américain du genre, elle indique que la *fantasy* constituerait « un "*fuzzy set*", un "ensemble flou" qui doit être décrit par son centre car il ne saurait l'être par ses limites²⁸ ». Les ramifications de la *fantasy* sont nombreuses et s'aventurent loin. Goimard, citant l'*Encyclopedia of Fantasy* de John Clute et John Grant, ne dénombre « pas moins de quarante-huit entrées à des appellations comprenant le mot *fantasy*²⁹ », soit quarante-huit sous-genres. Besson souligne que « la *fantasy* désigne un domaine si vaste qu'on aspire à y localiser des régions mieux définies³⁰ ». Les catégories varient selon que la classification se fait en fonction de la tonalité, de la

²⁶ *Ibid.*, p. 232.

²⁷ Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p.14.

²⁸ *Ibid.*, p.15.

²⁹ Goimard, *op. cit.*, p.205.

³⁰ Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p.116.

thématique ou encore de la proximité avec d'autres genres. Ainsi, on retrouve l'opposition de thème entre *high fantasy* et *low fantasy*. La première se déroule dans « d'autres espaces³¹ » où « le héros et ses alliés entreprennent une quête qui, par-delà le trésor à découvrir, leur apprend à maîtriser les pouvoirs qui sont latents en eux³² ». Dans la deuxième catégorie, « le héros, dépourvu de pouvoirs surnaturels, affronte les forces du mal qui, elles, ont des pouvoirs surnaturels et les utilisent³³ ». La classification par tonalité propose des sous-genres tels que l'*epic fantasy* où l'on retrouve *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, la *light fantasy* qui regroupe les œuvres de *fantasy* humoristique (comme *Les Annales du Disque-Monde*, de Terry Pratchett), l'*heroic fantasy* dont l'une des figures de proue est *Conan le barbare* de Robert E. Howard, ou encore la *dark fantasy* qui « représente une avancée extrême de la *fantasy* en direction du fantastique³⁴ » en prenant pour cadre « des abîmes situés entre les mondes et mal délimités par de fragiles barrières³⁵ ». Cette dernière catégorie pourrait aussi s'inscrire dans la classification par proximité de genre, au même titre que la *science fantasy* – voisine de la science-fiction, où « l'autre monde est une planète étrangère plutôt qu'un univers parallèle [...] et les pouvoirs psi découverts par les visiteurs terriens sont présentés comme étant d'origine "naturelle"³⁶ » –, la *fantasy* historique où « le genre est amené à redécouvrir ses propres racines, qui remontent au roman d'aventure³⁷ », ou encore la *fantasy* policière. Besson nous propose de « distinguer un "cœur de genre", où se côtoient l'épique et l'héroïque, [...] et des périphéries nombreuses, qui partagent un même intérêt à faire reconnaître leurs singularités³⁸». Elle juge que « les propositions fondées sur le contenu sont sans doute les plus fragiles³⁹ » et souligne plutôt « l'intérêt d'une approche en termes de tonalité ou d'effet, qui apporte au lectorat une clé de guidage importante⁴⁰ ».

³¹ Goimard, *op. cit.*, p.254.

³² *Ibid.*, p.253.

³³ *Idem.*

³⁴ *Ibid.*, p. 220.

³⁵ *Idem.*

³⁶ *Idem.*

³⁷ Besson, *La Fantasy, op. cit.*, p.119.

³⁸ *Ibid.*, p. 118.

³⁹ *Idem.*

⁴⁰ *Idem.*

Lorsqu'elle s'interroge sur l'effet que produit le merveilleux sur son public, Besson évoque le travail de Christian Chelebourg sur le surnaturel et retient en particulier la question de la posture de réception. En effet, à la différence des autres formes de l'imaginaire, le surnaturel fait « pétition de créance⁴¹ » auprès de son public. Il demande « d'admettre de nouvelles règles, incitant non “à voir le monde autrement, mais bien à entrer dans un autre monde”⁴² ». Un « autre monde » dont la *fantasy* raffole et dont nous développerons les caractéristiques par la suite.

À travers ces quelques propositions théoriques visant à définir la *fantasy*, nous avons pu constater plusieurs choses : d'abord, la *fantasy* doit beaucoup à ses origines anglophones, ce qui nous empêche de la superposer parfaitement à l'un des genres littéraires existants dans la sphère francophone. Ensuite, en raison de ses frontières fluctuantes, le genre est difficile à cerner et se définit plus facilement par son centre, ses caractéristiques principales, que par ses différences avec les genres voisins. Enfin, si la *fantasy* anglophone n'est pas exactement égale au genre qu'on appelle le « merveilleux » dans la tradition française, les deux sont inextricablement liés du fait de leurs caractéristiques communes (imaginaire, aventure, mythe, magie, surhommes). L'effet de merveilleux, caractéristique majeure des deux ensembles, se définit par un double mouvement de surprise et d'admiration, comme le souligne Goimard. L'admiration correspond ici à l'effet d'enchantement que nous cherchons à définir.

Mais avant de plonger dans l'enchantement, arrêtons-nous sur une dernière définition de la *fantasy*, celle que Tolkien nous propose dans *Du conte de fée*. Présentant les fonctions qu'il attribue au conte de fée, il évoque quatre éléments : la *Fantasy* (qu'il écrit avec une majuscule), le Recouvrement, l'Évasion et la Consolation. La *Fantasy* est un terme que Tolkien propose d'employer pour désigner ce qui comprendrait « à la fois l'art de la subcréation en soi et une qualité d'étrangeté et d'émerveillement dans l'expression, dérivée de l'image : qualité essentielle au conte de fée⁴³ ». La « qualité d'étrangeté et d'émerveillement » recoupe les définitions vues précédemment, aussi nous ne nous attarderons pas dessus. L'« art de la subcréation » mérite en revanche un peu plus d'attention. Dans son essai, Tolkien désigne comme acte de subcréation celui par lequel l'auteur crée un « Monde Secondaire » distinct du Monde Primaire – le monde réel – et « dans lequel votre esprit peut pénétrer. À l'intérieur, ce qu'il raconte est “vrai”, c'est-à-dire

⁴¹ Christian Chelebourg, *Le surnaturel*, Paris, Armand Colin, 2006, p. 18.

⁴² Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 21.

⁴³ J.R.R. Tolkien, « Du conte de fée » [« On Fairy-Stories », 1939], dans *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrrière, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2003, p. 247.

correspond aux lois de ce monde⁴⁴ ». Pour Tolkien, chrétien convaincu, l'être humain, façonné à l'image d'un Créateur, est habité par le désir de subcréation. La *Fantasy* est donc l'art par lequel ce désir s'exprime. La notion de Monde Secondaire est essentielle aux yeux de Tolkien qui y adjoint la « Croyance Secondaire », l'état dans lequel se trouve le lecteur lorsqu'il pénètre dans le Monde Secondaire. Cet état est suscité, selon lui, par un art « elfique » qui donnerait le « pouvoir de donner à des créations idéales la consistance profonde de la réalité⁴⁵ ». Un art auquel il donne le nom d'*Enchantment*.

1.2 L'enchantement et les termes proches

Dans *Du conte de fée*, Tolkien présente ainsi l'effet qu'il appelle « enchantement » :

[...] faute de terme moins contestable, j'appellerai Enchantement cet art plus puissant et plus particulièrement elfique. L'Enchantement produit un Monde Secondaire dans lequel auteur et spectateur peuvent tous deux pénétrer, à la grande satisfaction de leurs sens aussi longtemps qu'ils s'y trouvent, mais dans sa pureté, il est artistique dans ses désirs et dans ses desseins.⁴⁶

Cet enchantement et la Croyance Secondaire qu'il suscite ne sont pas sans rappeler d'autres termes. Il y a bien sûr le merveilleux, abondamment discuté plus haut, mais aussi la suspension volontaire de l'incrédulité introduite par le poète et critique anglais Samuel Taylor Coleridge. Dans sa *Biographia Literaria*, il décrit la tâche qui lui était échu lors de sa collaboration avec William Wordsworth, un autre poète anglais, en ces termes :

[...] it was agreed that my endeavours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic; yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith.⁴⁷

La suspension volontaire de l'incrédulité est donc un processus par lequel le lecteur fait preuve de foi poétique : il accepte pour vrai ce qui lui est présenté dans la fiction, sans remise en cause. On se trouve ici dans le même champ d'action que le merveilleux et l'enchantement. Néanmoins, Tolkien apporte une

⁴⁴ *Ibid.*, p.236.

⁴⁵ *Ibid.*, p.246.

⁴⁶ *Ibid.*, p.254.

⁴⁷ Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, Holt & Williams, récupéré de <https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm#link2HCH0014>.

distinction de taille entre la suspension volontaire de l'incrédulité et l'enchantement. D'après lui, la Croyance Secondaire est obtenue lorsque, en s'aventurant au cœur du Monde Secondaire, le lecteur accepte ce qui lui est raconté, aussi longtemps qu'il se trouve à l'intérieur. Mais « au moment où surgit l'incrédulité, le charme est rompu ; la magie ou plutôt l'art, a échoué. Vous êtes alors de nouveau dans le Monde Primaire, à regarder de l'extérieur le petit Monde Secondaire avorté⁴⁸ ». L'enchantement – qui suscite la Croyance Secondaire – est donc un état qui existe tant qu'aucun événement ne fait surgir l'incrédulité, et donc ne nécessite pas de suspendre celle-ci. Tolkien finit de distinguer les deux phénomènes en précisant :

Si, par bienveillance, ou en raison de la situation, vous êtes contraint de rester, alors l'incrédulité doit être suspendue (ou réprimée), sans quoi ce monde deviendrait insupportable à l'œil ou à l'oreille. Mais cette suspension de l'incrédulité est un substitut de la chose authentique, un subterfuge que nous utilisons lorsque nous condescendons à jouer ou à faire semblant, ou que nous essayons (plus ou moins volontairement) de trouver les qualités que nous pouvons à une œuvre d'art qui, pour nous, a échoué.⁴⁹

Ainsi donc, la suspension volontaire de l'incrédulité, telle que Tolkien la voit, serait comparable à l'effort consenti par un adulte lorsqu'il participe aux jeux d'imagination d'un enfant. Il sait que l'histoire n'est pas vraie et n'y croit pas, mais pour faire plaisir à l'enfant, il va suspendre volontairement cette incrédulité. Dans cette perspective, l'état de l'enfant serait, lui, comparable à l'enchantement : une acceptation sans question et sans condition de ce qui est proposé à l'intérieur du jeu.

Comme nous l'avons vu précédemment, le *frisson du merveilleux* que propose Matthey nous semble s'éloigner quelque peu du sujet. Ce qu'il décrit se rapproche plus d'hallucinations que d'un effet de lecture. L'exemple qu'il propose est édifiant :

Un soir, une nuit, son imagination surexcitée par des récits ou des lectures, ou déséquilibrée par la fièvre, lui aura fait voir dans les objets familiers des formes terrifiantes, ou créer de toutes pièces des spectres menaçants. Et l'émotion a été si forte qu'elle est restée gravée dans l'esprit.⁵⁰

⁴⁸ Tolkien, « Du conte de fée », *op. cit.*, p.236.

⁴⁹ *Idem.*

⁵⁰ Matthey, *op. cit.*, p.14.

L'effet décrit se manifeste en dehors de la lecture et ne peut donc coïncider avec l'enchantement que nous étudions. Par ailleurs, l'insistance de Matthey sur l'aspect traumatisant de l'expérience – il indique que « dans les cas extrêmes, la secousse mentale amène le naufrage définitif et lamentable de la raison dans le gouffre de la folie⁵¹ » – nous porte à croire que l'effet décrit serait plus proche de l'effet fantastique décrit notamment par Todorov. Néanmoins, le caractère persistant suggéré par Matthey nous amènera à questionner la durée de l'effet d'enchantement.

Christian Chelebourg introduit le surnaturel avec son étymologie : est surnaturel tout phénomène ou être « au-dessus de la nature⁵² ». Cette première caractérisation associe le surnaturel au divin puisque « le dépassement, le surpassement de la nature est d'abord l'affaire de Dieu, qui est censé l'avoir créée et ordonnée⁵³ ». Prenant ensuite appui sur les travaux de Pascal, Chelebourg précise :

Il ne suffit donc pas qu'une réalité échappe aux compétences de la raison pour qu'elle mérite d'être qualifiée de surnaturelle. Il faut pour cela qu'elle soit empreinte d'un mystère qui trahisse une intervention transcendante.⁵⁴

Il insiste également sur l'idée de transgression :

Ce qui est surnaturel, c'est ce qui est perçu comme illogique, impossible, proprement anormal. L'impression de surnaturel procède d'une transgression de l'ordre de la nature, d'une contravention à ses lois les mieux reconnues, et suggère de ce fait l'existence d'autres lois nécessairement supérieures aux premières puisqu'elles s'imposent à elles.⁵⁵

En littérature, le surnaturel devient la manifestation des pouvoirs démiurgiques de l'auteur, ou, pour reprendre la terminologie de Tolkien, du subcréateur. Or, la manifestation des pouvoirs de subcréation est précisément ce que Tolkien a nommé Enchantement. Nous sommes donc en présence d'un terme dont le champ d'action est très similaire à celui de l'effet que nous étudions. Le constat est renforcé lorsque Chelebourg considère la question de la croyance comme essentielle pour le surnaturel :

⁵¹ *Ibid.*, p.17.

⁵² Chelebourg, *op. cit.*, p.7.

⁵³ *Idem.*

⁵⁴ *Ibid.*, p.8.

⁵⁵ *Idem.*

Y croire ou pas, telle est l'alternative en face de laquelle chacun se trouve placé par l'irruption de l'impossible. Elle est redoutable pour le surnaturel, car il y va de son existence même.⁵⁶

Il illustre ce propos en comparant le surnaturel aux fées dans *Peter Pan*. Dans l'histoire de James Matthew Barrie, « chaque fois qu'un enfant dit : "Je ne crois plus aux fées", il y en a une quelque part, qui tombe morte⁵⁷ ». Le surnaturel est donc suspendu à la croyance de la personne qui en est témoin. Chelebourg précise :

Le surnaturel, comme les fées de Peter, prend naissance au point où le défaut du *savoir* débouche sur la volonté de *croire* au lieu d'inviter à un examen raisonnable ; il cherche non pas à expliquer la réalité, mais à l'enchanter, c'est-à-dire tacitement à la fuir.⁵⁸

Ici, l'auteur utilise nommément le terme « enchanter » dans un emploi similaire à celui que propose Tolkien. Tout comme l'enchantement, le surnaturel est affaire de croyance, laquelle « repose sur l'adhésion au discours d'une autorité⁵⁹ ». Chelebourg associe cette autorité aux représentants de la religion qui sont détenteurs des savoirs ancestraux et des traditions à même de rendre leur discours plus convaincant. En adhérant au discours, on adhère au surnaturel, une adhésion qui, selon Chelebourg, serait « dans notre nature⁶⁰ ». En effet, « [c]omme Peter Pan se réfugie dans une enfance perpétuelle, nos sociétés modernes tendent à chercher le réconfort dans la primitivité⁶¹ ».

Dans son ouvrage, Chelebourg fait référence au travail de Gaston Bachelard sur la *fonction de l'irréel*, terme désignant une activité psychique liée à la création et à l'imagination. Il la présente comme « la faculté d'échapper à la tutelle des images fournies par les sens⁶² ». Cette fonction « déforme les images fournies par les sens en se fixant pour seule règle de réaliser ses désirs, fût-ce en ignorant les contraintes élémentaires apprises au fil de l'expérience⁶³ ». Le surnaturel, tel que Chelebourg nous le décrit, serait issu de cette fonction de l'irréel, mais son application se restreint « dans le vaste champ de l'imaginaire, [à] un

⁵⁶ *Ibid.*, p.10.

⁵⁷ J.M. Barrie, cité par Chelebourg, *Ibid.*, p.11.

⁵⁸ *Idem.*

⁵⁹ *Idem.*

⁶⁰ *Ibid.*, p.12.

⁶¹ *Idem.*

⁶² *Ibid.*, p.18.

⁶³ *Idem.*

secteur particulier qui se définit par l'interférence de critères cognitifs⁶⁴ ». Ici encore, il insiste sur la crédulité du public et rejoint le propos de Tolkien en précisant que « la croyance ne saurait être suspendue sans qu'à l'instar des fées de *Peter Pan*, l'effet de surnaturel ne meure, ou plutôt sans qu'il déchoie dans l'allégorie ou passe pour un artifice grossier⁶⁵ ».

Le surnaturel de Chelebourg rejoint encore l'enchantement de Tolkien lorsque le théoricien français décrit le surnaturel comme procédant « d'une activité cosmogonique de la fonction de l'irréel requérant la créance en des mondes autonomes, conçus au mépris des lois ordinaires de la nature⁶⁶ ». Cette « cosmogonie de l'impossible » est « attentive à distinguer de la réalité l'espace dans lequel elle nous transporte⁶⁷ ». C'est ce que Tolkien évoque avec la fonction de subcréation et le Monde Secondaire qui en est issu.

Dans son ouvrage *Univers de la fiction*, Thomas Pavel étudie ce que Kendall Walton avait nommé *jeu de faire-semblant*. Réutilisée par la suite dans les théories de la lecture, notamment par Matei Calinescu, cette expression désigne un « jeu du même genre que ceux des enfants qui s'amuse avec des poupées ou se prennent pour des cow-boys⁶⁸ ». C'est ce même type de jeu auquel s'adonne le lecteur lorsqu'il accepte par exemple l'existence de la magie ou de créatures telles que les elfes, les dragons ou les Balrogs. Il sait que « ces propositions ne sont vraies que dans le monde du jeu en question⁶⁹ ». Pavel indique que :

[P]lutôt que d'accepter l'opinion selon laquelle les lecteurs [...] contemplent tel monde fictionnel d'un point de vue extérieur et privilégié, Walton insiste sur le fait que les lecteurs sont placés à l'intérieur du monde de fiction et que, pendant la durée du jeu, ils tiennent ce monde pour vrai⁷⁰.

On retrouve ici presque mot pour mot la Croyance Secondaire que postule Tolkien dans son essai. Le jeu du faire-semblant rassemble les principes de base nécessaires à l'adhésion du lecteur. En acceptant ces principes, le lecteur peut véritablement se placer à l'intérieur du monde fictif et apprécier les vérités qui y

⁶⁴ *Idem.*

⁶⁵ *Idem.*

⁶⁶ *Ibid.*, p.19.

⁶⁷ *Idem.*

⁶⁸ Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988, p.94.

⁶⁹ *Ibid.*, p.95.

⁷⁰ *Idem.*

sont présentées sans risquer d’y voir surgir l’incrédulité qui, selon Tolkien, l’expulserait aussitôt du monde fictif pour le laisser en simple spectateur à distance.

En résumé, l’effet d’enchantement cher à Tolkien implique une subcréation, c’est-à-dire la création d’un Monde Secondaire fictionnel nécessairement différent du Monde Primaire (le monde réel dans lequel nous vivons) sur certains points. Mais les particularités de ce monde fictionnel ne doivent pas être déstabilisantes au point de provoquer l’incrédulité chez le lecteur, sous peine de briser l’enchantement irrémédiablement. Comme pour le jeu de faire-semblant, le monde fictionnel a besoin de principes de base pour permettre l’apparition de l’effet d’enchantement. Parmi ces principes, la question de la vraisemblance est primordiale⁷¹. Quand l’enchantement se produit, nous pouvons en observer les manifestations. La première d’entre elles est un sentiment d’étrangeté. Un étonnement par rapport aux phénomènes mystérieux décrits par le texte. Puis la Croyance Secondaire entre en action, cette attitude d’acceptation (presque) sans condition de la part du lecteur vis-à-vis de ce que lui propose le texte. Sous l’effet de la Croyance Secondaire, le lecteur ne cherche pas à expliquer d’une manière ou d’une autre les phénomènes surnaturels, mais les accepte comme étant « naturels » dans le Monde Secondaire. Enfin, l’enchantement, expérimenté dans son entièreté, amène avec lui de l’admiration et même de la jouissance.

Nous allons maintenant examiner les conditions d’apparition, les manifestations et les conditions de maintien de l’effet d’enchantement dans le corpus étudié. Pour ce faire, nous nous pencherons sur les théories de la lecture qui vont nous fournir de précieux outils.

⁷¹ Nous verrons, avec Thomas Pavel notamment (en page 37), comment cette vraisemblance peut être assurée dans les mondes fictionnels.

CHAPITRE 2

VOYAGE (IN)ATTENDU EN TERRE DU MILIEU

« C'est un jeu dangereux, Frodo, de sortir de chez toi, disait-il. Tu fais un pas sur la Route, et, si tu ne surveilles pas tes pieds, qui sait jusqu'où tu pourrais être emporté⁷²... »

Dans ce chapitre, nous verrons comment se manifeste l'effet d'enchantement dans l'œuvre de Tolkien. Nous montrerons comment, dès le premier contact avec l'œuvre, le périphrase nous permet d'associer celle-ci au genre *fantasy*, terrain de prédilection de l'enchantement. De l'appartenance à cette catégorie générique découle un pacte de lecture qui oriente les attentes du lecteur de manière à favoriser l'apparition de l'effet étudié. Nous développerons ensuite notre analyse en observant les caractéristiques de l'univers créé par Tolkien à travers le prisme des théories de la lecture. Dans un premier temps, nous verrons comment les économies de lecture proposées par Bertrand Gervais permettent au lecteur de découvrir le Monde Secondaire en formation et d'y déceler les formules magiques produisant l'enchantement. Pour déchiffrer celles-ci, il est nécessaire de posséder ce que Umberto Eco nomme les *compétences du lecteur*. Du monde inédit qui se déploie à mesure qu'avance l'histoire, aux créatures merveilleuses qui le peuplent, nous examinerons les éléments qui viennent enrichir la *xénoencyclopédie*⁷³ associée à l'œuvre de Tolkien. En nous appuyant sur la théorie des univers fictionnels proposée par Pavel et sur les notions d'immersion fictionnelle et de décentrement, nous expliquerons que la Terre du Milieu nous propose des paysages et des personnages aux contours familiers, condition nécessaire pour que le lecteur se repère dans un univers par ailleurs étranger. Nous étudierons ensuite les éléments qui font de la Terre du Milieu une *structure saillante*⁷⁴. À partir de la définition des univers fictionnels de Pavel, mais aussi des notions d'œuvre-monde et de vraisemblance, nous verrons comment le souci du détail de Tolkien offre une structure solide à l'effet d'enchantement, notamment grâce aux langues inventées et au

⁷² J.R.R Tolkien, *La Fraternité de l'Anneau [The Fellowship of the Ring, 1954]*, trad. Daniel Lauzon, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2014 [première éd. Française 1972], p. 104. Dorénavant, les références au corpus principal se feront avec les abréviations FR, TT ou RK (voir liste des abréviations) entre parenthèses, suivie du folio.

⁷³ Un terme proposé par Richard Saint-Gelais, sur lequel nous reviendrons en page 33.

⁷⁴ Un terme proposé par Thomas Pavel, sur lequel nous reviendrons en page 39.

*Legendarium*⁷⁵. Nous examinerons enfin la trame de l'histoire proprement dite et montrerons comment l'entrelacement des points de vue contribue à maintenir l'effet d'enchantement.

2.1 Immersion dans la fiction

2.1.1 Les conditions initiales de l'enchantement

De nos jours, tout lecteur ayant un tant soit peu d'intérêt pour la *fantasy* connaît le nom de Tolkien. Comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, l'érudit professeur d'Oxford a marqué durablement le genre. Bien qu'il ne l'ait pas inventée de toutes pièces, le renouveau qu'il a apporté à la *fantasy*, aussi bien du point de vue du contenu (il revisite de nombreux archétypes du genre, comme les dragons, les elfes et les nains) que du point de vue de la forme (on lui doit notamment la grande mode des cycles de trois romans et celle des univers fictionnels qui s'étendent au point de devenir des œuvres-mondes⁷⁶) est tel que la critique le qualifie volontiers de père de la *fantasy* moderne. Aujourd'hui, le seul nom de Tolkien est une promesse de voyage dans un univers fictionnel : la Terre du Milieu, où le lecteur vivra des aventures que seule la *fantasy* peut lui proposer. Comment un simple nom peut-il être gage d'une si belle promesse ? Pour répondre, il faut se tourner vers la notion de *pacte de lecture*. Le terme utilisé par Philippe Lejeune désigne :

[...] une sorte de code implicite à travers lequel, et grâce auquel, les œuvres du passé et les œuvres nouvelles peuvent être reçues et classées par les lecteurs. C'est par rapport à des modèles, à des « horizons d'attente », à toute une géographie variable, que les textes littéraires sont produits puis reçus, qu'ils satisfassent cette attente ou qu'ils la transgressent et la forcent à se renouveler⁷⁷.

Le lecteur amateur de *fantasy*, en reconnaissant l'œuvre de Tolkien comme appartenant au genre, développe des attentes liées à ses lectures passées de romans de *fantasy*, aux connaissances qu'il a de ce genre. Le pacte de lecture associé à la *fantasy* crée chez lui des attentes telles que l'expérience du merveilleux, le dépaysement dans un monde fictionnel, la présence de magie, la rencontre d'êtres surnaturels comme les elfes, les dragons ou les magiciens. En particulier, le lecteur qui pénètre sciemment dans un univers de *fantasy* s'attend à être sous l'effet de l'enchantement. Pour ce faire, il doit au préalable

⁷⁵ Le *Legendarium* est le nom donné à l'ensemble des textes qui constituent le fond historique de la Terre du Milieu : récits cosmogoniques, légendes, récits historiques.

⁷⁶ Un terme proposé par Matthieu Letourneux, sur lequel nous reviendrons en page 38.

⁷⁷ Philippe Lejeune, *Le pacte autobiographique*, Paris, Seuil, 1975, p.311. Lejeune fait ici référence aux horizons d'attente tels que définis par Hans Robert Jauss.

interpréter les indices que lui fournit le péri-texte pour classer l'œuvre qu'il tient dans les mains dans le genre *fantasy*. Le premier de ces indices, nous l'avons vu, est le nom de l'auteur. Dans le cas d'écrivains qui, comme Tolkien, sont connus essentiellement pour une œuvre ou un univers particulier, le nom à lui seul est déjà suffisant pour associer l'œuvre au genre⁷⁸.

Le titre de l'œuvre s'avère aussi être un indice précieux. Comme pour le nom de l'auteur, la notoriété d'une œuvre est parfois suffisante pour la classer dans un genre particulier. *Le Seigneur des Anneaux* en est un exemple significatif puisque l'œuvre de Tolkien s'est depuis longtemps imposée comme un classique de la *fantasy*. Si toutefois l'œuvre étudiée ne jouit pas d'une telle notoriété, le titre reste une source d'information pertinente. Que ce soit de manière explicite – comme pour *Magicien*, de Raymond Feist⁷⁹, qui suggère la présence de la magie dans l'œuvre, et donc sa probable appartenance au genre de la *fantasy* – ou de manière plus subtile – *Le Hobbit*, par exemple, suggère la présence d'un peuple fictif dans l'œuvre, mais l'indice est accessible seulement au lecteur qui connaît ces créatures⁸⁰ –, le titre annonce au lecteur le thème principal de l'œuvre qu'il s'apprête à lire. Dans le cas du *Seigneur des Anneaux*, l'expression complète désigne un personnage essentiel : Sauron, dont on ne voit pourtant jamais la silhouette. Cela dit, cette information n'est pas accessible au lecteur avant qu'il ait entamé sa lecture. En décortiquant le titre, on peut avancer que le mot « seigneur » connote un régime monarchique ou féodal, qu'on retrouve dans les romans médiévaux ou les œuvres de *fantasy*. Ici, l'indice est mince et pour confirmer son hypothèse, le lecteur doit s'appuyer sur d'autres éléments tels que les illustrations que l'on retrouve en première de couverture, et parfois en quatrième de couverture.

Les illustrations de couverture remplissent plusieurs fonctions importantes pour la classification d'une œuvre. Armes de publicité massive, elles attirent le lecteur qui reconnaît des formes familières ou qui est intrigué par des images inconnues. En étudiant de près ces illustrations, le lecteur peut y trouver des indications sur le contenu du livre en plus d'en apprécier l'esthétique (qui fait de l'objet livre une œuvre d'art). Karl Canvat précise que ces fonctions agissent comme instructions génériques : « Les illustrations de première de couverture, en ce qu'elles ancrent un livre dans un imaginaire, conditionnent la lecture et renforcent le pacte générique déjà établi par le titre (ou l'instituent lorsque celui-ci n'est pas suffisamment

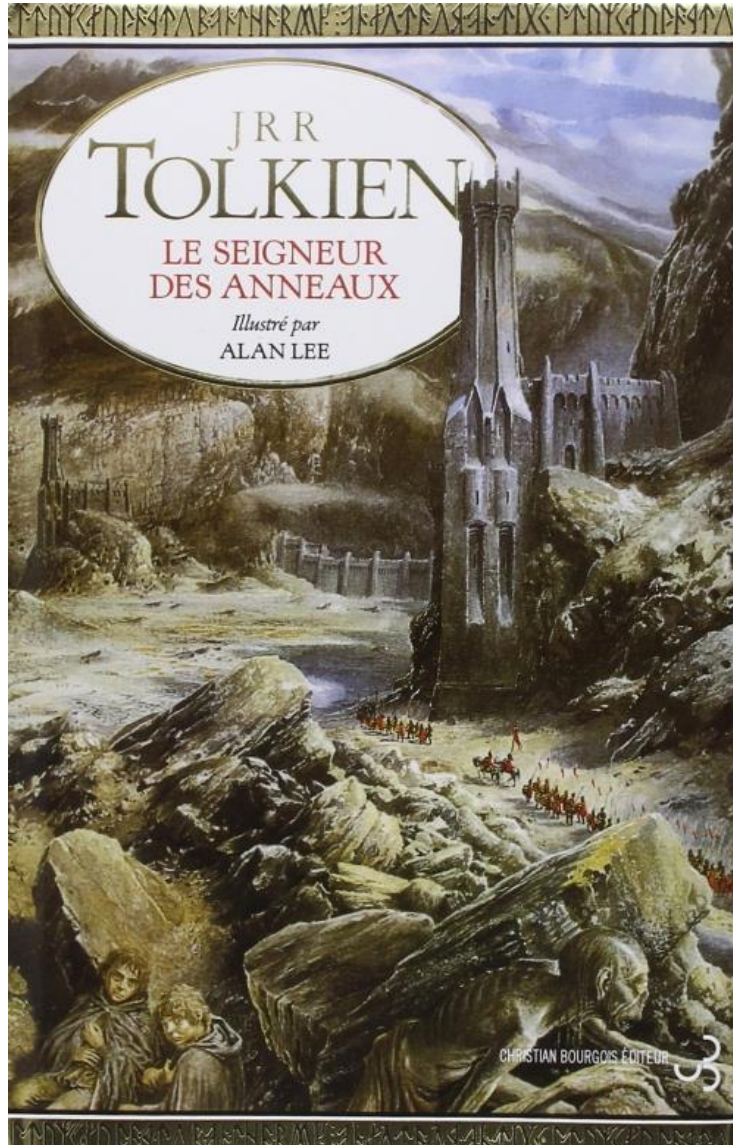
⁷⁸ C'est par exemple le cas d'Isaac Asimov qui est associé immédiatement à la science-fiction.

⁷⁹ Raymond Feist, *Magicien, l'apprenti* [*Magician*, 1982], Paris, Bragelonne, 2005.

⁸⁰ J.R.R. Tolkien, *The Hobbit* [1937], Boston, Houghton Mifflin Harcourt, 2012.

explicite)⁸¹ ». Pour *Le Seigneur des Anneaux*, l'intégrale des éditions Bourgois nous offre une illustration éloquente.

Figure 2.1 : Page de couverture de l'édition intégrale du *Seigneur des Anneaux*⁸².



Au premier plan, une créature humanoïde – que les lecteurs avertis reconnaissent aisément comme Gollum – se cache derrière des roches, en observant avec inquiétude une colonne armée défilant en

⁸¹ Karl Canvat, « Pragmatique de la lecture : le cadrage générique », 2007, récupéré de https://www.fabula.org/atelier.php?Genres_et_pragmatique_de_la_lecture#_ednref2

⁸² LR, voir bibliographie.

contrebas. Non loin de la créature, également cachés derrière des roches, deux autres personnages – les Hobbits Frodo et Sam – observent Gollum. L'un des deux – Sam, reconnaissable à sa chevelure blonde – a un regard qu'on peut qualifier d'hostile envers la créature. La colonne armée, en arrière, chemine dans ce qui semble être un défilé entre deux montagnes, en direction d'une zone fortifiée dont on aperçoit les remparts et une haute tour. Enfin, en haut et en bas de l'illustration, un liseré doré laisse entrevoir ce que le lecteur amateur peut identifier comme des runes. De tous ces détails, on peut retirer nombre d'informations sur ce qui attend le lecteur dans le roman : la guerre (avec l'armée et la place forte), une mission d'infiltration (les personnages qui se cachent de l'armée), un possible jeu de trahison (le regard mauvais de Sam envers Gollum), le danger (l'armée, la peur dans le regard de Gollum), le voyage (le paysage de montagne), le Moyen-Âge (l'architecture gothique, les remparts, la forteresse), le dépaysement (les runes évoquent une écriture ancienne, étrangère). Tous ces éléments sont autant de caractéristiques aisément attribuables aux romans de *fantasy*, confirmant ainsi l'hypothèse émise avec le titre et renforçant le pacte de lecture déjà esquissé⁸³.

Si, malgré tous ces indices, le lecteur hésite encore quant à la classification générique de l'œuvre, le prière d'insérer lui permettra de confirmer (ou infirmer) son hypothèse. Désignant, selon Gérard Genette, « l'un des éléments les plus caractéristiques du paratexte moderne⁸⁴ », le prière d'insérer est « un texte bref [...] décrivant, par voie de résumé ou tout autre moyen, et d'une manière le plus souvent valorisante, l'ouvrage auquel il se rapporte⁸⁵ ». Dans le cas du premier tome du *Seigneur des Anneaux*, la version originale que nous utilisons propose le prière d'insérer suivant :

The first part of J.R.R Tolkien's epic adventure THE LORD OF THE RINGS.

In a sleepy village, in the Shire, a young hobbit is entrusted with an immense task. He must make a perilous journey across Middle-earth to the Cracks of Doom, there to destroy the Ruling Ring of Power – the only thing that prevents the Dark Lord's evil dominion⁸⁶.

⁸³ Le choix de l'illustration de la version française est dû en grande partie à la grande sobriété des éditions originales. Par exemple, l'illustration de la première version originale est identique pour les trois tomes (1954-1955) et propose des éléments trop spécifiques (l'Œil de Sauron dans un cercle noir, entouré d'écritures elfiques et surmonté d'un anneau doré) pour qu'un lecteur néophyte puisse y trouver beaucoup d'éléments orientant ses attentes.

⁸⁴ Gérard Genette, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987, p.98.

⁸⁵ *Ibid.*

⁸⁶ Tolkien (1954), *The Fellowship of the Ring*, New York, Harper Collins, 2012.

Ce court résumé crée des attentes qui recourent clairement celles du pacte de lecture des romans de *fantasy* : une aventure épique qui se déroule dans un monde fictionnel, un périlleux voyage jusqu'aux Cracks of Doom pour détruire un puissant artefact et ainsi empêcher le règne maléfique d'un Seigneur Ténébreux. Le lecteur s'attendra donc à expérimenter de l'aventure, de la magie, du danger et du dépaysement. La première phrase souligne par ailleurs l'appartenance de ce volume à un ensemble romanesque plus grand : le cycle du *Seigneur des Anneaux*. Anne Besson définit le cycle romanesque comme :

L'ensemble romanesque qui cherche à atteindre l'équilibre le plus efficace entre une indépendance relative des volumes et une totalisation par transcendance de l'ensemble, comme une structure ouverte dont les épisodes dessinent une intrigue globale plus ou moins cohésive⁸⁷.

Ce type d'ensemble romanesque constitue un format de choix pour les œuvres de *fantasy* dont les univers ont une forte propension à s'étendre sur plusieurs tomes.

La combinaison de tous les indices récoltés permet donc au lecteur d'associer l'œuvre au genre de la *fantasy*. S'il décide de s'aventurer dans ce roman, il doit accepter le pacte de lecture déjà évoqué. Et c'est précisément ce pacte qui le place dans une disposition idéale pour qu'apparaisse l'effet d'enchantement. Une apparition qui se concrétise avec la plongée dans le récit et la découverte du texte lui-même au cours d'une *lecture en progression*, l'une des économies de lecture proposées par Bertrand Gervais.

2.1.2 À la découverte du texte

Dans *À l'écoute de la lecture*, Bertrand Gervais propose de considérer la lecture comme « un acte dont la forme est liée à la tension entre deux *économies*, celle de la progression et celle de la compréhension⁸⁸ ». Ces deux économies sont tout simplement issues des mouvements constitutifs de la lecture : la progression vers la fin du texte et la compréhension de celui-ci. Ces procès, dont la complémentarité constitue un trait fondamental de la lecture, déterminent comment le lecteur approche un texte et sont liés à l'objectif de la lecture, à son mandat. Est-ce que le lecteur va préférer avancer le plus vite possible pour connaître la fin de l'histoire, au risque de manquer quelques détails en chemin ? Ou bien va-t-il se concentrer sur une compréhension maximale, analysant chaque séquence, chaque phrase, chaque mot

⁸⁷ Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004, p. 57.

⁸⁸ Bertrand Gervais, *À l'écoute de la lecture*, Québec, Nota Bene, 2006, p.19.

pour en tirer le plus de sens possible ? Le postulat de Gervais permet de considérer la lecture selon une approche non plus centrée sur le texte à lire, mais dépendante du lecteur lui-même et de ses choix. Gervais propose ainsi de renverser la relation de subordination texte-lecteur très enracinée dans les poétiques de la lecture. La figure du lecteur que l'on perçoit dans celles-ci est celle d'un exécutant, soumis à ce que le texte attend de lui. Le Lecteur Modèle d'Eco en est un excellent exemple. Dans cet amont de la lecture, « le texte s'impose comme l'unique source d'information du lecteur au moment de la lecture. L'environnement de celle-ci est neutralisé et seules les données encyclopédiques ou autres, essentielles à la poursuite de l'activité sont conviées⁸⁹ ». Le lecteur n'y a pas son mot à dire, et doit lire le texte comme celui-ci le prévoit. Pourtant, la réalité est bien plus complexe que cela et Gervais souligne, en reprenant les mots de Daniel Pennac, que « le lecteur fait ce qu'il veut avec ce qu'il a à sa disposition. Il peut ne pas lire, mal interpréter, comprendre ce qu'il veut, aller à l'encontre des intentions auctoriales, relire, analyser, déconstruire, etc...⁹⁰ ». La lecture ne peut donc pas se résumer à la simple réalisation de ce que le texte prévoit. Il faut prendre en considération d'autres variables qui viennent altérer la forme de l'acte de lecture. Gervais en identifie trois principales. La première est « le mandat que cherche à atteindre le lecteur par sa lecture, les raisons de sa lecture, ses objectifs, ses devoirs⁹¹ ». Cette variable est donc directement reliée à la tension entre l'économie de progression et l'économie de compréhension susmentionnée. La deuxième variable correspond au « degré d'activation et de développement des processus mis en jeu à la lecture⁹² ». Ici, Gervais évoque les cinq processus de lecture définis par Gilles Thérien : affectif, argumentatif, cognitif, perceptif et symbolique⁹³. Enfin, la troisième variable correspond bien sûr « aux textes lus, dont les degrés de complexité varient, selon les genres, les époques et les esthétiques, et avec eux, les exigences du lecteur⁹⁴ ». À travers ce prisme, le texte n'apparaît plus comme la seule variable

⁸⁹ *Ibid.*, p.26.

⁹⁰ *Ibid.*, p.34.

⁹¹ *Ibid.*, p.37.

⁹² *Ibid.*, p.38.

⁹³ Il s'agit, selon Gilles Thérien, des cinq « phases concourant à réaliser l'acte de lecture dans toute sa plénitude ». Le processus perceptif correspond à la reconnaissance des signes qui constituent un texte. Le processus cognitif construit la lecture, lui donne son unité et sa cohérence. Le processus argumentatif concerne l'organisation du discours. Le processus affectif correspond à l'imaginaire personnel du lecteur. Le processus symbolique intègre la lecture aux lectures précédentes, les hiérarchise pour constituer l'imaginaire social. Dans Gilles Thérien, « L'exercice de la lecture littéraire », in Rachel Bouvet et Bertrand Gervais (dir.), *Théories et pratiques de la lecture littéraire*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2007.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 38.

de la lecture, comme c'est le cas pour les poétiques de la lecture, mais comme l'une des composantes d'une formule complexe définissant la forme de l'acte de lecture.

Les deux économies de lecture proposées par Gervais semblent opposées en tous points lorsqu'on se prête au jeu de la comparaison. La progression est une lecture avant tout divertissante au cours de laquelle le lecteur fait l'expérience du récit de manière passive, en produisant le minimum d'inférences pour atteindre le plus vite possible la fin du texte, admettant certaines incompréhensions. La compréhension est une lecture d'érudition, exigeant du lecteur un plus grand investissement dans le but de résoudre toutes les énigmes que lui propose le texte. Son rythme est plus lent pour permettre une production maximale d'inférences et une lecture critique du texte dans son ensemble. Gervais rappelle que « malgré ce jeu des contraires qui rend leur portrait presque caricatural, les deux positions présentent des pratiques bien réelles, qui font de la lecture un acte à la fois polyvalent et polymorphe⁹⁵ ». Il insiste aussi sur le fait qu'il « ne faut pas opposer progression et compréhension, mais les décrire comme des économies complémentaires constitutives de l'acte de lecture⁹⁶ ». Une complémentarité dynamique dans laquelle l'importance de l'une ou l'autre de ces économies dépend avant tout de l'objectif du lecteur : comprendre mieux ou progresser plus vite.

Penchons-nous maintenant sur les caractéristiques de ces économies de lecture. En premier lieu, le régime de lecture en progression est ce qu'on pourrait qualifier de régime de base de la lecture. On l'utilise pour progresser dans le texte et arriver à la fin de celui-ci. On avance dans l'histoire, on prend connaissance du texte, on cherche à savoir ce qu'il va se passer, sans pour autant prêter une attention importante à des détails qui permettraient une meilleure compréhension de ce qu'il se passe dans le texte. La lecture est approximative et le lecteur est amené à résumer le texte pour n'en conserver que l'essentiel. La compréhension qui en découle est « avant tout fonctionnelle, elle doit permettre à la lecture de se poursuivre. En régime de progression par exemple, ce qui domine est une compréhension fonctionnelle caractérisée par des inférences jugées minimales⁹⁷ ». Loin de la production d'inférence exhaustive attribuée au Lecteur Modèle d'Eco, le régime de progression s'autorise des imprécisions qui peuvent être récupérées par la suite lors d'un passage à une économie de la compréhension. Nous soulignons encore ici la complémentarité des deux économies de lecture. Le lecteur n'est jamais seulement en progression

⁹⁵ *Ibid.*, p. 59.

⁹⁶ *Idem.*

⁹⁷ *Ibid.*, p. 69.

ou seulement en compréhension, son positionnement oscille au cours de l'acte de lecture et la prépondérance de l'un ou l'autre de ces régimes varie en fonction de l'objet d'attention du lecteur. Pour le régime en progression, souvent associé à une première lecture, Gervais décrit ainsi la lecture :

C'est une lecture à mandat simple, implicite pour une grande part et hautement conventionnalisée (et par les habitudes du lecteur et par les conventions littéraires et narratives adoptées par le texte), c'est-à-dire que son principal but est de prendre connaissance du texte, d'accepter son protocole de lecture et d'en respecter le contrat⁹⁸.

Dans le cadre de cette lecture, « l'objet d'attention [...] est l'univers narratif représenté par le récit, c'est-à-dire non pas le texte en tant que texte, mais le texte en tant que générateur d'un univers narratif⁹⁹ ». Ce point nous apparaît très intéressant dans la mesure où l'effet d'enchantement se trouve directement relié à ces univers narratifs générés par le texte.

La lecture en progression n'est pas un régime que l'on réserve seulement à la première lecture. Gervais précise qu'il n'y a pas adéquation parfaite entre les deux. La lecture première n'est jamais seulement une lecture en progression comme nous l'avons vu précédemment, « [a]u contraire, et ne serait-ce qu'à cause des arrêts de lecture, dus aux contraintes de la vie, et au besoin de retrouver sa place lors de la réactivation de la progression, le lecteur en fait toujours plus¹⁰⁰ ». La lecture en progression n'est donc pas une lecture première, « elle correspond plutôt, tout simplement, au scénario minimal de progression à travers un texte¹⁰¹ ». Dans un tel scénario, la compréhension fonctionnelle évoquée plus haut serait équivalente à « une mise en jeu simple, donc non réflexive, des divers processus de la lecture¹⁰² ».

Au contraire, la lecture en compréhension cherche à maximiser le nombre d'inférences pour progresser dans l'histoire. Dans cette économie, le lecteur cherche à accomplir une tâche, à résoudre un problème, à trouver le fin mot des énigmes que lui pose le texte. En tendant vers une compréhension maximale du texte, le lecteur se l'approprie. « Comprendre, c'est acquérir, faire sien¹⁰³ », nous dit Gervais, qui distingue

⁹⁸ *Ibid.*, p.74.

⁹⁹ *Idem.*

¹⁰⁰ *Ibid.*, p.82.

¹⁰¹ *Idem.*

¹⁰² *Idem.*

¹⁰³ *Ibid.*, p.73.

deux types majeurs de lecture en compréhension : la lecture transitive et la lecture réflexive. La première lecture correspond à l'attitude habituelle d'analyse d'un texte. Son objet est le texte lui-même, littéraire ou autre. C'est le mode de parcours privilégié des poétiques de la lecture et de toute étude qui a pour objet l'amont de la lecture. La seconde lecture se focalise sur l'acte de lecture en lui-même. Gervais y distingue à nouveau deux sous-ensembles selon le type d'acte de lecture étudié : l'acte de lecture en progression et l'acte de lecture en compréhension. Mais ces deux axes de recherche ne permettent pas de refléter la tension constitutive de l'acte de lecture. L'approche selon les régies de lecture que propose Gervais tient compte de cette tension. La lecture littéraire y devient une lecture en deux temps qui se base sur la distinction de Michael Riffaterre entre une première lecture heuristique et une seconde lecture herméneutique. Gervais précise que « [l]a seconde lecture est [...] le lieu d'un retour et d'un approfondissement de la compréhension du texte. La première lecture n'est pas annulée, elle sert au contraire de base à l'activité herméneutique seconde¹⁰⁴ ». Ce glissement de l'économie de la progression – qui correspond ici à la lecture heuristique – vers celle de la compréhension – ici la lecture herméneutique – constitue « le type même d'une régie simple de la lecture littéraire¹⁰⁵ ». Gervais ajoute que « c'est l'attitude, la volonté de questionner le texte, de le comprendre plus ou mieux, quel que soit le niveau du lecteur ou même le type du texte, qui fait la lecture littéraire¹⁰⁶ ».

C'est par le biais de cette lecture littéraire que nous pouvons déceler les formules magiques nécessaires à l'Enchantement que Tolkien a soigneusement développé dans son œuvre. Des formules que le lecteur doit ensuite déchiffrer en faisant notamment appel à ce que Umberto Eco nomme les *compétences du lecteur*.

2.1.3 Déchiffrer les formules magiques du texte

Dans son livre *Lector in fabula*, Umberto Eco présente sa théorie du Lecteur Modèle. Ce concept postule l'existence d'un lecteur idéal, imaginé par l'auteur, qui aura la capacité d'interpréter le texte au maximum de son potentiel. En effet, selon Eco, le texte est « un tissu de *non-dit*¹⁰⁷ », il contient des « interstices¹⁰⁸ » que le lecteur doit remplir pour pouvoir actualiser le texte, en reconstituer le sens. Le texte est « un

¹⁰⁴ *Ibid.*, p.136.

¹⁰⁵ *Idem.*

¹⁰⁶ *Ibid.*, p.137.

¹⁰⁷ Umberto Eco, *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, p. 63.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 64.

mécanisme paresseux¹⁰⁹» qui, par souci d'économie, ne va divulguer que les informations essentielles, nécessaires à la compréhension. C'est ainsi que, lorsque Tolkien introduit le personnage de Bilbo Bessac¹¹⁰ au début de *The Fellowship of the Ring*, il ne précise pas que c'est un hobbit. Le lecteur est laissé avec un non-dit, un blanc qu'il doit combler de la manière qu'il juge la plus appropriée. Il peut imaginer Bilbo comme étant un humain – ce qui serait le plus probable si le lecteur n'a pas une connaissance préalable de l'univers ou de l'histoire qu'il s'apprête à lire – ou encore un elfe, ou n'importe quelle espèce pour laquelle l'attribution d'un nom propre à l'un de ses individus serait vraisemblable. Mais le lecteur se trouve vite contraint d'actualiser l'image qu'il s'est faite de Bilbo, lorsque le texte indique qu'il va fêter son cent-onzième anniversaire, puis que les proches de Bilbo sont eux-mêmes des hobbits. Ces actualisations progressives sont exigées par le texte qui, selon Eco, « requiert des mouvements coopératifs actifs et conscients de la part du lecteur¹¹¹ ».

Pour Eco, « un texte postule son destinataire comme condition *sine qua non* de sa propre capacité communicative concrète mais aussi de sa propre potentialité significatrice¹¹² ». En d'autres termes, pour être correctement interprété, le texte a besoin d'un lecteur capable de l'actualiser. Ce lecteur est doté de ce que Eco appelle des « compétences », c'est-à-dire la connaissance des codes employés par l'auteur pour conférer un contenu aux expressions qu'il emploie. Ce dernier, en retour, assume que « l'ensemble des compétences auquel il se réfère est le même que celui auquel se réfère son lecteur¹¹³ ». Le Lecteur Modèle qu'il prévoit sera donc capable d'interpréter le texte de la même manière que l'auteur l'a généré. Par la mise en œuvre de nombreux moyens tels que le choix de la langue du récit, les références et intertextes ou encore le degré de difficulté linguistique, « l'auteur présuppose la compétence de son Lecteur Modèle et en même temps il l'*institue*¹¹⁴ ». Un lecteur doté de la compétence – même partielle – postulée par le texte sera en mesure de l'interpréter d'une manière satisfaisante. *A contrario*, si le texte est mis entre les mains d'un lecteur qui n'est pas celui postulé par le texte, il devient illisible. Le plus simple exemple serait, pour un lecteur qui ne connaît pas un mot de français, par exemple, d'essayer de lire et

¹⁰⁹ *Idem*.

¹¹⁰ Les traductions des noms de lieux et personnages sont tirées de la nouvelle traduction française par Daniel Lauzon. Cette dernière traduction se veut plus fidèle aux indications laissées par Tolkien au sujet des nomenclatures et de la manière de les traduire.

¹¹¹ Eco, *op. cit.*, p. 62.

¹¹² *Ibid.*, p. 64.

¹¹³ *Ibid.*, p. 68.

¹¹⁴ *Idem*.

interpréter un récit écrit dans cette langue. Le moindre mot est illisible et le texte entier ne fait aucun sens. Bien sûr, les compétences du Lecteur Modèle s'étendent bien au-delà de la compréhension basique d'une langue. Il s'agit de déceler les nuances, les références ou encore les intertextes. Eco résume son concept en présentant le Lecteur Modèle comme « un ensemble de conditions de succès ou de bonheur, établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel¹¹⁵ ».

Comme nous l'avons vu plus haut, le texte est un mécanisme paresseux qui exige la coopération du lecteur pour que celui-ci l'actualise et en tire tout le sens. La coopération passe par le déploiement d'un ensemble de compétences dont la plus importante est la compétence encyclopédique. Il s'agit ici d'un système de règles fournies par la langue dans lequel le lecteur puise pour interpréter le texte. Cet ensemble de codes, connu à la fois par l'auteur du texte et par le lecteur, permet à ceux-ci d'avoir des références communes pour que le texte soit correctement actualisé. Durant ce processus, la compétence encyclopédique intervient à différents niveaux, allant des opérations les plus simples – ce qu'Eco nomme le « dictionnaire de base ¹¹⁶» - aux plus complexes – les règles d'« hypercodage idéologique ¹¹⁷». Au niveau le plus bas (le dictionnaire de base), le lecteur est amené à identifier les propriétés élémentaires reliées aux expressions et tenter des amalgames provisoires. Lorsqu'il lit une phrase comme « Le roi Arthur dégaina son épée Excalibur », le lecteur doit utiliser sa compétence encyclopédique pour associer des propriétés aux termes rencontrés. Par exemple, le terme « roi » indique qu'il s'agit d'un homme et comprend donc les sèmes « humain, vivant, sexe masculin ». Cet amalgame constitue ce que Eco nomme des « postulats de signifié minimaux ou lois d'implication (*entailment*) ¹¹⁸». En l'absence d'un contexte précis, l'amalgame pourrait s'étendre – « roi » peut impliquer « couronne, riche, beau, fort, guerrier, etc. » – mais puisqu'il s'agit de postulats *minimaux*, le lecteur se contente des propriétés les plus élémentaires et attendra de savoir lesquelles il doit actualiser pour compléter son amalgame. Le niveau suivant est celui des règles de co-référence. Ce sont ces règles qui permettent de désambiguïser toutes les expressions déictiques et anaphoriques. Ainsi, après avoir introduit « le roi Arthur » dans la phrase précédente, le « il » dans la phrase immédiatement suivante « il se jeta dans la mêlée » sera aisément associé au « roi Arthur ». Ensuite, la compétence intertextuelle du lecteur entre en ligne de compte avec les règles de sélection

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 77.

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 96.

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 105.

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 96.

contextuelles et circonstancielles. Eco estime qu' « on ne peut donner de représentation encyclopédique d'un lexème sans se référer aux emplois qui ont été faits de ce lexème dans des textes précédents ¹¹⁹ ». Il illustre ce point avec le lexème |verbe| qui peut être interprété comme une catégorie grammaticale ou comme l'un des éléments de la Trinité de la religion catholique. Toujours grâce à sa compétence intertextuelle, le lecteur est aussi amené à interpréter des « expressions figées enregistrées par la tradition rhétorique – « il était une fois » est alors reconnue comme l'expression classique de début d'un conte de fée, et permet au lecteur d'inférer que le récit qu'il s'apprête à lire présente des faits imaginaires, qui se déroulent dans une période indéfinie et que l'objectif de l'émetteur de ce récit est de divertir. Au niveau supérieur, le lecteur analyse le texte en faisant appel à ce que Eco nomme les « scénarios communs ¹²⁰ » et qui correspondent à la notion de *frame* décrite par Marvin Minsky :

Quand on rencontre une situation nouvelle [...] on sélectionne dans la mémoire une structure substantielle appelée *frame*. Il s'agit d'un cadrage remémoré qui doit s'adapter à la réalité, en changeant des détails si besoin est. Un *frame* est une structure de données qui sert à représenter une situation stéréotype, comme être dans un certain type de salon ou aller à une fête d'anniversaire pour enfants. Chaque *frame* comporte un certain nombre d'informations. Les unes concernent ce à quoi l'on peut s'attendre quant à ce qui devrait en conséquence se passer. Les autres concernent ce que l'on doit faire au cas où cette attente ne serait pas confirmée.¹²¹

En d'autres termes, chaque nouvelle situation rencontrée au cours de la lecture est interprétée à travers le prisme de ces scénarios communs. Le lecteur sélectionne celui qui correspond le mieux à la nouvelle situation et l'ajuste pour donner du sens à ce qu'il lit. Eco ajoute que « la compréhension textuelle est amplement dominée par l'application de scénarios pertinents¹²² ». En plus du répertoire de scénarios communs, le lecteur va également puiser dans celui des scénarios intertextuels de son expérience. Dans le cadre de la *fantasy*, un lecteur qui lit : « le magicien ferma les yeux et se mit à murmurer, décrivant des figures complexes dans l'air avec ses doigts » s'attendra certainement à voir la magie se manifester sous peu. Il tire cette conclusion de scénarios iconiques dans lesquels le magicien, pour lancer un sort, doit se concentrer – et donc fermer les yeux – puis psalmodier une incantation dans une langue obscure, tout en effectuant des gestes complexes. Rappelant qu' « aucun texte n'est lu indépendamment de l'expérience

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 97.

¹²⁰ *Ibid.*, p. 99.

¹²¹ Marvin Minsky in Umberto Eco, *Lector in fabula, op. cit.*, p. 99-100.

¹²² *Ibid.*, p. 101.

que le lecteur a d'autres textes », Eco précise que « la compétence intertextuelle comprend *tous* les systèmes sémiotiques familiers au lecteur ¹²³ ». Ces systèmes constituent un bagage propre au lecteur qui n'est pas partagé par tous les membres d'une culture donnée, à la différence des scénarios dits « communs », qui eux proviennent d'une compétence encyclopédique partagée par la majeure partie des membres d'une culture. La compétence intertextuelle nous intéresse particulièrement car elle influence directement les questions de familiarité et de redondance au cours de la lecture, que nous allons développer par la suite. Enfin, le dernier niveau de sollicitation de l'encyclopédie proposé par Eco est celui de l'hypercodage idéologique. Lorsqu'il interprète le texte, le lecteur le fait « à partir d'une perspective idéologique personnelle qui est partie intégrante de son encyclopédie, même s'il n'en est pas conscient ¹²⁴ ». C'est cet hypercodage qui fait, par exemple, que certains lecteurs perçoivent un message écologique dans l'œuvre de Tolkien, alors que d'autres n'y sont pas sensibles.

La notion d'encyclopédie est essentielle dans le processus d'interprétation car elle contient tous les savoirs nécessaires au lecteur pour actualiser au mieux le texte qu'il rencontre. Elle conditionne non seulement la compréhension élémentaire du texte, mais aussi l'activité de prédiction qu'Eco attribue au lecteur qui concrétise le texte, et l'assimilation du potentiel d'abstraction du texte. Sans cette compétence encyclopédique, le lecteur se retrouve devant un texte hermétique. Plus l'encyclopédie du lecteur est complète – ou tend à égaler celle du Lecteur Modèle –, plus celui-ci sera en mesure de concrétiser le texte, en appliquant les niveaux d'interprétation évoqués ci-dessus. Heureusement pour le lecteur, chaque nouvelle expérience – qu'il s'agisse de lectures ou d'expériences réelles – vient enrichir l'encyclopédie, augmentant la capacité de compréhension et la profondeur d'interprétation.

Richard Saint-Gelais apporte une précision intéressante au concept d'encyclopédie pensé par Eco. Selon lui, dans le cadre des récits de science-fiction – cela s'applique aussi à la *fantasy*, et plus généralement aux récits impliquant un monde imaginaire –, « le lecteur n'a d'autre choix que de procéder à des réajustements encyclopédiques : ajouts, retraites ou altérations rendent alors impossible une identification stricte de l'encyclopédie du lecteur et de celle posée ou présumée par le texte, c'est-à-dire ce qu'on appellera la *xénoencyclopédie* ¹²⁵ ». Les récits de science-fiction et de *fantasy* sont riches en termes techniques, noms de créatures, lieux géographiques – et même parfois des concepts – qui ne sont pas

¹²³ *Ibid.*, p. 102.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 105.

¹²⁵ Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction.*, p. 140.

familiers au lecteur car ils sont propres au monde imaginaire qu'ils décrivent. C'est le cas, par exemple, avec les hobbits dans l'œuvre de Tolkien. Un lecteur qui n'est pas familier de la Terre du Milieu et de ses habitants aura toute la misère du monde à se représenter ce qu'est un hobbit. De même, les noms de Fendeval, du Gondor ou encore du terrible Mordor n'auront que peu de résonance pour lui. C'est parce que son encyclopédie ne s'identifie pas à la xénoencyclopédie de l'univers de Tolkien. À mesure que sa lecture avance, cependant, le lecteur va reconstruire son encyclopédie pour intégrer ces éléments nouveaux, avant de les réutiliser par la suite pour actualiser le récit. Saint-Gelais précise que ce qui différencie la science-fiction – et par extension, la *fantasy* – des fictions « réalistes », c'est qu'elle donne à lire « non seulement des individus imaginaires, mais aussi des données générales, des règles de fonctionnement, des possibilités elles aussi imaginaires ¹²⁶ ». La xénoencyclopédie se distingue parce qu'« elle affecte les principes généraux régissant le monde fictif ¹²⁷ ».

De cette notion de xénoencyclopédie, nous pouvons retenir deux éléments essentiels pour notre réflexion. En premier lieu, la notion d'altérité issue de la xénoencyclopédie, parce qu'elle peut toucher tous les éléments constitutifs du monde fictif considéré, participe du sentiment d'étrangeté qui se manifeste avec l'effet d'enchantement. C'est parce qu'elle nous donne à voir des choses inconnues, parce qu'elle nous permet d'expérimenter l'altérité, que la *fantasy* nous enchante. En second lieu, la nécessité pour le lecteur d'assimiler cette xénoencyclopédie pour pouvoir interpréter au mieux le récit de *fantasy* nous amène à penser qu'une connaissance préalable de l'univers dans lequel se déroule la fiction favorise l'immersion dans celui-ci.

Pour que l'enchantement se produise, il faut donc que le monde fictionnel dans lequel s'aventure le lecteur soit à la fois familier et merveilleux.

2.1.4 Une Terre du Milieu familière

Dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?*, Jean-Marie Schaeffer indique que :

Le critère du vraisemblable, et plus généralement ceux du plausible, du possible, du concevable, etc., trouvent leur assise fondamentale au niveau de l'univers fictionnel élaboré, c'est-à-dire qu'ils ne relèvent pas seulement de l'efficacité des amorces mimétiques, mais sont liés à la validité du modèle fictionnel (pour un lecteur donné), donc à la possibilité (ou

¹²⁶ *Idem.*

¹²⁷ *Idem.*

l'impossibilité) dans laquelle il se trouve de tisser des liens d'analogie globale entre ce modèle et ce qu'est pour lui la réalité¹²⁸.

Il s'agit donc, pour l'univers fictionnel, de présenter des éléments suffisamment familiers pour que le lecteur soit en mesure de faire cette analogie globale. Eco ne dit pas autre chose lorsqu'il précise qu'« un monde possible se superpose abondamment au monde "réel" de l'encyclopédie du lecteur ¹²⁹». Un monde possible trop différent du monde « réel » ne serait alors pas accessible depuis celui-ci et resterait un mystère pour le lecteur bloqué à l'extérieur de l'univers fictionnel décrit et par conséquent imperméable à l'Enchantement de celui-ci. Le monde « réel » évoqué par Eco ici inclut non seulement l'expérience du Monde Primaire (celui dans lequel se trouve le lecteur), mais aussi toutes les expériences de lecture pertinentes que le lecteur a accumulées. C'est pourquoi l'évocation d'un dragon dans un roman de *Fantasy* ne sera pas problématique pour l'accessibilité au monde fictionnel, puisque cette créature appartient fort probablement à l'encyclopédie du lecteur qui considère alors sa présence vraisemblable dans ce genre de fiction.

Outre les archétypes de créatures (nains, elfes, magiciens, dragons) ou de géographie (forêt enchantée/maléfique, chaînes de montagnes imposantes, volcan punitif) précédant l'œuvre, Tolkien s'appuie sur des éléments familiers pour s'assurer que le lecteur ne soit pas trop dépaysé en Terre du Milieu. Comme dans les romans médiévaux, le territoire est divisé en royaumes et seigneuries, sous le règne d'un seigneur de droit héréditaire. C'est le cas notamment pour Aragorn, héritier du trône du Gondor qui récupère sa couronne à la fin du Troisième Âge, ou encore pour Théoden, seigneur du Rohan qui règne à Meduseld. Les objets et le niveau technologique sont également calqués sur notre Moyen-Âge. Des vêtements de cuir et de laine aux bijoux en pierres précieuses en passant par les engins de guerres (trébuchets, béliers, tours de siège, catapultes) et les armes des soldats (épées, lances, haches, arcs, boucliers, armures de plates et cottes de maille), le lecteur peut aisément se représenter ce qui est décrit, même lorsque se présentent certaines particularités (le *mithril* dont est constituée la chemise de maille que Bilbo lègue à Frodo est un métal imaginaire dont les propriétés sont excellentes à la fois pour la forge et pour la joaillerie). L'architecture civile et militaire s'inscrit aussi dans la veine médiévale avec

¹²⁸ Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 261.

¹²⁹ Eco, *op. cit.*, p. 168.

notamment les villes fortifiées de Minas Tirith et d'Edoras ou encore les forteresses d'Orthanc et de Barad-Dûr.

Mais Tolkien apporte également une touche très personnelle à son œuvre en s'inspirant de son environnement immédiat pour créer le Comté. Tom Shippey souligne que :

Le Comté est une invention brillante, qui convainc que les hobbits sont juste anglais par ses simples noms, souvent étranges à l'oreille (*Nobottle, Farthings*), mais en général réels (on trouve un Nobottle dans le comté du Northamptonshire, ainsi qu'un Farthingstone); et par la ressemblance très détaillée, point par point, de son Histoire avec celle de l'Angleterre¹³⁰.

Dans une lettre à son éditeur Stanley Unwin, Tolkien parle même de Tom Bombadil comme de « l'esprit de la campagne (en voie de disparition) d'Oxford et du Berkshire ¹³¹» et admet dans une autre lettre que « "[le] Comté" a pour modèle l'Angleterre rurale ¹³²». Il n'est donc pas étonnant que ses habitants soient des créatures évoquant les mêmes origines¹³³.

Lorsque l'histoire laisse des blancs que le lecteur doit interpréter, c'est le principe de l'écart minimal, développé par Marie-Laure Ryan, qui vient assurer une forme de familiarité. En effet, selon la théoricienne suisse, le principe de l'écart minimal est la loi selon laquelle :

We reconstrue the central world of a textual universe in the same way we reconstrue the alternate possible worlds of nonfactual statements: *as conforming as far as possible to our representation of [the Actual World]*. We will project upon these worlds everything we know about reality, and we will make only the adjustments dictated by the text¹³⁴.

Suivant ce principe, la représentation de la Terre du Milieu que se fait le lecteur est naturellement empreinte de familiarité. Chaque fois qu'il est sollicité pour combler les indéterminations du texte, le lecteur y ajoute ce qui correspond le plus à sa propre réalité et qui ne contredit pas le texte. Par exemple

¹³⁰ Shippey, *J.R.R. Tolkien, Auteur du siècle, op. cit.*, p. 119.

¹³¹ Tolkien, *Lettres*, n°19, p. 57.

¹³² *Ibid.*, n°190, p. 481

¹³³ Vincent Ferré les décrit comme des « bons vivants » qui « apprécient le calme, le confort, aiment "rire", "boire", "manger" – ils prennent jusqu'à six repas par jour – et fumer la pipe ». *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 2001, p. 23.

¹³⁴ Marie-Laure Ryan, *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991, p. 51. Nous soulignons.

Tolkien ne précise pas que la loi de la pesanteur est en vigueur dans son univers, mais il ne vient pas à l'idée du lecteur de se représenter les personnages flottant dans les airs, ne serait-ce qu'un instant. De même, les chevaux des Rohirrim, bien qu'ils ne soient pas décrits dans les moindres détails, seront représentés comme équivalents à ceux de notre monde réel. Ce rattachement des entités de l'histoire à quelque entité de notre monde, nous dit Thomas Pavel, se fait « en vertu d'une relation tacite de correspondance qui garantit la bonne compréhension de la deuxième ontologie [le Monde Secondaire] à la fois en tant que distincte de la première [notre Monde Primaire] et fondée sur celle-ci ¹³⁵ ». En appliquant ce principe de l'écart minimal, le lecteur s'assure de limiter la distance existante entre le Monde Primaire et le Monde Secondaire. Une distance qui peut se mesurer d'un point de vue temporel – la Guerre de l'Anneau a lieu dans un passé très lointain –, géographique – la Terre du Milieu est décrite par Tolkien comme un état ancien de notre monde actuel, mais dont les continents et reliefs ont varié au cours du temps – ou encore culturel – l'organisation politique et l'économie de la Terre du Milieu sont similaires à celles du Moyen-Âge. Pour Pavel, « l'effort de la faire-semblance augmente avec la distance ¹³⁶ ». Une distance faible facilite l'accessibilité au Monde Secondaire, et donc l'effet d'Enchantement, alors qu'une distance importante – les atterrissements d'une limace sur une planète inconnue dans un futur lointain – aura l'effet inverse. En nous proposant de suivre la Quête de l'Anneau essentiellement à travers les yeux des Hobbits, Tolkien facilite l'immersion du lecteur qui peut ainsi éprouver de l'empathie fictionnelle pour eux. Véronique Larrivé définit celle-ci comme étant « la capacité du lecteur à comprendre les émotions, les pensées et les croyances des personnages ¹³⁷ ». Elle ajoute que :

Dans le monde du récit, les personnages ne sont donc plus seulement des sujets d'encre et de papier, des sujets faits de mots, mais ils deviennent de véritables sujets de conscience, auxquels le lecteur donne vie en utilisant son propre corps pour simuler leur existence et éprouver leurs états mentaux. Ému corporellement, le lecteur a donc l'impression très forte d'une véritable présence du personnage dont la dimension ontologique lui est indéniable¹³⁸.

¹³⁵ Pavel, *op. cit.*, p. 100.

¹³⁶ *Ibid*, p. 149.

¹³⁷ Véronique Larrivé, « Empathie fictionnelle et théories de la fiction, quelles implications en didactique de la littérature ? », dans *Les Formes plurielles des écritures de la réception*, volume 1, 2017, p. 64.

¹³⁸ *Idem*.

L'empathie fictionnelle nous semble une manifestation de l'effet d'Enchantement car elle se produit dans un état d'immersion à l'intérieur du Monde Secondaire, dans lequel ce qui est dit est tenu pour vrai. Sous l'effet de l'Enchantement, le lecteur « vit » à travers les personnages du récit et ressent leurs émotions.

Enfin, un monde familier facilite également l'expérience de décentrement, terme proposé par Marie-Laure Ryan pour décrire le mouvement par lequel « an [Actual Possible World] is placed at the center of the conceptual universe. This APW becomes the world of reference ¹³⁹». En d'autres termes, le lecteur déplace son point de vue au niveau de ce que le narrateur de l'histoire propose. Par le jeu du faire-semblant, le lecteur se projette alors dans le Monde Secondaire et est touché par l'enchantement. Il fait alors l'expérience du merveilleux au sens de Goimard comme vu au premier chapitre : un sentiment d'étrangeté et d'admiration.

2.1.5 Un monde merveilleux

Au centre du dispositif se trouve un Monde Secondaire, Arda, qui a accompagné l'imaginaire de l'écrivain anglais toute sa vie durant – ses premiers écrits sur cet univers datent de 1917 alors qu'il était en convalescence après avoir contracté la fièvre des tranchées, et il a travaillé dessus jusqu'à sa mort en 1973. Durant plus de cinquante ans, il a exploré ce qui devient, selon Matthieu Letourneux qui reprend Mark Wolf et Michael Saler, « le premier effort structuré pour inventer une œuvre-monde ¹⁴⁰», terme que Letourneux décrit comme « le développement d'univers de fiction imaginaires mais traités suivant des procédés réalistes, la structuration de l'œuvre autour d'un monde autant que de personnages, la volonté du créateur de concevoir ce monde dans tous ces détails, bien au-delà des nécessités de l'intrigue ¹⁴¹». Pour mettre en place ce glissement « d'une logique de narration vers une logique de monde (mettant l'accent sur le niveau de l'architecte et le déclinant à travers l'unité fragmentée de l'encyclopédie [fictionnelle]) ¹⁴²», « Tolkien fait de la mise en place scrupuleuse de tous les aspects de son univers de fiction la clé de son esthétique, définissant les peuples, leurs mœurs, leur habitat, leur langage, la géographie et l'Histoire du monde ¹⁴³». Mais pour qu'un tel monde *fonctionne*, c'est-à-dire qu'il soit un

¹³⁹ Ryan, *op. cit.*, p. 26.

¹⁴⁰ Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne*, Paris, Éditions du Seuil, 2017, p. 430.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 432.

¹⁴² *Ibid.*, p. 428.

¹⁴³ *Ibid.*, p. 430.

véritable « Monde Secondaire dans lequel votre esprit peut pénétrer ¹⁴⁴», il doit être doté de certains attributs, selon Mark Wolf :

If a secondary world is to be believable and interesting, it will need to have a high degree of *invention, completeness, and consistency*. Of course, no secondary world can be as complete as the Primary World [notre monde réel], inconsistencies are increasingly likely as a world grows, and no world can be the product of invention to the point that there is no longer any resemblance to the Primary World. Nevertheless, unless an effort is made in all of these directions, the resulting subcreation will fail to create the illusion of an independent world¹⁴⁵.

Pour devenir un espace propice à l'Enchantement, le monde fictionnel créé doit donc être le plus original, le plus complet et le plus consistant possible. Le premier de ces attributs, que Wolf définit comme « the degree to which default assumptions based on the Primary World have been changed, regarding such things as geography, history, language, physics, biology, zoology, culture, custom, and so on ¹⁴⁶ », correspond aux caractéristiques que Thomas Pavel associe aux *structures saillantes*. Partant de la logique modale pour développer sa théorie des univers fictionnels, il définit comme « *saillantes*, les structures duelles [réunissant deux univers] dans lesquelles l'univers secondaire est existentiellement novateur et contient des entités et des états de choses sans correspondant dans le premier univers ¹⁴⁷ ». Dans l'œuvre de Tolkien, Arda constitue un univers existentiellement novateur contenant de multiples entités sans correspondance dans notre Monde Primaire. Dans l'espace limité de ce mémoire, nous porterons notre attention sur deux ensembles de saillances.

2.1.5.1 Des lieux extraordinaires

La première saillance observable à propos d'Arda est bien sûr sa géographie. Les cartes¹⁴⁸ présentes dans *Le Seigneur des Anneaux* déploient un continent aux contours très différents de ceux qu'on peut observer sur le globe de notre Monde Primaire. Et si Tolkien aime présenter son univers comme un état très ancien

¹⁴⁴ Tolkien, « Du conte de fée », *op. cit.*, p. 236.

¹⁴⁵ Mark J. P. Wolf, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York, Routledge, 2012, p. 33-34. Nous soulignons.

¹⁴⁶ *Ibid.*, p. 34.

¹⁴⁷ Pavel, *op. cit.*, p. 98.

¹⁴⁸ Sur lesquelles nous reviendrons plus longuement par la suite.

de ce qui deviendrait plus tard la Terre¹⁴⁹, il est bien difficile de déceler des formes évoquant l'un ou l'autre des continents de notre époque¹⁵⁰. En outre, la Terre du Milieu regorge de lieux merveilleux qu'on ne retrouve pas dans notre Monde Primaire et qui exigent la convocation de la xénoencyclopédie du lecteur pour être appréhendés dans leur ensemble. Nous ne passerons pas en revue tous les lieux épiques traversés par les Neuf Marcheurs, mais en relèverons plusieurs qui soulignent une saillance à la fois topographique et culturelle.

Premier obstacle de taille affronté par la Fraternité de l'Anneau après qu'elle ait quitté Fendeval, la Moria – Khazad-dûm en *khuzdul*, la langue des Nains – est une immense cité naine qui s'étend sous les Montagnes de Brume. Cette simple description en fait déjà un élément saillant éloquent : outre la dénomination du lieu qui n'a pas d'équivalent dans le Monde Primaire, il n'existe aucune structure aussi imposante dans notre monde qui traverserait de part en part une chaîne de montagnes. Par ailleurs, la Moria, demeure des Nains sous la montagne, évoque l'existence d'une race inédite dans notre monde¹⁵¹ dont le lecteur féru de *Fantasy* aura convoqué les principales caractéristiques depuis sa xénoencyclopédie – petite taille, abondante pilosité faciale, expertise en minage et forge – pour s'imaginer le type de lieu dans lequel s'aventurent les personnages. Un lieu qui ne se laisse pas découvrir facilement, malgré la présence de Gimli, lui-même un Nain des montagnes. En effet, la porte d'accès est dissimulée par la magie de *l'ithildin* « qui ne reflète que la lumière des étoiles et de la lune, et qui demeure en sommeil jusqu'au moment d'être touché par quelqu'un qui prononce des mots aujourd'hui bien oubliés en Terre du Milieu » (FR, 388). Cependant, grâce à Gandalf, la Fraternité décèle la porte et vient à bout de l'énigme qui en déclenche l'ouverture. Pour compléter ce tableau déjà très saillant, Frodo et ses compagnons sont forcés de trouver refuge dans la Moria aussitôt la porte ouverte, sous la menace d'une créature tentaculaire à l'allure de *kraken* – un monstre marin fantastique issu des légendes scandinaves – tapie dans l'étang au pied de la montagne. Enfermés sans possibilité de rebrousser chemin, ils s'enfoncent dans les ténèbres pour un long voyage de plusieurs jours dans les profondeurs du monde. Si la majorité de leur périple est

¹⁴⁹ « Et bien que je n'aie pas essayé de faire coïncider la forme des montagnes et des masses terrestres avec ce que les géologues peuvent dire ou supposer concernant le passé proche, cette « histoire » est imaginativement censée se dérouler réellement à une certaine époque dans le Vieux Monde de cette planète ». In Tolkien, *Lettres, op. cit.*, n°165, p. 423.

¹⁵⁰ Néanmoins, David Day propose dans son encyclopédie une carte du Quatrième Âge présentée de telle manière que l'on y reconnaît nettement certains continents de notre Terre. In David Day, *Tolkien, L'encyclopédie illustrée*, Paris, Hachette, 2013, p. 49.

¹⁵¹ Il s'agit bien ici d'une race à part entière, dont l'origine se distingue de celle des humains.

placée sous le signe de la terreur – entre l’obscurité pesante et la menace des orques dont ils constatent les méfaits à chaque nouvelle salle – Gimli ranime la flamme du merveilleux en contant l’histoire de Khazad-dûm durant un repos. Le chant qu’il entonne parle de la grandeur de la cité de Durin – illustre maître des lieux – du temps de sa magnificence :

*Longtemps, il fut un roi sur un trône taillé,
Dans ses salles de pierre aux maints et maints piliers,
Aux plafonds couverts d’or et aux luisants pavés,
Des runes de puissance à sa porte gravées.
Le soleil et la lune et l’éclat des étoiles
Dans les lampes sculptées du plus parfait cristal
Libres de la nuée et de l’ombre de nuit
Inondaient son palais de rayons infinis.*

*Sous les coups du marteau, l’enclume résonnait,
Le ciseau ciselait, le burin écrivait ;
Battue était la lame et garnie la poignée ;
Creusaient et bâtissaient maçons et ouvriers.
Le béryl et la perle, et l’opale opaline,
Les métaux ouvragés en écailles marines,
Haches et boucliers, corselets et épées
Et lance étincelante y étaient amassés. (FR, 401)*

Le royaume sous la montagne prospérait autrefois grâce à l’extraction du *mithril*, matériau imaginaire ressemblant à l’argent, plus résistant que n’importe quel autre métal, plus précieux que l’or et dont un filon avait été découvert dans les profondeurs de la Moria. C’est ce trésor qui provoque la chute de Durin et de son peuple, dont la cupidité les amène à creuser trop profond pour extraire le métal et réveiller « Le Fléau de Durin » (FR, 402), une créature ancienne et terriblement puissante. C’est ce même Balrog que Gandalf affronte dans un combat épique sur le Pont de Khazad-dûm, puis – après leur chute – dans les profondeurs de la terre.

La Moria combine de nombreux attributs qui en font un lieu *saillant* et merveilleux – et certainement traumatisant pour les Marcheurs, qui y perdent Gandalf. Du lieu en lui-même à sa dénomination en passant par les créatures rencontrées et les épreuves traversées, nous retrouvons également le haut degré d’inventivité exigé selon Wolf. Fort heureusement, tous les lieux saillants de l’histoire ne sont pas le théâtre d’aussi funestes événements. Certains d’entre eux sont des havres de paix pour les voyageurs épuisés.

C'est le cas notamment de la Lothlórien et de la maison de Tom Bombadil. Les deux lieux présentent plusieurs points communs. D'abord, il s'agit d'espaces sylvestres : la Lothlórien est elle-même une forêt, et la maison de Tom se trouve au cœur de la Vieille Forêt. Mais ces forêts sont particulières – comme le sont la majorité d'entre elles dans l'œuvre de Tolkien d'ailleurs¹⁵². De l'aura de mystère qui en émane au péril de leur traversée, ces deux lieux constituent d'abord une épreuve pour les voyageurs. Par ailleurs, ce sont les demeures respectives d'êtres d'exceptions : Dame Galadriel, l'une des dernières Noldor qui a vu Valinor et les Jours Anciens, règne sur la Lórien, et Tom Bombadil, qui est plus vieux que tous les arbres, habite la Vieille Forêt. Enfin, en ces lieux, la perception du temps s'estompe, à tel point que Frodo « n'aurait su dire s'il avait vu passer le matin et le soir d'une seule journée ou de plusieurs jours [, ne ressentant] aucune faim ni aucune fatigue, seulement de l'émerveillement » (FR, 177). Cet émerveillement, ressenti aussi bien dans la maison de Tom que dans la Lórien, n'est que l'un des bienfaits qu'apportent ces deux forêts hors du temps. Une fois franchis les obstacles qui y mènent – respectivement la Nimrodel et les gardes elfes pour la Lothlórien, et l'envoûtement du Vieil Homme-Saule dans la Vieille Forêt – Frodo et ses amis trouvent dans ces havres de paix un refuge contre les terreurs passées – la poursuite des Cavaliers Noirs, la Moria et la chute de Gandalf – mais aussi nourriture et repos, protection contre le Mal – le pouvoir de Galadriel la dissimule au regard de Sauron, et Tom est insensible à l'Anneau – et surtout, une sagesse qui permettra aux Marcheurs de continuer leur périple dans de meilleures conditions.

Ces éléments font de la Lothlórien et de la maison de Tom des lieux extraordinaires, contribuant à la saillance d'Arda, au même titre que la forêt de Fangorn que nous verrons en détail dans le chapitre 3, ou encore le Mont Destin. Destination finale de la quête du Porteur de l'Anneau, le volcan situé au cœur du Mordor est singulier à bien des égards. Outre la symbolique associée à la montagne – épreuve, obstacle à franchir, initiation du héros – qui s'applique également à Erebor ou à la Moria, le Mont Destin constitue ici le siège du pouvoir que Frodo et ses amis affrontent. Pierre Jourde souligne que « l'Orodruin est l'origine et la fin du pouvoir suprême de l'anneau ¹⁵³ » et qu'il représente « le jaillissement du feu souterrain, l'activité permanente des forces du chaos ¹⁵⁴ ». Ce rôle prépondérant est confirmé par la défaite

¹⁵² Les forêts de Fangorn et de Grand'Peur, pour ne citer que celles dont on parle dans *Le Seigneur des Anneaux* ou *Le Hobbit*, sont elles aussi uniques à bien des égards.

¹⁵³ Pierre Jourde, *Géographies imaginaires de quelques inventeurs de monde au 20^e s.* Gracq, Borge, Michaux, Tolkien, Paris, José Corti, 1991, p. 66.

¹⁵⁴ *Idem*.

de Frodo dans son combat final contre le pouvoir de l'Unique, dans les Crevasses du Destin où l'Anneau est plus fort que jamais. La singularité du Mont Destin se confirme également avec la dévastation du Mordor lors de l'éruption du volcan déclenchée par la destruction de l'Anneau. Relief éminemment symbolique dans le monde réel, le volcan s'impose encore plus dans l'univers de Tolkien.

Si les paysages d'Arda en font un monde plus grand que nature, un monde *saillant*, les créatures qui le peuplent apportent également leur lot d'originalité par rapport au monde réel.

2.1.5.2 Des créatures et des peuples revisités

La *Fantasy* est le genre par excellence où l'on retrouve toutes sortes de créatures n'ayant pas leur équivalent dans notre monde. À ce titre, l'œuvre de Tolkien fait figure de référence tant les archétypes qu'il développe ou ceux qu'il revisite sont réutilisés par la suite par de nombreux auteurs du genre. S'inspirant lui-même de textes de la littérature nordique tels que l'*Edda poétique* islandais ou le *Kalevala* finnois, il en tire des figures merveilleuses telles que le dragon – ici il s'inspire en particulier de Fáfñir, dragon aux allures de serpent qui protège son trésor, mais aussi de l'adversaire que Beowulf terrassa avant de mourir – ou encore les Nains¹⁵⁵. Si ces deux créatures subissent peu de changement sous la plume du professeur d'Oxford, d'autres inspirations sont fortement repensées par Tolkien. C'est le cas notamment des Elfes, déjà présents dans les mythologies scandinaves, mais aussi dans l'œuvre de Shakespeare avec *Le Songe d'une nuit d'été*, où ils apparaissent comme des être capricieux, jaloux et changeants. La matière de Bretagne nous les présente comme de petites créatures facétieuses et furtives, membres du « petit peuple » au même titre que les fées, les farfadets et les gnomes. S'il préserve leur rapport quasi-symbiotique avec la forêt et leur caractère merveilleux, Tolkien va leur donner noblesse, beauté, sagesse et raffinement pour les placer non plus en-dessous des humains, mais au-dessus. Les traits qu'il fixe deviennent l'archétype le plus courant en *Fantasy* et il faut attendre la saga *Harry Potter* pour trouver une rupture franche avec cet héritage. Dobby, l'elfe de maison, est un esclave à l'intelligence inférieure et au faciès presque inhumain.

Les peuples de la Terre du Milieu ne sont pas tous issus de sources plus anciennes. Certaines créatures sont essentiellement le fruit de l'imagination de Tolkien – du moins occupe-t-elle une large part dans leur genèse. La plus célèbre de ces créations est à la fois le nom et l'origine du préquel au *Seigneur des Anneaux*,

¹⁵⁵ Au sujet des Nains, Tolkien ajoute par ailleurs dans sa lettre n°25 que « Les noms des Nains, et celui du mage, viennent de l'*Edda poétique* », in Tolkien, *Lettres, op. cit.*, p. 66.

ainsi que le point de vue principal de ce dernier : il s'agit bien sûr des Hobbits. L'histoire de la genèse de Bilbo, le plus célèbre d'entre eux avec son neveu Frodo, est au moins aussi célèbre que lui. Tolkien, dans une lettre à W.H. Auden, écrit ceci :

Tout ce dont je me souviens à propos de la naissance de *Bilbo le Hobbit* est que je corrigeais des copies du *School Certificate*, usé comme chaque année par cette éternelle besogne infligée aux universitaires impécunieux qui ont des enfants. Sur une page blanche, j'ai griffonné : « Dans un trou vivait un Hobbit¹⁵⁶. » Sans savoir pourquoi, aujourd'hui encore¹⁵⁷.

Le terme qu'il vient d'inventer¹⁵⁸ lui trotte dans la tête pendant quelques années avant de se développer pour devenir l'histoire de Bilbo le Hobbit, une créature d'apparence humaine, mais de plus petite taille – en moyenne inférieur à un mètre – et dotée de pieds velus et à la plante aussi dure que le cuir, justifiant le fait que peu de Hobbits portent de chaussures. Bons vivants, ceux-ci aiment manger, boire et fumer la bonne herbe à pipe produite dans le Comté, ce qui leur confère une certaine tendance à l'embonpoint. Tolkien, fasciné par sa création, propose ensuite dans le Prologue du *Seigneur des Anneaux*, un long exposé sur les Hobbits, leur mœurs et leur histoire. Si Vincent Ferré souligne que « ce sont les êtres de la Terre du Milieu les plus proches de l'homme ¹⁵⁹», les Semi-Hommes – ou *Periannath* dans la langue des Elfes – n'en sont pas moins une espèce qui n'a pas son équivalent dans notre monde, ajoutant à la saillance de l'univers de Tolkien.

L'autre création majeure parmi les espèces peuplant la Terre du Milieu se range dans le camp du Mal : les Orques. Ici, aucun doute possible, il s'agit bien de créatures qui n'existent pas dans le Monde Primaire. Et si certains de leurs traits sont inspirés d'autres êtres vivants du monde réel, leur apparence et leurs mœurs en font une espèce unique tout droit sortie de l'esprit de Tolkien. D'abord apparus sur Arda par nécessité fictionnelle, l'histoire ayant besoin d'un « continual supply of enemies over whom one need feel no compunction ¹⁶⁰», les Orques permettent également d'apporter une dimension plus épique aux récits. Tyellas (pseudonyme) souligne : « Heroes were more heroic with orcs to slay; with orcs at their bidding,

¹⁵⁶ Il s'agit de la première phrase du premier chapitre du *Hobbit*.

¹⁵⁷ Tolkien, *Lettres, op. cit.*, n° 163, p. 414.

¹⁵⁸ Il y a, sur l'invention du nom « Hobbit » une zone d'ombre. Certains critiques ont affirmé avoir trouvé un terme très similaire dans des textes plus anciens. Tolkien leur a répondu (voir notamment ses lettres n°25 et 316) en toute bonne foi qu'il n'avait aucun souvenir de telles inspirations.

¹⁵⁹ Vincent Ferré, *op. cit.*, p. 23.

¹⁶⁰ Tom Shippey, *The Road to Middle-Earth*, 3e éd. révisée et augmentée, Boston, Houghton Mifflin, 2003, p. 265.

higher-caste villains were more fearsome ¹⁶¹». En bon philologue, Tolkien a considéré l'étymologie du mot et indique que « chez [lui], le terme provient vraiment du vieil anglais *orc*, « démon », mais ce mot n'est utilisé que parce qu'il convient sur le plan phonétique ¹⁶²». Pourtant, si fortuite qu'elle soit dans les premières occurrences de l'archétype, la relation des Orques au mot « démon » va prendre un sens plus profond à mesure que Tolkien développe ses créatures. Le rôle d'ennemi clairement défini place les Orques du côté du Mal et donc les rapproche du démon aussi bien au sens mythologique que catholique, même si le rôle de démon *per se* serait plutôt attribuable à leurs maîtres. Profondément marqué par le contexte historique dans lequel il vit¹⁶³, Tolkien compare souvent ses Orques au Mal qu'il perçoit dans le monde réel. Dans une lettre adressée à son fils Christopher au front, il évoque la mission des Alliés :

[...] nous essayons de vaincre Sauron avec l'Anneau. Et nous réussissons (semble-t-il). Mais le prix à payer est, comme tu le sais, de faire de nouveaux Sauron, et de lentement transformer en Orques les Hommes et les Elfes. Non pas que dans la réalité les choses soient aussi nettes que dans une histoire, et nous avons pris le départ avec de nombreux Orques à nos côtés. [...] Et voilà où tu en es : un Hobbit parmi les Urukhai¹⁶⁴.

L'apparence physique des Orques est très rarement détaillée dans *Le Seigneur des Anneaux* ou même *Le Silmarillion*. L'un des rares passages qui en font la description, situé dans le livre VI, les présente ainsi :

Bientôt, deux orques s'offrirent à leur vue. L'un était vêtu de loques brunes et armé d'un arc de corne; il était d'une espèce chétive, à la peau noire et aux larges narines renifleuses, visiblement une sorte de traqueur de quelque sorte. L'autre était un grand orque de combat, semblable à ceux de la compagnie de Shagrat, portant l'emblème de l'Œil. Lui aussi avait un arc dans le dos, et il tenait une courte lance à large fer. (RK, 237-238)

Pour trouver un portrait plus complet de leur morphologie, il faut chercher dans la correspondance de Tolkien, qui indique que « les Orques sont nettement présentés comme une forme corrompue de l' « humain » tel qu'on le trouve en l'Elfe et l'Homme. Ils sont (ou étaient) courts, larges, ont le nez plat, la peau jaunâtre, une grande bouche et les yeux bridés ¹⁶⁵». Rassemblant les éléments disséminés dans les

¹⁶¹ Tyellas, « The Unnatural History of Tolkien's Orcs », 2004, récupéré de <https://ansereg.com/TheUnnaturalHistoryofTolkienOrcs.pdf> [14 juin 2023].

¹⁶² Tolkien, *Lettres, op. cit.*, n°144, p. 342.

¹⁶³ Tolkien a servi dans l'armée pendant la Première Guerre Mondiale, puis vécu la Seconde Guerre Mondiale avec l'angoisse d'un père dont le fils est à son tour parti au front.

¹⁶⁴ Tolkien, *Lettres, op. cit.*, n°66, p. 155.

¹⁶⁵ *Ibid*, n°210, p. 526.

nombreux fragments constituant la matière de la Terre du Milieu, David Day brosse un portrait éclairant des serviteurs de Sauron :

Leurs silhouettes courtaudes étaient hideuses – dos voûtés, jambes arquées et corpus trapu –, leurs bras longs et forts comme ceux des singes du Sud. Leur peau noire ressemblait au bois calciné par la flamme. Les crocs irréguliers de leur large bouche étaient jaunes, leur langue, rouge et épaisse, et leurs narines et leur visage, larges et aplatis. Leurs yeux, des entailles écarlates, évoquaient d'étroites fentes dans des grilles de fer noir derrière lesquelles brûlent des charbons ardents¹⁶⁶.

Longuement retravaillé par Tolkien au cours de sa vie, l'archétype des Orques, pure création de l'auteur, constitue l'un des héritages les plus pérennes de son œuvre. Réutilisé, révisé, remodelé, il est devenu un incontournable des créatures de *Fantasy*.

En nous présentant un monde merveilleux, aux lieux extraordinaires et peuplé de créatures tantôt magiques, tantôt effrayantes – et parfois tout en même temps – Tolkien nous invite à faire une plongée dans son imaginaire. Un univers qu'il a passé la majorité de sa vie à explorer pour en faire un monde vraisemblable et profond, condition nécessaire au maintien de l'enchantement.

2.2 Maintenir l'enchantement

Pour qu'un Monde Secondaire fonctionne, il ne suffit pas qu'il soit doté d'éléments saillants, cette *invention* que nous propose Mark Wolf. Il faut également qu'il atteigne un certain degré de *completeness* et de *consistency*. Le premier de ces deux termes « refers to the degree to which the world contains explanations and details covering the various aspects of its characters' experiences, as well as background details which together suggest a feasible, practical world ¹⁶⁷ ». Ici, il ne s'agit pas seulement de donner des détails nécessaires au déroulement de la narration, mais d'élargir le tableau pour que le lecteur trouve des réponses aux questions « non-nécessaires » qu'il se pose. Des interrogations qui peuvent être aussi variées que : à quelle distance se trouve le Comté du Mont Destin ? D'où vient la langue des Elfes ? Est-ce que les Orques ont un lien de parenté avec les Elfes ? Que sont devenus les autres Anneaux de Pouvoir ? Autant de questions dont le lecteur ne peut se défaire par une simple interprétation, car les blancs laissés par le texte sont ici trop larges. En fournissant des cartes, des Appendices, un *Legendarium*, Tolkien veille à ce

¹⁶⁶ Day, *op. cit.*, p. 222.

¹⁶⁷ Wolf, *op. cit.*, p. 38.

que le lecteur trouve ces réponses. Et si la matière éditée dans les livres ne suffit pas, il répond volontiers aux courriers lui demandant des précisions sur certains aspects de son œuvre¹⁶⁸. Tom Shippey souligne dans *The Road to Middle-Earth* que « the more unnecessary details are put in, the more lifelike we take fiction to be ¹⁶⁹».

Dans ce roman où l'on suit le voyage des personnages principaux à travers le monde, l'un des artefacts les plus puissants dont dispose Tolkien pour apporter de la profondeur à Arda est la présence de langues qu'il s'amusait à inventer durant sa jeunesse.

2.2.1 Des langues

Lorsqu'on évoque l'œuvre de Tolkien, il est impossible de passer sous silence l'importance des langues. La création de celles-ci a fait l'objet d'une attention particulière de la part du professeur d'Oxford, philologue de son état. Bien plus que de simples outils narratifs, les langues créées par Tolkien jouent un rôle fondamental dans la construction d'Arda. Elles apportent une profondeur et une complexité supplémentaires à son monde en reflétant les cultures et les peuples qui les parlent. Fruit de l'imagination fertile de leur auteur, nourrie par son amour pour certaines sonorités – notamment celles des langues nordiques telle le finnois ou l'islandais – et son vaste savoir universitaire sur la construction et l'évolution des langues, celles-ci sont développées de manière cohérente et approfondie. Chaque langue, qu'elle soit elfique, naine ou humaine possède sa propre grammaire, son vocabulaire et sa structure. Une telle rigueur permet d'accentuer l'effet de complétude du monde en développant ce qui constitue pour Mark Wolf l'une des cinq infrastructures secondaires essentielles à la construction d'un monde secondaire : nature, culture, langage, mythologie et philosophie¹⁷⁰.

Dans le cheminement créatif de Tolkien, les langues construites précèdent même l'apparition du monde lui-même. La Terre du Milieu est en réalité le cadre créé spécifiquement pour abriter les langues inventées par Tolkien. Omniprésentes dans son œuvre, elles sont utilisées de différentes manières : les toponymes, des fragments de conversation - « *Elen síla lúmenn' omentielvo* » (FR, 112) – ou même des poèmes complets. Parmi ces langues inventées, deux ont fait l'objet d'une attention particulière de la part de

¹⁶⁸ Dans sa correspondance, on retrouve de nombreuses et longues explications sur des points restés obscurs dans la narration, mais auxquels Tolkien avait cependant déjà réfléchi.

¹⁶⁹ Shippey, *The Road to Middle Earth*, op. cit., p. 85.

¹⁷⁰ Wolf, op. cit., p. 172.

Tolkien. Le Quenya et le Sindarin, deux langues parlées par les Elfes, ont bénéficié d'un développement approfondi¹⁷¹. Dotées d'une richesse lexicale et d'une grammaire élaborée, elles reflètent la sophistication et la beauté des Elfes, et sont dotées d'Appendices spécifiques dans *Le Silmarillion*¹⁷² en sus de ceux, plus larges, englobant toutes les langues dans *Le Seigneur des Anneaux*.

Toutefois, les langues rencontrées en Arda ne se limitent pas seulement aux Elfes – même si Verlyn Flieger dénombre pas moins de onze dialectes différents pour eux seuls¹⁷³. Tolkien a créé, à divers niveaux de complétude, des langues distinctes pour chaque peuple de la Terre du Milieu. Outre le Quenya et le Sindarin donc, nous rencontrons notamment des bribes d'Entique lorsque Merry et Pippin interagissent avec Barbebois à Fangorn, la langue des Nains ou encore le terrible Noir Parler dans lequel est écrit l'inscription de l'Anneau et que Gandalf prononce au Conseil d'Elrond : « *Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul* ¹⁷⁴ » (FR, 325).

En bon philologue, Tolkien a veillé à ce que ses langues inventées évoluent de manière cohérente par rapport aux événements qui se produisent sur Arda. Les langues elfiques en particulier suivent, depuis le premier mot prononcé – *ele*¹⁷⁵ – un « processus continu de modification et de fragmentation ¹⁷⁶ ». Rappelant que « le langage ne se développe pas dans le vide ¹⁷⁷ », Flieger souligne qu'il est « le produit de pressions et d'influences qui s'opposent, de conflits qui le font croître, de scissions qui mènent à la

¹⁷¹ Tolkien évoque ces langues dans plusieurs lettres, mentionnant notamment que le Quenya et le Sindarin sont « deux langues apparentées qui sont plus achevées, dont l'Histoire est écrite, et dont les formes (qui représentent deux aspects différents de [son] propre goût linguistique) sont déduites scientifiquement d'une origine commune », dans *Lettres, op. cit.*, n°131, p. 278.

¹⁷² J.R.R. Tolkien, Appendice « Éléments de quenya et de sindarin », dans *Le Silmarillion [The Silmarillion, 1977]*, édition de Christopher Tolkien, trad. Pierre Alien, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2005 [première éd. Française 1978]., p. 463. Dorénavant, les références à cet ouvrage se feront avec l'abréviation SILM entre parenthèses, suivie du folio.

¹⁷³ Verlyn Flieger, *Pour comprendre Tolkien, Une lumière éclatée [Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World, 1984]*, trad. Eric Iborra, Paris, Desclée De Brower, 2014, p. 175.

¹⁷⁴ « Un Anneau pour les dominer tous, Un Anneau pour les trouver, Un Anneau pour les amener tous et dans les Ténèbres les lier » (FR, 236)

¹⁷⁵ Voir entrée *êl, elen* dans l'Appendice « Éléments de quenya et de sindarin » : « D'après les légendes elfes, elle était au départ une exclamation "regarde !", que firent les Elfes quand ils virent les étoiles pour la première fois », dans Tolkien, *Le Silmarillion, op. cit.*, p. 468.

¹⁷⁶ Flieger, *op. cit.*, p. 183.

¹⁷⁷ *Idem.*

différence ¹⁷⁸». Les Elfes, dont l'Histoire est contée dans *Le Silmarillion*, ont connu plusieurs séparations au sein de leur peuple, dûes entre autres aux migrations, bannissements, trahisons et guerres. De ces divisions sont nées plusieurs branches d'une même langue mère, et finalement aboutissant aux onzes dialectes elfiques recensés plus haut. Flieger souligne à ce propos :

À mesure que le langage se transforme et prolifère, reflétant ainsi les changements dans la conscience et la vision du monde de ceux qui le parlent, il révèle des degrés et des nuances dans les perceptions qui vont du Quenya des hauts elfes de Valinor, irradiant la lumière, à la Langue Noire de Mordor en passant par le Sindarin, langue plus douce des elfes gris de Terre du Milieu¹⁷⁹.

Pas seulement tributaires des races auxquelles elles sont attribuées, les langues sont aussi représentatives des régions où on les trouve et des paysages qui s'y déploient. Legolas décrit par exemple la langue des Rohirrim ainsi : « elle ressemble à ce pays même : tantôt riche et onduleuse, tantôt dure et sévère comme les montagnes » (TT, 131). Les langues voisines – ou qui l'ont été durant le passé – apportent également leur contribution à l'évolution des langues qu'on rencontre au Troisième Âge. Ainsi, l'*occidentalien*, le « parler commun » qui sert de langue d'échange pour tous les peuples de la Terre du Milieu, est « de la famille des langues des Hommes, bien qu'enrichi et atténué sous l'influence des Elfes » (RK, 499). Une relation qui remonte aux premiers temps des Hommes au Beleriand, lors du Premier Âge¹⁸⁰.

Les langues inventées par Tolkien suivent une évolution qu'il souhaite cohérente par rapport à leur histoire, renforçant ainsi l'effet de complétude du monde. Pour Verlyn Flieger, « les langues inventées par Tolkien constituent à la fois le soubassement et l'atmosphère du monde qu'il a créé ¹⁸¹ ». Une atmosphère qui en tire parti notamment grâce la caractérisation des personnages à travers le langage qu'ils utilisent. Ainsi, Sam Saget, qui grandit dans un environnement rural auprès de l'Ancêtre, utilise une langue riche en aphorismes, interjections – « cornichon » ou « espèce d'andouille » –, expressions argotiques – « cheu nous », « pétates » – et abréviations – « M'sieur Frodo ». Gollum se voit affublé d'un langage bref, avec des phrases à la construction hasardeuse, soulignant l'absence d'interaction sociale durant une longue période de sa vie. L'utilisation de la première personne du pluriel met également en relief la dualité

¹⁷⁸ *Idem.*

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 173.

¹⁸⁰ Des événements que l'on retrouve dans la *Quenta Silmarillion*. Dans Tolkien, *Le Silmarillion*, *op. cit.*

¹⁸¹ Flieger, *op. cit.*, p. 177-178.

existant dans son esprit et les rares résurgences du singulier manifestent la réapparition de Sméagol, le Hobbit qu'il était autrefois. Le changement est parfois plus subtil, comme dans le cas de l'Arpenteur dont le parler est plus simple et direct que celui plus soutenu et épique d'Aragorn, qui se révèle être l'héritier d'Isildur.

Véritable terreau de la créativité de Tolkien, les langues qu'il a inventées contribuent aussi bien à la caractérisation des personnages et des peuples qui les parlent qu'à l'effet de complétude du Monde Secondaire en se développant à partir de l'Histoire des peuples et des relations entre ceux-ci. Une Histoire dont la présence en arrière-plan est fréquemment rappelée et qui répond aux questions muettes du lecteur, renforçant ainsi l'effet de consistance du Monde Secondaire.

2.2.2 Des légendes et une Histoire

Le troisième attribut mentionné par Wolf pour qu'un Monde Secondaire fonctionne, *consistency*, correspond au « degree to which world details are plausible, feasible, and without contradiction. This requires a careful integration of details and attention to the way everything is connected together ¹⁸²». Donner une grande quantité de détails ne suffit pas en soi. Encore faut-il que ces détails s'agencent correctement entre eux, et avec le reste de l'histoire. Ici encore, le travail de Tolkien est remarquable et permet à Wolf de déclarer que « Arda, Tolkien's subcreated world in which Middle-Earth appears, is one of the largest and most detailed worlds ever made by a single author. It is amazing how consistent it is, given its expansiveness, fine level of detail, and span of more than 6000 years ¹⁸³».

Lorsqu'il a commencé à écrire les premières histoires de son *Legendarium*, Tolkien ne savait pas encore qu'il y passerait la majeure partie de sa vie, poussée par le succès du *Hobbit*, puis du *Seigneur des Anneaux*. Le premier roman n'était d'ailleurs pas vraiment connecté à toute la matière qui le précédait. C'est lorsqu'on lui a demandé une suite à ses histoires de Hobbits que Tolkien, tentant de répondre à la demande de ses lecteurs, s'est retrouvé happé par ses récits mythiques. *Le Seigneur des Anneaux* est fortement teinté de ces légendes et Tolkien a longtemps bataillé avec ses éditeurs pour faire publier ce qui plus tard deviendrait *Le Silmarillion* en même temps que l'histoire de Frodo. Finalement, son souhait n'a pas été exaucé. Trop denses, les textes de son *Legendarium* ne parlent pas assez de Hobbits et n'ont

¹⁸² Wolf, *op. cit.*, p. 43.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 47.

pas la même qualité et le même niveau d'achèvement que *Le Seigneur des Anneaux*. Au grand dam de leur auteur, nombre de références intertextuelles présentes dans l'œuvre resteront obscures aux lecteurs. Elles le resteront jusqu'à la parution posthume des fameux textes, grâce au travail minutieux de Christopher Tolkien et de Guy Gavriel Kay : *Le Silmarillion* est publié en 1977, soit vingt-trois ans après la parution du premier tome du *Seigneur des Anneaux*. Si la réception est mitigée, c'est parce que les textes qui le constituent, écrits dans un style plus élevé, couvrent une période de temps de plusieurs millénaires et suivent une foule de personnages dont les noms se mélangent parfois. Mais le lecteur tenace y découvre une cosmogonie et le récit des Premiers Âges et de la venue des Elfes, puis des Hommes. Il y découvre l'origine de l'Anneau, bien sûr, mais aussi celle des poèmes, chants et légendes qui parsèment *Le Seigneur des Anneaux* : l'histoire de Beren et Lúthien, la chute de Númenor, l'origine des Istari – l'ordre des mages, dont font partie Gandalf, Saruman et Radagast – et la trahison de Sauron. Anne Besson souligne que :

Les nouveaux textes édités ont donc fait passer d'une simple mention de la mythologie du cycle, qui ne pouvait être considérée que comme un aperçu d'un état de complétude virtuelle, à une matérialisation de cette mythologie sous forme de textes entrant à bon droit dans la délimitation de l'ensemble cyclique¹⁸⁴.

La forme cyclique, justement, contribue également à la fois à l'effet de complétude et celui de consistance. Pour Besson,

Le cycle se veut évolution d'un univers qui lui est propre, et *expansion* de cet univers : progressivement, par la succession des volumes qui l'explorent diversement, le monde fictionnel apparaît comme de plus en plus consistant, et peut même être donné comme un monde complet, concurrent du nôtre¹⁸⁵.

Grâce à l'impressionnante masse de textes qui constituent le *Legendarium*, Tolkien nous offre à voir un monde qui dépasse de très loin le cadre du récit du *Seigneur des Anneaux*. Depuis la création du monde d'Arda, contée dans *Ainulindalë*, jusqu'à l'aube du Quatrième Âge et le couronnement d'Elessar à la fin de la Guerre de l'Anneau, la majorité des questions soulevées par le récit trouvent leur réponse. Pour s'assurer de la consistance de son univers, Tolkien révisé de nombreuses fois les textes existants. C'est le cas des nombreuses versions des textes du *Legendarium* que l'on retrouve dans les douze volumes de *The History of Middle-Earth*. Chaque texte y est commenté par Christopher Tolkien qui indique, lorsqu'il le

¹⁸⁴ Besson, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, op. cit., p. 197-198.

¹⁸⁵ *Ibid*, p. 126-127.

peut, les changements apportés et la raison de ces changements. *Le Hobbit* fait également l'objet de certaines révisions préalables à la sortie de sa suite. En effet, dans la première version, la manière dont Bilbo entre en possession de l'Anneau – il le gagne lors du concours d'énigmes avec Gollum – apparaît peu probable lorsque l'objet se révèle être d'une importance capitale, à la fois pour Gollum qui ne vit que pour celui-ci et pour l'ensemble des peuples de la Terre du Milieu. Tolkien apporte donc une révision de cette scène en arguant que l'histoire que le lecteur a pu découvrir dans *Le Hobbit* est en fait une version embellie par Bilbo qui souhaitait se défaire de l'étiquette de voleur dont on l'avait affublé. La vérité, que Gandalf arrache à Bilbo au prix de gros efforts de persuasion, est celle qui est contée au Conseil d'Elrond et qui est beaucoup plus vraisemblable compte tenu de la valeur du trésor en question.

La consistance est au cœur des travaux de Tolkien lorsqu'il réécrit ses légendes pour y intégrer les récits du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*. Elle est aussi essentielle dans le développement de la trame narrative qui se déploie au cours de la Guerre de l'Anneau.

2.2.3 Une trame narrative solide

Le lecteur qui découvre *Le Seigneur des Anneaux* peut facilement être déstabilisé par l'éclatement de la trame narrative. En effet, si les premiers chapitres sont relativement linéaires, avec les mêmes personnages qui évoluent dans le récit suivant l'ordre chronologique, la suite semble beaucoup plus emmêlée. Or, loin d'avoir laissé ça au hasard, Tolkien a précisément travaillé cet effet selon une technique issue de la tradition médiévale : l'entrelacement. Richard C. West, cité par Mark Wolf, décrit ainsi ce procédé :

Interlace [...] seeks to mirror the perception of the flux of events in the world around us, where everything is happening at once. Its narrative line is digressive and cluttered, dividing our attention among an indefinite number of events, characters, and themes [...]. The paths of characters cross, diverge, and recross, and the story passes from one to another but does not follow a single line¹⁸⁶.

Grâce à cette technique, Tolkien renforce l'impression de « consistance profonde de la réalité » nécessaire à l'effet d'Enchantement. En nous donnant un aperçu de ce qui se passe simultanément en divers lieux du Monde Secondaire, il nous montre que celui-ci ne se réduit pas simplement à la narration, mais existe au-delà d'une intrigue linéaire. Au-delà du voyage du Porteur de l'Anneau, qui constitue le fil conducteur du

¹⁸⁶ Richard C. West, in Mark Wolf, *op. cit.*, p. 167.

récit, le lecteur se retrouve emporté par une histoire qui présente elle-même deux versants. L'un, épique, retrace toute la Guerre de l'Anneau à travers des figures héroïques menées par Aragorn. L'autre, plus subtil, accompagne Frodo et Sam dans leur mission désespérée en terres ennemies. L'entrelacement se manifeste tout au long de ces deux trames par la variation des personnages principaux et de leur nombre. Le lecteur commence par suivre Bilbo et Frodo dans les préparatifs et le déroulement de leur fête d'anniversaire. Puis, après le départ de Bilbo, suivi de Gandalf, Frodo se met en route avec Sam, vite rejoint par Merry et Pippin. Aragorn s'ajoute à la compagnie lors de l'escalade à Bree. À Fendebur, la Fraternité de l'Anneau est constituée et le récit suit alors neuf personnages : Frodo, Sam, Merry, Pippin, Aragorn, Boromir, Gimli, Legolas et Gandalf. Puis la Fraternité perd son guide lorsque Gandalf chute dans les profondeurs de la Moria. Peu de temps après c'est Boromir qui se sacrifie pour racheter sa faute, signant par la même occasion l'éclatement de la Fraternité en trois groupes : Frodo et Sam partent en direction du Mordor, Merry et Pippin, capturés par les Orques, sont emmenés en direction d'Isengard, et Aragorn, Legolas et Gimli prennent les Orques en chasse pour retrouver leurs amis. À partir de là, les différents fils narratifs sont alternés, passant d'un groupe à l'autre et changeant au rythme des retrouvailles et nouvelles séparations.

En multipliant les aller-retours, Tolkien multiplie aussi les points de vue, comme lors des passages successifs de Merry et Pippin, puis Aragorn, Legolas et Gimli dans la forêt de Fangorn. Les premiers y rencontrent un être exceptionnel en la personne de Barbebois, quand les seconds retrouvent un Gandalf changé par son épreuve et dorénavant vêtu du blanc symbolisant une puissance supérieure. Reliés par un même lieu vécu différemment par les deux groupes, les fils narratifs successifs permettent aussi de mettre en parallèle des motifs similaires. Ainsi, le réveil de Théoden au Rohan grâce à l'intervention de Gandalf fait écho à celui des Ent de Fangorn sous la houlette de Barbebois. Outre ce motif récurrent, les deux fils narratifs partagent également le même ennemi : Isengard et son armée menée par Saruman.

En outre, l'entrelacement permet à Tolkien de jouer sur les temporalités dans son récit. C'est par exemple le cas lorsqu'on compare le voyage depuis Amon Hen jusqu'à Fendebur – où tous les membres sont présents – à celui depuis les Chutes du Rauros jusqu'au Mordor ou au Gondor – où la Fraternité, et donc le récit, est éclatée. Le premier couvre une grande distance en un nombre restreint de pages (couvert dans le livre II) alors que le second est beaucoup plus court en termes de parcours mais est développé sur les quatre livres suivants. On retrouve encore une nette variation entre le temps qui s'écoule entre la fête donnée par Bilbo et le début de l'aventure (dix-sept ans), et la période qui couvre la Quête (six mois).

L'entrelacement permet enfin de créer du suspens, comme à la fin du livre IV qui se termine avec la capture de Frodo par les Orques, et dont on ne reparle pas avant le dernier livre, provoquant une certaine attente du lecteur et renforçant ainsi un peu plus son engagement dans l'histoire. Il en va de même avec l'évanouissement de Pippin à la fin du livre V, le récit enchaînant ensuite trois chapitres sur la progression de Sam et Frodo en Mordor, avant de revenir enfin au malheureux Touc.

Si le résultat final est convaincant, les premiers pas de Tolkien dans la « suite de *Bilbo le Hobbit* » qu'on lui avait demandée sont marqués par le doute et les difficultés. Certains éléments, évidents dès le départ, constituent la structure initiale : une histoire de Hobbits, un anneau qui prend une majuscule et la menace immédiate du Seigneur Ténébreux. Mais pour le reste, tâtonnements et surprises ont forcé Tolkien à d'importantes révisions. Ainsi, Aragorn porte longtemps le nom de Trotter dans les premières versions de l'histoire. Son apparition provoque même l'étonnement de son auteur, pour qui « voir Grands-Pas assis dans son coin à l'auberge a été un choc, et [il] n'avai[t] pas plus d'idée que Frodo sur son identité ¹⁸⁷ ». Il en sera de même plus tard avec l'apparition de Faramir, dont Tolkien raconte la rencontre à son fils Christopher dans une de ses lettres :

Un nouveau personnage est entré en scène (je suis sûr de ne pas l'avoir inventé, je ne l'ai même pas voulu, quoique je l'aime bien, mais il est arrivé là, marchant dans les bois de l'Ithilien) : Faramir, le frère de Boromir – et il retarde la « catastrophe » avec tout un tas de choses sur l'Histoire du Gondor et du Rohan¹⁸⁸.

Ignorant lui-même ce qu'allait devenir l'histoire qu'il commence à écrire, Tolkien le reste pendant encore longtemps. « Il tâtonne dans son histoire au fur et à mesure de l'écriture ¹⁸⁹ » nous dit Tom Shippey, et ce jusqu'au chapitre du « Conseil d'Elrond »¹⁹⁰ où l'intrigue prend enfin une direction claire en répondant aux questions : cet anneau est-il l'Anneau Unique ? Si oui, que faut-il en faire ? Et qui s'en chargera ? En répondant à ces questions, Tolkien trouve enfin l'urgence narrative nécessaire à la poursuite de son récit et la machine se lance. L'entrelacement, qu'il maîtrise à la perfection, permet de transformer ce qui apparaissait à première vue comme une succession de fragments de l'histoire, en un tissu cohérent qui renforce l'effet de complétude du monde tout en évitant la monotonie d'un récit linéaire. Mais pour

¹⁸⁷ Tolkien, *Lettres, op. cit.*, n°163, p. 416-417.

¹⁸⁸ *Ibid*, n°66, p. 156-157.

¹⁸⁹ Tom Shippey, *J.R.R. Tolkien, Auteur du siècle, op. cit.*, p. 114.

¹⁹⁰ Ce chapitre est un chef-d'œuvre de l'utilisation des voix narratives, dont Tom Shippey fait une analyse détaillée dans *J.R.R. Tolkien, Auteur du siècle*.

arriver à un tel rendu, il est essentiel, comme le souligne Mark Wolf, d'établir « some form of timeline to coordinate concurrent events [...], at least for the author if not for the audience as well ¹⁹¹ ». Tolkien va dresser une chronologie précise des événements se déroulant tout au long de l'histoire, à la fois pour s'y retrouver lui-même et pour s'assurer de la concordance de ces événements. Il va même jusqu'à observer un calendrier lunaire pour savoir « quel retard prend la lune chaque nuit quand elle se lève [et] quand elle est presque pleine ¹⁹² ».

Tolkien pense également au lecteur qui pourrait se perdre dans les allers et retours de l'entrelacement. Les Appendices présents à la fin du *Retour du Roi* permettent de suivre non seulement la chronologie du *Seigneur des Anneaux*, mais aussi de la situer dans l'Histoire de la Terre du Milieu. Avec pas moins d'une centaine de pages au total, les Appendices A à D couvrent tour à tour les Annales des rois et dirigeants passés, présents et futurs (par rapport à la Guerre de l'Anneau), le compte des années qui fournit la liste des événements majeurs ayant eu lieu sur la Terre du Milieu du Premier Âge à la fin du Troisième Âge, le Comput du Comté qui explique le fonctionnement du calendrier hobbit, et enfin une généalogie du Comté qui permet de resituer les Hobbits les uns par rapport aux autres et selon leur génération. S'ils ne sont pas nécessaires à la compréhension du récit, les Appendices n'en sont pas moins d'importantes sources d'information, éclairant le parcours des Marcheurs à la lumière de l'Histoire de la Terre du Milieu.

L'entrelacement joue un rôle essentiel à la fois dans la construction de l'intrigue et dans l'effet de consistance du monde. Vincent Ferré souligne :

Chez Tolkien, l'entrelacement est lié à une vision du monde : perçus par les personnages qui n'en ont qu'une vision limitée, les événements semblent chaotiques, mais un ordre apparaît dès que l'on envisage l'ensemble des fils narratifs ; et cette liaison étroite de toutes les parties du récit va de pair avec la cohérence de l'univers fictionnel, comme s'il s'agissait de donner une consistance, une armature à celui-ci¹⁹³.

Univers à la fois merveilleux, vraisemblable et profond, dont la familiarité facilite l'immersion et l'empathie fictionnelle, la Terre du Milieu constitue un environnement idéal pour l'apparition de l'Enchantement.

¹⁹¹ Wolf, *op. cit.*, p. 167-168.

¹⁹² Tolkien, *Lettres, op. cit.*, n°63, p. 148.

¹⁹³ Ferré, *op. cit.*, p. 76.

Sous l'effet de celui-ci, le lecteur voit se déployer un Monde Secondaire vaste et détaillé. Mais que découvre-t-il lors de son exploration ?

CHAPITRE 3

HABITER LA TERRE DU MILIEU : ALLER ET RETOUR

« [...] Frodo s'émerveilla pendant un temps encore. Il lui semblait être passé à travers une fenêtre haute qui regardait sur un monde disparu. Ce monde était baigné d'une lumière qui n'avait aucun nom dans sa langue ». (FR, 442)

Dans la fiction créée par Tolkien, l'espace occupe une place de choix, ce qui en justifie l'analyse approfondie. Ce chapitre s'appuiera sur la géopoétique, dont nous présenterons les principes, et les outils qu'elle propose pour déplier l'espace romanesque. Nous nous intéresserons en particulier aux cartes foisonnantes et détaillées dessinées par Tolkien lui-même : comment ces cartes sont-elles à la fois étroitement liées à la fiction et la dépassent-elles ? L'analyse portera ensuite sur la question de l'habiter avec l'étude de la relation des peuples aux espaces géographiques du roman à partir de l'observation des lieux caractéristiques et l'influence de ces lieux sur les peuples qui y vivent et réciproquement. Nous verrons enfin comment la mobilité des personnages offre un éclairage différent des territoires en examinant le parcours des héros.

3.1 Approche géopoétique

Conçue par l'écrivain écossais Kenneth White, la géopoétique est un concept qui cherche à repenser le rapport de l'être humain à la terre pour en faire un rapport sensible et intelligent. Ce champ transdisciplinaire s'appuie sur des disciplines variées aussi bien scientifiques que poétiques, de la géographie à l'écriture en passant par la biologie, la philosophie, la phénoménologie ou encore la peinture. La géopoétique interroge notre présence au monde, cherchant à quitter l'anthropocentrisme pour développer l'« être-au-monde ». Pour cela, White nous suggère, à la suite de nombreux penseurs dont il fait mention dans *Le Plateau de l'Albatros*, de sortir du carcan des sciences, philosophies, religions et autres connaissances afin de partir à la recherche du langage du monde. Cette « poésie du dehors » est une écriture à la fois brute et simple, c'est ce qu'évoque aussi Rachel Bouvet :

Déchiffrer l'écriture des pierres et des racines, capter les formes du relief et des ailes, décrypter les volutes des coquillages et les traces laissées par l'eau sur les rivages, saisir les infimes nuances du langage animal, se plier au rythme cyclique du végétal et à l'éphémère : ce sont ces gestes nécessairement empreints de sensibilité et aiguisés par des connaissances, qui permettent de lire le monde, pas seulement les langages créés par les êtres humains, plus

faciles à comprendre par définition, mais aussi les formes minérales, végétales, animales, aquatiques¹⁹⁴.

Il s'agit de s'ouvrir au monde, en plaçant l'être humain non plus comme observateur, mais comme sujet à l'intérieur du monde. La nature devient alors un terrain d'expérience propice à l'exploration de nouveaux modes de pensée et manières d'être vivant.

La géopoétique n'est pas une doctrine figée que l'on apprend dans les livres. Au contraire, elle s'appuie généreusement sur les expériences individuelles. Le rapport spécifique que l'on entretient avec le monde qui nous entoure vient enrichir le champ d'exploration lorsqu'on partage de telles expériences par la discussion, l'écriture, la peinture ou encore la photographie. Chaque discipline convoquée apporte de nouvelles pistes, de nouvelles formes de concrétisation de ce rapport sensible au monde. Au cœur de la démarche géopoétique, le mouvement provoque l'expérimentation. Le mouvement physique, que ce soit la marche ou encore le voyage, permet d'explorer de nouveaux lieux, d'élargir un territoire. Ce déplacement s'accompagne inévitablement d'un mouvement de la pensée comme le souligne Bouvet :

Le mouvement apparaît donc comme un principe premier de la géopoétique. S'il est effectué pour la plus grande partie en solitaire, il engage aussi le partage, d'où l'importance des colloques, des rencontres, des lectures. Il s'agit de se mettre en route, à la fois physiquement et intellectuellement [...]. Le mouvement de l'esprit est inséparable du mouvement physique : voilà ce qui est au cœur du nomadisme intellectuel¹⁹⁵.

Qu'il s'agisse de cultures, de lieux, ou de modes de vies, ce nomadisme intellectuel nous propose de « dériver ¹⁹⁶», de quitter la rive de ce qui nous est familier pour aller rencontrer l'inconnu et en revenir plus riches, plus sensibles, se délestant au passage de tout ce qui encombre inutilement la pensée.

La littérature nous offre la possibilité de faire l'expérience de cette altérité. En nous plongeant virtuellement dans des lieux connus ou inconnus, suivant des points de vue différents, elle ouvre nos horizons et nous permet – par procuration – de vivre des aventures, d'explorer des lieux inaccessibles. Dans l'approche géopoétique qu'elle développe, Bouvet nous invite à repenser notre rapport au monde

¹⁹⁴ Rachel Bouvet, *Vers une approche géopoétique. Lectures de Kenneth White, Victor Segalen et J. M. G. Le Clézio*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2015, p. 29.

¹⁹⁵ *Ibid.*, p. 23.

¹⁹⁶ Kenneth White, *Une stratégie paradoxale. Essais de résistance culturelle*, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux, 1998, p. 36.

par le biais de la littérature. Situait son approche du côté du lecteur plutôt que de celui du créateur, elle propose de se laisser aller à une exploration plus sensible des lieux de la fiction. Il ne s'agit pas ici de mesurer le degré de géopoéticité d'une œuvre, mais plutôt d'y déceler des éléments qui enrichiront notre capacité d'être au monde. Mouvement, altérité et paysages sont autant de pistes à suivre pour y arriver. Bouvet nous rappelle, avec Ingarden, que l'espace littéraire est un espace figuré. Il n'est « ni l'espace réel – celui que nous percevons autour de nous –, ni l'espace idéal – comprenant une diversité de points tridimensionnels et formant l'objet des mathématiques –, ni l'espace de représentation, cet espace mental lié à la représentation intuitive d'objets¹⁹⁷ ». L'espace littéraire est rempli de zones d'indétermination que le lecteur est amené à résoudre à mesure qu'il les rencontre pour assurer le maintien de la continuité spatiale. C'est ainsi que lorsque Frodo et ses compagnons découvrent l'Auberge du Poney Fringant à Brie, la description partielle des lieux que fait Tolkien est complétée par le lecteur qui s'appuie, comme vu précédemment, sur son encyclopédie pour combler les blancs :

Les hobbits gravirent une pente douce, passèrent quelques maisons isolées et arrêtaient leurs montures devant l'auberge. Ces maisons leur paraissaient étranges, de taille démesurée. Sam, levant le regard vers l'auberge, avec ses trois étages et ses nombreuses fenêtres, sentit son cœur se serrer. (FR, 202-203)

À cette description succincte, le lecteur appose ce qu'il sait des lieux communément appelés « auberge » : des murs et un toit, bien sûr, mais peut-être aussi une cheminée, une ou plusieurs portes, une écurie. La figuration peut également s'étendre à d'autres sens : le brouhaha des conversations perceptible depuis l'extérieur, l'odeur de bière ou celle d'un délicieux repas chaud qui ravigotera les voyageurs transis. À mesure que le lecteur progresse dans sa lecture, l'espace figuré est amené à évoluer selon les éléments fournis par le texte et qui pourraient entrer en conflit – ou en résonance – avec le postulat de cohérence spatiale qui sert de base à la figuration de l'espace. Le lecteur opère alors une refiguration¹⁹⁸. C'est ainsi que quelque paragraphe plus loin, l'auberge du Poney Fringant se précise :

Même vue de dehors, l'auberge était assez agréable pour qui en avait l'habitude. Sa façade donnait sur la Route, et deux ailes partaient en arrière sur un terrain partiellement excavé dans les basses pentes de la colline, de sorte qu'au dos de l'édifice, les fenêtres du deuxième étage se trouvaient au niveau du sol. Une grande arche donnait accès à une cour entre les deux ailes, et sous cette arche, sur la gauche, s'ouvrait une grande porte en haut de quelques larges marches. La porte était ouverte et un flot de lumière en sortait. Au-dessus de l'arche

¹⁹⁷ Rachel Bouvet, *op. cit.*, p. 180.

¹⁹⁸ Un terme emprunté à Paul Ricœur dans : Paul Ricœur, *Temps et récit*, tome 3, Paris, Seuil, 1985.

se trouvait une lampe, sous laquelle se balançait une grande enseigne : un poney blanc et gras dressé sur ses pattes de derrière. Sur le linteau de la porte se lisait une inscription en lettres blanches : LE PONEY FRINGANT chez FILIBERT FLEURDEBEURRE. Plusieurs fenêtres d'en bas laissaient voir de la lumière derrière d'épais rideaux. (FR, 203)

Le lecteur qui s'est figuré l'auberge comme étant un bâtiment d'un seul bloc doit, à la suite de cette description, refigurer cet espace en tenant compte des ailes, de l'arche, du relief du terrain et de tout autre détail qu'il n'aurait pas inclus dans sa figuration initiale.

L'approche géopoétique que nous propose Bouvet s'appuie sur la conception géométrique de l'espace pour « déplier l'espace romanesque en quatre temps, [distinguant] le point, la ligne, la surface et le volume¹⁹⁹ ». Grâce à cette démarche, nous pouvons « identifier plusieurs gestes différents dans la refiguration des lieux²⁰⁰ ». Bouvet justifie cette démarche en soulignant qu'il est « préférable d'emprunter des outils à des disciplines qui ont réfléchi à la question de l'espace, comme les mathématiques, plutôt que de reprendre des catégories issues de la linguistique pour observer des phénomènes liés à la spatialité²⁰¹ ». Le premier de ces quatre arrêts est le point : « Le plus petit élément spatial, le point, se retrouve de manière subreptice dans le point d'ancrage à partir duquel se forme le paysage littéraire²⁰² ». Depuis ce point, foyer de la perception, le lecteur est amené à construire mentalement un paysage²⁰³. Il déploie ses perceptions – visuelle, auditive, tactile, olfactive ou gustative – à travers la description du texte pour se représenter le paysage. Dans le cadre de l'espace romanesque, le lecteur n'a d'autre choix que de suivre le point de vue narratif qui lui est proposé. Dans un récit dont le point de vue serait strictement interne, on pourrait donc assimiler le foyer de la perception à celui du personnage que l'on suit. Mais si le point de vue narratif est plus large, comme dans le cas d'une narration externe ou omnisciente, alors le foyer de la perception suivra le même mouvement que celui-ci. Ainsi, lorsque Frodo, Sam et Sméagol

¹⁹⁹ Rachel Bouvet, *op. cit.*, p. 181.

²⁰⁰ *Idem.*

²⁰¹ *Ibid.*, p. 182.

²⁰² *Idem.*

²⁰³ Expression empruntée à Charles Avocat, dans : Charles Avocat, « Approche du paysage ». In: *Revue de géographie de Lyon*, vol. 57, n°4, 1982. pp. 333-342. Avocat y distingue l'acte de paysage « qui privilégierait la perception globale », de l'objet paysage, « susceptible d'être maîtrisé de façon analytique, rationnelle et, pour tout dire, scientifique ».

arrivent aux portes du Mordor, la description qui est faite part du foyer de leurs perceptions, mais va rapidement les dépasser pour nous donner une vision plus large du paysage :

Le lendemain avant l'aube, leur voyage vers le Mordor était terminé. Les marais et le désert étaient derrière eux. Devant, sombres sur un ciel blafard, les hautes montagnes dressaient leurs cimes menaçantes. À la lisière occidentale du Mordor se déployait la lugubre chaîne de l'Ephel Dúath, les Montagnes de l'Ombre, et au nord, les cimes déchiquetées et les crêtes arides des Ered Lithui, d'un gris de cendre. Mais à l'endroit où les deux chaînes se rejoignaient, n'étant en fait que les segments d'une seule et unique muraille autour des mornes plaines de Lithlad et de Gorgoroth, et de la froide mer intérieure de Núrnen au centre du pays, elles étendaient de longs bras vers le nord ; et entre ces deux bras se trouvait un profond défilé. C'était Cirith Gorgor, le Col Hanté, l'entrée du pays de l'Ennemi. De hauts escarpements s'y abaissaient de chaque côté ; et de part et d'autre de l'ouverture s'élevaient deux collines abruptes, à la face noire et nue. Au sommet de chacune se dressaient les Dents du Mordor, deux hautes et fortes tours. (TT, 287)

En suivant le regard des personnages, le lecteur voit se former sous ses yeux le paysage hostile de la Morannon, la porte noire du pays de Mordor. La description part de ce foyer de perception et les divers éléments du paysage sont situés en fonction de celui-ci : derrière se trouvent les marais et le désert, devant les hautes montagnes. À l'exception d'une brève excursion hors de la perception des personnages – lors de la description des mornes plaines et de la froide mer intérieure, invisibles derrière les montagnes – le foyer reste bien ancré au point de vue des hobbits et de Sméagol pour déployer le paysage.

Deuxième étape de la démarche de Bouvet, la ligne introduit une notion de mouvement, et est associée au parcours. En effet, « c'est l'action de se mouvoir qui détermine ici le rapport au lieu : marcher, nager, franchir des cols, dévaler des pentes, parcourir des territoires, ces gestes mettent en relation plusieurs lieux et font du mouvement le principe premier du rapport à l'espace²⁰⁴ ». Le parcours est ainsi soumis aux contraintes du relief et les pistes, chemins, routes et sentiers serpentent entre – et parfois à travers – les obstacles : montagnes, forêts, lacs, fleuves ou rivières, marécages, déserts... Mais « le parcours est parfois soumis à d'autres lignes, imperceptibles sur le relief terrestre²⁰⁵ ». Il s'agit bien sûr des frontières, lignes imaginaires qui divisent l'espace, séparant des peuples, des cultures, des langues, mais aussi, de manière plus abstraite, le connu et l'inconnu, le familier et l'altérité. En Terre du Milieu, la majorité des royaumes et contrées évoqués sont délimités par des frontières physiques. Le Rohan, par exemple, est délimité à l'est par le fleuve Anduin, au sud et à l'ouest par les montagnes de l'Ered Nimrais, au nord par la forêt de

²⁰⁴ Rachel Bouvet, *op. cit.*, p. 185.

²⁰⁵ *Idem.*

Fangorn et par la mystérieuse Lórien. Ces délimitations, essentiellement issues de considérations stratégiques militaires – un large fleuve ou une chaîne de montagne constituent un rempart naturel contre des ennemis – sont nettement représentées dans les zones de conflits récents que sont le Gondor, Isengard, le Rohan ou encore le Mordor. En revanche, les frontières deviennent plus floues à mesure qu'on s'éloigne des guerres. Si Fendeval et le territoire d'Elrond sont adossés aux Montagnes de Brume à l'est, leur délimitation occidentale est plus incertaine, malgré la présence du fleuve Bruinen. Le Comté, territoire des hobbits, n'est que vaguement délimité par le fleuve Brandivin à l'est, et au loin à l'ouest par les Montagnes Bleues.

Dans un troisième temps, Bouvet nous invite à réfléchir à la surface et à sa représentation géographique : la carte. L'espace figuré qui se déploie au cours de la lecture nous amène à constituer une carte mentale sur laquelle viennent s'inscrire les toponymes, les éléments naturels – montagnes, cours d'eau, océans et forêts –, mais aussi les itinéraires des personnages. « La carte implique une saisie globale de l'espace, une échelle qui pourra être celle du pays, du continent, des océans, de la planète, voire de la galaxie, mais aussi un mouvement de distanciation²⁰⁶ ». C'est cette mise à distance qui permet au lecteur de constituer la carte implicite du roman, en mettant en évidence les espaces vides séparant les lieux du récit. Ce sont ces mêmes lieux qui « permettront de donner une cohérence à l'ensemble [ou bien] occasionneront un brouillage impossible à démêler²⁰⁷ ». Parts importantes de son processus créatif, les cartes dessinées par Tolkien lui-même – et affinées par son fils Christopher – apparaissent dans tous les tomes du *Seigneur des Anneaux* et permettent au lecteur de se représenter plus facilement la Terre du Milieu. Nous verrons par la suite comment ces cartes sont à la fois étroitement liées à la fiction, mais aussi évocatrices d'une réalité antérieure au récit lui-même. Elles comblent ainsi en partie les vides laissés par le récit et relient celui-ci au légendaire issu du *Silmarillion* et dont la présence sous-jacente est perceptible tout au long de la fiction. Les cartes, détaillées ou non, sont une porte d'entrée vers l'univers romanesque. En s'immergeant dans ce monde, le lecteur en rencontre les habitants et découvre leur façon de l'habiter.

Quatrième et dernier mouvement de l'approche géopoétique, l'exploration de la dimension volumique amène le lecteur à se questionner sur l'*habiter*. Reprenant les réflexions sur l'habiter poétique d'Heidegger, selon qui « habiter est la manière dont les mortels sont sur terre²⁰⁸ », Bouvet nous invite à considérer

²⁰⁶ *Ibid.*, p. 187.

²⁰⁷ *Ibid.*, p. 188-189.

²⁰⁸ Martin Heidegger, « Bâtir, habiter, penser », dans *Essais et conférences*, trad. De A. Préau, Gallimard, 1958, p. 192.

l'espace romanesque « sous l'angle du bâtir, du faire habiter²⁰⁹ ». Il s'agira, dans le cadre de ce mémoire, de se pencher sur la relation des personnages – et plus largement des populations – à leur environnement. Émotions vives et éphémères, comme le trouble de Legolas lorsqu'il voit et entend les mouettes à Pelargir, ou douleur lancinante, comme Frodo qui ne se sent plus à sa place en Terre du Milieu, ou encore harmonie profonde et intemporelle des elfes de la Lorien avec leur environnement, l'habiter dans le roman peut prendre diverses formes et invite le lecteur à approfondir sa propre réflexion sur le rapport de l'être au monde. Nous observerons en particulier la relation des personnages avec certains lieux de la fiction, mais aussi l'habiter propre aux différents peuples de la Terre du Milieu.

3.2 Des cartes pour déployer un vaste univers

Comme nous l'avons vu au chapitre deux, Tolkien accordait une attention particulière à la consistance de son œuvre, et en particulier à sa géographie. C'est tout naturellement qu'il a d'abord dessiné la carte de Thrór avant d'écrire *Le Hobbit* et il en va de même avec la carte de la Terre du Milieu pour *Le Seigneur des Anneaux*²¹⁰. Il le dit lui-même dans sa correspondance : « dans une histoire de ce genre, on ne peut dessiner une carte pour servir le récit, mais on doit d'abord dessiner une carte et accorder le récit avec elle²¹¹ ». Il précise dans une autre lettre : « j'ai commencé, avec sagesse, par une carte, à laquelle j'ai subordonné l'histoire (globalement en apportant une attention minutieuse aux distances). Faire l'inverse est source de confusion et de contradictions, et dans tous les cas élaborer une carte à partir d'une histoire est un travail fastidieux²¹² ». Rachel Bouvet nous rappelle que la carte est d'abord née « de la nécessité de transcrire des points de repère pour retrouver son chemin²¹³ ». Elle arrive donc après coup dans le mouvement de découverte d'un espace, mais précède bien souvent la connaissance de l'histoire s'y rattachant. Le processus créatif de Tolkien a suivi le même parcours : après avoir exploré en pensée la Terre du Milieu, il en a dessiné les contours avant d'en inventer les légendes. En commençant par déployer cet espace sur le papier blanc, il s'est offert un monde pour les récits en formation dans son esprit. Mais surtout, il s'est doté d'un outil essentiel pour visualiser le déroulement de deux voyages à travers des contrées qui, sans cela, seraient restées abstraites et pleines de pièges pour la cohérence de l'ensemble.

²⁰⁹ Rachel Bouvet, *op. cit.*, p. 189.

²¹⁰ Voir Annexes A et B pour les deux cartes mentionnées.

²¹¹ J.R.R. Tolkien, *Lettres, op.cit.*, n°137, p. 325.

²¹² *Ibid*, n° 144, p. 341.

²¹³ Rachel Bouvet, « Cartographie du lointain : lecture croisée entre la carte et le texte », dans Rachel Bouvet et Basma El Omari, *L'espace en toutes lettres*, Quebec, Nota Bene, 2003, p. 282.

Les cartes lui permettent d'assurer un certain contrôle sur les histoires qu'il s'apprête à rédiger, comme l'indique Pierre Jourde pour qui « si la démarche créatrice consiste en une mise en ordre du monde, la carte imaginaire tend à resserrer encore cet ordre, à inscrire graphiquement une maîtrise totale de l'imaginaire²¹⁴ ». L'espace fictionnel, en outre, est l'objet d'un autre type de carte : celle que le lecteur élabore mentalement à mesure que se déroule l'histoire. Si les deux types de cartes représentent le même monde, leur mode de construction, les éléments qu'on y retrouve et leur lecture diffèrent sur plusieurs points. À commencer, bien sûr, par leur auteur. Les cartes présentes dans les livres de Tolkien ont été dessinées par lui-même, puis mises au propre par son fils Christopher. Elles sont consultables avant même de lire les premiers mots du récit et nous permettent d'avoir une vue d'ensemble du monde. Jourde précise que la carte :

nous aide à mieux maîtriser le texte qu'elle illustre, elle nous élève bien au-dessus des personnages que limite leur vision étroitement circonscrite de l'espace, et nous permet non seulement de distinguer l'organisation globale de cet espace, mais encore d'entrevoir les incidences de cette disposition sur les événements, de l'espace sur le temps²¹⁵.

Du point de vue du style, les cartes éditées se distinguent les unes des autres. En particulier, la carte de Thrór, imprimée en rouge et noir, orientée avec le nord à droite, « comme il est d'usage dans les cartes des Nains²¹⁶ » est, selon Pantin :

Un chef-d'œuvre dans un style archaïque qui doit autant au sens des formes et de la disposition spatiale propre aux Nains (la Montagne de Smaug a d'admirables volumes) qu'à l'application calligraphique de Bilbo (censé avoir réalisé la copie reproduite dans le livre), et à son goût pour la fantaisie (il a dessiné une toile d'araignée, dans le coin gauche en bas, et s'est surpassé dans le rendu des deux dragons, l'un en arrêt et l'autre en vol)²¹⁷.

Bien que plus modernes, les autres cartes conservent néanmoins quelques éléments archaïques : dessins de montagnes et d'arbres, et indications telles que « Here was of old the Witch-realm of Angmar » ou encore « Now a debatable and desert land ». Le style et la couleur des cartes contribuent non seulement à renforcer le pacte de lecture évoqué précédemment – notamment avec les dessins de dragon, les

²¹⁴ Pierre Jourde, *op. cit.*, p. 103.

²¹⁵ *Ibid.*, p. 105.

²¹⁶ J.R.R. Tolkien, *The Hobbit*, *op. cit.*, p. 2. Nous traduisons.

²¹⁷ Pantin, *Tolkien et ses légendes. Une expérience en fiction*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Médiévalisme(s) », 2009, p. 212.

indications et les runes qui y figurent – mais aussi à rendre plus authentiques les lieux décrits dans la narration qui se retrouvent dûment répertoriés sur des documents dont le sérieux semble assuré.

Obsédé par les questions de distance et de géographie, Tolkien l'était tout autant par la cohérence des toponymes qu'il inscrivait sur ses cartes. Isabelle Pantin souligne que « les lieux, chez Tolkien, se créent en même temps qu'ils sont nommés, et relèvent d'une conception du langage qui exclut de parler pour ne rien dire ²¹⁸». Ne laissant aucune place au hasard, l'auteur réfléchit longuement à la toponymie, incluant souvent plusieurs appellations pour un même lieu, une étymologie et une évolution historique de ces noms. Nombre d'entre eux n'apparaissent pas dans la narration, renforçant de cette manière la valeur des cartes pour le lecteur qui y découvre que les espaces évoqués dans le récit constituent des parties d'un tout. Le monde déployé ainsi sous ses yeux y gagne en vraisemblance, car il ne s'arrête pas aux frontières du récit mais offre de nouvelles perspectives d'exploration et des promesses d'évasion.

La carte mentale, elle, est élaborée par le lecteur au fil de sa traversée du texte. Constituée des points de repères que le lecteur aura relevés dans l'histoire (toponymes, reliefs, distances, directions), sa conformité à l'espace fictionnel est fortement tributaire de la qualité des localisations dans le récit. Plus ces éléments sont vagues ou rares, plus la carte mentale est susceptible de se distinguer de la carte fournie par l'auteur. Et dans le cas d'un monde lointain ou imaginaire comme celui d'Arda, il est d'autant plus difficile pour le lecteur d'établir une carte mentale fidèle. En effet, l'absence de points de repère familiers l'empêche d'utiliser sa compétence encyclopédique pour combler les blancs. Comme les explorateurs, le lecteur doit alors constituer sa carte à mesure qu'il découvre l'espace fictionnel, ajoutant ici un océan trouvé en naviguant parmi les mots, là l'entrée d'une caverne révélée au détour d'une page. Ce n'est pas le cas de la carte fournie par l'auteur. Résultat d'une exploration préalable du monde, elle est déjà complète – elle ne sera pas retouchée par son auteur à mesure que la lecture progresse – et permet au lecteur d'effectuer une reconnaissance de l'espace fictionnel, d'en avoir un aperçu global instantanément. Partant de ses cartes de travail, Tolkien a cherché à offrir au lecteur des documents utiles, « des cartes narratives, si l'on peut dire, non pas cosmographiques et mythologiques : elles devaient servir à s'y retrouver dans un récit d'aventures²¹⁹ ». C'est ainsi qu'on y reconnaît tous les lieux de la fiction. Qu'il s'agisse des régions comme Eriador à l'ouest, ou Rhovanion à l'est et même Rhûn à l'extrême est, ou encore de subdivisions moins étendues comme le Comté, territoire d'élection des Hobbits, du Rohan, fief du roi Theoden et son peuple

²¹⁸ *Ibid.*, p. 204.

²¹⁹ *Idem.*

de cavaliers, du Gondor au sud, terre des fiers guerriers descendants de Númenor, ou encore du terrible Mordor, lieu désolé dont le simple nom évoque la noirceur qui y réside, les toponymes permettent au lecteur de reconnaître tous les lieux évoqués dans la fiction. Les éléments de reliefs et les lieux naturels ne sont pas en reste : on peut suivre le cours de l'Anduin, le Grand Fleuve sur lequel naviguent les membres de la Fraternité après avoir quitté la merveilleuse Lorien, ou encore longer les côtes de Belegaer, la Grande Mer à l'ouest, qui délimite l'espace connu lors du Troisième Âge. On peut aussi y mesurer l'étendue des montagnes comme les Monts Brumeux séparant Eriador et Rhovanion, apercevoir les Montagnes Grises au nord, ou encore se perdre dans les forêts de Grand'Peur ou de Fangorn.

Audrey Camus souligne à juste titre que « c'est par les lieux que nous entrons dans l'espace du roman²²⁰ ». Les cartes imprimées constituent un excellent support pour le lecteur, à la fois comme point d'entrée dans le monde imaginaire et comme point de repère pour la conception de sa propre carte mentale. L'information qui y figure n'est pas forcément exhaustive puisque leur auteur y aura filtré les éléments qui lui semblent les plus pertinents et qui peuvent différer de ce que le lecteur retient lors de sa lecture. Sur les cartes imprimées, on ne trouve ainsi nulle trace du passage des Argonath ou Piliers des Rois, ces fameuses sculptures géantes le long du fleuve Anduin, qui représentent Isildur et Anárion, lointains parents d'Aragorn, et qui marquent l'entrée sur le territoire du Gondor :

Frodo, scrutant le lointain, vit s'avancer deux grands rochers, comme de hauts pics ou d'immenses colonnes de pierre. Ils se dressaient, grands et sinistres, de part et d'autre du cours d'eau. Une ouverture étroite apparut entre eux : le Fleuve les emportait vers celle-ci. « Voyez les Argonath, les Piliers des Rois ! s'écria Aragorn. Nous y serons bientôt. Restez en file, et ne vous suivez pas de trop près ! Tenez le milieu du cours d'eau ! » Tandis que Frodo était entraîné vers eux, les grands piliers s'élevèrent comme des tours pour l'accueillir. On aurait dit deux géants, vastes formes grises aussi silencieuses que menaçantes.[...] Ils respiraient toujours la puissance et la majesté, gardiens silencieux d'un royaume de longtemps disparu. Frodo, intimidé, fut pris de peur et se recroquevilla au fond de la barque, fermant les yeux et n'osant relever la tête. (FR, 495)

Tout comme Frodo fermant les yeux sous le regard des statues, les cartes imprimées passent sous silence ce royaume disparu. Il en va de même avec Torech Ungol, l'ancre d'Araigne dans l'Ephel Dúath, la chaîne de montagne délimitant le Mordor à l'ouest :

²²⁰ Audrey Camus, « *Espèce d'espaces : vers une typologie des espaces fictionnels* », dans Audrey Camus et Rachel Bouvet, *Topographies romanesques*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2011, p. 35.

Ils se tinrent bientôt sous cette ombre, et là, au milieu, ils aperçurent l'entrée d'une caverne. « C'est par là, dit doucement Gollum. C'est l'entrée du tunnel. » Il n'en prononça pas le nom : Torech Ungol, l'Antre d'Araigne. Une puanteur en émanait, non pas l'écœurante odeur de pourriture des prairies de Morgul, mais un relent nauséabond, comme d'une ordure innommable, lentement accumulée dans les ténèbres à l'intérieur. (TT, 391)

La carte de l'auteur peut aussi présenter des détails qui ne figurent pas du tout dans l'histoire, mais que l'auteur aura ajouté pour apporter de la profondeur à son monde. La carte de la Terre du Milieu en est un exemple édifiant, relevé par Pierre Jourde en ces termes : « la carte excède le discours : il y figure quantité de lieux dont il ne sera pas question dans le récit, ou bien de façon très fugitive, bref, tout concourt à donner le sentiment d'une réalité non contrôlée, sauvage²²¹ ». En effet, Tolkien y mentionne de nombreux lieux qui ne sont que très vaguement évoqués dans *Le Seigneur des Anneaux*, comme les régions de Rhovanion à l'est²²², de Rhûn encore plus à l'est, ou encore du Harad au sud du Gondor. Du propre aveu de leur auteur, ces cartes devaient offrir « plus qu'un simple guide de ce qui est dit dans le texte²²³ ». Obsédé par les distances, les proportions et les échelles, Tolkien a procédé à de nombreuses révisions à la fois des cartes qu'il avait esquissées, mais aussi du récit afin d'éliminer toute divergence entre les deux. Isabelle Pantin mentionne notamment l'exemple de la carte du Comté figurant dans la première édition du *Seigneur des Anneaux*, dont certaines incohérences avaient suscité des questions de la part des lecteurs :

[I]l manquait le bois que les Hobbits traversent le lendemain de leur rencontre avec Gildor, mais surtout Bucklebury, Brandy Hall et Crickhollow étaient trois miles (environ 4 mm [sur la carte papier]) trop au nord, si bien que la grand-route passait devant Brandy Hall, pourtant « clairement au bord de la rivière », et non derrière²²⁴.

La carte incriminée connaît une révision pour l'édition Allen et Unwin de 1966. Plus qu'un simple support visuel pour lecteur égaré, les cartes de Tolkien sont étroitement liées à la fiction, mais « il ne s'agit pas seulement du lien de dépendance ordinaire entre un texte et son illustration, car les deux éléments (le récit et la topographie figurée), s'appuient sur une commune "réalité de Middle-Earth" qui leur est

²²¹ Pierre Jourde, *op. cit.*, p. 118.

²²² Cette région est le théâtre de l'aventure qui est contée dans *Le Hobbit*, mais n'est que très brièvement évoquée dans l'histoire de Frodo et la Fraternité de l'Anneau.

²²³ J.R.R Tolkien, *Lettres, op. cit.*, n°141, p. 330.

²²⁴ Isabelle Pantin, *op. cit.*, p. 210-211.

antérieure²²⁵ ». Les cartes de Tolkien, bien qu'aussi fidèles que possible ne sont donc pas superposables à la fiction. Jourde ajoute que :

la carte se développe de façon autonome et prend, en quelque sorte, une valeur intrinsèque. Elle n'existe plus seulement en fonction de la narration. Des lieux, des noms y figurent qui pourraient être ceux d'autres histoires, mais qui ne s'articulent pas dans celle qui nous est racontée. [...] il y a une "réalité" en dehors de l'espace où se déroule le récit, cette réalité (entendons le référent supposé des noms propres figurant sur les cartes) est connaissable, elle est, dans une certaine mesure, connue²²⁶.

Cette « réalité », c'est bien sûr celle que Tolkien décrit dans *Le Silmarillion* et les nombreux textes prenant place dans l'univers d'Arda. C'est ainsi que le nom de Dol Guldur, dans la forêt de Grand'Peur en plein cœur du Rhovanion n'est que brièvement évoquée dans *Le Seigneur des Anneaux*²²⁷, alors qu'il est un lieu d'une grande importance dans *Le Hobbit*. Source d'une grande terreur et de la sombre réputation de Grand'Peur, c'est le lieu de résidence (temporaire) de Sauron, surnommé « le Nécromancien », avant qu'il ne décide de retourner en Mordor pour rebâtir Barad-Dûr. De la même manière, on parle peu dans *Le Seigneur des Anneaux* d'Erebor²²⁸, la Montagne Solitaire qui était autrefois le fief du dragon Smaug avant que Thorin Oakenshield, fils de Thrain, fils de Thrór (à qui aurait appartenu la carte du même nom), ne vienne réclamer son héritage et la couronne de roi sous la montagne. Il en va de même avec Esgaroth sur le Lac Long, dont le chef Bard fut le fléau de Smaug, ou encore de la forêt de Grand'Peur, fief de Thranduil, père de Legolas, dont on parle seulement par bribes – par la bouche de Legolas – et souvent en comparaison d'autres forêts comme Fangorn. En plaçant ces toponymes sur la carte de la Terre du Milieu, Tolkien invite le lecteur familier de son univers – qui aura lu *Le Hobbit* notamment – à rassembler les éléments de géographie acquis dans les récits précédents et à les mettre en relation avec le récit à venir. Et pour le lecteur néophyte, ces noms sont autant d'appels à la rêverie, de tremplins pour l'imagination.

²²⁵ *Ibid*, p. 211.

²²⁶ Pierre Jourde, *op. cit.*, p. 120.

²²⁷ Au cours du Conseil d'Elrond à Fendeval, Gandalf narre l'histoire de l'Anneau à ceux qui l'ignoraient encore. Lors d'un passage, il mentionne la forteresse de Sauron : « Il y a maintes années, certains d'entre vous s'en souviendront, j'osai moi-même passer les portes du Nécromancien à Dol Guldur, et j'explorai secrètement ses dédales, avérant ainsi nos craintes : ce n'était nul autre que Sauron, notre Ennemi de jadis qui commençait enfin à reprendre forme et pouvoir ». (FR, 321).

²²⁸ Sans être directement nommée Erebor, la Montagne Solitaire est mentionnée par Frodo dans une conversation avec Glóin à Fendeval, la veille du Conseil d'Elrond : « [...] je suis moi-même curieux d'apprendre, reprit-il, ce qui peut bien amener un nain de votre importance aussi loin de la Montagne Solitaire ». À quoi Glóin répond en donnant des nouvelles du nord de la Contrée Sauvage (à l'est des Montagnes de Brume, citant entre autres Esgaroth, la ville sur le Lac Long. (FR, 294-295).

Le lecteur s'essaiera à deviner quelle histoire se cache derrière les noms de Dol Guldur, d'Erebor ou de Grand'Peur. Ces toponymes sont aussi des invitations à explorer la carte dans son ensemble, pour y voir bien plus que le récit à venir, pour anticiper un récit ancré dans un monde bien plus vaste, profond et complexe que celui entraperçu au cours des aventures des membres de la Fraternité de l'Anneau.

La combinaison des toponymes et des détail topographiques tels que les montagnes, les forêts, les cours d'eau ou encore la mer et le littoral, permet de retracer facilement les parcours des personnages de la fiction. Il suffit de relier les points pour suivre les aventures de Frodo, Sam, Merry et Pipin depuis Cul-de-Sac jusqu'à Fendeval, en passant par la Vieille Forêt – territoire sous la protection de Tom Bombadil et sa douce Baie d'Or – le village de Brie où ils séjournent au Poney Fringant et rencontrent Aragorn, et la colline de Montauvent où ils subissent l'attaque des Nazgûls et où Frodo est poignardé par la lame de Morgul.

Dans l'hypothèse où il serait privé de cette carte, le lecteur devrait s'en remettre à sa propre capacité à élaborer une carte mentale issue des informations glanées à mesure qu'il avance dans le récit. Avec les toponymes seuls, la carte devient beaucoup plus chaotique, voire impossible à constituer. Mais heureusement, Tolkien n'est pas avare d'indices et de points de repères dans ses textes. En effet, non seulement fournit-il nombre de toponymes, mais aussi une datation des événements qui permet d'estimer la durée des parcours et par déduction les distances parcourues, les indications des reliefs et cours d'eau environnants, et bien sûr les directions cardinales permettant au lecteur de positionner correctement tous les éléments précédents. En récoltant minutieusement tous les indices que Tolkien a disséminés dans ses écrits, Karen Wynn Fonstad a produit un fabuleux *Atlas of Middle-Earth*²²⁹ dans lequel nous pouvons notamment retrouver un tableau récapitulatif des dates, temps de trajets et distances parcourues par les membres de la Fraternité de l'Anneau, selon les différentes étapes de l'aventure. Le voyage de Frodo et Sam depuis Cul-De-Sac jusqu'au Mont Destin où ils détruisent l'Anneau a ainsi duré six mois – du 23 septembre de l'an 3018 du Troisième Âge au 25 mars 3019, selon la datation du Comté – pour une distance totale parcourue (majoritairement à pied) avoisinant 1600 miles (soit environ 2575 km)²³⁰. Correctement relevés, ces points de repères améliorent la précision de la carte mentale qui se rapproche ainsi de celle

²²⁹ Karen Wynn Fonstad, *The Atlas of Middle-Earth*, New York, Houghton Mifflin, 1991. Les cartes fournies dans cet ouvrage sont proprement remarquables et apportent un éclairage exceptionnel sur de nombreux aspects de la Terre du Milieu tels que les mouvements de population, le climat, la répartition des langues parlées. Malheureusement l'espace limité de ce mémoire ne nous permet pas d'en faire une étude plus approfondie. Nous nous contenterons des cartes « officielles » fournies dans les différentes éditions des œuvres de Tolkien.

²³⁰ *Ibid*, p. 157-161.

fournie par l'auteur. Et plus la superposition des deux cartes est précise, plus le lecteur est en mesure d'en tirer des observations plus profondes. Les distances parcourues, évoquées ci-dessus, prennent ainsi un sens plus graphique lorsqu'on peut comparer l'écart entre Hobbitbourg et Fendeval et celui entre Minas Tirith et Minas Morgul. On comprend ainsi plus facilement que les Hobbits, confortablement installés à l'ouest des royaumes des Hommes, soient si peu concernés par la guerre qui se trame si loin à l'est, dans des contrées qu'ils n'ont jamais explorées, et dont la majorité d'entre eux n'a jamais entendu parler d'ailleurs. À l'inverse, l'attitude et le comportement grégaire de Boromir prennent tout leur sens vu la grande proximité de l'ennemi. Le capitaine du Gondor a dû vivre sous la menace quotidienne de Minas Morgul, avec en arrière-plan l'Ephel Dúath, la chaîne des Montagnes de l'Ombre.

Enfin, grâce aux cartes, le lecteur peut mesurer l'influence de la topographie sur la fiction. Les terres situées à l'ouest des Montagnes de Brume sont en quelque sorte protégées par cette barrière naturelle. S'il y a des incursions des agents du mal dans l'ouest, elles sont relativement insignifiantes et facilement contrôlées par les Elfes d'Elrond et par les Coureurs, compagnons d'Aragorn. Au sud, la cité de Minas Tirith, adossée aux Ered Nimrais, les Montagnes Blanches, et bordée par le fleuve Anduin constitue un point de défense stratégique pour l'ensemble des royaumes des Hommes. Au pied de ses murailles – et aussi à l'intérieur de la cité elle-même – se déroulera l'une des plus grandes batailles du récit.

Loin de ces considérations stratégiques, la topographie a aussi un impact certain sur les déplacements des membres de la Fraternité. Aux chemins relativement aisés que suivent Frodo et ses amis dans le Comté s'opposent la terrible traversée du Plateau de Gorgoroth en Mordor. Bien que les distances parcourues soient similaires, la pénibilité du voyage et le temps de trajet sont incomparables. On retrouve aussi d'importants contrastes entre la traversée de la Vieille Forêt, dans laquelle les hobbits semblent tourner en rond, et la descente en quasi-ligne droite de l'Anduin dans les barques fournies par Galadriel. On peut également citer de nombreux autres obstacles : la traversée de la Moria, fatale à Gandalf Le Gris, ou encore le pénible déplacement sur Dagorlad, la Plaine de la Bataille devenue marécage putride, les escaliers menant à Cirith Ungol ou encore le Chemin des Morts qu'empruntent Aragorn, Gimli et Legolas.

Pourtant, les espaces présentés dans la fiction ne sont pas nécessairement des obstacles pour tous. La relation des personnages – et plus largement des peuples – à leur environnement dépend de leur affinité avec celui-ci. Une affinité qui se développe avec leur manière d'habiter le lieu.

3.3 Habiter la Terre du Milieu : une question d'espace et d'affinité

Pour observer la manière dont les peuples habitent les lieux dans l'œuvre de Tolkien, il importe d'examiner leurs pratiques associées à ces lieux. Les éléments de topographie relevés dans le point précédent et mis en évidence par les cartes jouent bien évidemment un rôle dans le rapport qu'entretiennent les personnages à leur environnement. Que ce soit pour justifier le choix d'un lieu de résidence qui convienne à leur condition ou à leur goût, pour définir les modes de déplacement associés aux territoires ou encore pour expliquer les activités privilégiées dans de tels espaces, la présence de montagnes, de forêts, de cours d'eau, ou la proximité de la mer sont de précieux indices qui apportent un premier éclairage. Mais habiter un lieu ne revient pas simplement à choisir la plaine la plus verte ou les montagnes les plus inaccessibles.

Dans son ouvrage intitulé *Inventer un nouvel art d'habiter. Le ré-enchantement de l'espace*, Michel Roux précise que « [l']espace habité ne s'offre à la connaissance qu'à travers l'expérience intuitive et conceptuelle que s'en construisent les sujets habitant et connaissant²³¹ ». L'habiter ne dépend donc pas seulement des aspects géographiques d'un lieu, mais aussi de la personnalité et des habitudes du peuple qui y vit. Cette interaction espace-habitant peut entraîner des altérations aussi bien pour le lieu – construction de bâtiments, modification du paysage par l'habitant – que pour l'habitant qui devra par exemple adapter son régime alimentaire en fonction de ce qu'offre son environnement. Il s'agit donc d'une relation à double sens entre l'environnement et ses habitants, une relation qu'Augustin Berque nomme *médiance* et décrit comme « le sens d'un milieu humain ²³²» qui s'établit « dans un rapport dynamique [...] qui structure fondamentalement l'existence humaine ²³³». Pour étudier les modes d'habiter, il s'agit donc d'observer comment se traduit cette médiance. À propos de la Terre du Milieu, Tatjana Silec précise que « la nature dans l'univers de Tolkien est [...] un miroir des relations entre les êtres qui l'habitent, ainsi que la représentation de ce qu'elle serait dans le monde réel si nous en étions de meilleurs gardiens ²³⁴». L'œuvre de Tolkien nous propose un intéressant échantillon de modes d'habiter, du paisible Comté des Hobbits au Mordor désolé où pullulent orques et gobelins, en passant par les plaines du Rohan, terre des

²³¹ Michel Roux, *Inventer un nouvel art d'habiter. Le ré-enchantement de l'espace*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 23.

²³² Augustin Berque, *La pensée paysagère*, Paris, Archibooks + Sautereau Éditeur, coll. « Crossborders », 2008, p. 86.

²³³ *Idem*.

²³⁴ Tatjana Silec, « Nature », dans Vincent Ferré, (dir.) *Dictionnaire Tolkien*, Paris, CNRS édition, 2012, p. 195.

amis des chevaux. La richesse de détail, marque de fabrique tolkiennienne, permet d'assurer la vraisemblance de l'ensemble.

3.3.1 Le Comté

En ouvrant le premier livre du *Seigneur des Anneaux* par un long préambule « À propos des Hobbits », Tolkien nous plonge immédiatement dans les us et coutumes de cet étrange peuple. Véritable traité d'hobittologie, il nous renseigne aussi bien sur leur aspect physique que sur leur personnalité ou leurs habitudes. Ces aspects, s'ils semblent triviaux et passablement superflus à première vue, se révèlent être de précieux renseignements quant aux pratiques d'habiter qu'ils développent au cœur de leur Comté. Dès les premières lignes du prologue, on apprend ainsi que les Hobbits « aiment la paix, la tranquillité, et une bonne terre aux longs labours : rien ne leur convenait mieux qu'une campagne bien ordonnée et bien cultivée » (FR, 15). C'est donc sans surprise que « leur terre était hospitalière et prodigue de sa richesse » (FR, 20). Ancien peuple nomade ayant migré depuis l'est du fleuve Anduin vers Eriador et ses terres vallonnées, ils ont gardé de cette vie d'errance la tradition de vivre dans des trous et des tunnels, une tradition qui s'accorde très bien avec leur petite taille – « entre deux et quatre pieds, selon nos mesures » (FR, 16). Or, « les sites capables d'accueillir ces grands tunnels ramifiés (ou *smials*, comme ils les appelaient) ne se trouvaient pas partout » (FR, 21). Mais fort à propos, le Comté, avec ses belles collines, se trouve être un lieu propice à l'édification de telles demeures. Cette habitude de vie sous terre influence également leur architecture qui, bien qu'elle ait évolué avec le temps pour s'étendre au-dessus du sol en raison de l'augmentation de la population, restait majoritairement peu élevée :

Leurs maisons étaient d'ordinaire longues et basses, en plus d'être confortables. Les plus anciennes n'étaient d'ailleurs que des constructions imitant les *smials*, recouvertes de foin ou de chaume, ou encore de gazon, aux murs légèrement bombés. Ce style d'habitation datait cependant des débuts du Comté, et l'architecture hobbite avait beaucoup évolué depuis, grâce à des procédés qu'ils avaient appris des Nains ou découverts par eux-mêmes. Elle se distinguait encore par cette préférence qu'avaient les Hobbits pour les fenêtres rondes, et même les portes tout en rondeur. (FR, 23)

Cette évolution, influencée par la sédentarisation des Hobbits, la proximité des Elfes, des Nains et des Hommes – dont ils tiraient en grande partie leur art de construire – et l'augmentation de leur nombre, se manifeste par l'apparition progressive de nouveaux matériaux de construction :

En effet, même dans les régions vallonnées et les anciens villages, tels Hobbitville ou Tocquebourg, ou dans le chef-lieu du Comté, Grande-Creusée-les-Côtes-Blanches, on

remarquait à présent de nombreuses maisons en bois, en brique ou en pierre. Celles-ci étaient particulièrement appréciées des meuniers, cordiers, forgerons, charrons et autres artisans du même genre ; car même lorsqu'ils avaient des trous où habiter, les Hobbits avaient coutume de construire des remises et des ateliers. (FR, 22)

Cette architecture se caractérise également par l'absence de constructions à vocation défensive comme des tours de guet ou des murs d'enceintes. Le peuple hobbit étant par nature pacifiste, il ne voit pas l'intérêt de tels édifices. On ne retrouve pas non plus de bâtiments à caractère maritime pour la simple et bonne raison que les Hobbits n'ont aucune attirance pour la Mer :

En fait, bien peu d'entre eux avaient déjà vu la Mer ou navigué sur elle, et encore moins étaient revenus pour en témoigner. La plupart des Hobbits considéraient même les rivières et les petits bateaux avec la plus grande méfiance, et ils n'étaient pas nombreux à savoir nager. (FR, 22)

On trouve en revanche dans le Comté tous les bâtiments pouvant avoir un rapport avec la production de victuailles ou le confort, pour autant que leur niveau de complexité ne dépasse pas celui du moulin à eau : fermes, moulins, auberges, tavernes. Leurs habitations – *smials* ou autres – sont pour la plupart des endroits confortables, même lorsque les ressources sont limitées. Et, en raison de leur fort esprit de clan, « les maisons et les trous des Hobbits du Comté [sont] souvent de vastes demeures où [logent] de grandes familles. (Bilbo et Frodo Bessac, deux célibataires, [sont], à cet égard, très exceptionnels []) » (FR, 23). Certaines maisonnées abritent plusieurs générations, comme Castel Brandy, où « le vieux Maître Gorbador avait toujours au moins deux cents de ses parents là-bas avec lui » (FR, 42). De cette propension à la vie entourée de monde, découle leur goût manifeste pour l'organisation de réceptions au cours desquelles le manger et le boire tiennent la plus grande place, suivis de près par les commérages et contages d'histoires en tous genres. La plus notable de celles-ci est bien entendu celle que donne Bilbo à l'occasion de son cent-onzième anniversaire, qu'il fête conjointement avec le trente-troisième de Frodo. À cette occasion, les habitants de Cul-de-Sac mettent les petits plats dans les grands, invitant pratiquement tout le Comté, mais aussi d'autres invités de marque venant de l'extérieur comme Gandalf, et passant commande pour « toute denrée, produit de base ou de luxe qui pouvait se trouver à Hobbiteville, à Belleau et partout ailleurs dans le voisinage » (FR, 45). Les commérages ne sont pas en reste, entre l'étonnante longévité de Bilbo – sur qui « le temps passait, mais semblait n'avoir que peu d'effet » (FR, 39) – et sa fortune – « l'on croyait généralement que la Colline de Cul-de-Sac était criblée de tunnels bourrés de trésors » (FR, 39) – ou encore ses deux incroyables disparitions. S'il avait reparu après la première il y a de nombreuses années, celle qu'il manigance le soir de sa réception est le dernier souvenir qu'il laisse à tous

ses convives, exceptés bien sûr les membres de la Fraternité de l'Anneau qui le recroiseront plusieurs fois par la suite. Dans un Comté bien ordonné où il n'arrive pas grand-chose d'extraordinaire, Bilbo apparaît comme un excentrique et certains n'hésitent pas à le traiter de fou, comme le vieux Rory Brandibouc quelques instants après la deuxième disparition : « À mon avis, Bessac le Fou vient encore de nous fausser compagnie. Vieux toqué ». (FR, 51) À bien des égards, Bilbo est un être à part parmi les Hobbits. Avant de quitter définitivement le Comté, il se confie même à Gandalf :

Je veux voir à nouveau des montagnes, Gandalf – des *montagnes* ; puis trouver un endroit où je pourrai *me reposer*. La paix et la tranquillité, sans tous ces parents pour venir mettre leur nez dans mes affaires et une ribambelle de fichus visiteurs accrochés à ma sonnette. Je pourrai trouver un endroit où terminer mon livre. (FR, 53)

Et ce n'est pas un hasard s'il s'entend bien avec Frodo et le désigne comme héritier. En effet, son jeune neveu présente les mêmes inclinations étranges du point de vue hobbit. Si les habitants du Comté sont d'ordinaire très casaniers, Frodo, lui, aime explorer et « on l'apercevait parfois en train de marcher loin de chez lui, à travers les bois et les collines, à la lumière des étoiles. Merry et Pippin le soupçonnaient de rendre visite aux Elfes à l'occasion, comme Bilbo avant lui » (FR, 66). Et, quelques années après le départ de Bilbo, il se prend lui aussi à rêver des terres sauvages et des montagnes inconnues, regrettant de ne pas avoir suivi son oncle. Les années passent et cet intérêt pour l'inconnu s'intensifie. Frodo consulte les cartes qu'il trouve dans le Comté – qui incidemment « montraient surtout des espaces blancs au-delà [des frontières du Comté] » (FR, 66) – et s'aventure de plus en plus loin, le plus souvent seul, s'arrêtant de temps à autres pour parler avec les étranges voyageurs qui commencent à apparaître dans le Comté.

Finalement, Frodo va lui aussi se lancer sur les chemins de l'aventure. Une aventure qui deviendra la quête la plus importante du Troisième Âge de la Terre du Milieu. Une aventure qui l'affectera et le changera en profondeur, tout comme elle affectera ses compagnons de route : Sam, Merry et Pippin. Et à leur retour environ un an plus tard – qui semble une éternité, vu l'expérience traumatisante dont ils sortent –, ils constatent, à leur grand désarroi, que le Comté aussi a bien changé. C'est leur vieille connaissance Filibert Fleurdebeurre, patron de l'Auberge du Poney Fringant à Brie, qui le premier les avertit du mal qui opère dans leur cher pays. Un avertissement qui fait écho à la vision de Sam dans le Miroir de Galadriel : « des arbres coupés et tout, et mon vieil ancêtre chassé de la Rue » (RK, 327). S'ils ne sont pas encore au bout de leurs surprises, les Hobbits qui reviennent au Comté ne sont plus les jeunes insouciantes qui l'ont quitté plus d'un an auparavant. L'expérience et la sagesse accumulées ne seront pas de trop après que Gandalf prend congé d'eux pour aller trouver Tom Bombadil. Très vite, la réalité les frappe avec la découverte de

portes qui leur barrent le chemin à la hauteur du Pont du Brandivin, où ils pouvaient autrefois aller et venir sans rendre de compte. L'accueil qu'ils y reçoivent est très loin des standards hobbits :

À chaque extrémité du Pont se dressait une palissade garnie de pointes ; et ils voyaient que de nouvelles maisons avaient été construites de l'autre côté du fleuve : des bâtiments à deux étages aux fenêtres étroites et à angles droits, dénudés et mal éclairés, lugubres au possible et tout à fait étrangers à la manière du Comté.

Ils frappèrent à la porte extérieure et appelèrent, mais il n'y eut d'abord aucune réponse ; puis, à leur grande surprise, il y eut une sonnerie de cor, et toutes les lumières s'éteignirent aux fenêtres. Une voix cria dans l'obscurité :

« Qui va là ? Allez-vous-en ! Vous pouvez pas entrer. Z'avez pas lu la pancarte : *Accès interdit entre le coucher et le lever du soleil ?* »

« Évidemment qu'on l'a pas lue, il fait noir comme chez le loup, cria Sam en réponse. Et si vous croyez que des hobbits du Comté méritent d'être laissés dans la flotte par un soir pareil, je vais vous l'arracher votre pancarte, sitôt que je l'aurai trouvée. »

Là-dessus, une fenêtre claqua, et un quarteron de hobbits se déversa de la maison de gauche, lanterne à la main. Ils ouvrirent la porte sur l'autre rive et quelques-uns d'entre eux traversèrent le pont. Apercevant les voyageurs, ils parurent effrayés. (RK, 329)

Non seulement la porte est fermée, empêchant les quatre voyageurs de rentrer chez eux, mais le comité d'accueil fait montre d'une suspicion anormale pour des Hobbits, même après avoir reconnu ses interlocuteurs. S'ils sont réticents à parler de prime abord, les membres du comité brossent très vite un triste tableau de ce qu'est devenu le Comté en leur absence. Outre la destruction de l'Auberge du Pont dans le seul but d'ériger les bâtiments défensifs qui leur barrent la route, Frodo et ses amis apprennent l'existence de nouvelles Règles en vigueur, dont l'une des premières est un véritable affront à la culture hobbit. Il est désormais interdit d' « inviter des gens sur le pouce, manger plus qu'on y a droit » (RK, 331). La réaction de Sam en dit long sur la situation :

« C'est bon, c'est bon ! dit Sam. Ça suffira comme ça. Je ne veux plus entendre un seul mot. Aucun accueil, pas de bière, pas de pipe, et au lieu de ça, un beau tas de règles et du langage d'orque. J'espérais pouvoir me reposer, mais je vois bien qu'il y a encore du travail et des ennuis à venir. Allons nous coucher et oublions ça jusqu'à demain matin ! » (RK, 331)

Et les surprises continuent le lendemain. Sur la route, ils rencontrent une barrière derrière laquelle est postée une troupe armée. Des Connétables en grand nombre munis de bâtons qui masquent mal leur inquiétude. Puis en cascade, nos héros découvrent – de leurs yeux ou par la bouche des Hobbits qu'ils rencontrent – la fermeture de toutes les auberges, la disparition de nombreuses maisons – certaines sont même brûlées –, l'abandon pur et simple de trous de Hobbits désormais envahis par les mauvaises herbes,

l'abattage d'une rangée d'arbres, remplacée par une rangée de nouvelles constructions hideuses, et enfin l'apparition d'une haute cheminée de brique déversant une fumée noire alentour.

À mesure qu'ils se rapprochent de leur destination finale, les Hobbits en apprennent plus sur les événements qui ont conduit à ce triste spectacle. Et très vite, une vérité ressort : la majorité des habitants du Comté n'a pas voulu que tout cela arrive. Il y a bien sûr quelques opportunistes qui ont tenté de tirer profit de la situation, mais pour l'essentiel, les troubles sont arrivés avec l'apparition d'Hommes étrangers dans le pays. Et si Lotho, le parent de Frodo qui se fait appeler « le Chef », semble impliqué profondément, il ne serait en fait qu'une victime de plus d'après Frodo lui-même :

« Je crois que tu n'as pas bien compris, Pippin, répondit Frodo. Lotho n'a jamais voulu qu'on en vienne à cette extrémité. Il [Lotho] s'est comporté en sombre imbécile, mais le voilà pris au piège. Les bandits ont pris le dessus : ils recueillent [collectent les ressources produites par les hobbits], volent, brutalisent, et ils mènent ou détruisent toutes choses à leur guise, en son nom. En son nom, mais même plus pour très longtemps. Il est prisonnier à Cul-de-Sac, je dirais, et il a très peur. Il faudra bien essayer de le secourir. » (RK, 339)

Convaincu qu'aucun Hobbit sain d'esprit n'aurait voulu causer autant de tort à ses congénères, Frodo – qui a trop vu de souffrance durant son voyage – insiste même auprès de ses amis pour qu'aucun Hobbit ne soit tué dans leur nettoyage du Comté, car « aucun hobbit n'en a jamais tué un autre à dessein dans le Comté, et on ne va pas commencer maintenant » (RK, 331). Pour Frodo, il est important de se débarrasser des perturbateurs, mais il est encore plus crucial de ne pas changer la nature des Hobbits. Il veut que son pays retrouve l'état dans lequel il était lorsqu'il l'a quitté. Mais pour cela, il faut agir et, sous l'impulsion de Merry et Pippin, désormais bien plus responsables que les deux chenapans qui se faisaient réprimander par Gandalf, ils vont secouer leurs congénères et soulever le Comté. Les Hobbits en sont capables selon Merry, il faut simplement :

Réveiller tous nos gens ! Ils détestent tout cela, on le voit bien : tous, sauf peut-être un ou deux vauriens, et quelques imbéciles qui veulent se sentir importants, mais qui ne comprennent pas du tout ce qui se passe en réalité. Mais les gens du Comté sont si habitués au confort, et depuis si longtemps, qu'ils ne savent pas quoi faire. Il leur faut rien qu'une étincelle, cependant, pour les enflammer. (RK, 340)

Car si les Hobbits forment un peuple pacifiste, ils ont su dans un passé lointain faire face à l'adversité de manière admirable, doués d'une forte résistance à la douleur et très adroits avec des armes de jet. En peu de temps, Merry, Pippin et Sam fédèrent autour d'eux une véritable petite armée de Hobbits désireux de

reprendre possession de leur cher Comté. Forts de ce nombre, ils mettent en déroute les Hommes du Chef et ne tardent pas à trouver le véritable responsable : Charquin. Depuis son arrivée, la situation qui était déjà triste a empiré. Les actes de violence gratuite se multiplient – « tailladez, brûlez, détruisez » (RK, 347) est le mot d'ordre désormais – et la détérioration du paysage va bon train, entre les arbres abattus et laissés à pourrir et les maisons détruites sans rien reconstruire ensuite. Charquin fait également détruire le Moulin pour en construire un plus grand avec une meilleure technologie, ajoutant la pollution et l'agitation à la liste de ses méfaits :

Ils sont toujours à donner du marteau, à nous enfumer et à nous empester, et on n'a plus une minute de tranquillité à Hobbiteville, même la nuit. Et ils déversent leur saleté par exprès ; ils ont souillé tout le cours inférieur de l'Eau, et ça descend jusqu'au Brandivin. S'ils veulent transformer le Comté en désert, ils sont drôlement bien partis. M'étonnerait que c't'imbécile de Boutonneux soit derrière tout ça. C'est Charquin, que je dis. (RK, 347)

Mais les quatre amis ne tardent pas à découvrir une vision bien pire que le Moulin. Arrivant proche de la Colline de Cul-de-Sac, ils assistent à un spectacle qui leur coupe le souffle :

Même la vision de Sam dans le Miroir ne l'avait pas préparé au spectacle qui s'offrit à eux. La Vieille Ferme du côté ouest avait été démolie, et remplacée par des rangées de baraques goudronnées. Tous les châtaigniers avaient disparu. Les talus et les haies étaient défoncés. De grands chariots gisaient en pagaille dans un champ piétiné jusqu'à faire disparaître le moindre brin d'herbe. La rue du Jette-Sac n'était qu'un trou béant, une carrière de sable et de gravier. En haut, Cul-de-Sac était cachée par un amoncellement de grosses cabanes. « Ils l'ont coupé ! s'écria Sam. Ils ont coupé l'Arbre de la Fête ! » Il montra l'endroit où se trouvait auparavant l'arbre sous lequel Bilbo avait fait son Discours d'Adieu. Il gisait mort et en rondins au beau milieu du champ. Comme si c'était le comble de l'infamie, Sam fondit en larmes. (RK, 351-352)

Le constat est terrible : « C'est pire que le Mordor ! dit Sam. Bien pire, d'une certaine façon. Ça vous touche intimement, parce que c'est chez vous, et vous vous rappelez comment c'était avant que tout soit gâté » (RK, 353). Comble de l'horreur, les Hobbits sont accueillis à Cul-de-Sac par nul autre que Saruman – que tout le monde appelle désormais Charquin – qui, ayant été chassé d'Isengard, s'est tourné vers d'autres contrées où il pourrait encore exercer toute sa malveillance. Tout comme il l'avait fait dans son ancienne demeure, le magicien déchu n'a pas cherché à s'adapter à son environnement, mais plutôt à le plier à sa volonté. Là où les Hobbits habitaient en harmonie avec leur Comté, bâtissant des demeures à l'impact mesuré sur l'environnement et cultivant les terres en prenant soin de la nature, Saruman impose une industrialisation polluante et délétère, une exploitation des habitants du Comté, une déformation quasi-irréversible du paysage, pour son seul bénéfice. Les hauts bâtiments de briques et les baraquements à

vocation militaire remplacent les paisibles *smials*, les fermes et les tavernes. Les ressources que la terre offrait généreusement pour la subsistance des Hobbits sont maintenant arrachées pour le profit du nouveau maître des lieux.

Le retour à la normale promet de longs mois de travail et de patience, surtout en ce qui concerne les arbres abattus, mais les Hobbits sont pleins de ressources et « peuvent s'affairer comme des abeilles quand l'humeur les en prend et que le besoin se fait sentir. Des milliers de mains volontaires se mirent alors à l'œuvre parmi toutes les tranches d'âge, de celles, petites mais agiles, des garçons et des filles hobbits, à celles, usées et noueuses, des grands-pères et grands-mères » (RK, 358). Il ne reste bientôt plus que la question des arbres, dont la repousse ne semble pouvoir être hâtée. Fort heureusement, Sam se souvient du cadeau de Galadriel. Dans la petite boîte qu'elle lui a offerte, il découvre « une poudre grise, douce et fine, au milieu de laquelle se trouvait une graine, comme une petite noix à écale d'argent » (RK, 359). Soucieux de ne pas gaspiller le cadeau de Galadriel, et se doutant des vertus potentielles de celui-ci, Sam va minutieusement répartir la poudre dans toutes les zones qui ont été touchées par la déforestation de Saruman et ses hommes. Le résultat dépasse ses espoirs :

Ses arbres se mirent à pousser et à grandir, comme si le temps était pressé et voulait condenser en un an le travail de vingt autres. Dans le Champ de la Fête [où il jeta la graine en forme de noix] jaillit un bel et jeune arbre : il avait une écorce argentée et de longues feuilles ; et en avril, il était couvert de fleurs d'or. C'était en fait un *mallorn*, et il fit l'émerveillement du voisinage. Au cours des années suivantes, il crût en grâce et en beauté ; sa renommée s'étendit de par les terres, et les gens faisaient de longs voyages pour venir l'admirer : l'unique *mallorn* à l'ouest des Montagnes et à l'est de la Mer, et l'un des plus beaux du monde. (RK, 360)

L'histoire se termine donc heureusement pour les habitants du Comté qui réussissent à effacer les traces du Mal en travaillant en harmonie avec leur environnement, avec un petit coup de pouce du destin.

Les autres peuples et lieux de la Terre du Milieu sont un peu moins détaillés dans *Le Seigneur des Anneaux*, mais on peut néanmoins y discerner d'autres manières d'habiter qui ajoutent encore à la fresque globale. La prochaine escale de notre périple nous emmène au pied des Montagnes de Brume, dans la Lothlórien.

3.3.2 La Lothlórien

Le premier contact des Hobbits – et par conséquent du lecteur – avec la Lórien se fait principalement à travers ce qu'en disent ceux qui la connaissent déjà. Alors qu'ils arrivent à l'orée du bois, Legolas, mais

aussi Boromir et Aragorn, racontent leur expérience respective. Le moins qu'on puisse dire est que le lieu dégage une atmosphère de mystère qui ne laisse personne indifférent. Ainsi, pour Legolas dont la demeure se trouve non loin au nord, dans la forêt de Grand'Peur, et dont le peuple est parent de celui de Lórien, il s'agit d'un endroit merveilleusement beau :

Ce sont là les bois de Lothlórien ! dit Legolas. La plus belle de toutes les demeures de mon peuple. Aucun arbre ne se compare à ceux de ce pays. Car en automne, leurs feuilles ne tombent pas, mais se changent en or. Elles ne tombent pas, que viennent le printemps et le vert nouveau ; alors leurs branches se chargent de fleurs jaunes, et le sol de la forêt se couvre d'or ; dorée est sa voûte, et ses piliers sont d'argent, car l'écorce de ces arbres est grise et lisse. C'est ce que nos chants disent encore à Grand'Peur. Comme j'aurais le cœur content, si j'étais à l'orée de ce bois et que nous étions au printemps ! (FR, 423)

En tant qu'Elfe – Elfe sylvain qui plus est – Legolas ressent une inclination puissante pour ce lieu qui représente tout ce qu'il chérit. Et Aragorn, qui a vécu de nombreuses années au contact des Eldars de Fendeval et qui a déjà visité la Lórien, y est également sensible. Mais Boromir, qui vient du Gondor et ne connaît la forêt que par le biais de ce que l'on en raconte à Minas Tirith, est très méfiant, surtout après l'épisode de la Moria :

Cette Compagnie a été menée par d'étranges chemins, pour son plus grand malheur. Nous sommes descendus dans les ombres de la Moria, bien contre mon gré, et quelle ne fut pas notre perte ! Maintenant il nous faudrait entrer au Bois Doré, dites-vous. Mais cette périlleuse contrée ne nous est pas inconnue au Gondor ; et l'on dit que bien peu en ressortent une fois entrés, et que, de ceux-là, aucun n'est revenu indemne. (FR, 427-428)

À cette mise en garde, Aragorn et Legolas répondent que la forêt est certes périlleuse, mais surtout pour quiconque y pénètre avec des intentions hostiles. Pour ceux qui viennent en paix, au contraire, elle offre une protection. Aragorn espère que « pour cette nuit, la vertu des Elfes nous gardera du péril qui vient derrière nous » (FR, 427) et Legolas indique qu'« il y a ici un pouvoir secret qui tient le mal hors du pays » (FR, 427). Un pouvoir qui n'est pas sans rappeler celui de l'Anneau de Melian, au Deuxième Âge de ce monde, qui protégeait le royaume de Doriath des intrusions ennemies. Un pouvoir dont la Fraternité ne tardera pas à trouver la source. Mais pour cela, ils doivent se rendre au cœur de la Lórien, en traversant plusieurs obstacles, dont le premier est, à l'image de la forêt entière, à la fois beau et dangereux. Bordant le Bois Doré à l'ouest et au sud, la rivière Nimrodel donne un avant-goût de ce qui les attend. Entre cascades, tourbillons et berges escarpées, les eaux de la Nimrodel sont « noires et fougueses » (FR, 428), presque menaçantes pour qui ne les connaît pas. Mais fort heureusement, Legolas offre un autre point de vue à ses compagnons, présentant la rivière comme une source d'inspiration pour son peuple, mais aussi

source de guérison pour tout voyageur las. Après une traversée sans encombre, il leur propose de passer la nuit au bord de l'eau pour en apprécier le chant :

Un silence tomba, et ils prêtèrent l'oreille à la musique de la chute coulant mélodieusement parmi les ombres. Frodo eut presque l'impression d'entendre une voix chanter, comme mêlée au gazouillis de l'eau.

« Entendez-vous la voix de Nimrodel ? » (FR, 429)

La voix de Legolas se mêle ensuite à celle de la rivière alors qu'il chante l'histoire de Nimrodel, la jeune Elfe qui donna son nom au cours d'eau. Il leur raconte ensuite que celle-ci « avait une maison sise dans les branches d'un arbre qui poussait près des chutes ; car c'est ainsi que les Elfes de Lórien avaient accoutumé de vivre, dans les arbres ²³⁵ » (FR, 431). C'est d'ailleurs l'origine du nom de ce peuple : Galadhrim, Ceux des Arbres. Un tel mode d'habiter n'est pas sans rappeler la figure de la cabane que Jean-Paul Loubes présente comme :

Forme pratique du rapport au monde, une des plus simples, premières, elle constitue un objet privilégié pour explorer ce rapport du dedans avec le dehors. [...] bien plus que la maison, la cabane [permet] d'habiter le monde et d'y séjourner parmi les choses. [...] En elle demeure réduite la distance entre l'homme habitant et le cosmos²³⁶.

Construite à même le monde – la demeure de Galadriel et Celeborn, elle-même, est construite autour du *mallorn* sur lequel elle est perchée –, la cabane ne constitue pas une barrière à celui-ci mais invite à « faire l'expérience du monde ²³⁷ ». Loubes ajoute que « la porosité de ses parois aux pulsations et souffles du cosmos est essentielle : perméabilités visuelles, olfactives, tactiles, poétiques ²³⁸ ».

²³⁵ À propos de la coutume de vivre dans les arbres, Tolkien précise ceci dans *The Nature of Middle-Earth*: « Legolas speaks of this custom [dwelling in trees] as if it was universal among the Galadhrim of Lórien, and was used “even before the Shadow came”, but it was not in fact a habit of the Silvan Elves in general. It was developed in Lórien by the nature and situation of the land: a flat land with no good stone, except what might be quarried in the mountains westward and brought with difficulty down the Celebrant. Its chief wealth was in its trees, a remnant of the great forests of the Elder Days, of which the chief were the great *mellyrn* ('golden-trees') of vast girth and immense height. » dans J.R.R. Tolkien, *The Nature of Middle-Earth*, Dublin, Harper Collins, 2021, p. 362.

²³⁶ Jean-Paul Loubes, « Géopoétique et architecture située », dans Augustin Berque, Alessia de Biase et Philippe Bonnin, *L'habiter dans sa poétique première*, Paris, Donner Lieu, 2008, p. 333-334.

²³⁷ *Ibid.*, p. 335.

²³⁸ *Idem.*

La Fraternité est encore à l'orée du Bois Doré, mais déjà on constate une harmonie profonde entre le lieu et ses habitants. Une impression qui se confirme avec leur première rencontre avec des Elfes de Lórien. D'abord, ceux-ci sont si discrets dans leur environnement qu'ils arrivent à suivre longtemps la troupe en déjouant même les sens aiguisés de Legolas. Les trois Elfes sont des sentinelles qui se trouvent, bien sûr, dans les arbres lorsque leur présence est découverte – et seulement parce qu'ils le souhaitent. Et plutôt que de descendre sur la terre ferme pour échanger avec la compagnie, ils invitent Frodo et Legolas à les rejoindre dans les arbres par le moyen d'une échelle de corde gris-argent. Non loin de la cime, ils arrivent sur « une plateforme de bois, ou *flet*, comme on les appelait à cette époque » (FR, 433). Les Elfes qui s'y trouvent « portaient des vêtements d'un gris ombreux, et ne pouvaient être vus parmi les branches, sauf s'ils se déplaçaient soudainement » (FR, 433). Même leurs habits montrent à quel point ils vivent en harmonie avec leur environnement, puisque ceux-ci leur permettent de s'y fondre aisément. Mais la nature de leur lien avec la forêt est plus profonde que la question des habitations ou des vêtements. Isabelle Pantin, en décrivant les forêts de la Terre du Milieu, précise que « Les Elfes les aiment aussi parce que ce sont les seuls endroits où ils se sentent jeunes et particulièrement vivants ²³⁹ ». Étant immortels, les Elfes ont un rapport avec le temps très différent de celui des Hommes car la plupart d'entre eux ont déjà vu passer plusieurs âges d'Arda et ils sont donc parmi les plus vieux êtres vivants sur la Terre du Milieu. Ici encore, la Lórien constitue un cas passionnant puisqu'elle est « bien plus qu'un havre géographique ou un monument historique : elle est la féerie en Terre du Milieu et concentre les réflexions de Tolkien sur le Temps ²⁴⁰ ». S'il n'existe pas une coupure « réelle » dans la subcréation, le fief de Galadriel et Celeborn n'en apparaît pas moins comme un lieu hors du temps. C'est d'ailleurs ce que ressent Frodo après avoir traversé la Celebrant – aussi nommée Argentine – qui constitue l'une des frontières de la forêt :

Dès qu'il avait posé le pied sur l'autre rive de l'Argentine, un sentiment étrange s'était emparé de lui, et cette impression s'accroissait à mesure qu'il entrait dans la Naith : il lui semblait avoir franchi un pont de temps jusque dans les Jours Anciens, et marcher dans un monde depuis longtemps révolu. À Fendevail subsistait la mémoire de choses anciennes ; en Lórien, ces choses vivaient encore dans le monde de l'éveil. (FR, 441)

Et l'impression se renforce lorsqu'il atteint le cœur du Bois Doré, Cerin Amroth :

S'il marchait et respirait, et si autour de lui toutes fleurs et feuilles vivantes remuaient dans cette brise fraîche qui éventait son visage, Frodo ne se sentait pas moins dans un pays

²³⁹ Pantin, *op. cit.*, p. 238.

²⁴⁰ Emeric Moriau, « Lothlórien », dans Vincent Ferré, (dir) *Dictionnaire Tolkien*, p. 98.

intemporel qui jamais ne se fanait, jamais ne changeait, jamais ne sombrait dans l'oubli. Une fois qu'il aurait regagné le monde extérieur, Frodo le voyageur du lointain Comté marcherait encore là-bas, dans l'herbe semée d'*elanor* et de *niphredil*, en Lothlórien la belle. (FR, 443)

Symbole de la Lórien, le *mallorn* est un arbre qui ne semble pas subir les affres du temps, du moins ceux du cycle des saisons. En effet, comme on l'a vu avec la description faite par Legolas, ceux-ci ne perdent pas leurs feuilles en automne mais prennent une teinte dorée, brouillant une fois de plus les repères temporels à disposition. Il n'est donc pas étonnant que les membres de la Fraternité perdent le compte des jours (« ils demeurèrent plusieurs jours en Lothlórien, pour autant qu'ils aient pu en juger ou s'en souvenir » (FR, 452)).

La Lothlórien est un havre de paix pour les voyageurs fourbus et endeuillés. Mais en profiter est un privilège tant les habitants du Bois Doré se préservent du monde extérieur. En effet, même après avoir été interceptés par les sentinelles elfes à l'orée de la forêt et jugés dignes de continuer, les Marcheurs ne peuvent pénétrer dans la Lórien qu'avec les yeux bandés. Ils n'ont pas le droit de connaître le chemin qu'ils empruntent et sont maintenus sous bonne garde durant le trajet. Les Elfes qui les accompagnent admettent leur isolement volontaire :

Il est rare que nous employions une langue autre que la nôtre ; car nous vivons désormais au cœur de la forêt et nous évitons les rapports avec d'autres gens, quels qu'ils soient. Même nos propres parents, dans le Nord, sont séparés de nous. Mais il en est encore parmi nous qui vont au-dehors pour recueillir des nouvelles et surveiller nos ennemis, et qui parlent les langues des autres pays. (FR, 433)

Leur suspicion à l'égard des étrangers est palpable et de nombreuses règles viennent renforcer leur isolement, comme lorsque Haldir prévient ses hôtes qu'« aucun étranger n'est autorisé à espionner les secrets de la Naith [et que] rares sont ceux qui ont même la permission d'y mettre les pieds » (FR, 438). Et l'idée même que des créatures de l'Ombre pénètrent dans la forêt les répugne :

Une grande compagnie d'Orques vient de passer. Ils ont traversé la Nimrodel – maudits soient leurs pieds putrides dans ses eaux pures ! – et ils ont suivi la vieille route qui longe la rivière. [...] Aucun des Orques ne ressortira jamais de la Lórien. Et de nombreux Elfes seront embusqués à la lisière septentrionale avant la tombée de la nuit. (FR, 436)

L'isolement et l'aversion de l'étranger ne sont pas les seules défenses de la Lothlórien. En effet, la Dame des Galadhrim, en plus d'être d'une beauté ineffable, possède un pouvoir bien supérieur à ceux de toutes les races mortelles qui habitent Arda. Dernier membre de la troisième génération d'Elfes vivant encore en

Terre du Milieu, elle a aussi connu la Lumière de Valinor et côtoyé les puissants Valar et Maiar. Elle est aussi détentrice de Ninya, l'Anneau de l'eau, l'un des Trois Anneaux de Pouvoir forgés par les Elfes à l'insu de Sauron. Avec un tel artefact, Galadriel apporte protection et dissimulation – comme l'Anneau de Melian, mentionné plus haut – mais aussi préservation à toutes choses vivantes dans les limites de son influence. Le sentiment de paix qui envahit les visiteurs du Bois Doré lui est aussi attribuable, tout comme la sensation d'être hors du temps. À l'image de ses congénères qui ont su s'adapter à leur environnement sans le dénaturer, l'influence de Galadriel sur la Lothlórien est à la fois subtile et respectueuse, et pourtant bien présente. Par son pouvoir, elle a contribué à la transformer lentement mais inexorablement.

Pantin souligne que « la Lórien est l'idéal de la forêt, au point de presque cesser d'en être une : elle secrète sa propre lumière et se couvre de fleurs au printemps. Pourtant, elle va vers son déclin. L'hiver approche, " les feuilles tombent dans le courant ", selon le chant de Galadriel ²⁴¹». Le temps de la Lothlórien est compté, tout comme celui des Elfes sur la Terre du Milieu. Pierre Jourde précise à ce sujet que :

[La] réduction de la couverture forestière [sur la Terre du Milieu] constitue un signe parmi d'autres du fait que l'ère où se déroulent les *événements* du *Seigneur des Anneaux* est une période de déclin. Les Elfes immortels, êtres des arbres, quittent progressivement la Terre du Milieu. Avec ce départ, qui coïncide avec la raréfaction des grandes forêts mystérieuses, c'est le merveilleux qui tend à s'estomper et la magie qui recule²⁴².

Et si le départ des Elfes est inéluctable, le choix du moment n'en est pas moins difficile. Il en va de même pour les Marcheurs qui doivent quitter le Bois Doré pour reprendre leur périlleuse mission. Pour chacun d'entre eux, l'adieu à la Lórien est déchirant et Celeborn, Seigneur des lieux, le sait bien quand il annonce : « Le temps est venu [...] pour ceux qui désirent poursuivre la Quête, de s'endurcir afin de quitter le pays. Ceux qui ne veulent plus continuer peuvent rester ici, pour un temps. Mais qu'il reste ou qu'il parte, nul n'a l'assurance d'être en paix » (FR, 463). Et si le choix est difficile, « ils ont tous résolu de continuer » (FR, 463). Et tous y laissent une part de leur cœur. Gimli, tombé sous le charme de Galadriel, n'hésite pas à encenser la Dame et son domaine lorsqu'elle-même évoque les demeures naines : « Mais plus beau encore est le vivant pays de Lórien, et la dame Galadriel surpasse tous les bijoux qui gisent dessous la terre ! » (FR, 449). Sam, qui rêvait de voir des Elfes, est émerveillé par son expérience : « Je pensais que les Elfes, ils en avaient que pour la lune et les étoiles ; mais ici, c'est plus elfique que tout ce que j'ai jamais

²⁴¹ Pantin, *op. cit.*, p. 237.

²⁴² Jourde, *op. cit.*, p. 42.

entendu raconter. Je me sens comme si j'étais *dans* une chanson, si vous saisissez » (FR, 443). Pour lui, l'harmonie entre les Elfes est leur environnement est flagrante. À Frodo qui le questionne sur ses rencontres avec les Aînés, il répond :

Je dirais qu'il y a Elfes et Elfes. Tous aussi elfiques les uns que les autres, mais pas tous pareils. Les gens d'ici sont pas des vagabonds et des sans foyer, ils nous ressemblent un peu plus à nous : on dirait qu'ils sont à leur place ici, même plus que nous autres dans le Comté. Difficile de dire si c'est eux qui ont fait le pays ou si c'est le pays qui les a faits – si vous voyez ce que je veux dire. C'est merveilleux comme c'est calme, ici. On dirait qu'il se passe jamais rien, et personne a l'air de s'en plaindre. S'il y a de la magie quelque part, elle est bien cachée, là où j'arrive pas à mettre la main dessus, pour ainsi dire. (FR, 454)

Outre la magie de Galadriel, c'est bien à l'art des Elfes que Sam fait référence. Cette manière d'habiter en symbiose avec leur environnement si parfaite qu'elle paraît irréaliste. La remarque de Sam, incapable de dire si ce sont les Elfes qui ont fait le pays ou si c'est le pays qui les a faits, rejoint exactement le concept de médiance avancé par Berque. On assiste ici à la fois à une influence des Elfes envers leur environnement et à une influence de la Lórien sur ses habitants. Cette médiance revêt la forme d'un *habiter poétique*, au sens où l'entend Heidegger²⁴³ : une manière d'être au monde à la fois sensible et pensée, un habiter qui, loin de se couper du monde qui l'entoure, l'accueille, l'écoute et l'observe pour en apprécier l'essence et en tirer une puissance créatrice renouvelée. Habiter poétiquement exige d'interpréter le monde qui nous entoure pour en révéler le sens profond, en prendre la mesure et comprendre notre place dans celui-ci. Pour Heidegger, « chantant les aspects du ciel, le poète appelle ce qui, en se dévoilant, fait apparaître justement ce qui se cache ²⁴⁴ ». Dans le cas des Elfes, leur ouverture au monde, la symbiose avec leur environnement sont caractéristiques d'une telle compréhension et d'une conscience aiguë de leur place sur la Terre du Milieu.

Reprenons la route avec la Fraternité qui, après maints adieux assortis de cadeaux précieux de la part des Elfes, quitte la belle Lothlórien « le cœur lourd ; car [c'est] un bel endroit, et ils s'y sentaient maintenant chez eux, bien qu'ils n'aient pu compter les jours et les nuits qu'ils y avaient passés » (FR, 467). Et s'ils rencontreront d'autres forêts sur leur chemin, aucune ne laissera un souvenir aussi cher que la Lórien. Et

²⁴³ Expression tirée d'un poème de Friedrich Hölderlin, qui inspire le titre de la conférence « ... L'homme habite en poète... » donnée par Martin Heidegger, dans Martin Heidegger, *op. cit.*

²⁴⁴ *Ibid.*, p. 240

aucun autre lieu ne leur semblera en aussi belle harmonie avec ses habitants. Néanmoins, certains d'entre eux méritent tout de même de s'y attarder. C'est le cas notamment de la forêt de Fangorn.

3.3.3 Fangorn

Comme la Lórien, la forêt de Fangorn est entourée d'une aura de mystère. Avant leur départ du Bois Doré, Celeborn les met en garde à propos d'un « étrange pays dont on ne connaît pas grand-chose de nos jours » (FR, 471). Un avertissement confirmé par Boromir qui, s'il a « entendu parler de Fangorn à Minas Tirith » (FR, 471) avoue n'y prêter qu'une oreille sceptique car « tout ce qui est au nord du Rohan [lui] paraît désormais si lointain que l'imagination peut s'y mouvoir à sa guise » (FR, 471). S'il ne doute pas de pouvoir traverser la forêt en cas de besoin, il n'en aura pas l'occasion puisqu'il tombe au combat quelques jours avant en défendant Merry et Pippin contre un assaut des Uruk-hai qui finissent tout de même par emmener les deux Hobbits. Un long chemin et quelques altercations entre factions d'Orques plus tard, les deux Demi-Hommes parviennent à se soustraire aux griffes de leurs geôliers et se précipitent sous le couvert des arbres de Fangorn. Conscients de braver la mise en garde, ils s'y engagent quand même car « la forêt [...] paraît tout de même préférable, plutôt que de retourner en pleine bataille » (TT, 71). Dès l'orée, la forêt leur paraît « d'une indicible vieillesse » (TT, 71), et les arbres, recouverts de lichen, semblent affublés « de grandes barbes flottant au vent » (TT, 71). Très vite, ils se sentent oppressés par l'épaisseur et l'obscurité des lieux. Vincent Ferré parle d'une « impression d'étouffement et une “ sensation d'âge ”²⁴⁵ ». Pippin dresse une comparaison éloquente avec la demeure de ses ancêtres :

« Oui, tout est très sombre et étouffant, ici, dit Pippin. Je ne sais pas pourquoi, mais ça me rappelle l'antique salle de la Grande Maison de Touc, loin par chez nous, dans les Smials de Tocquebourg : une maison immense où le mobilier n'a pas été déplacé ou changé depuis des générations. On dit que le Vieux Touc y a passé des années, tandis que lui et la pièce vieillissaient et se dégradaient ensemble – et rien n'a jamais été changé depuis qu'il est mort il y a un siècle. Et le Vieux Gerontius était mon arrière-arrière-grand-père : ça nous ramène à loin. Mais c'est sans rapport avec la vieillesse qu'on sent dans ce bois. Regarde-moi ce lichen, toutes ces barbes pleureuses et ces moustaches trainantes ! Et la plupart des arbres semblent à demi recouverts de feuilles déchiquetées et racornies qui ne sont jamais tombées. Ça fait désordre. Je ne vois pas du tout à quoi ressemblerait le printemps, ici, à supposer qu'il y en ait un – encore moins un nettoyage de printemps. (TT, 73-74)

Dans cette description, Pippin personnifie les lieux en parlant de « barbes pleureuses » et de « moustaches trainantes », de « désordre » et de « nettoyage de printemps ». Par ce procédé, il brouille la frontière entre

²⁴⁵ Ferré, *Sur les rivages de la Terre du Milieu*, op. cit., p. 62.

habitat et habitant – préfigurant la rencontre avec les Ents – et contribue à installer une atmosphère presque hantée. Pourtant, un simple rayon de soleil leur offre une vision plus accueillante des lieux : « Là où toutes choses avaient paru si grises et défraîchies dans l’instant d’avant, le bois se parait à présent de riches nuances de brun, et d’un lisse gris-noir d’écorce semblable à du cuir lustré » (TT, 74-75). La forêt de Fangorn, comme celle de Lórien, est nimbée d’un voile de mystère, d’une certaine altérité. Pierre Jourde nous précise à ce sujet que :

Toutes [les forêts], d’une certaine façon, ouvrent au voyageur la perspective d’une autre dimension de l’être, d’une façon différente d’être au monde, mystérieuse et difficilement accessible.

Cette autre dimension c’est le cœur secret de la forêt, son identité profonde²⁴⁶.

Merry et Pippin le découvrent malgré eux lorsque ce qu’ils avaient pris pour « un vieux chicot d’arbre à qui il ne restait que deux branches courbées » (TT, 75) se met à leur parler :

Ils se trouvèrent nez à nez avec un visage des plus extraordinaires. Il appartenait à une grande forme rappelant un Homme, voire un Troll, d’au moins quatorze pieds de haut, très robuste, surmontée d’une tête allongée sans véritable cou. Elle était vêtue d’une étoffe vert et gris pareille à de l’écorce, laquelle pouvait tout aussi bien être sa peau : c’était difficile à dire. Les bras se trouvaient en tout cas très proches du tronc, et ils n’étaient pas plissés, mais recouvert d’un cuir brun et lisse. Les pieds, très grands, étaient chacun dotés de sept orteils. La partie inférieure du visage était couverte d’une longue barbe grise, touffue, presque ligneuse à la racine, quoique fine et moussue aux extrémités. Mais, pour lors, les hobbits ne voyaient pas grand-chose d’autre que les yeux. Ces yeux profonds les examinaient à présent, lents et graves, mais très pénétrants. Ils étaient marron, teintés d’une lueur verte. (TT, 76)

La créature qu’ils viennent de rencontrer se présente aux Hobbits comme un Ent. Et pas n’importe quel Ent, puisqu’il s’agit de Fangorn lui-même – qui a donné son nom à la forêt qui l’entoure – ou encore Barbebois. Ferré y voit d’ailleurs « une preuve supplémentaire du lien qui existe entre un pays et ses habitants dans le monde de Tolkien ²⁴⁷ ». Un lien d’autant plus flagrant, dans le cas de Fangorn, que son apparence – et celle des Ents en général – est plus proche de celle d’un arbre que de celle d’un être humain, malgré des traits anthropomorphes. Les traits de personnalité qu’il affiche renforcent encore la comparaison avec son environnement : il s’exprime avec lenteur – Ferré évoque un langage

²⁴⁶ Jourde, *op. cit.*, p. 45.

²⁴⁷ Ferré, *Sur les rivages de la Terre du Milieu*, *op. cit.*, p. 62.

« extrêmement lent et répétitif ²⁴⁸ » – parsème ses phrases de profonds « *Hroum, Houm* » (TT, 76) à mi-chemin entre le raclement de gorge et le craquement d'un tronc, s'étonne à de nombreuses reprises du caractère hâtif de ses interlocuteurs, semble puiser ses souvenirs dans une mémoire aussi vaste que le pays qui l'entoure. Pierre Jourde parle de léthargie à propos des Ents et de leur forêt :

Ce thème de la léthargie, on le retrouve à propos de Fangorn : les Ents, mi-hommes mi-arbres, sont pour certains dans un état de demi-sommeil permanent. Ces êtres de la forêt font tout avec une lenteur infinie – leur conseil, par exemple, dure trois jours – et ils résistent à toute modification de l'état originel. Ils sont en quelque sorte en communication, en osmose avec la terre, élément stable et rassurant parmi les mutations auxquelles le monde est en proie. Cette race originale des Ents figure l'enracinement ²⁴⁹.

Ferré abonde dans ce sens, parlant d'un peuple qui « vit replié dans cette contrée sans se soucier du monde extérieur : il est très passif, et certains Ents s'endorment dans une existence purement végétale ou végétative, quand ils ne vivent pas dans le souvenir du passé ²⁵⁰ ». Un passé qu'ils gardent en mémoire, mais aussi dans leur nom. Ainsi, lorsque les Hobbits lui demande le sien, Barbebois leur répond :

« D'abord, cela prendrait du temps : mon nom ne cesse de grandir, et j'ai vécu très, très longtemps ; ainsi, mon nom à moi est comme une histoire. Les noms véritables vous racontent l'histoire des choses auxquelles ils appartiennent, dans ma langue : le vieil entique, diriez-vous ». (TT, 78)

Comme les arbres et végétaux qui les entourent, Barbebois et les Ents progressent avec lenteur sans jamais cesser de croître. Sans intervention extérieure, lui et ses congénères vivraient indéfiniment, tant qu'ils auront accès à l'eau nourricière et à la lumière du soleil. La race des Ents constitue ainsi une nette personnification des arbres chers à Tolkien. Pierre Jourde souligne que « l'arbre est ainsi une figure symbolique essentielle chez Tolkien, comme d'ailleurs dans les mythes celtes et germaniques ²⁵¹ » dont il s'est inspiré, entre autres, pour colorer son univers. Selon Jourde, « la forêt est le lieu par excellence de l'Âge d'Or mythique, le reflet du jardin d'Eden, où il n'y a pas encore de *distance* entre les êtres et les

²⁴⁸ *Idem.*

²⁴⁹ Jourde, *op. cit.*, p. 42-43.

²⁵⁰ Ferré, *Sur les rivages de la Terre du Milieu, op. cit.*, p. 62.

²⁵¹ Jourde, *op. cit.*, p. 43.

choses²⁵²». L'arbre joue un rôle prépondérant dans l'histoire de la Terre du Milieu puisque ce sont les deux plus célèbres d'entre eux qui sont à l'origine du temps des Jours Heureux :

Ainsi naquirent au monde les deux Arbres de Valinor, de toutes les œuvres de Yavanna les plus célèbres et celles dont le sort est indissociable de tous les récits des Jours Anciens. L'un avait des feuilles vert sombre, dont l'envers brillait comme l'argent, et il répandait de ses fleurs innombrables comme une inépuisable rosée de lumière argentée qui baignait le sol tacheté d'ombres frémissantes. L'autre avait des feuilles vert tendre comme celles du hêtre nouveau, bordées d'une lisière d'or, ses fleurs se balançaient comme des grappes de flammes dorées, cornes lumineuses qui déversaient une pluie d'or sur la terre, et toute cette efflorescence inondait les alentours de chaleur et de lumière. L'un s'appelait Telperion [...], le second s'appelait Laurelin. (SILM, 43-44)

Ces deux arbres, symboles « du temps et de l'espace ordonnés²⁵³», sont même à l'origine du décompte du temps à Valinor²⁵⁴, et leur destin influence l'ensemble de l'histoire de la Terre du Milieu. Fëanor, le plus grand de tous les Noldor, va créer ses légendaires Silmarils à partir de la lumière des deux arbres. Jourde souligne également que :

Le pouvoir des Anneaux²⁵⁵, qui vont déterminer les grands âges cycliques de la Terre du Milieu, procède semble-t-il de celui des deux arbres de Valinor. Mais la temporalité liée à l'arbre est lumineuse, le devenir a un sens. En volant les bijoux, Morgoth détruit les arbres et inaugure une temporalité de la déperdition²⁵⁶.

Nous pouvons donc, avec Jourde, considérer que sur la Terre du Milieu, « la forêt semble [...] avoir valeur positive²⁵⁷ ». Mais l'œuvre du Mal s'étend jusqu'à la forêt de Fangorn et la Grande Obscurité a noirci le cœur de certains arbres. Barbebois et les Ents luttent tant bien que mal pour repousser cette Obscurité : « Mais nous faisons notre possible. Nous éloignons les étrangers et les téméraires ; et nous formons et

²⁵² *Ibid.*, p. 46.

²⁵³ Jourde, *op. cit.*, p. 44.

²⁵⁴ « Chaque journée des Valar d'Aman comptait douze heures et prenait fin avec la deuxième période où les lumières mêlées faiblissaient, Laurelin sur son déclin et Telperion sur son aurore. [...] Ainsi commencèrent les Jours Heureux de Valinor et le compte du Temps commença à cette époque ». (SILM, 44)

²⁵⁵ Compte tenu des citations qui précèdent ce passage dans l'essai de Jourde, il semblerait qu'il parlait plutôt des Silmarils, et non des Anneaux de Pouvoirs, forgés bien après la disparition de Laurelin et Telperion.

²⁵⁶ Jourde, *op. cit.*, p. 44.

²⁵⁷ *Ibid.*, p. 45.

nous enseignons, nous marchons et nous arrachons » (TT, 82). Un rôle qui leur tient à cœur et qui, selon lui, expliquerait en partie la ressemblance entre eux et leurs protégés :

« Nous sommes les bergers des arbres, nous les vieux Ents. Nous sommes encore un certain nombre. Les moutons viennent à ressembler au berger, et les bergers aux moutons, a-t-on coutume de dire ; mais cela prend du temps, et les uns comme les autres ne restent pas longtemps au monde. Pour les arbres et les Ents, c'est plus rapide et plus marqué, et ils marchent ensemble à travers les âges. [...] Certains des miens ressemblent tout à fait à des arbres, à présent : il faut quelque chose de majeur pour les éveiller ». (TT, 82)

Et si l'arrivée des Hobbits dans la forêt ne constitue pas quelque chose de majeur en soi, les nouvelles qu'ils apportent vont précipiter l'action des Ents. S'il ne se range « *du côté* de personne » (TT, 87), Barbebois se soucie en revanche beaucoup des arbres qui l'entourent et se dit « véritablement contre : ces *burárum* – il eut un nouveau grondement de dégoût –, ces Orques et leurs maîtres » (TT, 87). Ayant noté depuis quelque temps la hardiesse accrue des Orques passant à travers sa forêt, il ne s'était pas encore décidé à intervenir. Mais la découverte de la félonie de Saruman, confirmée par les nouvelles apportées par Merry et Pippin, et la menace qui pèse sur son habitat et ses amis le poussent enfin à agir, pour le bien de son environnement :

« Maudit soit-il, racine et branche ! Bon nombre de ces arbres étaient mes amis, des êtres que je connaissais depuis la noix ou le gland ; et nombre d'entre eux avaient leur voix propre, perdue à jamais, maintenant. Et il n'y a plus que des souches et des ronces là où se trouvaient naguère des bosquets chantants. J'ai été oisif. J'ai laissé les choses empirer. Il faut que ça cesse ! ». (TT, 89)

Fangorn convoque alors un conseil des Ents, qui malgré l'urgence de la situation, semble durer une éternité aux yeux des Hobbits – en réalité trois jours –, et à l'issue duquel les Ents décident enfin de sortir de leur torpeur et d'agir pour défendre leur environnement et leurs amis. Et si le danger est présent, Barbebois et ses congénères sont résolus :

« Bien entendu, il est tout à fait probable, mes amis, dit-il lentement, tout à fait probable que nous courons vers notre perte : la dernière marche des Ents. Mais si nous restions chez nous à ne rien faire, notre perte viendrait tôt ou tard, de toute façon. Cette pensée a longuement mûri dans nos cœurs ; c'est pourquoi nous marchons aujourd'hui. Ce n'était pas une décision hâtive ». (TT, 104)

Comme un raz-de-marée, les Ents fondent sur Isengard et mettent fin aux ambitions de Saruman, sauvant ainsi non seulement leurs protégés et leur habitat, mais aussi, accessoirement pourrait-on dire, les peuples

du Rohan et du Gondor qui étaient sous la menace de la Main Blanche – le signe distinctif de l’armée de Saruman.

La forêt de Fangorn et ses habitants représentent le *summum* de la symbiose entre habitants et habitat – Jourde dit d’ailleurs au sujet des Ents que « leur habitat est aussi leur être, leur identité ²⁵⁸» – et constitue un environnement qui serait extrêmement stable s’il n’était mis en présence d’autres environnements dont les entités n’arrivent pas à une telle symbiose. On l’a vu avec la menace d’Isengard qui a poussé les Ents à intervenir pour leur propre sauvegarde. Pourtant, le fief de Saruman n’est qu’un pâle écho du Mordor, notre prochaine destination.

3.3.4 Le Mordor

Un pays hostile, dur et cruel se révéla à son regard [celui de Sam]. À ses pieds, la plus haute crête de l’Ephel Dúath s’abîmait en de hauts précipices dans une sombre gorge, derrière laquelle s’élevait une autre chaîne, beaucoup plus basse, dont l’arête découpée présentait des entailles et des aiguilles de roche, tels des crocs dessinés en noir devant la lueur rouge de l’arrière-fond : c’était la sinistre Morgai, l’anneau intérieur des défenses du pays. Loin au-delà, mais presque en droite ligne, par-delà une grande mer de ténèbres piquetée de feux minuscules, se voyait un intense rougeoiement, d’où s’élevaient d’immenses volutes de fumée tourbillonnante, rouge cendre à la base, noires au-dessus, là où elles rejoignaient l’enflure du plafond de nuages qui recouvrait toute la terre maudite. (RK, 206)

Le pays « où s’étendent les ombres » – comme le stipulent les vers inscrits sur l’Anneau Unique – est une terre désolée et stérile, constamment enveloppée d’un voile de ténèbres, pauvre en ressources et détenant peu de zones habitables. Il abrite pourtant une variété de créatures redoutables qui ont réussi à s’adapter à cet environnement hostile : des orques, des trolls, des chauves-souris géantes, mais aussi la terrible Araigne – si l’on considère que Torech Ungol, dans les montagnes bordant le pays, en fait partie.

Le royaume de Sauron est un pays terrible dont la géographie rassemble deux des paysages les plus hostiles à toute vie : le désert et la montagne – et même le volcan, puisque dans les entrailles du Mont Destin brûle la fournaise qui a permis de forger l’Anneau. Le désert – illustré au Mordor par le terrible plateau de Gorgoroth, littéralement « Lieu de l’Extrême Horreur » en sindarin – est, selon Pierre Jourde, « cet Ailleurs, [...] le pays de l’ennemi d’où va surgir la mort ²⁵⁹». Il rappelle d’ailleurs que « le désert est

²⁵⁸ Jourde, *op. cit.*, p. 45.

²⁵⁹ Jourde, *op. cit.*, p. 52.

lieu de la quasi-absence de vie, qu'elle soit humaine, animale ou végétale²⁶⁰». La mort est également l'impression qui saute aux yeux du Porteur de l'Anneau et de son acolyte lorsqu'ils contemplent le pays qui s'étend devant eux : « Entre eux et la montagne fumante, et partout au nord et au sud, tout était mort et dévastation, un désert calciné et suffoqué » (RK, 236). La terre brûlée n'est pourtant pas tout à fait stérile. Les Hobbits sont même étonnés d'y trouver de l'eau et quelques rares plantes : « Ah ça ! monsieur Frodo, je savais pas qu'il poussait des choses au Mordor ! Mais si j'avais su, c'est bien à ça que j'aurais pensé. Ces épines ! » (RK, 228). Car même dans les déserts les plus hostiles, certains organismes parviennent quand même à survivre, à défaut de s'épanouir. Le Pays Noir n'y fait pas exception :

Le Mordor était une terre agonisante, mais point encore morte. Des choses continuaient d'y pousser, rudes, tordues, amères, luttant pour leur survie. Dans les ravins de la Morgai, de l'autre côté de la vallée, de petits arbres rabougris vivotaient et s'accrochaient, des bouquets d'herbe grossière et grise bataillaient contre les pierres, et des mousses desséchées y rampaient ; et partout s'étendaient de grandes ronces aux bras contorsionnés et inextricables. (RK, 233)

La flore qu'on y trouve est à l'image du lieu. C'est aussi vrai pour celle qu'on trouve dans la vallée de Morgul, autour de la forteresse des Nazgûls :

De vastes plaines s'étendaient sur chaque rive, prairies ombreuses picotées de pâles fleurs blanches. Elles aussi étaient lumineuses, belles et pourtant horribles d'aspect, comme les formes démentes d'un rêve troublé ; et elles répandaient une faible et écœurante odeur cadavéreuse : un relent de pourriture empestait l'air. (TT, 374)

Minas Morgul elle-même est nimbée d'une « lumière de cadavre, une lumière qui n'éclair[e] rien » (TT, 373). Et la cité abrite des créatures parmi les pires que Frodo et ses comparses vont affronter : les Spectres de l'Anneau. Autrefois humains, ces êtres maléfiques ont été pervertis par le pouvoir de l'Anneau qui a altéré leur essence même. Totalement soumis à la volonté de Sauron, ils sont la personnification de la mort et la nuit est leur domaine. Une affinité pour les ténèbres qu'ils partagent avec la majorité des autres habitants du Mordor : Araigne est terrifiée par la lumière émanant de la fiole de Galadriel, Orques et Trolls haïssent la lumière – à tel point pour ces derniers qu'il se changent en pierre s'ils sont touchés par la lumière du jour. C'est donc sans grande surprise qu'ils « s'épanouissent » dans un pays où « la lumière n'[est] guère plus nette que le crépuscule d'un jour sombre » (RK, 204).

²⁶⁰ *Idem.*

Pourtant, cette affinité est loin d'être la raison principale de la présence de ces créatures dans des terres si hostiles. Nombre d'entre elles auraient pu trouver des endroits moins arides de la Terre du Milieu qui offriraient les mêmes « avantages » si le choix leur était laissé. Mais le Grand Œil en a décidé autrement, et aucun habitant du Mordor ne peut résister à la volonté de Sauron. Orques, trolls et même Nazgûls vivent en ces lieux sous la contrainte d'un maître qui a « peu de serviteurs mais beaucoup d'esclaves sous le joug de la peur » (RK, 207). Plus encore, le territoire au complet a été déserté puis repeuplé au gré des victoires et des défaites de Sauron. Surpeuplé lorsque le pouvoir du Seigneur Noir s'étend, le Mordor est quasiment vide lorsque Sauron est brisé lors du Second Âge, et bien sûr à la fin du Troisième Âge qui marque sa défaite finale et la destruction du pays tout entier. Cette relation de domination se répercute dans la hiérarchie militaire où la moindre parcelle de pouvoir est prétexte pour maltraiter les subordonnés, mais aussi dans la relation qu'entretiennent ces créatures avec leur environnement. Loin de la symbiose observée à Fangorn ou encore en Lórien, on assiste ici à une domination du territoire dont les bénéficiaires ne cherchent pas à préserver les ressources. Le terrain est déformé par les constructions destinées à accueillir l'armée du Mordor et partout on y trouve « des trous, des trous et des trous, et puis des Orques, des milliers de z'Orques » (TT, 261). Et lorsque le paysage n'est pas directement balaféré, ce sont les constructions elles-mêmes qui manifestent le pouvoir du Mal. Ainsi, les tours de Cirith Gorgor, Minas Morgul ou encore Cirith Ungol, autrefois bâties par le Gondor, ont été conquises puis perverties par les forces du Mordor pour devenir des lieux de ténèbres – Ungol se traduit par « ténèbres ». Une perversion qui s'applique aussi aux créatures qui peuplent le Pays Noir : orques, trolls et Nazgûl sont le fruit d'altérations malveillantes de la main de Sauron – et de son maître avant lui, Melkor. Mais, à l'image de son prédécesseur, le maître de Barad-dûr est incapable de créer la vie et ses « créations » ne sont que de pâles imitations. C'est ce qu'explique Frodo à Sam lorsque ce dernier s'interroge sur le régime alimentaire des orques :

« L'Ombre qui les a enfantés n'arrive jamais qu'à parodier : elle ne peut rien créer d'elle-même qui soit réellement nouveau. Je ne pense pas qu'elle ait donné vie aux orques, elle les a seulement altérés et pervertis ; mais s'ils veulent vivre, il faut bien qu'ils fassent comme toutes les créatures vivantes. Ils se contenteront de liquides et de viandes infects, s'ils ne peuvent trouver mieux, mais jamais de poison ». (RK, 223)

Avec des créatures altérées par Sauron, des esclaves et des serviteurs séjournant au Mordor par sa seule volonté, ainsi qu'un paysage modelé à sa guise, le Mordor apparaît comme un pays artificiel, créé de toutes pièces dans un seul but : faire la guerre aux autres peuples de la Terre du Milieu, avant de les vaincre et les soumettre. L'architecture dominante est militaire avec en fer de lance Barad-dûr, forteresse de Sauron,

bâtiment qui sert à la fois de siège du pouvoir et de point de vue d'où il peut scruter la Terre du Milieu avec son Œil de flamme. Le pays lui-même est barricadé derrière la terrible Morannon, l'immense porte du Mordor flanquée de tour de guets, barrière infranchissable de l'extérieur comme de l'intérieur :

Devant l'entrée du col, d'un escarpement à l'autre, le Seigneur Sombre avait fait construire un rempart de pierre. Il était percé d'une unique porte de fer, et des sentinelles ne cessaient d'aller et venir derrière ses créneaux. Sous les collines de part et d'autre, la roche était criblée de trous de ver : une centaine de cavernes où se terrait une armée d'orques, prêts à sortir au moindre signal, comme des fourmis partant en guerre. Nul ne pouvait passer les Dents du Mordor sans sentir leur morsure, à moins d'être convoqué par Sauron, ou de connaître les mots de passe secrets qui ouvriraient la Morannon, la porte noire de son pays. (TT, 287-288)

Plus largement, c'est tout le pays qui se prépare à la guerre, pour le plus grand dégoût de Frodo et Sam qui contemplent la scène :

Aussi loin que portait leur regard, le long de la Morgai et vers la plaine au sud, il y avait des camps, les uns composés de tentes, les autres ordonnés comme de petites villes. L'une des plus grandes se trouvait directement sous eux. À un mille à peine dans la plaine, elle s'entassait comme un énorme nid d'insectes, ses rues droites et mornes constituées de baraquements et de longues constructions basses, d'aspect sordide. (RK, 236)

Ces innombrables campements s'ajoutent aux « nombreuses forteresses orques concentrées autour de la vallée de l'Udûn » (RK, 242). Et pour remplir tous ces bâtiments militaires, les Orques constituent un choix de premier ordre. Créatures belliqueuses par nature, elles présentent l'avantage de se reproduire à une vitesse bien supérieure aux autres races intelligentes de la Terre du Milieu, ce qui les rend parfaits pour le rôle de chair à canon dans les rangs de l'armée. Par ailleurs, comme le souligne Frodo à propos de leur régime, les Orques sont capables de se sustenter même dans les temps difficiles où nourriture et boisson se font rares, une autre caractéristique intéressante chez un soldat. Mais leur tempérament grégaire ne présente pas que des avantages et il n'est pas rare que des altercations éclatent lorsque leur joug se relâche quelque peu. C'est ce qui sauve nos deux hobbits alors que leurs poursuivants se rapprochent dangereusement. À Sam qui note ironiquement « cet esprit de franche camaraderie » (RK, 239), Frodo répond que « c'est bien là l'esprit du Mordor, Sam ; et il s'est répandu dans chaque recoin. Les Orques se sont toujours comportés de la sorte lorsqu'ils sont laissés à eux-même, d'après tous les récits » (RK, 239). Ici encore, il est important de noter l'influence omniprésente de Sauron. À l'unisson du Seigneur Sombre, c'est tout le pays qui se soulève lorsque celui-ci s'élève – à l'exemple de Barad-dûr reconstruite, mais aussi d'Orodruin, le Mont Destin dont les éruptions coïncident avec des événements marquants impliquant Sauron. L'ultime illustration de cet asservissement est sans conteste le moment où la destruction de

l'Anneau provoque la fin du Seigneur Sombre, entraînant du même mouvement la destruction totale du Mordor :

[...] puis tout passa. Les tours tombèrent et les montagnes s'affaissèrent ; les murs pliaient et s'écroulaient, montant en poussière ; d'immenses jets de fumée et de vapeur s'élevaient en volutes toujours plus hautes, jusqu'à basculer comme une irrésistible déferlante dont la crête tumultueuse roula sur le pays comme un torrent d'écume. Et pour finir, sur les milles intermédiaires, arriva un grondement qui se mua bientôt en un fracas et un vacarme assourdissants; la terre trembla, la plaine se souleva et se fissura, et l'Orodrui vacilla sur son socle. Des feux jaillirent de sa cime fendue. Le tonnerre éclata dans le ciel strié d'éclairs. Une plus cinglante et noire s'abattit en trombe comme autant de coups de fouet. Et au cœur de la tempête, avec un cri qui perça tous les autres sons, déchirant les nuages, surgirent les Nazgûl comme des traits enflammés, et, pris dans l'embrasement de la terre et du ciel, ils crépitèrent, se consumèrent et s'éteignirent. (RK, 266)

Nous l'avons vu, les populations entretiennent des rapports variables avec leur environnement, présentant des manières d'habiter aussi diversifiées que les lieux concernés. Ce mode d'habiter est la plupart du temps caractéristique d'une population au complet. Il existe cependant quelques individus dont la relation au monde mérite qu'on s'y attarde car elle diffère quelque peu de la « norme ». Alors que les peuples décrits ci-dessus développent des modes d'habiter plus sédentaires, les personnages qui m'intéressent ici présentent une plus grande mobilité, qu'elle soit choisie ou forcée.

3.4 Un habiter en mouvement : le parcours des héros

3.4.1 Aragorn

Le personnage d'Aragorn présente un caractère complexe qui se dévoile à mesure que l'histoire progresse. La relation qu'il entretient avec son environnement s'y enrichit sans pour autant se dénaturer. Héritier de la lignée d'Elendil et des anciens Rois de Númenor, Aragorn est promis au trône du Gondor et de l'Arnor. Mais pour prétendre à ce destin royal, il doit prouver sa valeur et reconquérir sa couronne. Il en va de même avec l'élue de son cœur : Arwen Undómiel, fille d'Elrond. Aragorn part donc en quête de gloire et de hauts faits, à la manière des chevaliers arthuriens. C'est au cours de ces aventures qu'il développe sa relation particulière au monde qui l'entoure. Différent de ceux des peuples évoqués plus haut, le mode d'habiter d'Aragorn se construit à travers une grande mobilité. Mathis Stock évoque d'ailleurs ces modes d'habiter non-sédentaires dans sa définition :

L'ensemble des pratiques qu'un individu associe à des lieux définit un mode d'habiter. Ensuite, les êtres humains n'habitent pas seulement un lieu de domicile, ou plus précisément :

n'habitent pas seulement lorsqu'ils résident ; n'importe quelle pratique des lieux contribue à l'habiter. [...] L'un des ressorts réside dans les compétences géographiques des individus, tournées vers un savoir-faire avec les lieux.²⁶¹

C'est son parcours qui contribue à forger le caractère d'Aragorn. Un parcours qui commence par de longues années d'errance consacrées à la lutte contre Sauron, durant lesquelles il arpente un territoire immense allant de l'Arnor au Gondor, en passant par le Rohan. Il s'aventure également « loin dans l'Est dans les profondeurs du Sud » (RK, 409) et voyage jusqu'aux « sombres confins du Mordor » (RK, 409). De ces trente années d'errance, il retire une connaissance étendue du territoire qui lui vaut le surnom de « l'Arpenteur », sous lequel il se fera connaître des Hobbits à Brie (FR, 208), ou encore « Pied-Ailé » auprès d'Eomer (TT, 43). Ses longues pérégrinations lui ont également permis d'affiner ses compétences de Coureur : Isabelle Pantin, le comparant à un autre pisteur prestigieux – Uncas le Mohican dans l'œuvre de J.F. Cooper – dit de lui qu'il « repère les traces, entend les murmures de la forêt et distingue les couleurs de la lune et des nuages avec une finesse de Mohican, mais il fait parler à ces signes une langue plus complexe en les reliant à l'univers de sa mémoire »²⁶². Ces aptitudes font de lui un guide fiable pour les Hobbits d'abord, entre Brie et Fendeval, puis pour la Fraternité orpheline de Gandalf à la sortie de la Moria. Grand voyageur, il a rassemblé de nombreuses connaissances sur les plantes médicinales et les méthodes de guérison. Il en fait notamment profiter Frodo, après sa blessure par une lame de Morgul. Il envoie à cette occasion Sam chercher une plante spécifique – l'*athelas* ou feuille des rois – dont le Hobbit, lui-même bon connaisseur des plantes puisqu'il est jardinier, ignorait les vertus. Il montre à nouveau ses talents dans la Maison de Guérison au Gondor, auprès de Faramir, Eowyn et Merry, les ramenant tous à la vie. Outre ces aptitudes, Aragorn a également développé des compétences de guerrier hors pair qui n'hésite pas à croiser le fer avec ses ennemis pour défendre ceux qu'il a juré de protéger. Frodo et ses amis en son témoin lors de l'attaque des Nazgûl sur la colline de Montauvent, où il tient en respect à lui seul cinq des Spectres de l'Anneau. Il mène également l'assaut décisif lors de la bataille des Champs du Pelennor, permettant de mettre en déroute l'armée ennemie. Enfin, il est également le premier à se lancer au combat devant la Morannon, pour acheter à Frodo un temps précieux dans sa quête.

Aragorn a longtemps voyagé seul, une expérience dont il retire une propension au secret, aussi bien physiquement que socialement. Ses longues années de pistage et de traque lui ont conféré une aptitude à se fondre dans le paysage digne des Elfes, auprès desquels il a grandi et beaucoup appris. Son apparence,

²⁶¹ Mathis Stock, « L'habiter comme pratique des lieux géographiques », *EspacesTemps.net*, 2004.

²⁶² Pantin, *op. cit.*, p. 201.

marquée par une vie d'errance, n'incite pas les Hobbits à lui faire confiance lorsqu'ils le rencontrent pour la première fois à Brie. Frodo l'aperçoit d'abord comme « un homme d'allure étrange, marqué par les intempéries, [...] assis dans l'ombre près du mur » (FR, 208) et présentant « dans un visage pâle et sévère, de pénétrants yeux gris » (FR, 208). Il lui faut de longues explications et l'appui d'une lettre laissée par Gandalf pour que le Hobbit consente à lui faire assez confiance pour le prendre comme guide. Sam, lui, sera beaucoup plus difficile à convaincre, restant suspicieux jusqu'à leur arrivée à Fendeval. Son apparence qui le dessert n'est que la manifestation physique d'une grande humilité. Son lignage aurait pu justifier qu'il porte des vêtements de noble facture, des ornements rappelant sa classe, mais il choisit de rester humble, à la fois parce qu'il ne se sent pas encore digne de son héritage, et aussi parce que ses voyages lui ont conféré une très grande conscience de sa place dans le monde. Les vers que Bilbo déclame à son sujet au Conseil d'Elrond résument de fort belle manière la personnalité de son ami le Dúnadan :

*Tout ce qui est or ne brille pas,
Ne sont pas perdus tous ceux qui vagabondent ;
Ce qui est vieux mais fort ne se flétrit pas,
Le gel n'atteint pas les racines profondes.
Des cendres, un feu sera attisé,
Une lueur des ombres surgira ;
Reforgée sera l'épée qui fut brisée :
Le sans-couronne redeviendra roi. (FR, 317)*

L'humilité est un trait de caractère dont Aragorn ne se départira pas, même après avoir reconquis son trône et réclamé son héritage. Il en fait de nouveau la preuve lorsque, lors de son couronnement, il demande à Frodo et Gandalf de lui poser la couronne sur la tête, reconnaissant par ce geste leur immense contribution à l'issue heureuse de la guerre. Ayant enfin retrouvé la grandeur de son lignage, Aragorn règne de nombreuses années sur un royaume en paix, n'oubliant aucune des régions qu'il arpenterait autrefois.

3.4.2 Les Hobbits

Loin de la noblesse et de la vaste expérience d'Aragorn, les quatre Hobbits qui font partie de la Fraternité de l'Anneau entretiennent un rapport très différent à leur environnement, et ce tout au long de leur aventure. Si Frodo se démarque un peu de ses congénères – j'y reviendrai plus loin – et si Merry, Pippin et Sam ont eux aussi leur propre caractère, ils présentent néanmoins certaines similitudes en ce qui a trait à leur mode d'habiter. En bons Hobbits, ils sont tous les quatre très attachés à leur pays et se sont rarement aventurés au-delà de ses frontières. C'est donc d'abord avec des yeux émerveillés qu'ils découvrent le

monde hors du Comté, à commencer par la rencontre qu'ils font avec l'Elfe Gildor et ses compagnons non loin de Hobbiteville. Sam qui rêvait de voir des Elfes en a le souffle coupé : « Des Elfes ! s'écria Sam en un souffle rauque. Des Elfes, m'sieur ! » (FR, 109). Chaque nouvelle étape de leur parcours est source d'étonnement et de découverte, plaisante au début, puis de plus en plus sinistre à mesure que la Guerre de l'Anneau se développe et que les joueurs avancent leurs pièces. Dépassés par les lieux qu'ils visitent – et ce dès leur traversée de la Vieille Forêt bordant leur Comté, où ils se perdent rapidement avant d'être sauvés par Tom Bombadil des griffes du Vieil Homme-Saule – autant que par les événements auxquels ils sont confrontés, les Hobbits sont loin de l'image du héros arthurien qui irait comme un gant à Aragorn ou encore à Boromir, Eomer ou Faramir. Isabelle Pantin souligne même que :

Merry, Pippin, Sam et Frodo subissent aussi ce que [le] roman réserve de plus terrifiant dans une impuissance presque totale. Lorsque Aragorn traverse le Passage des Morts, il s'autorise d'une ancienne prophétie, qui lui sert aussi de guide, et dirige les opérations de bout en bout. Ce n'est pas du tout la même chose que d'être capturé par des monstres et entraîné par eux dans la nuit vers un avenir de torture et de servitude, ou d'explorer à l'aveuglette un labyrinthe fétide où se tapit une araignée géante²⁶³.

Emportés par les événements, les Hobbits n'ont pas vraiment choisi leur aventure. Du moins, leur choix s'est fait dans une certaine ignorance de ses conséquences. Frodo, qui a hérité de l'Anneau Unique sans jamais l'avoir souhaité – et qui le propose à plusieurs reprises à d'autres personnages : Gandalf, puis Aragorn, puis Galadriel – est obligé de rallier Fendeval pour apporter son précieux héritage au Conseil d'Elrond à la suite duquel il propose d'emmener lui-même l'Anneau au Mordor, poussé par une force qui le dépasse. Sam, lui, est poussé par son indéfectible loyauté envers Frodo. Ignorant de tous les dangers qui se dressent devant eux, il accompagne son maître jusqu'au bout. Pour Merry et Pippin, en revanche, il semble que le choix soit un peu plus assumé. Ce sont eux qui décident d'accompagner Frodo et Sam jusqu'à Fendeval, sans autre lien que leur amitié pour les deux Hobbits. C'est également à leur insistance qu'Elrond consent à les inclure parmi les Neuf Marcheurs, non sans les avoir avertis du danger qu'ils courent. Ensuite seulement sont-ils emportés par les événements sans aucun moyen de faire marche arrière.

Au contraire d'Aragorn, dont la mobilité est maîtrisée – notamment grâce à son très grand savoir-faire – et dont le rapport à son environnement semble harmonieux et fluide, les Hobbits présentent plutôt une relation de tension avec le monde qui se trouve à l'extérieur du Comté. Ignorants des obstacles et des

²⁶³ Pantin, *op. cit.*, p. 186.

enjeux, ils ne peuvent que se laisser emporter par le destin. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, ils affrontent toutes les épreuves du mieux qu'ils peuvent, sans jamais renier leurs origines et leur amour pour le Comté. Merry et Pippin, devant les restes encore bouillonnants d'Isengard après la Marche des Ents, ne manquent pas d'évoquer leurs origines et coutumes lorsqu'ils accueillent les Seigneurs du Rohan. Sam, assoiffé sur le flanc d'Orodruin au cœur du Mordor, rêve à son bout de pays :

[...] tandis que la nuit du Mordor retombait autour d'eux, toutes ses pensées étaient traversées par le souvenir de l'eau ; et chacun des ruisseaux ou rivières ou fontaines qu'il avait jamais vus, sous le vert ombrage des saules ou dans le chatoiement du soleil, dansait et ruisselait pour son plus grand tourment derrière les fenêtres aveugles de ses yeux. Il sentait la boue fraîche entre ses orteils alors qu'il barbotait dans l'Étang de Belleau avec Jolly Casebonne, Tom et Nibs, et leur sœur Rosie. (RK, 256)

Héros malgré eux, aspirant plus que tout à retrouver la quiétude du Comté, les quatre Hobbits subissent d'importants changements comme évoqué plus haut. Pantin souligne encore que « les amis de Frodo acquièrent plus de maturité en un an que Bilbo durant toute sa vie. Le sérieux leur est largement imposé²⁶⁴ ». C'est cette évolution qui leur permet de prendre les choses en main à leur retour au pays pour nettoyer le Comté.

3.4.3 Le cas particulier de Frodo

Quelques mots sur Frodo, le Porteur de l'Anneau au destin singulier. Bien entendu, en raison de la tâche qui lui incombe, sa relation au monde est différente de tous les autres personnages évoqués jusqu'à présent. Mais ce n'est pas seulement l'Unique qui fait de Frodo un Hobbit à part. « Plus grand que certains et plus pâle que la plupart » (FR, 221) selon les mots de Gandalf, le Hobbit « se distingue de ses concitoyens par l'absence d'attaches familiales et un intérêt prononcé pour les affaires elfiques, ce qui le prédispose certainement à l'aventure²⁶⁵ », nous dit Vincent Ferré. Si ses premiers pas sur la longue route qui le mènera jusqu'au Mordor sont effectués sur le mode de l'émerveillement et de l'enthousiasme, comme ses congénères, cet élan s'essouffle très vite. Les épreuves qui s'enchaînent l'une après l'autre ne l'épargnent pas et surtout, l'Anneau Unique, dont le simple héritage l'angoissait quelque peu, devient une charge de plus en plus lourde à porter. À l'image du volcan Orodruin, l'Anneau va consumer la volonté de son porteur. Le Mont Destin est d'ailleurs une figure prépondérante pour Frodo. Lieu de fabrication de l'Anneau, il est

²⁶⁴ Pantin, *op. cit.*, p. 185.

²⁶⁵ Ferré, *Sur les rivages de la Terre du Milieu, op. cit.*, p. 24.

également la destination finale de ce terrible périple. « Sa présence pèse sur tout le récit, sa vision en constitue le point culminant ²⁶⁶», d'après Jourde pour qui « cet accident du relief joue évidemment dans un premier temps le rôle de fascination et de focalisation du regard et de l'attention : c'est un aimant. La montagne prend alors valeur de signe, sans que l'on sache encore très clairement de quoi ²⁶⁷». Ici encore, un parallèle peut être fait avec l'Anneau qui aimante les pensées de Frodo. D'abord lointaine, son influence se fait plus nette à mesure que le Porteur progresse dans sa quête et que les contours du Mont Destin se dessinent à l'horizon. Frodo, dont la force d'âme est bien plus importante que le commun des Hobbits – et même des mortels –, résiste longtemps à son emprise. Mais peu à peu, la volonté de l'Unique s'impose à lui, devenant une idée obsédante qui place toutes ses autres perceptions à l'arrière-plan. Son intérêt pour ce qui l'entoure décroît à mesure que l'Anneau s'alourdit et que grandit l'ombre terrifiante d'Orodruin. L'oppression de l'Œil atteint son paroxysme sur le flanc du Mont Destin où Frodo, à bout de force, avoue à Sam qu'il n'est plus capable de se souvenir des derniers jours :

Aucun goût de nourriture, ni sensation d'eau, ni rumeur de vent, aucun souvenir d'arbre, d'herbe ou de fleur, ni reflet de lune ou d'étoile ne me reste. Je suis nu dans les ténèbres, Sam, et il n'y a aucun voile pour me séparer de la roue de feu. Je commence à la voir même de mes yeux éveillés, et tout le reste s'estompe. (RK, 255)

La pensée de l'Anneau pèse à tel point qu'à sa vision habituelle se superpose – et même se substitue – la perception qu'il a lorsqu'il enfile l'Anneau. Submergé par la volonté de Sauron et de son trésor, Frodo rencontre son échec final au cœur d'Orodruin²⁶⁸ où il refuse d'accomplir la mission pour laquelle il a affronté tous ces dangers. Le Mont Destin devient lieu d'initiation pour Frodo car, nous dit Jourde, « c'est dans la montagne qu'est révélé à Frodo un pouvoir qui le dépasse, et une détermination plus forte que lui-même ²⁶⁹». Il ne voit plus rien que l'Anneau. Il faut l'intervention d'un Gollum plus consumé par le désir que Frodo lui-même pour finalement détruire l'Unique et sauver – bien involontairement de la part de Gollum – les peuples de la Terre du Milieu.

²⁶⁶ Jourde, *op. cit.*, p. 63.

²⁶⁷ *Ibid.*, p.64.

²⁶⁸ Jourde souligne d'ailleurs l'importance d'Orodruin dans le cycle de l'Anneau : « C'est de la Montagne du Destin qu'est venu l'Anneau qui a orienté toute l'histoire du Tiers Age, rythmée d'ailleurs par les éruptions du volcan : ses convulsions répercutent celles de l'univers. Et c'est là encore que reviendra disparaître l'Anneau, replongé dans l'indistincte agitation des possibles » dans *Ibid.*, p. 68.

²⁶⁹ *Ibid.*, p. 59.

Mais les peines de Frodo ne s'arrêtent pas là. Blessé à plusieurs reprises lors de son périple – de tous les Marcheurs, c'est celui qui a le plus souffert – il ne guérit jamais vraiment malgré le temps qui passe. Même après le nettoyage du Comté et un « retour à la normale » pour la plupart du monde, Frodo souffre de la perte de l'Anneau. À la date anniversaire de sa destruction :

Le treize de ce mois, le fermier Casebonne trouva Frodo étendu sur son lit : il serrait dans le creux de sa main une gemme blanche suspendue à une chaîne autour de son cou, et semblait rêver à demi.

« Il est parti à jamais, disait-il, et maintenant, tout est sombre et vide. » (RK, 361)

Et quand ce n'est pas le vide laissé par l'Anneau, c'est la douleur causée par l'attaque à Montauvent qui se rappelle à son bon souvenir :

Un soir, Sam entra dans le bureau, et il trouva son maître très étrange. Il était extrêmement pâle, et ses yeux semblaient voir des choses très lointaines.

« Qu'avez-vous, monsieur Frodo ? » demanda Sam.

« Je suis blessé, répondit-il, blessé ; je ne guérirai jamais réellement. » (RK, 362-363)

Ne trouvant plus sa place dans le Comté qui lui est cher, incapable désormais d'habiter la Terre du Milieu, Frodo va finalement la quitter. En tant que Porteur de l'Anneau, il se voit offrir une place dans l'un des derniers bateaux de Círdan, le charpentier Elfe, pour voguer vers les Terres Immortelles. Il part en bonne compagnie : Bilbo, lui aussi Porteur de l'Anneau, mais aussi Gandalf dont la mission en Terre du Milieu s'est achevée avec la chute du Seigneur des Anneaux. Avec eux, les derniers Elfes quittent également ce monde, parmi lesquels Elrond et Galadriel, marquant ainsi la fin du Troisième Âge et le début du Quatrième Âge, celui de la domination des Hommes.

Les personnages et les peuples de la Terre du Milieu nous offrent un aperçu des nombreux modes d'habiter imaginés par Tolkien. Son acte même de création littéraire constitue une manifestation de son propre habiter poétique. Sa sensibilité au monde et l'interprétation qu'il en fait conduisent à la création. C'est à travers le contact qu'il a eu avec la campagne anglaise notamment que s'est développée sa représentation des contrées de la Terre du Milieu. C'est son attrait viscéral pour les arbres qui a contribué à en faire un symbole dans son Légendaire.

CONCLUSION

« Ce n'est pas la fiction qui contamine le réel ; c'est le réel qui se laisse de plus en plus saisir comme artificiel et illusoire. L'imaginaire peut dès lors s'imposer comme un espace de pensée (relativement) protégé [...] dragons et aliens ne cherchent pas à nous convaincre, à peine à nous faire réfléchir, et c'est peut-être à ce prix qu'ils y parviennent ²⁷⁰».

L'enchantement est avant tout un effet de lecture qui trouve son environnement naturel dans les genres de l'imaginaire, en particulier la *fantasy*. Cette dernière, mieux décrite par son centre que par ses limites, rassemble les œuvres produisant l'effet de merveilleux. Ce double mouvement de surprise et d'admiration est l'une des clés d'accès à l'enchantement tel que Tolkien le décrit. À cette qualité d'étrangeté et d'émerveillement, ce dernier adjoint l'art de la subcréation. Par ce procédé, l'auteur crée un Monde Secondaire dans lequel l'esprit du lecteur peut pénétrer. À l'intérieur, tout ce qui est présenté est tenu pour vrai.

L'enchantement n'est pas sans rappeler des termes proches tels que le frisson du merveilleux ou la suspension volontaire de l'incrédulité. Mais pour Tolkien, une telle suspension de l'incrédulité apparaît précisément lorsque l'enchantement se brise. Pâle imitation de l'effet précédent, celle-ci ne permet pas d'accéder au Monde Secondaire, mais simplement de l'observer de l'extérieur, comme un adulte observant un jeu d'enfant. Le surnaturel tel que présenté par Christian Chelebourg, en revanche, semble le terme le plus proche de l'enchantement de Tolkien. Requérant à la fois l'existence d'un Monde Secondaire et d'une Croyance Secondaire sans concession, le surnaturel disparaît dès lors que le doute s'installe. Autre terme proche, le jeu de *faire-semblant*, cher aux enfants, implique l'existence de principes de bases. Ces conditions nécessaires au bon déroulement du jeu, permettent à celui qui se prête au jeu, d'accéder au monde fictionnel dans lequel ces principes s'appliquent. Tout comme le *faire-semblant*, l'enchantement a besoin de principes de base pour exister et se maintenir, parmi lesquels la vraisemblance est essentielle.

Dans le deuxième chapitre, nous avons vu comment le lecteur s'immerge dans le Monde Secondaire proposé par Tolkien. L'entrée dans la fiction se prépare dès la couverture du livre avec tout le paratexte.

²⁷⁰ Anne Besson, *Les pouvoirs de l'enchantement. Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021, p. 27.

Ces éléments font partie du pacte de lecture, un accord tacite entre le livre et le lecteur qui place ce dernier dans des conditions idéales pour l'immersion fictionnelle. S'attendant à explorer les mondes de la *fantasy*, il abaisse la barrière de l'incrédulité et se laisse emporter par le récit. La lecture-en-progression, économie privilégiée lorsque le lecteur explore l'univers narratif, lui permet de découvrir le texte et de révéler les formules magiques qui produisent l'enchantement.

Nous avons ensuite interrogé les théories de la lecture afin de déterminer les compétences nécessaires au lecteur pour déchiffrer ces formules magiques. La théorie du Lecteur Modèle d'Eco nous a permis de mieux comprendre la relation entre le texte et le lecteur. La notion de compétence encyclopédique, quant à elle, a éclairé le processus de décryptage des formules cachées dans le texte. En reconstruisant le texte, actualisation après actualisation, le lecteur peut ainsi voir se déployer le Monde Secondaire imaginé par l'auteur. À ces compétences, il est nécessaire d'ajouter la notion de xénoencyclopédie de Richard Saint-Gelais, un répertoire de tous les réajustements encyclopédiques opérés par le lecteur au contact d'œuvres de *fantasy*. C'est dans cette xénoencyclopédie que sera stockée, par exemple, la connaissance de la race des Hobbits, celle des dragons ou encore les noms de Fendeval, du Gondor et du Mordor. Autant de références que le lecteur peut ensuite convoquer dans ses expériences futures avec le genre. Avec ces notions, nous avons mis en lumière deux caractéristiques essentielles au Monde Secondaire pour que celui-ci nous enchante : la familiarité sans laquelle le lecteur ne pourrait accéder à l'univers fictionnel proposé, et l'altérité qui permet l'étonnement mais aussi l'émerveillement. Deux caractéristiques très présentes dans l'œuvre de Tolkien.

La familiarité se manifeste notamment à travers l'utilisation d'archétypes très courants en *fantasy* tant au niveau des créatures – elfes, nains, dragons – ou de la géographie – forêt enchantée, cité sous la montagne, volcan terrifiant – qu'au niveau de la civilisation calquée sur les temps médiévaux. Tolkien y apporte néanmoins une touche très personnelle avec des paysages issus de sa campagne anglaise. Ces éléments familiers appartiennent soit à l'encyclopédie du lecteur, soit à la xénoencyclopédie. Et lorsque Tolkien, pourtant pas avare en détails, laisse des blancs que le lecteur doit interpréter, ce dernier s'appuie sur le principe de l'écart minimal, postulé par Marie-Laure Ryan, pour se représenter un monde le plus proche possible du monde réel sans omettre les saillances du récit. Ce principe nous a également permis de voir comment la distance impacte l'immersion fictionnelle. En effet, plus la distance entre un récit et le monde réel est grande, plus il est difficile pour le lecteur d'y accéder. L'effort d'actualisation, trop intense, inhibe l'immersion fictionnelle et empêche le décentrement. Mais si la distance est adéquate, le lecteur peut

alors expérimenter le décentrement à travers toutes les saillances de l'œuvre. Nous avons vu avec Mark Wolf que celles-ci correspondent au degré d'*invention* d'une œuvre, l'une des caractéristiques nécessaires pour que le Monde Secondaire créé soit à la fois intéressant et vraisemblable. Ici encore, nous avons pu relever dans l'œuvre de Tolkien de nombreux éléments appartenant à cette catégorie. Que ce soit la Moria, la Lothlórien ou encore la maison de Tom Bombadil, la Terre du Milieu regorge de lieux extraordinaires. Pour peupler ce monde, l'auteur fait appel à des archétypes familiers qu'il revisite – c'est le cas notamment des dragons, des Elfes et des Trolls – mais aussi et surtout il crée ses propres races, avec en tête les Hobbits d'un côté et les Orques de l'autre. Ses créations sont si réussies qu'elles intègrent rapidement les classiques de la *fantasy*, en particulier les Orques qui foisonnent dans ce genre.

L'immersion fictionnelle dépend à la fois de la compétence encyclopédique du lecteur, de la familiarité et de l'originalité du Monde Secondaire. Mais pour que l'enchantement se maintienne, ce monde doit aussi être vraisemblable. Fort heureusement, Tolkien a une fois de plus veillé à cet aspect dans son œuvre. La théorie des mondes fictionnels de Wolf nous a appris que le critère de vraisemblance se construit notamment grâce à l'accumulation de détails et d'explications anticipant les questions du lecteur. Le plus gros de ces détails est bien entendu le système de langues minutieusement développées par l'auteur. À l'origine de son élan créateur, ces langues ont entraîné l'invention d'un monde pour les accueillir ainsi que des légendes et une Histoire pour les voir s'épanouir. Tolkien veille aussi à ce que la trame narrative respecte le critère de cohérence en faisant appel à la technique de l'entrelacement. En proposant plusieurs points de vue et en naviguant de l'un à l'autre, l'auteur nous offre un panorama très large de l'histoire qu'il raconte, renforçant l'impression de « consistance profonde de la réalité » qui lui est chère. L'enchantement, ainsi entretenu, se maintient jusqu'à la fin du récit.

Mais il ne s'arrête pas nécessairement lorsque le lecteur referme le livre. Le premier mouvement, et souvent le plus simple, pour prolonger l'enchantement est la relecture. Reprendre le livre et recommencer l'aventure, mais avec cette fois un regard différent, plus aiguisé, revient à mettre en œuvre une lecture-en-compréhension, comme la nomme Bertrand Gervais. Cette économie, plus attentive aux détails, aux codes, aux énigmes cachés dans le texte, est aussi plus exigeante et laisse passer moins d'indéterminations que la lecture-en-progression. En déchiffrant plus en profondeur le texte, en restaurant les liens manqués à la première lecture, le lecteur actualise le texte, renforçant ainsi la vraisemblance, la complétude et la familiarité du Monde Secondaire. C'est aussi ce que suggère Matei Calinescu lorsqu'il décrit la relecture :

[the] question of concealed meaning – of both the why and the how of concealment – haunts the act of rereading, particularly as it comes to focus on tiny textual details, idiosyncratic formulations, letter combinations, patterns of occurrence of names and dates, and other such matters. The Kabbalistically minded reader will, in other words, always reread for the secret, ultimately not so much for the sake of penetrating the secret per se (although this is always a challenge and therefore an important motive) as for the sake of eliminating chance, of reducing the “noise” of randomness, of gaining access to a zone of transparency of meaning²⁷¹.

Dans la *fantasy* en particulier, le Monde Secondaire est souvent le théâtre de multiples aventures et chaque volume du cycle ou de la série est une nouvelle porte pour s’y replonger et être enchanté à nouveau. Tolkien, dont le travail titanesque à propos de la Terre du Milieu a occupé presque toute sa vie et fait désormais figure de référence, a produit de nombreux autres textes sur l’Histoire d’Arda. *Le Silmarillion* en est l’exemple le plus connu après la saga de l’Anneau, mais son *Legendarium* constitue une ressource inestimable pour le lecteur cherchant à compléter ce qu’Anne Besson nomme après Philippe Le Guern « un savoir encyclopédique ²⁷² ». En se plongeant dans les lectures connexes, le lecteur peut ainsi prolonger l’enchantement. Il en va de même avec les différentes adaptations sur d’autres médias. Le monde de Tolkien, une fois de plus, est très fécond avec notamment la trilogie de films de Peter Jackson, les jeux de rôles issus de la Terre du Milieu, les jeux vidéo ou encore les illustrations célèbres d’Alan Lee et John Howe. Toutes ces créations, issues du Monde Secondaire de Tolkien, sont autant de moyens d’y retourner, de s’immerger et d’être enchanté à nouveau.

L’enchantement qui opère donne au lecteur accès à un espace différent à explorer. Dans le chapitre trois, nous avons fait appel à la géopoétique pour observer comment se déploie cet espace. L’approche géopoétique de Rachel Bouvet, en particulier, nous offre une méthode en plusieurs étapes pour examiner le Monde Secondaire. Trois de ces étapes ont été retenues pour notre analyse : l’étude des cartes, de l’habiter et du parcours. Avec l’observation des cartes, nous avons vu se déployer un univers plus vaste que la fiction, dont les nombreux toponymes et les lieux à peine évoqués invitent à l’aventure et à la rêverie. En examinant ensuite le mode d’habiter des différents peuples de la Terre du Milieu, nous avons montré qu’il existe une relation forte entre ceux-ci et leur environnement. Qu’il s’agisse d’une occupation raisonnablement respectueuse, d’une symbiose quasi parfaite ou encore d’une domination sans scrupule, ce rapport habitant/habitat influence autant les peuples que l’espace qu’ils occupent. Un rapport que nous avons pu observer aussi dans le parcours des héros. Si Aragorn, voyageur invétéré et Coureur de son état,

²⁷¹ Matei Calinescu, *Rereading*, New Haven et Londres, Yale University Press, 1993, p. 14.

²⁷² Besson, *Constellations*, op. cit., p. 280.

maîtrise parfaitement son environnement au point de s'y fondre parfois, ce n'est pas le cas des Hobbits. Merry, Pippin, Sam et Frodo ne sont pas des voyageurs et encore moins des aventuriers. Leur connaissance limitée, voire leur ignorance complète des lieux qu'ils traversent, les rendent bien plus effrayants. Emportés la plupart du temps par les événements, ils développent néanmoins des compétences au prix de leur candeur. Frodo, en particulier, subit au long du parcours une transformation irréversible. Aimanté par le Mont Destin et l'Anneau Unique, son périple l'emmène pratiquement hors du monde, à tel point que son intérêt pour son environnement s'estompe peu à peu, jusqu'à perdre la notion du temps et les souvenirs d'avant la Quête. Son rapport au monde, brisé par l'adversité, ne peut être restauré et le jeune Hobbit finit par quitter une Terre du Milieu où il ne se sent plus chez lui.

L'enchantement, effet de lecture provoqué par l'immersion dans un Monde Secondaire et maintenu en place par sa vraisemblance, permet à celui qui en fait l'expérience de découvrir l'univers fictionnel dans une position privilégiée. Explorant, avec les personnages, un monde merveilleux pourtant familier, il en tire une expérience de lecture à même de bouleverser sa propre façon d'habiter le monde. Peut-on transposer le savoir accumulé durant notre voyage en Terre du Milieu ? Et plus largement, que nous apporte l'Enchantement ?

Pour répondre à cette question, tournons-nous à nouveau vers l'essai à l'origine de cette réflexion. Des quatre éléments que procure le conte de fée d'après Tolkien, nous avons déjà longuement discuté le premier, à savoir la Fantasy. Attardons-nous maintenant sur les trois autres effets : le Recouvrement, l'Évasion et la Consolation. Évoquant les questions d'originalité et d'ennui dans le domaine des arts, Tolkien nous dit que :

Le Recouvrement nous est nécessaire avant de sombrer dans de tels états. Nous devons de nouveau regarder le vert et de nouveau être éblouis (mais non aveuglés) par le bleu, le jaune et le rouge. Nous devons rencontrer le centaure et le dragon, puis soudain apercevoir peut-être, tels les bergers d'antan, moutons, chiens et chevaux – ainsi que loups. C'est ce recouvrement que le conte de fée nous aide à réaliser²⁷³.

Le conte de fée, par l'intermédiaire de l'Enchantement, nous permet donc de recouvrer une vue claire, de « voir les choses comme nous sommes (ou étions) censés les voir ²⁷⁴ ». En faisant l'expérience de

²⁷³ Tolkien, « *Du conte de fée* », *op. cit.*, p. 259.

²⁷⁴ *Idem.*

l'Enchantement, nous nous débarrassons de « la terne pellicule de la banalité et de la familiarité – de la possessivité ²⁷⁵». Ce regard nouveau, ce rapport renouvelé au monde et aux choses qui nous entourent, n'est pas sans rappeler la démarche géopoétique dont l'objectif premier est justement de repenser le rapport de l'être humain à la terre, pour en faire un rapport sensible. Grâce au Recouvrement, l'expérience de lecture se transpose du Monde Secondaire vers le Monde Primaire. C'est ce que dit Verlyn Flieger pour qui « la fabrication d'un Monde Secondaire n'a pas simplement comme fin en soi la production d'un enchantement. Le Monde Secondaire peut, et devrait même, réorienter notre attention vers le Monde Primaire ²⁷⁶». Il existe donc bien un transfert qui s'effectue depuis le monde fictionnel vers le monde réel. Les théories de la fiction parlent même d'interaction, dans la mesure où le transfert peut s'opérer dans les deux sens, bien que de manière différente. Les processus mis en jeu dans ces transferts constituent un pan passionnant des théories de la fiction, dont l'ampleur dépasse assez largement le cadre de ce mémoire²⁷⁷. Nous nous contenterons de revenir sur la notion d'immersion fictionnelle, état dans lequel se trouve le lecteur pour que ces transferts aient lieu. Car pour pouvoir retirer une quelconque expérience de la Terre du Milieu, encore faut-il pouvoir y accéder.

D'après Jean-Marie Schaeffer, l'immersion fictionnelle « nous permet d'accéder à ce qui constitue la finalité véritable de tout dispositif fictionnel, à savoir l' "univers de fiction" ²⁷⁸». En y accédant, le lecteur s'ouvre un espace sécuritaire où il peut procéder à des expérimentations. Schaeffer précise à ce propos que l' « une des fonctions principales de la fiction sur le plan affectif résiderait ainsi dans le fait qu'elle nous permet de réorganiser les affects fantasmatiques sur un terrain ludique, de les mettre en scène, ce qui nous donne la possibilité de les expérimenter sans être submergés par eux ²⁷⁹». Par le biais de ces expérimentations, « la fiction nous donne la possibilité de continuer à enrichir, à remodeler, à réadapter tout au long de notre existence le socle cognitif et affectif originaire grâce auquel nous avons accédé à l'identité personnelle et à notre être-au-monde ²⁸⁰». Schaeffer se rapproche bien ici du Recouvrement de Tolkien qui, en permettant de redécouvrir le banal, en le débarrassant de la familiarité, participe du remodelage de notre perception de la réalité. Anne Besson tire les mêmes conclusions à propos de la

²⁷⁵ *Idem.*

²⁷⁶ Flieger, *op. cit.*, p. 96.

²⁷⁷ Voir notamment les travaux de Jean-Marie Schaeffer, Françoise Lavocat ou encore Alexandre Gefen.

²⁷⁸ Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p. 198.

²⁷⁹ *Ibid.*, p. 324.

²⁸⁰ *Ibid.*, p. 327.

fiction qui « nous propose d'augmenter nos possibles et de les expérimenter, temps et espace, dans un environnement contrôlé ²⁸¹ ». Évoquant l'attitude des consommateurs culturels d'aujourd'hui face à la fiction, Besson précise :

Il s'agit d'une capacité à s'incorporer le vertige des possibles, à se faire multiple, à naviguer au sein des mondes, qui implique certes de se détacher de la terre ferme, mais aussi de garder de solides points d'ancrages. Il faut y revenir et chercher à déterminer, dans la mesure de nos faibles moyens, ce que l'expansion d'une pensée de la fiction (de la fiction comme monde, comme jeu, comme prolongement de l'enfance) traduit et instaure quant à nos identités individuelles et collectives²⁸².

L'accès aux mondes fictionnels permet en outre de fuir – pour un temps – la laideur et le sinistre du « monde réel ». C'est l'une des caractéristiques de ce que Tolkien nomme l'Évasion. Pour lui,

Le château le plus insensé jamais sorti de la besace d'un géant, dans un conte gaélique barbare, n'est pas seulement beaucoup moins laid qu'une usine de robots, il est aussi, « dans un sens qui soit très réel » (pour reprendre une expression très moderne), beaucoup plus réel²⁸³.

L'Évasion propose ainsi de « nous emporter loin de ces choses, dans un monde plus beau (même si, à sa manière, il n'est pas moins terrible) ²⁸⁴ ». En accédant à ces autres mondes, nous pouvons nous affranchir des peines et des injustices du monde réel, mais aussi de certaines contraintes de celui-ci :

Il existe d'anciennes limitations dont le conte de fées offre une sorte d'évasion, ainsi que des ambitions et des désirs anciens (qui touchent aux racines mêmes de la *Fantasy*) auxquels il offre une sorte de satisfaction et de consolation. Certaines sont des faiblesses ou des curiosités pardonnables, comme le désir d'explorer la profondeur des mers avec la liberté du poisson, ou bien celui d'accomplir le vol silencieux, plein de grâce et peu onéreux de l'oiseau²⁸⁵.

Tolkien souligne en particulier un souhait plus profond que les autres : « le désir de s'entretenir avec d'autres êtres vivants ²⁸⁶ ». À l'origine des fables animalières ou du don de parole accordé aux animaux et

²⁸¹ Anne Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 479-480.

²⁸² *Ibid.*, p. 480-481.

²⁸³ Tolkien, « *Du conte de fée* », *op. cit.*, p. 266-267.

²⁸⁴ Flieger, *op. cit.*, p. 97.

²⁸⁵ Tolkien, « *Du conte de fée* », *op. cit.*, p. 269.

²⁸⁶ *Idem.*

créatures que l'on rencontre en *Fantasy*, le désir s'accompagne du sentiment de la séparation entre les animaux et les êtres humains, sentiment qui « existe depuis fort longtemps » et nous laisse avec une étrange culpabilité. « Les autres créatures sont comme les autres royaumes avec lesquelles l'Homme a cessé toute relation et qu'il ne voit désormais que de l'extérieur, au loin, puisqu'il est avec eux en état de guerre ou de pénible armistice ²⁸⁷ ». Si le conte de fée permet – pour un temps – de satisfaire le désir de réunion qui en découle, « bien plus importante est la consolation que procure la Fin Heureuse ²⁸⁸ ». Pour un pouvoir si important, Tolkien propose l'utilisation du mot *eucatastrophe* :

La consolation que procure le conte de fées, la joie que procure la fin heureuse, ou plus exactement, l'heureuse catastrophe, le « retournement » joyeux et soudain [...] c'est une grâce soudaine et miraculeuse, dont on ne peut jamais compter qu'elle se produise deux fois. Elle ne nie pas l'existence de la *dyscatastrophe*, du chagrin et de l'échec, dont la possibilité est nécessaire à la joie de la délivrance : elle nie [...] l'ultime défaite universelle [...] donnant un bref aperçu de la Joie, d'une Joie au-delà des remparts du monde, poignante comme le chagrin ²⁸⁹.

Cet aperçu est si puissant qu'il dépasse les frontières du monde fictif pour « provoquer chez l'enfant ou chez l'homme qui l'écoute, au moment du " retournement ", un souffle, un battement et un mouvement du cœur proche des larmes ²⁹⁰ ». C'est l'émotion ressentie lorsque, Frodo ayant échoué à détruire l'Anneau et que la Quête semble avoir été vaine, Gollum s'empare de l'Unique puis chute dans les Crevasses du Destin, scellant son sort et celui de la Terre du Milieu. À l'image de l'onde de choc provoquée au Mordor par la destruction de l'Anneau, une onde de choc de même intensité frappe le lecteur, une joie libératrice, une émotion pure. C'est sans aucun doute la manifestation la plus immédiate des effets de l'Enchantement et l'une des sources principales du plaisir qu'on en tire. Un plaisir qui, pour Schaeffer, « joue un rôle central dans nos usages de la fiction ²⁹¹ » constituant par là même « le seul critère immanent selon lequel nous jugeons de la réussite ou de l'échec d'une œuvre de fiction ²⁹² ».

²⁸⁷ *Ibid.*, p. 270.

²⁸⁸ *Ibid.*, p. 271.

²⁸⁹ *Ibid.*, p. 272.

²⁹⁰ *Idem.*

²⁹¹ Schaeffer, *op. cit.*, p. 319.

²⁹² *Idem.*

L'enchantement, lorsqu'il opère, nous offre donc la possibilité de réfléchir sur notre monde, en faisant un pas de côté, en « nettoyant nos carreaux », en faisant l'expérience de l'altérité. J.K. Rowling, autre célèbre autrice de *fantasy*, semble suggérer la même chose dans son discours aux finissants de Harvard en 2008 :

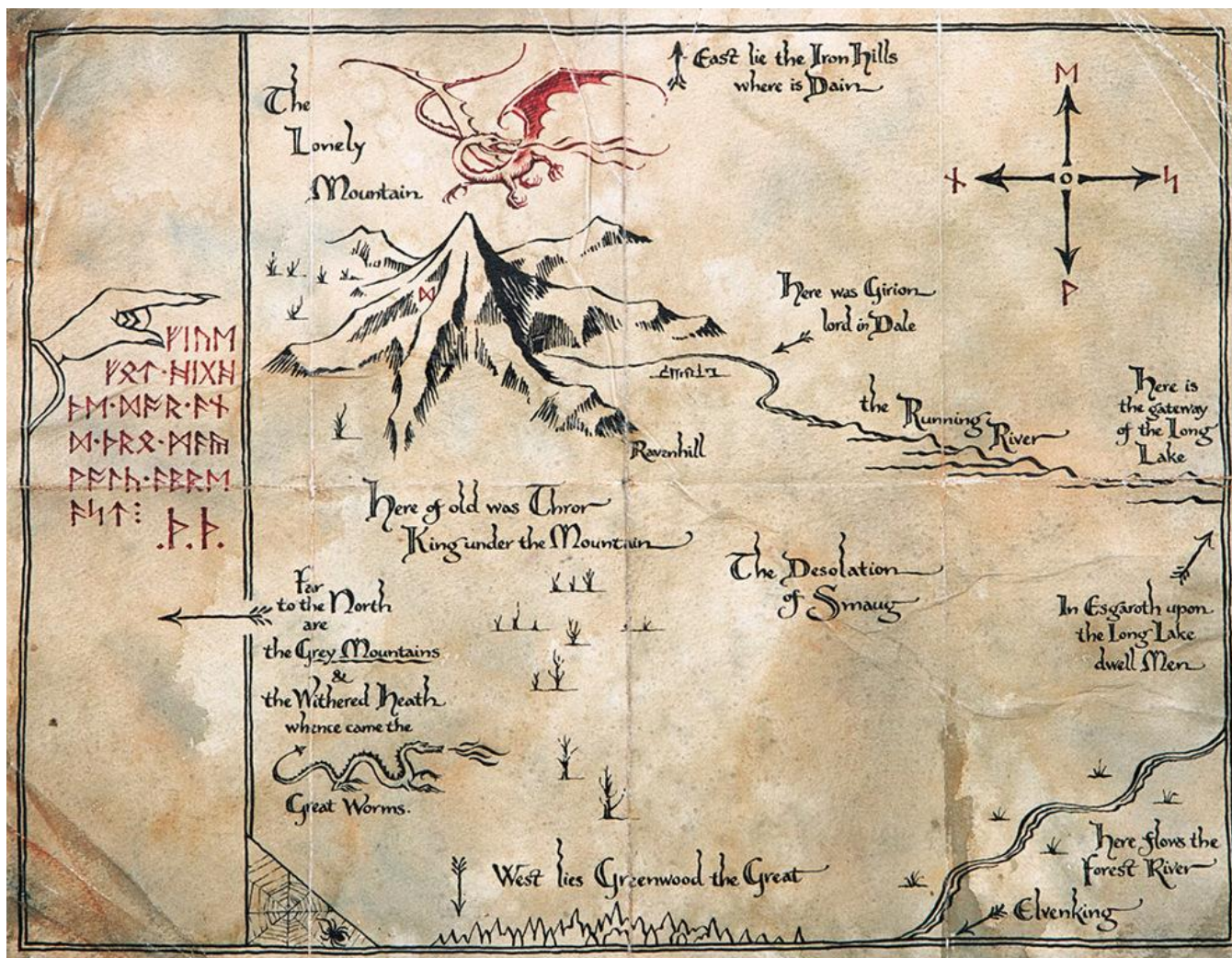
Contrairement à toutes les autres créatures sur Terre, les humains peuvent apprendre et comprendre des choses qu'ils n'ont jamais vécues. Ils peuvent s'imaginer dans l'esprit de quelqu'un d'autre, à la place de quelqu'un d'autre. Bien sûr, ce pouvoir est moralement neutre [...] On peut l'utiliser pour manipuler et contrôler tout autant que pour comprendre et sympathiser²⁹³.

Un pouvoir, finalement, comparable à la magie des Mondes Secondaires, à en croire Rowling pour qui, « nous n'avons pas besoin de magie pour changer le monde, nous avons déjà tout le pouvoir nécessaire en nous : nous avons le pouvoir d'imaginer un monde meilleur ²⁹⁴».

²⁹³ J.K. Rowling, « Les bienfaits de l'échec et l'importance de l'imagination », *La Gazette du Sorcier*, publié le 06 juin 2008.

²⁹⁴ *Idem*.

ANNEXE A
La carte de Thror



BIBLIOGRAPHIE

Corpus étudié

TOLKIEN, John Ronald Reuel, *Le Seigneur des Anneaux* [*The Lord of The Rings*, 1966], trad. Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois éditeur, 1992 [première éd. française 1972-1973], 1280 p.

_____, *La Fraternité de l'Anneau* [*The Fellowship of the Ring*, 1954], trad. Daniel Lauzon, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2014, [première éd. française 1972], 515 p.

_____, *Les deux tours*, [*The Two Towers*, 1954], trad. Daniel Lauzon, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2015, [première éd. française 1972], 472 p.

_____, *Le retour du roi*, [*The Return of the King*, 1955], trad. Daniel Lauzon, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2016, [première éd. française 1973], 517 p.

_____, *Le Silmarillion* [*The Silmarillion*, 1977], édition de Christopher Tolkien, trad. Pierre Alien, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2005 [première éd. française 1978], 372 p.

_____, *The Fellowship of the Ring* [1954], New York, Harper Collins, 2012, 432 p.

Corpus théorique

AVOCAT, Charles, « Approche du paysage », dans *Revue de géographie de Lyon*, vol. 57, n°4, 1982. p. 333-342.

BERQUE, Augustin, *La pensée paysagère*, Paris, Archibooks + Sautereau Éditeur, coll. « Crossborders », 2008.

BESSION, Anne, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004.

_____, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.

_____, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Editions, 2015.

_____, *Les pouvoirs de l'enchantement. Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021.

BOUVET, Rachel, « Cartographie du lointain : lecture croisée entre la carte et le texte », dans Rachel Bouvet et Basma El Omari, *L'espace en toutes lettres*, Québec, Nota Bene, 2003, p. 277-298.

_____, *Vers une approche géopoétique. Lectures de Kenneth White, Victor Segalen et J. M. G. Le Clézio*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2015.

CALINESCU, Matei, *Rereading*, New Haven et Londres, Yale University Press, 1993.

CAMUS, Audrey, « Espèce d'espaces : vers une typologie des espaces fictionnels », dans Audrey Camus et Rachel Bouvet, *Topographies romanesques*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2011, p. 33-44.

CANVAT, Karl, « Pragmatique de la lecture : le cadrage générique », 2007, récupéré de https://www.fabula.org/atelier.php?Genres_et_pragmatique_de_la_lecture#_ednref2.

CHELEBOURG, Christian, *Le surnaturel*, Paris, Armand Colin, 2006.

COLERIDGE, Samuel Taylor, *Biographia Literaria*, Holt & Williams, récupéré de <https://www.gutenberg.org/ebooks/6081>.

DAY, David, *Tolkien, L'encyclopédie illustrée*, Paris, Hachette, 2013.

ECO, Umberto, *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriem Bouzahr, Paris, Grasset, 1985.

FERRÉ, Vincent, *Tolkien: sur les Rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2001.

_____, (dir.) *Dictionnaire Tolkien*, Paris, CNRS édition, 2012.

FLIEGER, Verlyn, *Pour comprendre Tolkien, Une lumière éclatée [Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World, 1984]*, trad. Eric Iborra, Paris, Desclée De Brouwer, 2014.

FONDSTAD, Karen Wynn, *The Atlas of Middle-Earth*, New York, Houghton Mifflin, 1991.

GENETTE, Gérard, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987.

GERVAIS, Bertrand, *À l'écoute de la lecture*, Québec, Nota Bene, 2006.

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

HEIDEGGER, Martin, *Essais et conférences*, trad. De A. Préau, Paris, Gallimard, 1958.

- JOURDE, Pierre, *Géographies imaginaires de quelques inventeurs de monde au 20^e s. Gracq, Borges, Michaux, Tolkien*, Paris, José Corti, 1991.
- LARRIVÉ, Véronique, « Empathie fictionnelle et théories de la fiction, quelles implications en didactique de la littérature ? », dans LE GOFF, François, et FOURTANIER Marie-Josée (dir.), *Les formes plurielles des écritures de la réception*, Volume 1 : Genres, espaces et formes, Namur, Presses Universitaires de Namur, coll. « Diptyque », 2017, p. 57-68.
- LEIRIS, Michel, « Fragments d'un essai sur le merveilleux », dans *La Règle du jeu*, Paris, Gallimard, 2003 p. 1060-1061.
- LEJEUNE, Philippe, *Le pacte autobiographique*, Paris, Seuil, 1975.
- LETOURNEUX, Matthieu, *Fictions à la chaîne*, Paris, Seuil, 2017.
- LOUBES, Jean-Paul, « Géopoétique et architecture située », dans Augustin Berque, Alessia de Biase et Philippe Bonnin, dir., *L'habiter dans sa poétique première*, Paris, Donner Lieu, 2008, p. 325-341.
- MABILLE, Pierre, *Le Miroir du merveilleux*, Paris, Éditions de Minuit, 1962.
- MATTHEY, Hubert, *Essai sur le merveilleux depuis 1800*, Paris, Payot, 1918.
- PANTIN, Isabelle, *Tolkien et ses légendes. Une expérience en fiction*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Médiévalisme(s) », 2009.
- PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988.
- RICCEUR, Paul, *Temps et récit*, tome 3, Paris, Seuil, 1985.
- ROUX, Michel, *Inventer un nouvel art d'habiter. Le ré-enchantement de l'espace*, Paris, L'Harmattan, 2002.
- ROWLING, J.K., « Les bienfaits de l'échec et l'importance de l'imagination », *La Gazette du Sorcier*, 2008, récupéré de <https://www.gazette-du-sorcier.com/j-k-rowling/declarations-et-entretiens/discours-de-j-k-rowling-a-harvard1077>.
- RYAN, Marie-Laure, *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*, Bloomington, Indianapolis, Indiana University Press, 1991.
- SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999.
- SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?* Paris, Seuil, 1999.

SHIPPEY, Tom, *The Road to Middle Earth*, 3e éd. révisée et augmentée, Boston, Houghton Mifflin, 2003 [1982].

_____, *J.R.R. Tolkien, Auteur du siècle* [*J.R.R. Tolkien: Author of the century*, 2000], trad. Aurélie Brémont, Paris, Bragelonne, 2016.

STOCK, Mathis, « L'habiter comme pratique des lieux géographiques », *EspacesTemps.net*, 2004.

THÉRIEN, Gilles, « L'exercice de la lecture littéraire », dans BOUVET, Rachel et GERVAIS, Bertrand (dir.), *Théories et pratiques de la lecture littéraire*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2007, p. 11-42.

TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970.

TOLKIEN, John Ronald Reuel, « Du conte de fée » [« On Fairy-Stories », 1939], dans *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2003, p. 197-277.

_____, *Lettres* [*The Letters of J.R.R Tolkien*, 1981], trad. Delphine Martin et Vincent Ferré, Paris, Pocket, 2013.

_____, *The Nature of Middle-Earth*, Dublin, Harper Collins, 2021.

TYELLAS, « The Unnatural History of Tolkien's Orcs », 2004, récupéré de <https://ansereg.com/TheUnnaturalHistoryofTolkiensOrcs.pdf> [14 juin 2023].

WHITE, Kenneth, *Une stratégie paradoxale. Essais de résistance culturelle*, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux, 1998.

WOLF, Mark J. P., *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York, Routledge, 2012.

Autres œuvres

FEIST, Raymond, *Magicien, l'apprenti* [*Magician*, 1982], Paris, Bragelonne, 2005.

TOLKIEN, John Ronald Reuel, *The Hobbit* [1937], Boston, Houghton Mifflin Harcourt, 2012.