



HAL
open science

La Montagne intérieure, épreuve initiatique individuelle de lucidité dans Le Seigneur des Anneaux

Mehdi Saqalli, Anne-Emmanuelle Fiamor

► **To cite this version:**

Mehdi Saqalli, Anne-Emmanuelle Fiamor. La Montagne intérieure, épreuve initiatique individuelle de lucidité dans Le Seigneur des Anneaux. *Revue de Géographie Alpine / Journal of Alpine Research*, 2015. ⟨hal-01354337⟩

HAL Id: hal-01354337

<https://univ-tlse2.hal.science/hal-01354337v1>

Submitted on 18 Aug 2016

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

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



HAL Authorization

Mehdi Saqalli et Anne-Emmanuelle Fiamor

La Montagne intérieure, épreuve initiatique individuelle de lucidité dans *Le Seigneur des Anneaux*

- 1 L'œuvre majeure de J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux* (1954-1955), est maintenant si connue qu'elle a pris rang de mythe populaire depuis sa transposition cinématographique par Peter Jackson (2001-2003). Dans cette œuvre, la montagne n'est pas un lieu de vie, c'est un lieu d'affrontement et de passage d'un état à un autre.
- 2 L'histoire de cette trilogie est celle de plusieurs quêtes individuelles, chacune réalisant un accomplissement personnel mais toujours vue comme élément nécessaire à la réussite collective. Toute l'histoire voit l'affrontement contre le mal d'un groupe de héros, que l'on peut considérer comme Campbelliens (Campbell, 1949)¹, suivant un parcours initiatique qui les révélera à eux-mêmes et à leur société.
- 3 Des oppositions sous-jacentes apparaissent dans ce conflit manichéen :
 - Le « bon côté » regroupe des « races » (terme employé dans l'ouvrage) non-humaines fictives dont le comportement est entièrement défini par leur lien avec la nature, leur origine : les Ents et les Elfes sont la personnification de la forêt, les nains celle de la montagne souterraine, les Rohirrim celle des prairies et landes. Le « mauvais » côté est représenté par des peuples nomades, non attachés à un milieu (orques, gobelins) gouvernés par des chefs industriels (Saroumane crée des « usines » d'armes en brûlant les arbres alentour ; le Mordor est présenté comme un camp militaire fétide) ;
 - Le « bon côté » est un monde où chacun est défini par son rang, sa « race » et sa classe sociale, face au « mauvais côté », un monde totalitaire, sans ordre, où règne la loi du plus fort (en l'occurrence Sauron, l'antéchrist local). Dans ce cadre, l'ennemi à combattre est à la fois intérieur (la tentation de l'Anneau) et extérieur (Sauron).
- 4 Dans ce cadre, l'histoire fait intervenir une série de « races » non-humaines fictives (Elfes, Nains, Orques, Ents, Gobelins, Semi-Hommes). Les autres « races » sont associées à une magie et une spiritualité qui sont appelées à disparaître. En effet, cette histoire est celle d'une transition de pouvoir au bénéfice de la « race » des Hommes, appelés à régner seuls sur la Terre du Milieu qui deviendra l'Europe actuelle, comme le laisse penser Tolkien lui-même et comme l'a représentée Peter Bird, géophysicien à l'UCLA, certes à titre plus illustratif que formel (figure 1).

Figure 1. La Terre du Milieu, une métaphore de l'Europe (Bird, 2007)



- 5 De fait, à côté de la mer et de la forêt, la montagne apparaît comme complètement hors œkoumène. Ni les Hommes, aux yeux de Tolkien, ni les autres « races » ne sont des montagnards « naturels » hormis les nains² :
- Les pouvoirs et entités politiques qui sont décrits dans l'ouvrage et interagissent sur cette Terre du Milieu sont en plaine ou en vallée (la Comté, l'ancien Arnor, Fondcombe, Rohan, Isengard, Minas Thirit et le Gondor, même Dol Guldur ou Barad-dûr, les places-fortes de l'Ennemi). Aucun personnage humain ou semi-humain n'inscrit son histoire en montagne (à l'exception des Nains) y compris les plus grands voyageurs comme Gandalf le Magicien ou Aragorn le Rôdeur.
 - Les affrontements collectifs décisifs ont lieu en plaine (bataille de Fort-le-Cor, siège de Minas Tirith et bataille des champs de Pelennor, bataille d'Orthanc, bataille de Lézeau), là où de véritables armées peuvent militairement se déployer mais aussi là où résident les Hommes (ainsi appelés par rapport aux autres humanoïdes) et les Semi-Hommes, deux des espèces humanoïdes peuplant ce monde fictif et finalement enjeux principaux de cette guerre.
- 6 La mer peut en effet être considérée comme le passage pour aller *au-delà de soi* (départ des Havres Gris comme un passage dans l'au-delà). La forêt peut être considérée comme le passage pour aller *en-deçà de soi* : permettant le retour aux « choses du Temps Jadis » *via* la forêt de Fangorn, terre du passé des Ents, ou celle de la Lorién où les Elfes ont volontairement arrêté le temps pour que le passé ne s'enfuie pas. La Montagne, elle, est le passage pour aller *au-dedans de soi*.
- 7 Elle est pure introspection, la plupart du temps violente, où chaque héros de la quête affronte l'épreuve individuelle qui le révélera à lui-même puis aux autres et lui fera ainsi prendre une nouvelle place dans la quête collective. Deux figures de la montagne se conjuguent ainsi :
- La montagne extérieure envisagée comme un mur infranchissable. Elle est celle du défi inconsidéré où tous échouent : la traversée ratée du Caradhras par la communauté de l'Anneau ; la tentation de Boromir en haut de Amon Hen, la montagne-observatoire ;

le passage impossible devant Minas Morgul de Frodon, Sam Gamegie et Gollum. Elle signifie l'épreuve faite en public, où l'ignorance ou le refus d'affronter l'épreuve mais aussi la forfanterie, la prétention se conjuguent jusqu'à l'échec. L'épreuve n'est pas un rite social, elle est une initiation individuelle.

- L'autre montagne, intérieure, correspond systématiquement au monde souterrain. Elle représente le lieu de l'épreuve individuelle (passage par l'obscurité, profondeur) conduisant à un autre état (lumière et vérité sur soi, hauteur). Qu'on en juge : Frodon découvre sa part guerrière et sa peur dans les anciennes tombes des Hauts des Galgals ; Gandalf, en la Moria, se sacrifie face au Balrog pour permettre aux huit autres membres de la communauté de l'Anneau de s'enfuir, et ressuscite de manière christique ; Aragorn, aux chemins des Morts, doit, pour une raison passablement obscure, affronter le passé de ses ancêtres et découvrir ses « tripes » royales en imposant aux morts sa royale autorité ; Gimli, le Nain, découvre sa propre peur des souterrains, lui qui est né sous terre, et assume ainsi sa faiblesse ; Samsagace Gamegie découvre dans Cirith Ungol les tunnels-pièges d'Arachnée, sa propre force et son propre courage. Et l'épreuve finale, sous le volcan, où Frodon et Gollum échouent tous deux dans leur volonté et où la victoire n'est due qu'à une intervention de dernière minute.

8 Il est intéressant de voir ainsi cette montagne au regard des autres milieux, plaine, forêt et mer, comme la seule à signifier une épreuve initiatique et introspective en tant que telle, la seule où se développe finalement une évolution psychologique des personnages qui, sinon, resteraient hiératiques, stéréotypés et figés.

9 Soulignons cet aspect introspectif dans le rôle foetal des vallées, si souvent maternellement accueillantes pour ces héros masculins mais asexués (le livre s'adresse aux jeunes garçons anglais des années 1950³) : vallée de Fondcombe, vallée d'Ithilien, ville de Minas Tirith protégée par l'éperon de la Montagne Blanche.

10 Enfin, un autre point y est indirectement associé : la montagne est aussi la seule voie de communication rapide et à grande distance entre les peuples, par le jeu des feux d'appel, expression brute et simple d'un message de détresse, ou par des raccourcis (tunnel de la Moria, tunnel de Cirith Ungol, tunnel des morts, raccourci oublié de Ghân-Buri-Ghân). Face aux Palantirs, instruments magiques de vision à distance indéniablement de haute technologie mais associés à la tentation, la communication par la montagne ne peut qu'être vertueuse, par son obligation de dépouillement, de vérité et de socialité. La montagne est ainsi, aux yeux de Tolkien qui a surtout vécu dans les plaines anglaises d'Oxford, l'épreuve de lucidité ultime pour trouver sa place dans la quête collective et ainsi dans la société.

11 Au même moment où Tolkien écrivait son roman, l'alpinisme sportif, une création anglaise, apparaissait. Bozonnet (1992) met en lumière cette vision de la montagne comme le test absolu dans l'imaginaire de l'alpinisme et l'alpinisme, l'épreuve face à ce test. Tolkien est finalement bien anglais.

Bibliographie

Aptaker, J. 2012.– *Lord of the Rings: an analysis of symbolism and archetypes in the Trilogy*, <http://japtaker.hubpages.com/hub/Lord-of-the-Rings-An-Analysis-of-Symbolism-and-Archetypes>.

Bird P., 2007.– Where on Earth was Middle Earth? <http://strangemaps.wordpress.com>. <http://strangemaps.wordpress.com/2007/06/03/121-where-on-earth-was-middle-earth/> http://bogost.com/writing/blog/where_in_the_world_was_middle/

Bozonnet J.-P., 1992.– *Des monts et des mythes : L'imaginaire social de la montagne*, Montagnes. PUG, Paris, France.

Campbell, J. 1949.– *The Hero with a Thousand Faces*. Bollingen Series, 17, Pantheon Press, USA.

Notes

1 En 1949, Campbell expose sa théorie du monomythe, affirmant que tous les mythes suivent les mêmes schémas archétypaux : de son monde ordinaire, le héros, poussé par un mentor, ose passer le seuil de l'aventure et entrer dans un monde extraordinaire. Là, il subit des épreuves, jusqu'à l'endroit le plus dangereux, où il affronte l'épreuve suprême et « meurt » au moins symboliquement dans la victoire. Transformé par l'expérience, le retour dans le monde ordinaire donne un sens à l'aventure.

2 Ceux-ci pourraient être les maîtres initiateurs, à l'instar d'un Yoda (*La Guerre des Etoiles*) ou du lutin de Nils Holgersson. Cependant, ils ne sont pas les maîtres de la montagne mais sont tout autant soumis à l'épreuve montagnarde de vérité et de lucidité : capables du meilleur (ils sont les plus grands architectes et orfèvres de ce continent), ils font rarement preuve de mesure face à la tentation et souvent ils y succombent (Balin et son ambition, Thorin Ecu-de-chêne et son avidité dans *Le Hobbit*).

3 La quasi-totalité de la littérature de jeunesse du 19^{ème} et des trois premiers quarts du 20^{ème} (donc *Le Seigneur des Anneaux*) a pour point commun de rendre asexués tous les héros (Jules Verne en France ; Fenimore Cooper et Jack London aux Etats-Unis ; Charles Dickens en Angleterre). Cette littérature s'adresse explicitement aux jeunes garçons, auxquels les héros sont explicitement désignés comme modèles d'identification, avec une valorisation des « vertus viriles » : courage, honnêteté, droiture, etc. Masculins et asexués, ces termes ne s'opposent pas.

Pour citer cet article

Référence électronique

Mehdi Saqalli et Anne-Emmanuelle Fiamor, « La Montagne intérieure, épreuve initiatique individuelle de lucidité dans *Le Seigneur des Anneaux* », *Journal of Alpine Research | Revue de géographie alpine* [En ligne], Montagnes en fictions, mis en ligne le 01 septembre 2015, consulté le 01 septembre 2015.
URL : <http://rga.revues.org/2886>

À propos des auteurs

Mehdi Saqalli

Chargé de recherche CNRS, UMR 5602 GEODE.

Anne-Emmanuelle Fiamor

Chercheuse associée UMR 5044 CERTOP.

Droits d'auteur

© Journal of Alpine Research | Revue de géographie alpine
