



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et des Langues étrangères
Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Langues, littératures, et cultures d'expression française

Présenté et soutenu par :

DEBCHOUNA AHMED WALIM

**BESTIAIRE ET SYMBOLIQUE DANS
« BILBO LE HOBBIT » de J.R.R
TOLKIEN**

Jury :

Mme. Djerou Dounia	MCB	Université de Biskra	Examineur
M. Hammouda Mounir	MCB	Université de Biskra	Président
Mme. Ghuemri Khadidja	MCB	Université de Biskra	Rapporteur

Année universitaire : 2021 - 2022

Remerciements

*Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ma directrice de mémoire, Madame **Ghuemri khadidja**. Je la remercie de m'avoir encadré, orienté, aidé et conseillé.*

*Je désire aussi remercier le professeur Monsieur **Hammouda Mounir**, qui m'a fourni l'inspiration et l'idée de ma recherche.*

Dédicace

A la tendresse de mes chers parents Mahmoud et Salima le Dieu qui les garde, qui m'ont toujours soutenu et choyé de leur soutien et amour indéfectible, je ne saurai jamais les remercier assez, mille mercis mes chers parent.

Je dédie également ce modeste travail à ma sœur : Malak et mon frère Wassim.

J'offre une grande dédicace à mes camarades de ma promotion : mes sœurs Imen, Mouna et mes frères : Wassim, Brahim, et Abdelhafed, qui ont toujours été là pour moi. Leur soutien inconditionnel et leurs encouragements ont été d'une grande aide

Enfin je dédie mes autres amis : Nidhal, Anis, Youcef, Abdou, Dhia, Moussaab, Brahim Benamara, Radwane, Achraf, Imed.

Table des matières

INTRODUCTION	07
CHAPITRE I: LE FANTASTIQUE : un voyage vers l’imaginaire .	11
I.1. Le genre fantastique :.....	12
I.1.2. Les sous-genres de la fantasy :.....	14
I.1.3. Créatures récurrentes dans le roman fantastique :.....	16
I.2. L’ŒUVRE TOLKIENNE :	18
I.2. 1. J.R.R.Tolkien	18
I.2. 2. Bilbo le Hobbit	20
I.2.3. L’accueil du bilbo le hobbit par les lecteurs :.....	23
Chapitre II : LES BESTIAIRES ENTRE MYTH ET SYMBOLE	30
II.1. Le départ de l’aventure mythique :.....	31
II.1.1. Croire pour créer :	32
II.1.2. Les premières origines :.....	37
II.1.3. Les figures mythologiques Tolkiennes :	40
II-2- Le Mythe entre symbole et symbolique	43
II-2-1- Le symbole du mythe	43
II-2-2. Le symbole entre le monde littéraire et le monde imaginaire ..	46
II-2-3. Le symbole des bestiaires entre fiction et réalité	48

II-3. La symbolique des Bestiaires	51
II-3.1 Todorov et l'interprétation symbolique.....	52
II-3.2. La symbolique des Bestiaires de Hobbit.....	51
Conclusion.....	Erreur ! Signet non défini.
Références bibliographiques	60

INTRODUCTION

INTRODUCTION

L'être humain se cherche constamment, Il invente de nombreuses façons de se retrouver et de communiquer avec le monde qui l'entoure. La littérature, l'art d'écrire, est l'un de ces moyens qui nous aide à créer un monde meilleur. Qui parle de la littérature, parle de la beauté du langage, parle aussi de la beauté de la pensée et des idées. Une œuvre est le reflet de son auteur, le reflet de sa vision, de ses perceptions et de sa façon de voir le monde. Chaque auteur est attiré par un genre littéraire, essaye de s'inscrire à une école littéraire afin de définir son appartenance idéologique et ses intérêts personnels.

Dans notre corpus « Bilbo le Hobbit », Tolkien nous invite à ouvrir un nouveau monde d'émerveillement et de fascination. Notre auteur est d'un talent remarquable, il est écrivain, poète et professeur d'université. L'auteur a fait face à un jugement très différent, aimé sans réserve par d'innombrables lecteurs qui sont fans de l'univers fantastique, mais aussi, attaqué par plusieurs qui ont montré toutes les nuances du mépris en le décrivant comme un adolescent simple d'esprit. L'œuvre de Tolkien est certes difficile à situer, Parce qu'elle n'a aucune correspondance avec les courants littéraires antérieurs tels que le romantisme, le classicisme ou même le réalisme mais c'est une œuvre qui a marqué son public par son style différent. L'œuvre Tolkienienne s'inscrit au genre fantastique, un genre qui fait partie de la littérature imaginaire.

J .R.R tolkien n'est pas vraiment un auteur professionnel, mais il a développé son invention pour assouvir un vice secret. Tolkien est considéré comme l'auteur le plus connu car il a ajouté sa touche personnelle en inventant un nouveau genre où il a associé l'imaginaire et réel.

Attiré par ce genre merveilleux, nous nous sommes arrêtés sur l'œuvre dubilbo le hobbit de J .R.R tolkien où nous focalisons notre recherche sur la dimension symbolique des emblèmes animaliers dans le récit Tolkien.

INTRODUCTION

Le choix de l'œuvre sur laquelle nous travaillons n'est pas évidemment au hasard, il est justifié par le désir de découvrir ce monde fantastique et imaginaire. En fait, cela a été décidé après avoir lu et réfléchi à plusieurs reprises ce roman, sans oublier la sortie du film qui a été un succès mondial. Aussi l'œuvre Tolkienienne représente le corpus idéal pour notre recherche. La richesse et l'hétérogénéité du champ de la mythologie, fait d'elle un puit riche d'informations et d'interprétations et apporte toujours quelque chose de nouveau à l'analyse et la critique littéraire. Le corpus choisi constitue un chef-d'œuvre à nos yeux, compte tenu des valeurs qu'il véhicule, et nous devons tenir compte de ces valeurs dans notre mode de vie et dans notre vision du monde.

Notre objectif dans un premier lieu est de mettre la lumière sur un aspect peut être étudié et évoqué dans les études faites sur les récits de Tolkien, mais qui a une importance chez l'auteur, l'emblème animal tel qu'il le conçoit dans ses œuvres majeures et qui d'ailleurs occupe une place importante. Nous souhaitons aussi apporter de la nouveauté même d'une façon minimale au domaine de l'analyse des textes littéraires, surtout ceux portant sur la symbolique et la mythologie d'un côté et sur le genre fantastique d'un autre côté.

De ce fait, notre recherche nous amène à un travail basé sur une étude des valeurs symboliques des bestiaires dans cette œuvre tout en établissant la relation de cette dimension symbolique avec l'aspect mythique exprimé et repris à travers l'œuvre de J.R.R Tolkien.

Ainsi, nous nous interrogerons sur cette écriture fantastique à travers ce roman : Comment se manifeste la symbolique des bestiaires dans *Bilbo le hobbit* de J.R.R Tolkien ? Autrement dit : Dans quelle mesure, l'écrivain parvient-il à doter les animaux d'une dimension symbolique ?

INTRODUCTION

Pour tenter de répondre à ces questions, on dirait à première vue qu'aucune œuvre ne peut être créée à partir de rien. En fait, chaque auteur est consciemment ou inconsciemment influencé par ses lectures précédentes, ses préférences littéraires et même ses auteurs préférés. Cela nous mène à émettre les hypothèses suivantes :

- Tolkien utilisera le pouvoir symbolique des animaux pour impressionner ces lecteurs avec des créatures mythiques

- la véracité de la force symbolique des figures animales dans notre roman porterait une réflexion réelle du vécu de l'humanité.

Notre corpus « Bilbo le Hobbit » comme l'indique l'intitulé est l'histoire de M. Biblo Baggins le gentil Hobbit qui s'est embarqué malgré son désagrément dans une incroyable aventure avec un groupe de Nains et le magicien Gandalf à la récupération du trésor des Nains des griffes du terrible Dragon Smaug. Au cours de ce chemin, nos héros sont en face d'innombrables dangers dans leurs quêtes au trésor qui se terminera par une effrayante guerre dont nos protagonistes sortiront vainqueurs.

Afin d'obtenir les résultats les plus pertinents possible nous avons opté pour la méthode analytique en se basant sur plusieurs approches comme outils d'analyse, l'approche symbolique dans le but d'étudier les symboles des animaux de l'œuvre, ainsi que l'approche mythocritique en vue des représentations mythiques des bestiaires

Notre travail sera divisé en deux chapitres. Le premier a pour but de définir le genre fantastique et la production de ce récit littéraire. Quant au deuxième chapitre, il se basera beaucoup plus sur l'analyse du texte.

INTRODUCTION

Cet ouvrage sera donc pour nous l'occasion d'explorer le monde fantastique Tolkien à travers son œuvre unique et son imagination débordante, sans oublier son éventail particulier de sources d'inspiration.

**CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN
VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE**

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

I.1. LE GENRE FANTASTIQUE : UN GENRE IMPRESSIONNANT

I.1.1. LE GENRE FANTASTIQUE :

Le fantastique est un genre littéraire qui présente ou des facteurs plus irrationnels, appartenant généralement à un côté mythique, qui se manifeste généralement dans l'utilisation de la magie. La fantasy fait partie de la littérature imaginaire. À l'intérieur de la fantasy et de l'émerveillement, le surnaturel est généralement accepté, voire utilisé pour définir des règles d'un monde imaginaire, pas forcément un objet de doute ou de peur. Cela sépare la fantaisie de la science-fiction. Le surnaturel envahit les règles du monde ordinaire, et des terreurs qui causent la peur et la douleur. En s'étendant jusqu'au genre littéraire, on parle aussi de fantasy. Illustrations, bandes dessinées, films, jeux, etc.

Le fantastique est devenu un genre cinématographique, ludique et musical. Dans la fantasy, la place du merveilleux est centrale. C'est en cela qu'elle est véritablement l'héritière des mythologies et de la mentalité antique ou polythéiste. Ce qui est différent est accepté. La magie et les dieux font partie du quotidien. Après, ce quotidien peut être violent ou cynique, comme en darkfantasy, mais toujours accepté comme une normalité, une destinée ou une fatalité normale.

Voici la définition qui en est donnée en avant-propos du Dictionnaire de la fantasy :

« La fantasy, en quelques mots, qu'est-ce que c'est ? C'est l'ensemble des œuvres dont le monde fictionnel, qu'il s'agisse du nôtre ou d'un « monde secondaire » autonome, qu'ils communiquent ou prennent place dans un « multivers », est marqué par la présence du surnaturel magique. D'autres lois échappant à la physique y règnent, impliquant le plus souvent un niveau de développement pré-technologique, et une inspiration tirée du passé historique, en particulier antique et médiéval – car on n'a guère besoin de machines là où règne l'efficacité de la magie ; mais on trouve bien sûr des univers où celle-ci est utilisée comme une technique ou mise au service d'un développement industriel. D'autres créatures y vivent aux côtés des hommes, souvent inspirées par les mythologies et les folklores : en effet, la fantasy hérite de la tradition des récits merveilleux (mythes, légendes, contes), dont elle récupère le « surnaturel naturalisé », c'est-à-dire le fait que la présence des dieux, des héros ou

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

*des fées ne constitue en rien une anomalie ou une bizarrerie dans leur contexte, apparaissant au contraire non pas banale mais concevable, voire « normale » – conforme aux normes alternatives, aux possibles de ces mondes- là ».*¹

Les caractéristiques du genre :

Nous avons vu au point précédent que le fantasme est le type de l'imagination. C'est aussi le type de magie le plus important. Dans tous les cas, chaque œuvre fantastique a au moins une forme de magie. On a remarqué que la magie existe dans *Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter*, *Elric* ou encore *Game of Thrones*, même si elle est discrète au début. La magie est ce que toutes les œuvres fantastiques ont en commun.

Autre trait commun : les mondes alternatifs ou parallèles. En fait, nous voyons souvent ces histoires se produire dans : Dans un monde alternatif complètement imaginé qui n'a rien à voir avec nous : la Terre du Milieu ou *Ala Garcia* n'a pas grand-chose en commun avec notre Terre.

- Sur une autre planète ou un monde parallèle relié à notre Terre par des « *passages magiques* » : dans *Narnia*, il existe quelques "portails" qui relient la Terre à *Narnia* ; dans *Lladrana*, il existe un tunnel magique qui relie la Terre à *Lladrana* à certaines périodes de l'année.
- Sur Terre, mais dans un univers magique séparé de l'univers des "simples mortels" : dans *Harry Potter*, il existe beaucoup de lois qui interdisent aux sorciers de dévoiler leurs secrets aux moldus. Ainsi, *Poudlard* et le *Chemin de Traverse* sont des endroits complètement coupés du "monde normal".²

Dans chaque cas, nous constatons qu'il existe toujours une séparation physique, morale ou juridique entre le monde humain et le monde magique. Une

1 Anne Besson, (2018), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, France : Éditions Vendémiaire.p18

2, André-François RUAUD, *Cartographie du merveilleux*, Ed.2001, l'année, P.142

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

autre chose que la plupart des romans fantastiques ont en commun est la liste des sujets abordés. Nous rencontrons souvent des thèmes tels que les quêtes initiales, les grandes batailles et même l' élu qui doit sauver le monde de la tyrannie d'un puissant mage maléfique. Tous ces thèmes se retrouvent dans la grande saga du Seigneur des Anneaux, Ilagan, Harry Potter, Narnia et bien d'autres...

Selon la chercheuse Anne Besson, qui s'appuie sur la tradition littéraire française distinguant merveilleux et fantastique, « la fantasy est une incarnation moderne et un prolongement du genre littéraire du merveilleux et n'est en aucun cas un sous-genre du fantastique »³. En effet, ce dernier se définit comme l'intrusion du surnaturel dans un cadre réaliste, autrement dit l'apparition de faits inexplicables et théoriquement inexplicables dans un contexte connu du lecteur. Dans la fantasy, la magie ne pose pas question et les univers « surnaturels » sont acceptés comme naturels et rationnels par le lecteur. Le roman de fantasy serait alors une sorte de conte merveilleux.

De même, J. R. R. Tolkien, auteur fondamental du genre, inscrivait son œuvre dans ce qu'il appelait la Férie, sorte de conte de fée.

« La Férie recèle bien d'autres choses, en dehors des fées et des elfes, mais aussi des nains, sorcières, trolls, géants et dragons : elle recèle les mers, le soleil, la lune, le ciel ainsi que la terre et toutes les choses qui s'y trouvent : arbres et oiseaux, eau et pierres, pain et vin, et nous-mêmes, mortels, lorsque nous sommes gagnés par l'enchantement. »⁴

I.1.2. Les sous-genres de la fantasy :

La fantasy est composée de nombreux sous-genres dont les définitions, en évolution constante, varient et font l'objet de débats entre critiques littéraires, chercheurs, fans, libraires et éditeurs. De nombreux sous-genres sont en anglais,

³ Anne Besson, (2018). Dictionnaire de la fantasy. Paris, France : Éditions Vendémiaire.p.24.

⁴Tolkien, J. R. R. (2006 [1947]). Du conte de fées. In Les monstres et les critiques et autres essais. Paris, France : Christian Bourgeois éditeur, p.221.

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

les premières catégorisations ayant été faites par des auteurs et des critiques anglo-saxons.⁵

Parmi les classements anglo-saxons les plus connus figure la distinction thématique proposée par plusieurs universitaires américains: Entre deux catégories de fantasy : la high fantasy, qui se déroule exclusivement dans un monde imaginaire (avec des romans comme *Le Seigneur des Anneaux*), et la low fantasy, dans laquelle un monde imaginaire communique avec le monde « normal » (comme *Harry Potter*).⁶

Les principaux sous-genres de la fantasy distinguent différents types d'universel les grands thèmes évoqués :

-Le médiéval-fantastique ou med-fan, dont les univers s'inspirent librement du Moyen Âge ; La fantasy historique, qui réinvente des époques précises en y mêlant des éléments de fantasy ; La fantasy arthurienne, héritière de la légende arthurienne.

-La fantasy urbaine caractérisée par son cadre contemporain et souvent urbain ; La fantasy orientale, dont les univers exotiques évoquent l'Orient ou l'Asie.

-La fantasy animalière, où les personnages principaux sont des animaux anthropomorphisés ; La fantasy mythique, particulièrement proche des mythes et des contes.

-La science fantasy, qui intègre des éléments de technologie moderne à des univers médiévaux ou antiques.

-La space fantasy, qui déplace l'univers médiéval dans l'espace et sur d'autres planètes.

⁵ Anne Besson «Les sous-genres de la fantasy p.116.

⁶ H.Boyeret Robert Kenneth J.Zahorski, dans leur ouvrage *Fantasy Literature*, 1979- p46

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

On distingue également plusieurs sous-genres selon la tonalité adoptée, plus ou moins sombre ou légère :

-**La *light fantasy***, ou fantasy humoristique, qui parodie les thèmes des autres sous-genres et a recours à l'absurde.

-**La *dark fantasy***, sombre et pessimiste.

-**L'*heroic fantasy***, qui se concentre sur des héros solitaires.

D'autres, enfin, tentent de cerner les phénomènes de rencontres entre la fantasy et d'autres genres littéraires, notamment la science-fiction et l'horreur.

I.1.3. Créatures récurrentes dans le roman fantastique :

D'un cycle fantastique à l'autre, on retrouve des êtres fictifs récurrents. Ils ont largement contribué au cliché du genre : les barbares "liés" aux fantasmes héroïques ou les nains et dragons de Tolkien. La présence d'un grand nombre de personnes et de créatures fantastiques est l'une des caractéristiques de la haute fantaisie, tandis que la basse fantaisie est plus douce. Une grande partie des créatures récurrentes dans les grandes œuvres sont issues de la mythologie antique, de l'imaginaire médiéval (voir Bestiaire), des contes et enfin le célèbre premier univers du genre, notamment la Terre du Milieu de Tolkien, a influencé le concept d'un monde fantastique permanent avec des elfes, les nains, les orcs, les elfes et les dragons, ainsi que les hobbits étant une invention de Tolkien. Barbare.

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

La fantasy est un genre fortement marqué par ces différents archétypes ; ont donc tendance à les reproduire pour répondre aux attentes des lecteurs, au risque d'en faire des clichés. Cela peut expliquer la tendance à parodier le fantasme lui-même. à travers la fantaisie légère. Mais ces peuples et créatures archétypaux ont également permis au genre de se développer en rompant avec ses composantes habituelles. Les Orcs sont souvent des créatures maléfiques qui reçoivent des rôles de soutien terrifiants, comme l'auteur britannique de premier plan Stan Nicholls, qui leur a finalement donné le rôle principal dans son cycle Orc. Des elfes à la Tolkien, critiqués pour leur perfection irréparable (ils sont plus beaux, plus intelligents, etc.), puis classés dans certains univers comme des êtres orgueilleux, xénophobes voire haineux, etc. Des créatures comme les dragons, l'une des plus emblématiques du genre, sont dépeintes de manières très différentes selon les œuvres, apparaissant comme des prédateurs sanguinaires, ou comme des protecteurs des mondes pleins de sagesse, ou au fond des créatures qui les entourent : elles héritent Ce sont les différentes représentations de dragons à travers le monde, des dragons carnivores de l'Occident médiéval aux dragons bienveillants d'Europe.

La présence d'animaux anthropomorphisés est une caractéristique majeure, sinon exhaustive, du fantasme animalier. Cette sous-ligne a été inventée en 1997 par les auteurs de l'Encyclopédie of Fantasy. John Crutt y définit la « fantasy animale ⁷», en la distinguant de deux autres types de récits : d'une part, les fables animalières, qui développent des récits satiriques ou sont purement figuratifs ; D'autre part, les animaux "parlent", dans un monde habité par des humains, où les animaux n'agissent que comme des compagnons héroïques des humains, de sorte que les animaux ne jouent pas l'histoire du personnage principal. Ces distinctions sont utiles, mais comme toujours, certains travaux tentent de les remettre en

⁷Clute John et John Grant, éd, The Encyclopedia of Fantasy, Orbit, Londres, 1997.

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

question. Comme le souligne André François Ruaud, lorsque la personnalité de l'animal est le seul élément magique de l'histoire, et que la principale caractéristique du genre est la magie, il n'y en a pas. Il n'y a pas d'interférence ailleurs. Cependant, la plupart des critiques ne s'opposent pas à cette classification,⁸ et en fait de nombreuses œuvres avec des personnages animaliers sont clairement étonnantes.

De nombreux mondes fantastiques contiennent une composante "animale", car les humains sont des hybrides entre humains et animaux (centaures, lycanthropes, bœufs, animaux humains, etc.) volontaires, occasionnels ou habituels) formes communes et diverses de communication privilégiée entre espèces intelligentes (humains, elfes, etc.) et la flore et la faune qui les entourent. Cependant, ces caractéristiques ne suffisent pas à définir un univers animal fantasy : les critiques tendent à généraliser le principe d'anthropomorphisme animalier (avec un très grand nombre d'animaux) ou d'univers piliers où ces personnages ont clairement des rôles qui sont avant tout genre-spécifiques.

I.2. L'ŒUVRES DE TOLKIENNE :

I.2. 1. Biographie de J.R.R. Tolkien

John Ronald Reuel Tolkien est né le 3 janvier 1892 à Bloemfontein, en Afrique du Sud. Il a 4 ans lorsque son père Arthur décède, ce qui pousse la famille (sa mère Mabel et son jeune frère Hilary) à s'établir en Angleterre, près de Birmingham. Il garde peu de souvenirs de l'Afrique du Sud hormis une aversion pour les araignées due à une morsure, événement marquant qui lui aurait inspiré certains passages de Bilbo le Hobbit et du Seigneur des Anneaux. Très jeune, il développe un intérêt marqué pour les langues : à huit ans, sa lecture favorite est un livre intitulé Celtic Britain par le Pr. John Rhys¹ : 300 pages de discussions

⁸ André-François Ruaud, éd., Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux, Les moutons électriques, éditeur, 2004.

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

étymologiques, dotées de passages en latin non traduits et de mots grecs non translittérés... Il découvre le gallois (qui l'enchanté) sur les trains qui passent derrière sa maison, invente ses propres langues imaginaires pour son seul plaisir, découvre le finnois par hasard et en tombe amoureux, puis complète sa maîtrise du latin et du grec ancien à King Edward's School. Sa mère meurt du diabète en 1904 et les orphelins Tolkien sont pris sous l'aile du père Francis Morgan. Sa rencontre en 1908 avec Edith Bratt, qui deviendra sa femme en 1916, se fait dans un des foyers où il est placé.

Admis en 1911 à Exeter Collège, Oxford, en Littérature Classique, il change deux années plus tard pour Langue et Littérature Anglaises, tenant compte de ses prédispositions. Son apprentissage des langues, la plupart anciennes (gothique, vieil anglais, norrois, gaélique, islandais), se poursuit. Les poèmes épiques en vieil anglais lui inspirent la création d'un univers d'une beauté ancienne qu'il exprime dans ses premières tentatives d'écriture en vers. Il obtient son diplôme en 1915, puis part au front en 1916 après s'être enrôlé chez les Lancashire Fusiliers. Il participe à la bataille de la Somme mais se voit rapatrié quatre mois plus tard, ayant contracté la fièvre des tranchées. Il poursuit l'élaboration de son monde imaginaire durant sa convalescence en écrivant chansons, poèmes et contes. Ces écrits seront publiés dans plusieurs recueils : *The Silmarillion* et *History of Middle-earth*. Leur nombre important et leur caractère souvent inachevé, démontrent la volonté littéraire de Tolkien : créer une véritable mythologie pour l'Angleterre. Il trouvait en effet que les légendes arthuriennes ne remplissaient pas ce rôle car elles étaient d'origine normande et déplorait également le manque de littérature « à son goût », soit des récits épiques aux dimensions légendaires, sentiments qu'il partageait avec son grand ami C.S. Lewis et qui les ont poussé à écrire respectivement *Le Seigneur des Anneaux* et *Les Chroniques de Narnia*.⁹

⁹ <https://www.tolkiendil.com/tolkien/biblio> Visiter le site : le 29/03/2022

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

À l'après-guerre, il travaille à l'élaboration du New English Dictionary (connu aujourd'hui de tous les étudiants anglicistes sous le nom d'English Oxford Dictionary), puis devient lecteur à l'université de Leeds en 1920. Cinq années plus tard, il obtient la chaire d'anglo-saxon de l'université d'Oxford au très jeune âge de 33 ans. Ses travaux littéraires et linguistiques font de lui un philologue réputé à travers le monde académique.

La genèse de *Bilbo le Hobbit* est assez particulière : en 1936, alors qu'il corrige laborieusement des copies, il cherche à se divertir et griffonne une phrase : « *Dans un trou vivait un hobbit* ». ¹⁰ Il continue d'écrire dans le but de pouvoir raconter une histoire à ses enfants, comme il le faisait souvent, et sans intention de publication. Cependant, le récit tombe entre les mains d'une amie et est soumis à un éditeur, Allen and Unwin, qui n'hésite pas à le publier sous le titre *The Hobbit*. Tolkien n'envisageait pas alors d'inscrire ce récit dans sa grande mythologie, mais le succès était tel que l'éditeur lui demande une suite. Tolkien comprend en écrivant *le Seigneur des Anneaux* comment il peut lier les deux textes et les inclure dans ses légendes. Il introduit plusieurs modifications dans *Bilbo le Hobbit* pour des raisons de cohérence, qui verront le jour dans l'édition révisée de 1951. Elles sont expliquées plus en détail dans la première partie de ce travail.

I.2. 2. BILBO LE HOBBIT :

Une analyse du *Hobbit* permettra de mieux comprendre certains points et d'identifier des passages clés auxquels les traducteurs doivent porter une attention particulière. *Bilbo le Hobbit* raconte d'un demi-homme comme les humains les appellent parfois. Il aime la vie tranquille à la campagne, mais est interrompu par l'arrivée du magicien Gandalf. Avant de s'en rendre compte, Bilbon a été recruté

¹⁰ TOLKIEN, J.R.R., *Bilbo le Hobbit*, Edition J'ai lu, Paris, DECEMBRE 2020 P-13

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

comme voleur par un groupe de nains dirigé par leur chef Thorin. Leur mission est de récupérer le trésor volé à La Montagne par Dragon Smaug.

Au cours de leur voyage, ils rencontrèrent de nombreux obstacles et ennemis. À peine partis, ils ont été capturés par des trolls, pour s'échapper grâce aux ruses de Gandalf, qui les a ensuite emmenés dans la maison du bienveillant seigneur elfe Elrond, où ils se sont rechargés et ont planifié le reste de leur voyage. La prochaine étape consiste à traverser les Monts Brumeux, mais le passage est hostile et le seul refuge qu'ils trouvent est les gobelins, les nains et Gandalf qui s'échappent de justesse. Bilbon frappa à la tête et se réveilla plus tard. Puis, il est tombé sur un anneau qui était très utile en raison de sa capacité à le rendre invisible. Mais l'anneau appartient à la créature Gollum, et Bilbon et Gollum jouent à une énigme dont l'issue déterminera le sort de Bilbo (libre ou dévoré). Acculé, ce dernier demande « Qu'est-ce qu'il y a dans ma poche ? », une question que Gollum trouve illégitime, ce qui le pousse à prendre sa bague, mais il le découvre. Qu'il a trouvé la réponse trop tard : Bilbo a l'enfilé presque inconsciemment et s'est échappé.

La compagnie a à peine le temps de se regrouper qu'elle est assaillie par les loups et les gobelins qui les poursuivent. Bilbo et ses compagnons s'échappent in extremis grâce aux aigles géants qui les emmènent à la maison de Beorn, un homme capable de se transformer en ours. Le groupe en profite pour reprendre des forces et s'apprête à affronter la dernière étape géographique importante avant la Montagne Solitaire : la traversée de la forêt de Mirkwood. A l'orée de ce sombre passage, Gandalf quitte la compagnie, qui se fait capturer tour à tour par des araignées géantes, puis par les elfes de la Forêt dont le roi n'appréciant guère l'attitude arrogante de Thorin, enferme les nains. L'anneau magique révèle vital et permet au groupe de s'échapper de ces mauvaises passes. Il sert surtout par la suite à dissimuler Bilbo qui, de par son rôle attitré de cambrioleur, vole une coupe

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

en or à Smaug dans son antre même. Celui-ci entre dans une colère noire et ravage la ville d'Esgaroth, qui a brièvement accueilli la compagnie après la traversée de Mirk-wood. Bilbo est cependant parvenu à repérer une faiblesse dans l'armure d'écailles et d'or du dragon, et cette information, relayée par une grive parlante, arrive juste à temps aux oreilles de l'archer d'Esgaroth Barde, qui s'en sert pour terrasser le dragon.

La nouvelle de la mort du dragon suscite bien des convoitises car il y a maintenant un trésor à reprendre. Les elfes de Mirkwood, ainsi que les hommes survivants d'Esgaroth assiègent Thorin devant la Montagne Solitaire et ce dernier, obsédé par un joyau de son héritage familial, l'Arkenstone, qu'il ne parvient pas à retrouver, refuse toute négociation et demande des renforts à son cousin Daïn, qui se trouve dans les montagnes avoisinantes. C'est en fait Bilbo qui a pris l'Arkenstone avant que les nains puissent s'en apercevoir, et il tente de débloquer la situation en l'offrant à Barde afin que ce dernier s'en serve lors de pourparlers. L'arrivée de Daïn complique encore la situation, mais les parties n'ont pas le temps de s'entretenir car, à ce moment, une nouvelle menace apparaît : les gobelins ont préparé une attaque et c'est ainsi que commence la Bataille des Cinq Armées, mettant aux prises les hommes, les elfes et les nains contre les gobelins et leurs alliés les loups. La situation semble désespérée tant le deuxième camp est en surnombre, mais l'arrivée des aigles géants fera pencher la balance en faveur du premier.

Bilbo entreprend ensuite le long chemin du retour et découvre qu'il a été déclaré mort durant son absence de près d'une année, et que ses cousins avides tentent de récupérer ses biens. Il reprend cependant ce qui lui appartient et bien que sa réputation de bon hobbit convenable soit ternie à jamais, il a gagné l'amitié et le respect des elfes, des hommes et des nains.

I.2.3. L'ACCUEIL DU BILBO LE HOBBIT PAR LES LECTEURS :

Tolkien a voulu que *Le Hobbit* soit un "conte de fées" et l'a écrit sur un ton adapté au traitement des enfants, bien qu'il ait dit plus tard que le livre n'avait pas été écrit spécifiquement pour les enfants mais avait plutôt été créé à partir de son penchant pour les mythes et les légendes. La plupart des premières critiques considéraient l'œuvre comme un conte de fées. Cependant, comme l'écrit Jack Zipes dans "*The Oxford Companion to Fairy Tales*", Bilbo est un personnage atypique pour un conte de fées. Le travail est beaucoup plus long que l'idéal proposé par Tolkien dans son essai *On Fairy Tales*. De nombreux motifs de contes de fées, tels que la répétition d'événements similaires observés lorsque les nains sont arrivés chez Bilbon et les maisons des fils, et des thèmes folkloriques, tels que le démon transformé en pierre, sont à rechercher dans l'histoire.

Le livre est largement considéré comme (et souvent commercialisé comme) un roman de fantasy, mais comme *Peter Pan* et *Wendy* de J.M. Barrie et *The Princess and the Goblin* de George Mac Donald, tous deux ont influencé Tolkien et contiennent des éléments de fantasy, ¹¹il est principalement identifié comme littérature jeunesse. Les deux genres ne s'excluent pas mutuellement, de sorte que certaines définitions de la haute fantaisie incluent des œuvres pour enfants d'auteurs tels que L. Frank Baum et Lloyd Alexander ainsi que des œuvres de Gene Wolfe et Jonathan Swift, des œuvres généralement considérées comme de la littérature pour adultes. *Le Hobbit* a été qualifié de "le plus célèbre de tous les fantasmes pour enfants du XXe siècle". Cependant, il est possible que le livre ne soit qu'un roman pour enfants dans le sens où il traite de l'enfant aux yeux d'un lecteur adulte. Sullivan attribue la première publication de *Le Hobbit* comme une étape importante dans le développement du genre high fantasy, et continue de

¹¹ <https://www.tolkiendil.com/tolkien/biblio> Visiter le site : le 29/03/2022

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

créditer les débuts en livre de poche des années 1960 du Hobbit et du Seigneur des anneaux comme essentiels pour créer le marché de masse du roman de genre et son état actuel de fantaisie.

Au cours des dernières décennies, il semble y avoir eu une réévaluation de la merveilleuse littérature pour enfants, qui a été de plus en plus appréciée grâce au succès de séries comme Harry Potter de J.K. Rowling, l'imagination nourrit les mythes et les mythes sont souvent destinés à un jeune public. Ainsi, multiplier le nombre de réécritures d'histoires destinées aux adolescents ou aux adultes.

L'adaptation cinématographique du Hobbit de J.R.R. Le Tolkien de Peter Jackson semble suivre la même approche. Même si cette trilogie n'est pas complète, les deux premiers coups de cœur montrent l'appropriation des contenus destinés au jeune public par le public adulte. Peter Jackson propose une interprétation dirigée et personnelle d'un roman pour enfants à intégrer dans un projet plus vaste. A travers cette adaptation cinématographique, il donne une seconde vie au roman original de Tolkien, Le Hobbit, et surtout lui offre un nouveau public, mais il faudra envisager des compromis et des prises de liberté avec l'œuvre originale.

En raison de son lien avec les histoires magiques et surtout les contes de fées, la fantasy a longtemps été associée à l'opinion générale d'une partie des jeunes lecteurs. Ce préjugé est noté par Tolkien dans son essai "Sur les contes de fées" lorsqu'il déclare : "Les enfants sont souvent considérés comme des objets naturels ou particulièrement appropriés". Mais, il faut préciser, une page plus loin, que cette association n'est qu'« un accident de notre histoire domestique ». Comme le notent les articles consacrés à la place de la littérature jeunesse dans l'œuvre de Tolkien dans le Tolkien Dictionary, l'auteur écrit d'abord dans son code avant de le regretter.

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

Au cours des dernières décennies, la merveilleuse littérature pour enfants a peu à peu gagné en popularité : le succès de séries comme les aventures de Harry Potter de J.K. Rowling a ouvert la porte au succès d'autres sagas contemporaines (Les Chevaliers d'émeraude d'Anne Robillard ou À la croisée du monde de Philip Pullman) et a permis une redécouverte de cycles plus anciens comme les Chroniques de Narnia de C.S. Lewis. Parallèlement à cette tendance, une autre lignée de films fantastiques refait des motifs souvent associés à la jeunesse mais revendique des lecteurs plus matures : ainsi, les histoires réécrites se multiplient (sous forme d'anthologie, comme les histoires montées par Terry Windling ou des séries épouvantables comme Grimm) destiné à un public adulte. Anne Besson a commenté dans son article « Un nouveau public, un nouveau genre ? Le cas de la fantasy contemporaine » dont la fantasy s'adresse à un double public et il s'avère que, de nos jours, un « *genre pour enfants et adolescents est aussi lu par des adultes* »¹².

Dans ce contexte, l'adaptation cinématographique du roman de J.R.R. Le Hobbit. Tolkien fait un cas intéressant. Même si la trilogie est incomplète, les deux premières sélections donnent un exemple de la manière dont cette œuvre peut être interprétée et utilisée, à travers les films de Peter Jackson, par une fan base mature.

En 1937, John Ronald Reuel Tolkien publie Le Hobbit. Aller et retour (traduit par Le Hobbit ou un aller-retour). Cette histoire destinée au jeune public connut un tel succès que les éditeurs poussèrent Tolkien à écrire une suite. L'auteur leur a proposé Le Silmarillion, mais a été refusé, loin des attentes des éditeurs. Tolkien leur remit alors le Seigneur des Anneaux, une grande fresque

¹²Baudou, J. (2011, juin). La fantasy, historique et définition du genre. Lecture Jeune. Repéré à <http://www.lecturejeunesse.org/articles/la-fantasy-historique-et-definition-du-genre/>

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

construite autour de l'anneau que Bilbo rapporta au cours de ses aventures. Hormis ce public et certains personnages, les deux œuvres n'ont que peu de choses en commun, à commencer par le destinataire car Le Seigneur des Anneaux ne s'adresse pas particulièrement au jeune public. Cette trilogie fut publiée en 1950 et 1955. Dès lors, dans des rééditions, notamment en 1966 et 1967, Tolkien révisa certains passages du Hobbit pour supprimer d'éventuelles incohérences qui auraient pu exister entre ce texte et Le Seigneur des anneaux.¹³

Plus de trente ans plus tard, dans les années 2000, Peter Jackson réalise trois films inspirés de chacun des épisodes du Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau (2001), Les Deux Tours (2002) et Le Retour du Roi (2003). Les adaptations ont subi des révisions à plus ou moins grande échelle du texte de Tolkien. Ce premier travail de Peter Jackson sur l'œuvre du romancier mérite d'être mentionné car il conditionne certains choix effectués lors de l'écriture du roman Le Hobbit à l'écran.¹⁴

Dans un premier temps, il faut s'interroger sur la problématique de la définition de la littérature jeunesse. Les éléments qui rapprochent le roman du Hobbit de la fiction jeunesse seront ensuite étudiés ainsi que le traitement dont ils font l'objet dans l'adaptation cinématographique de Peter Jackson. Le décor sera finalement évoqué pour remplacer ces deux films dans la production mondiale de Peter Jackson.

Certains critiques s'accordent à dire que la frontière entre la littérature jeunesse et la littérature adulte est difficile à tracer. En effet, un seul critère ne suffit pas à faire la différence, mais repose souvent sur la convergence de plusieurs critères. Nathalie Prince parle de "la grande ambiguïté et le caractère

¹³ <http://pourtolkien.fr> VISITER LE 14/04/2022

¹⁴ <http://pourtolkien.fr> VISITER LE 14/04/2022

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

hautement problématique d'une telle littérature". Christian Chelebourg ajoute qu'il existe un large spectre de lecteurs adultes et adolescents. Dans son livre *Les Fictions de jeunesse*, il propose la définition suivante : « un ensemble d'œuvres non seulement produites ou publiées pour les jeunes, mais de manière à être reconnues par eux pour la qualité de leurs œuvres de fiction préférées.

Cette définition tient compte de l'intention de l'auteur et de l'éditeur ainsi que de l'appropriation de l'œuvre par le lecteur. Revenant à l'écriture du *Hobbit* dans une de ses lettres, Tolkien avoue l'avoir conçu comme un « conte pour enfants » mais regrette qu'il soit traditionnel et. Ce regret vient d'une « maturation progressive de l'œuvre de Tolkien », pour reprendre les termes d'Anne Besson, et donc de l'évolution de sa conception de l'imaginaire et de son public.

Mais, au-delà du fait que le récit s'adresse à un public plus jeune, quels éléments internes au texte suggèrent qu'il appartient à la littérature jeunesse ? Les critiques citent des caractéristiques narratives (tonal et langage utilisé, assez simple et ludique) ainsi que le thème (enfance, aventure) ou la fonction du texte (pédagogique, édifiant ou divertissant). Cependant, ces facteurs n'ont de sens que par leur accumulation. Dans son livre *Master of MiddleEarth*, Paul H. Kocher observe la « simplicité linéaire » du récit. À travers une intrigue linéaire, le lecteur suit Bilbo, à l'exception d'un chapitre. Le narrateur les rappelle attentivement, car le jeune public peut avoir tendance à oublier certains détails¹⁶. Par exemple, pour plus de clarté, le narrateur raconte une action en détail puis la résume en une phrase. Après sa rencontre avec Gollum, Bilbo tente de fuir et est intercepté par les gobelins.

Le narrateur conclut ce long passage en expliquant comment Bilbo réussit à assommer ses ennemis avec "Bilbo s'est échappé". La même chose était vraie après que Bilbo et les nains se soient échappés de la ville du roi goblin. Le narrateur raconte longuement le plan utilisé pour s'enfuir puis se termine par «

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

Ils se sont échappés du donjon du roi et ont quitté la forêt. Vivant ou mort, cela reste à voir. Cette technique narrative découle d'une volonté d'éclairer pour pallier le manque d'attention perçu d'une partie des jeunes lecteurs. L'un des éléments habituels du Hobbit consiste à construire une intrigue proche de l'intrigue d'un roman d'aventures. Cette proximité est particulièrement relevée par Christian Chelebourg, qui écrit qu'il a puisé la fiction d'aventure qui prévalait dans ce corpus, même s'il empruntait à d'autres genres comme le roman policier, la science-fiction ou la romance". Ainsi, l'intrigue de ce roman, comme de nombreuses romans jeunesse, suit les conventions de la fiction d'aventure.

La fiction d'aventure a longtemps été considérée comme un genre adapté aux jeunes lecteurs, et le genre doit répondre aux objectifs pédagogiques d'édification, d'éducation ou de divertissement, ceux que l'on retrouve dans Le Hobbit en condamnant la cupidité des nains, et le thème de la corruption de l'argent que nous trouver dans plusieurs cas dans le roman ainsi que dans l'adaptation cinématographique. L'ouverture du récit montre une grande proximité avec les récits d'aventures pour la jeunesse. La façon dont le héros quitte la sécurité de sa maison familiale est révélée. Christian Chelebourg identifie trois dispositifs traditionnels qui permettent à l'aventure de commencer. L'un d'eux, qu'il appelle le dispositif du lapin blanc lié à Alice au pays des merveilles, est basé sur l'invitation du héros par un guide, ici Gandalf. Le motif du seuil est également important car c'est le lieu de départ (mais aussi le lieu d'arrivée) qui permet de passer de la protection du domicile au danger de l'aventure¹⁵

. Il est désormais à noter que la rencontre décisive entre Bilbo et Gandalf se déroule aux portes du Hobbit, dans le roman comme dans son adaptation cinématographique. L'organisation de l'intrigue du Hobbit est donc enracinée

¹⁵ <http://pourtolkien.fr/spip.php?rubrique6> consulté : 14/04/2022 à 21 h

CHAPITRE I : LE FANTASTIQUE : UN VOYAGE VERS L'IMAGINAIRE

dans la tradition des genres jeunesse et suit des schémas répétés dans d'autres romans pour enfants et d'aventures¹⁶.

Enfin, un dernier point mérite d'être souligné : le côté humoristique et ludique du roman. Vincent Ferré définit *Le Hobbit* comme « une histoire comique ». Paul Kocher souligne que cette histoire « s'écarte rarement de la comédie ». Tolkien lui-même reconnaît l'importance de l'aspect comique de ce texte "en commençant par ce qu'on pourrait appeler un mode plus 'fantastique', même dans de plus beaux endroits". Cette comédie est surtout née d'un jeu avec le langage, à travers des poèmes, des chansons ou encore des énigmes avec Gollum, ainsi que d'une comédie de situation.

¹⁶ Ferré, Dictionnaire Tolkien, CNRS Editions, Paris, 2012 p51

**CHAPITRE II : LES BESTIAIRE
ENTRE MYTH ET SYMBOLE**

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

II.1. LE DEPART DE L'AVENTURE MYTHIQUE :

« *Le mythe raconte une histoire sacrée ; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des "commencements".* »¹⁷ UN mythe est donc un récit, composé de mots sacrés, qui relate des événements créés dans l'Antiquité, avant le présent, des temps dans lesquels Claude Lévi-Strauss le situe dans la préhistoire, "avant la création du monde". Ou "dans les premiers jours". Cependant, la mythologie ne précise aucune histoire mythique, mais seulement ce que l'on croit être vrai, car autrefois elle était considérée comme une croyance à part entière, voire comme une religion.

Pour Roland Barthes, « *Le mythe est un système de communication, c'est un message [...] UN mode de signification et une forme.* »¹⁸ Cette expression de la pensée, actualisée sous forme de récit, n'est donc ni symbolique ni allégorique, car elle diffère de ces deux concepts, dans sa forme descriptive, de sa forme narrative, mais s'ils le sont, nous reprenons les mots de Gilbert Durand, « *un système dynamique de symboles, d'archétypes et deschèmes.* »¹⁹

Le mythe n'est donc pas un symbole, il est symbolique. Dans diverses mythologies, les actions ou caractéristiques d'un héros ou d'une héroïne, du fait de leur pertinence, restent dans l'imaginaire collectif et deviennent des figures symboliques. Ainsi, par exemple, Œdipe symbolise l'inceste, Caïn fraternel, la beauté d'Hélène, Narcisse narcissique, la méchanceté d'Ulysse.

Les mythes, récits symboliques qui expliquent les questions fondamentales que toute société se pose, sont aussi vus comme des comportements à respecter et à suivre, et c'est grâce au verbe créé qu'ils peuvent toucher la sensibilité des auditeurs et lecteurs d'aujourd'hui. Le mythe de l'enchantement et c'est cet enchantement qui lui permet, comme l'a souligné Mircea Eliade.

¹⁷ELIADE, Mircea, *Aspects du mythe*, Ed Gallimard, Paris, 1963, p.15.

¹⁸BARTHES, Roland, *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris, 1957, p.181.

¹⁹DURAND, Gilbert, *Figures mythiques et visages de l'œuvre : de la mythocritique à la mythanalyse*, Op. Cit., p. 64.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

Dans son Introduction à la nature de la mythologie, Charles Kerényi donne au mot « origine » deux sens : l'origine, en tant que contenu d'une histoire, est le moteur, et en tant que contenu d'une action, elle est communication. Kerényi explique que *«dans les deux cas, elle porte à se retrouver dans le passé, dans sa propre origine, et, par cela même, elle provoque l'apparition des "matières originelles", que l'homme peut atteindre, sous forme d'images originelles, de mythologies originels, de cérémonies originelles»*.²⁰

Ainsi, l'origine d'un mythe est l'ensemble d'allégations ou de prémisses, générées à partir d'observations, qui sont considérées comme des motifs et des raisons justifiant une action. Et à partir de la réaction le ressort agit comme expliqué par la troisième loi de Newton ; Cet ensemble de motifs et de raisons, qui sont considérés comme les facteurs motivants, directeurs ou fondamentaux de l'action d'une personne vers un but bien précis et déterminant son comportement, et en même temps suscitant en elle un nouveau comportement ou une modification d'un comportement antérieur -un existant. Cependant, ces motifs et justifications font du mythe le lieu de tous les possibles, dépendant de l'imagination humaine, ces événements ne suivent aucune logique ni continuité. Cela a suscité un débat sur ses origines, résumé par LéviStrauss dans la section suivante :

*Pourtant, ces mythes, en apparence arbitraires, se reproduisent avec les mêmes caractères, et souvent les mêmes détails, dans diverses régions du monde. D'où le problème : si le contenu du mythe est entièrement contingent, comment comprendre que, d'un bout à l'autre de la terre, les mythes se ressemblent tellement ? C'est seulement à la condition de prendre conscience de cette antinomie fondamentale, qui relève de la nature du mythe, qu'on peut espérer la résoudre.*²¹

II.1.1. CROIRE POUR CREER :

Dans ses profondeurs insondables, l'homme croit en un dieu supérieur à lui-même, mais cette croyance dépend d'un événement extérieur au corps humain qu'il faut expliquer et comprendre. C'est en observant la foudre et le tonnerre que, à un certain

²⁰JUNG, CarlGustav, KERÉNYI, Charles, Introductionà l'essencedelamythologie, Payot, Paris, 1968, p.28.

²¹LÉVI-STRAUSS, Claude, *Anthropologie structurale*, Pocket, Paris, 2003, p.237.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

moment, alors qu'il ne comprenait bien sûr rien aux phénomènes électriques, il a lié la manifestation de la foudre à l'existence d'une puissance surnaturelle. . La foudre est ici le matériau saisissant qui permet les miracles, et devient ainsi la source de nombreuses explications qui dépendent de nombreux facteurs variant dans le temps et dans l'espace. Cela s'explique par les similitudes entre les différentes mythologies du monde.

La divinité associée à la foudre est présente dans pratiquement toutes les civilisations où elle est considérée comme la créatrice et l'organisatrice. Le plus célèbre est Zeus, le dieu des dieux grecs, dieu du ciel et de la foudre. A Rome, c'est Jupiter, qui a les attributs d'un aigle et même du tonnerre. Chez les hindous, le dieu du tonnerre Indra est le dieu védique de la tempête, armé de l'arme vajra, signifiant foudre, est le roi du ciel. Dans le monde viking, le tonnerre est symbolisé par Mjölnir, le marteau de Thor, fils d'Odin. Et en Scandinavie, Perun est vénéré et a les mêmes attributs que Thor. Parmi les Amérindiens, le tonnerre et la pluie avaient de nombreuses créatures mythiques comme dieux, notamment l'Aztèque Tlaloc, l'Inca Illapa et le Maya Chac. En Afrique subsaharienne, principalement Yoruba, au Bénin et au Nigeria, Shango est le dieu qui règne par la foudre.

Le Dictionnaire culturel de la langue française, propose une définition au verbe Dans la mythologie chinoise, Leitsou est la divinité suprême présidant aux mystères de la foudre. Au Japon, Raiden, ou Raijin, est le dieu du tonnerre. Dans l'actuelle Terre d'Arnhem, dans le nord de l'Australie, c'était le géant Djambuwal qui hurlait de sa voix terrifiée avant chaque tempête. La croyance est le premier maillon de notre réflexion, car son croisement avec un état de saisissement produit un émerveillement, qui se transforme en création humaine. Croire celui-ci signifie : tenir pour véritable, donner une adhésion de principe sans avoir de preuve, d'évidence formelle précise également que cette adhésion et cette acceptation peuvent être vagues, flottantes et reposent sur le probable : la croyance rejoint alors l'opinion. Quant au Trésor de la langue française, il définit la croyance comme Adhésion de l'esprit qui, sans être entièrement rationnelle, exclut le doute et comporte

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

une part de conviction personnelle, de persuasion intime. Croyance à l'immortalité, croyance en Dieu. Croyance à l'existence de l'âme

Pascal Engel, suggère, de son côté, une explication à la croyance :

Au sens le plus large, une croyance est un certain état mental qui porte à donner son assentiment à une certaine représentation, ou à porter un jugement dont la vérité objective n'est pas garantie et qui n'est pas accompagné d'un sentiment subjectif de certitude. En ce sens, la croyance est synonyme d'opinion, qui n'implique pas la vérité de ce qui est cru, et s'oppose au savoir, qui implique la vérité de ce qui est su. À la différence d'un savoir ou d'une connaissance, qui sont en principe absolument vrais, la croyance comme opinion est plus ou moins vraie, et peut ainsi désigner un assentiment à des présentations intermédiaires entre le vrai et le faux, qui ne sont que probables. 22

À partir de ces définitions, nous comprenons que la croyance s'appuie sur un sentiment intérieur au corps humain, contrairement aux connaissances et au savoir, qui ont besoin du monde extérieur pour se justifier

Tolkien était croyant, élevé dans une famille catholique, il a su préserver sa fidélité au christianisme durant toute sa vie. Pour lui, seul Dieu est capable de créer du néant, Il est le seul créateur. Cependant, dans son livre Faërie, Tolkien nous parle de : « sous-création²³, car il considère que même l'homme peut être créateur, » mais à sa façon. Créé à l'image de Dieu, l'humain possède une imagination qui lui permet de créer, de participer à la création et de développer le monde dans lequel il vit. Cet humain créateur est considéré par Tolkien comme « une créature créatrice corrompue ²⁴ », car, ne possédant pas une vision totale sur le monde et sa véritable définition, il ne fait que s'inspirer d'images pour expliquer la partie du monde dans laquelle il se trouve.

En se basant sur sa croyance et ses opinions, Tolkien a créé à son tour. Dans son œuvre Tolkien, les univers d'un magicien, Nicolas Bonnal nous explique que cet

²²ENGEL, Pascal, « Les croyances », dans Denis Kambouchner (dir.), Notions de philosophie, Tome 2, Gallimard, coll. « Folio-essais », Paris, 1995, p.10-11.

²³TOLKIEN, John Ronald Reuel, Faërie, Christian Bourgois éditeur, Paris, 1974, p.201.

²⁴Ibid., p.202.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

écrivain britannique « *avait passé sa vie à ciseler la cohérence interne de sa création destinée à réaliser un microcosme littéraire digne de l'œuvre du Dieu créateur. C'est une cosmogonie avec ses rites, ses personnages, sa logique implacable venue du fond des âges qui est ici mise en scène* »²⁵ Il ajoute aussi que, « *dans sa logique implacable, Tolkien a passé toute sa vie à forger des langages, des codes et des gestes dignes à la fois d'une antiquité et d'un Moyen Âge idéalisé, dignes aussi d'un imaginaire de feu conduit par une rigueur qui jamais ne se dévoie* »²⁶

Lorsque la mère de Tolkien se convertit au catholicisme, il fut profondément influencé par l'événement qui, des années plus tard, marqua sa philosophie personnelle, puis l'ensemble de son écriture. « En fait, ses capacités cosmiques reprennent l'idée de base d'un Dieu unique, dont dérive toute la Création... »²⁷

Tolkien considère son travail comme un travail annexe, il doit ressembler à l'œuvre divine. Ainsi, il a créé un monde, semblable à la terre, qu'il a nommé "Arda" (un nom similaire aux mots allemands "Erde" et "Ardh" en arabe, signifiant est "Terre").

Dans le Silmarillion, on découvre que ce monde fut créé par un dieu nommé Eru Ilúvatar. « Eru » est le « père de tout ». Il est celui qui créa les Ainur avec la flamme impérissable et dont le nom signifie « l'Unique et l'Incréé ». Pour Tolkien, Eru n'est pas une divinité qu'il a créée et qui fait partie uniquement de son monde imaginaire, mais il s'agit de la représentation de Dieu. « *Il y eut Eru, le Premier, qu'en Arda on appelle Ilúvatar ; il créa d'abord les Ainur, les Bénis, qu'il engendra de sa pensée, et ceux-là furent avec lui avant que nulle chose ne fût créée.* »²⁸

Les Ainur, comparés aux anges bibliques et coraniques, possèdent une force et des

²⁵BONNAL, Nicolas, Tolkien, les univers d'un magicien, Les Belles Lettres, Paris, 1998, p.10.

²⁶ Ibid.

²⁷AKNIN, Laurent, p.4.

²⁸TOLKIEN, John Ronald Reuel, LeSilmarillion, Christian Bourgoisédition, Paris, 1978, p.13.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

qualités supérieures aux autres êtres, mais ils sont particulièrement doués en musique, dont le plus fort est le Valar, un type de dieux célestes comparés aux anges. C'est à partir de leur musique et de son harmonie qu'Eru a créé Arda, chaque thème musical et chaque ensemble d'instruments est dédié à une création bien unique, seule la création des Elfes et des Fils et leur apocalypse ne sont pas dévoilés. Comme la Bible et le Dieu coranique, cette connaissance doit être exclusive à Eru.

Gandalf a vécu à Aman, dans le Jardin de la Lórien, mais il a voyagé partout et a semé l'espoir dans le cœur des Elfes et des Hommes. Il a dirigé l'expédition d'Erebor, avec Bilbo Baggins et les treize nains, dans le voyage au cours duquel le Hobbit a trouvé l'anneau, et a participé à la bataille des cinq armées et a été l'un des liens durables forgeant l'alliance entre les nains, les hommes, et les Elfes. C'est dans Le Seigneur des Anneaux qu'il remporte la bataille contre Sauron. Aidé par ses amis, de la Communauté de l'Anneau, il a fait face à de nombreux dangers, tuant Balrog de la Moria, chassant Saruman de l'Ordre du Mage après sa trahison et délivrant Rohan après la bataille de Helm's Deep. Une fois sa mission accomplie, Gandalf quitta la Terre du Milieu pour retourner dans les Havres Gris et navigua vers l'ouest, avec Bilbon et Frodon, les porteurs des Anneaux.

De ses divers événements dans l'histoire de la naissance du monde de Tolkien, nous pouvons remarquer des similitudes, comme nous l'avons cité, entre les récits et les textes religieux. Premièrement, l'élément d'un Dieu unique, incréé et créateur. Il a créé des entités et leur a assigné des rôles et des tâches, puis la matière, la Terre et les hommes destinés à l'habiter. Ensuite, l'élément de désobéissance et de mal, qui incitait à la division et à l'opposition à l'ordre divin, et apportait la peur et le malheur sur la Terre. Et enfin il y a 5 messagers, comme des livres sacrés, dont la mission est de guider les habitants de la Terre et de combattre le mal.

II.1.2. LES PREMIERES ORIGINES :

Dans la tradition musulmane, il est mentionné que les Djinns ont habité la terre bien avant les humains. Le duo a également ajouté de l'énergie à l'histoire d'Arda« *Sur la Terre, les Elfes sont les "Premiers Nés" et les humains les "successeurs" »*²⁹ Il est vrai que la figure de l'elfe chez Tolkien ressemble beaucoup à celle de l'ange, mais cela ne fut pas toujours le cas, car avant Tolkien, l'elfe était une créature différente. Toutefois, le fait de considérer les Ainur comme correspondants aux anges, il est tout à fait possible de lier les Elfes aux Djinns. Cela prouve davantage l'influence de la religion sur les écrits de cet auteur britannique

Énigmatiques et mystérieux, « *les elfes donnent l'impression d'être, dans la mythologie germanique, des éléments du décor. Ils ne sont jamais décrits, et ce qu'ils peuvent faire, jouer commerçants ou avoir pour fonction, ne s'apprend que par déduction et par recoupement.* »³⁰ Ils semblent appartenir à une époque et une civilisation très anciennes, un passé lointain qui remonte à une ère où l'homme n'existait pas encore.

Ainsi, l'elfe était un être blanc scintillant et brillant, remontant à une époque antérieure à l'homme, tout cela convenant à la forme d'un ange. De plus, vers l'an 1000, lorsqu'un homme reçut un nom qui incluait le lexème *alp*, ou l'un de ses dérivés, qui lui conférait un rôle important dans sa société, il l'associait à l'univers, à l'âme, au génie. Et avec les dieux, il en fit un être bienveillant et en fit une sorte d'ange gardien.

Lecouteux, s'appuyant sur le sens d'aube, de "blanc" et de vieux mots humains, conclut sa réflexion en affirmant que « *les elfes furent à l'origine des génies beaux et bons.* »³¹

²⁹ AKNIN, Laurent, p.5.

³⁰ LECOUEUX, Claude, *Les snains et les elfes au moyen âge*, Imago, Paris, 1988, p.121.

³¹ *Ibid* .p.110.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

Une fois construit Ásgard (Monde des dieux), les Ases y édifièrent de merveilleuses demeures pour chacun d'entre eux. L'une d'elles se nomme Álfheimr, c'est-à-dire Monde des elfes. Il est difficile de la localiser avec précision : selon certains textes, elle se trouve au sein du deuxième ciel.³²

Les elfes, comme les anges, sont classés en différentes races. Les premiers sont les Hauts Elfes, également connus sous le nom d'Elfes de Lumière (Liósálfar). Ils résident dans le voisinage des dieux et se caractérisent par leur pureté et leur éclat. Les Elfes Sylvains ou Elfes Sylvains, Elfes Gris ou Elfes de la Lune, sans oublier les Elfes Noirs, sont les partenaires de l'ombre des elfes. Au cours du 20ème siècle, les écrits de Tolkien ont présenté une image différente et une vision moderne des elfes, qui sont devenues plus tard une référence populaire. Les textes de Tolkien ont ajouté quelques détails aux images des elfes de maison pour les rapprocher de l'image angélique. Ils sont décrits comme des créatures ressemblant à des humains, ils sont minces, grands, d'une grande beauté et ont une voix merveilleuse. Leurs oreilles sont longues et pointues, elles ont la forme d'ailes.

Dans le monde de Tolkien, la plupart des elfes sont blonds et ont les cheveux longs, *«Ce sont des Hauts Elfes!...Ils ne portaient pas de lumières, mais, tandis qu'ils marchaient, une lueur semblable à celle de la lune au bord des collines avant son lever tombait autour de leurs pieds»*³³ Ils sont dotés de magie et capables même de contrôler des éléments de la nature. Immortels, ils peuvent perdre cette qualité s'ils tombent amoureux d'un humain : *« - Qui a provoqué la crue ? Demanda Frodon. - C'est Elrond qui l'a ordonnée, répondit Gandalf. La rivière de cette vallée est sous sa domination et elle se lève en furie quand il a grand besoin de barrer le Gués»*³⁴

Cependant, la figure des Elfes ressemble également à celle des Djinns, qui se divisent en deux catégories (les bons et les mauvais). Tous les deux sont lumineux, car les Djinns sont faits de feu, maîtrisent la magie, et sont plus puissants que les humains. Ce

³² Ibid, p.126.

³³TOLKIEN, John Ronald Reuel, Le seigneur des anneaux, La communauté de l'anneau, p.145.

³⁴ Ibid. p.386.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

rapprochement fait donc des Nains les mauvais Djinns, vu qu'ils partagent la même origine avec les Elfes.

Aujourd'hui, grâce à l'imagination de Tolkien et de ses disciples, les nains sont représentés comme des hommes avec peu de barbes, portant une casquette qui peut changer de couleur d'un nain à l'autre. Ils sont considérés comme des créatures espiègles et rusées, innocentes et utiles, travailleuses et habiles. Cependant, l'origine des nains est beaucoup plus compliquée.

*Dans la littérature romane, les nains ne sont jamais les acteurs principaux des récits. Auberon est la seule exception. Ils apparaissent çà et là avec un rôle secondaire, différent selon les genres littéraires. Dans l'épopée, le nain prend place dans les armées païennes et fait partie de ces peuples mystérieux et monstrueux habitant aux frontières du monde civilisé, et ils demeurent le plus souvent en Orient. Leur meilleur représentant est Agra part le Barbu qui surgit dans les *Aliscans*, chanson de geste du XIIe siècle appartenant à la légende de Guillaume d'Orange* ³⁵

Dans cette littérature selon Claude Lecouteux, les Nains ont pour rôle d'informer, de conseiller, d'aider, d'accueillir ou d'héberger les héros. Ils sont ses serviteurs. Leur comportement est similaire à celui des cavaliers, ils s'en distinguent par leur petite taille, leur comportement impoli et leurs actes de trahison et de félonie.

Lecouteux nous explique également que dans la littérature celtique, les nains peuvent être beaux ou laids, hostiles ou serviables, ils sont quelquefois voleurs et d'autres fois ravisseurs. Habitants des royaumes situés sur des îles, dans des lacs ou dans la mer, ou encore souterrains, ils sont d'excellent artisans et vivent en communauté, dirigés par un roi. Ils organisent souvent des fêtes, ils font de la musique et aiment posséder tout ce qui est magique, ils montent de petits chevaux et possèdent des pouvoirs surnaturels.

Ainsi, les Orcs sont des créatures terribles et corrompues, dégoûtantes et cruelles, nées des péchés de leur maître et soumises à sa volonté, créées dans le seul but de détruire tous ceux qui sont mauvais, rien à voir avec les Elfes, les Humains et les Nains.

³⁵LECOUTEUX, Claude, Les nains et les elfes au moyen âge. p.29.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

Les orcs, leur apparition et leur rôle dans l'histoire de la Terre du Milieu, correspondent aux images de Gog et Magog dans la Bible et le Coran. En effet, Gog et Magog représentent un fléau infernal qui frappera à la fin des temps et aura joué tout au long de l'histoire, une dimension mythique. Il symbolise la lutte ultime entre le bien et le mal, où Gog et Magog sont les alliés du mal. Selon la tradition chrétienne, Gog et Magog désignent des peuples barbares qui envisagent d'envahir l'Europe et de s'opposer au Peuple de Dieu. : « *et il s'en ira tromper les peuples des quatre coins de la terre, Gog et Magog. Il les rassemblera pour le combat, en troupes innombrables comme les grains de sable au bord des mers* ». ³⁶Ils étaient donc très nombreux, tous des guerriers avides, au point de devenir des géants dans l'imaginaire collectif de l'Angleterre.

Dans le Coran, Gog et Magog, dits Yajouj et Majouj en arabe, sont un peuple d'humains, descendants d'Adam, différents dans leur apparence, créés pour semer le désordre, détruire le monde et exterminer la race humaine. Leur nombre est supérieur à celui des hommes de presque mille fois. Séparés par une muraille, faite de métaux, du monde des humains, construite par Dhû-l-Qarnayn, un roi de bonne foi et d'une puissance incomparable, ils la creusent continuellement pour pouvoir se libérer, et le jour où cela arrivera marquera de début de la fin des temps. Une telle description se rapproche beaucoup des caractéristiques des Orques de Tolkien : leur nombre, leur apparence, leur objectif, leur origine, etc.

II.1.3 LES FIGURES MYTHOLOGIQUES TOLKIENNES» :

L'œuvre de Tolkien est plus qu'une œuvre de l'imagination. En effet, ce serait une erreur de penser que tout est sorti de sa petite tête d'écrivain anglais. Divers mythes et poèmes anciens, d'où de c'est créatures. Dans le tableau ci-

³⁶Apocalypse 20:8, La Bible du Semeur, Biblica, 1992, 1999

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

dessous, nous essaierons de mettre en évidence les différents mythes et légendes dont l'auteur s'est inspiré :

Figure	Mythe origines
<p>Dragon smaug :</p> <p>Lors de la deuxième aventure, le Hobbit est face à un nouveau défi, il s'agit du Dragon Smaug « <i>Smaug le Doré est un dragon appartenant au légendaire de l'écrivain britannique]. R. R. Tolkien et intervenant dans son roman Le Hobbit</i> »³⁷</p>	<p>Le dragon est le gardien du trésor caché dans mythologie grecque ou dans la tradition chinoise taoïste. Ce trésor est symbolisé par l'or dans la tradition occidentale ou par une perle sacrée, symbole de la Parole, de la perfection de la pensée dans les traditions orientales.</p>
<p>Shelob ou bien Arachne :</p> <p>« une Araignée Géante et une descendante d'Ungoliant. Elle habite dans une caverne nommée l'Antre de Morgul où elle tisse de nombreuses toiles. Elle ne pense qu'à manger une nourriture formée d'animaux imprudents ou d'orques égarés »³⁸</p>	<p>Arachné ou Arachne (gr. araignée) était une jeune Lydienne, fille d'Idmon de Colophon, la tisseuse la plus adroite du pays. Simple mortelle, elle osa défier Athéna de se mesurer à elle dans l'art du tissage, et broda sur un tapis les histoires d'amour scandaleuses des dieux, en particulier les libertinages de Zeus. La déesse, vexée par l'art d'Arachné et par ses images condamnant les débauches divines, mit en pièces le tissu, et punit sa rivale en la métamorphosant en araignée,</p>

³⁷TOLKIEN.J.R.R, Bilbo le Hobbit, Edition J'ai lu, Paris, DECEMBRE 2020, p.267.

³⁸ibid.p.189.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

<p>Les Wargs :</p> <p>« sont des sorte de loups de la taille d'un lion au service de Sauron. Leur apparence fait plus penser à des hyènes dans Le Seigneur des Anneaux. »³⁹</p>	<p>Dans la mythologie nordique , un vargr (souvent anglicisé en warg) est un loup , en particulier le loup Fenrir et les loups qui chassent le soleil et la lune Sköll et Hati . Sur cette base, JRR Tolkien dans sa fiction a utilisé la forme warg, qui peut incorporer le vieil anglais wearh , comme nom d'un type de loup particulièrement grand et maléfique qui pourrait être monté par des orcs . Grâce à l'influence de Tolkien , le concept a été utilisé dans des œuvres fantastiques par d'autres auteurs et dans d'autres médias</p>
<p>Beorn :</p> <p>« Beorn était un "Changeur de Peau", c'est-à-dire qu'il avait la capacité de se transformer en ours à son gré. Il fait donc partie du peuple appelé les Hommes Forts ou Beornides ⁴⁰»</p>	<p>En partie inspiré des berserker de la mythologie nordique, Beorn est une figure double, à la fois sauvage et amical, violent et casanier, qui préfigure d'une certaine manière Tom Bombadil tel qu'il apparaît dans Le Seigneur des anneaux.</p> <p>(Mythologie.nordique) Guerrier, fervent adorateur d'Odin, qui tirait une grande force du loup ou de l'ours et qui peut entrer dans une fureur sacrée.</p>

³⁹ibid.p.125.

⁴⁰ Ibid., p.142.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

Thorondor : « Le seigneur des aigles destinés à être les serviteurs de Manwë ⁴¹ », chef des Valar, et étaient souvent appelés les Aigles de Manwë.	Dans la mythologie nordique, Hræsvelg est un géant qui a la forme d'un aigle. Son nom signifie « L'Avaleur de cadavres ». Les ailes de ce géant à forme d'aigle étaient tellement grandes qu'elles produisaient un vent glacial (Helgardh) qui soufflait alors sur le monde des morts
---	--

II-2-LE MYTHE ENTRE SYMBOLE ET SYMBOLIQUE

II-2-1- Le symbole du mythe :

Un symbole peut être un objet, une image, un être vivant, ou une marque particulière qui représente quelque chose d'autre par association. Le symbole tire son étymologie du mot grec *sumbalein* qui signifie *un objet par association*, d'après Henri Estienne : « *le verbe dont dérive *sumbolon*, le grec *sumbollein*, avait le sens de *lier ensemble, rapprocher, comparer, confronter, pressentir* » ⁴². Chez les grecs, le symbole désignait un objet coupé en deux parties conservées par deux hôtes et destinées à faire reconnaître les deux porteurs : identité, garantie, gage, témoignage, alliance. Le symbole est un signe qui évoque une réalité invisible à laquelle il relie l'homme en faisant passer son intelligence du visible à l'invisible.*

L'univers du symbole est le domaine privilégié et exclusif de l'homme,

⁴¹ Ibid., p.129.

⁴² René A. De la nature du symbole, Ed.2006, Paris, P21.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

selon Mircea Eliade :

« Le symbole révèle certains aspects de la réalité_ les plus profonds_ qui défient tout autre moyen de connaissance. Les images, les symboles, les mythes ne sont pas des créations irresponsables de la psyché ; ils répondent à une nécessité et remplissent une fonction : mettre à nu les plus secrètes modalités de l'être. Par suite, leur étude nous permet de mieux connaître l'homme »⁴³

Pour Mircea Eliade, le symbole est un élément essentiel de l'imaginaire de l'homme, il est le langage de révélation et joue dès lors un rôle primordial dans l'expérience anthropologique de l'homme. Et il rajoute : *« les symboles ne fonctionnent pas sur des objets mais sur des images »⁴⁴*. Le symbole est un langage à la fois personnel et universel, il est porteur d'une émotion, d'une lumière.

« les symboles de nos rêves tentent de compenser cette perte énorme. Ils nous révèlent notre nature originelle, ses instincts et sa manière particulière de pensée »⁴⁵ .

L'homme a besoin de symboles, de mystiques et de spiritualité, car la conscience et l'inconscient entretiennent dans la psyché une relation dialectique dont dépend l'équilibre de l'individu.

Et c'est pour cette raison que l'acte symbolique s'engage pour déterminer de différents sens et significations aux symboles ; autrement dit, le symbolique est l'ensemble des rapports de sens qu'expriment les arts et les diverses spiritualités, par le truchement des symboles et des mythes. Il suppose un décryptage et une interprétation. Dans le dictionnaire des symboles de Chevalier et Gheerbrant décrivent le symbole comme : *« élément qui surgit de l'inconscient créateur de l'homme et de son milieu, remplit une fonction profondément favorable à la vie personnelle et social.. »⁴⁶*De là, les symboles qui jaillies de

⁴³ ELIADE Mircea, images et symboles, Ed Gallimard, Paris, P18.

⁴⁴ <http://racines.traditions.free.fr/> du 08.05.2022 à 19h.

⁴⁵ CHELEBOURG Christian, l'imaginaire littéraire : des archétypes à la poétique du sujet, Ed Nathan, France, p.28.

⁴⁶ CHEVALIER.J & GHEERBRANT.A, dictionnaire des symboles : mythe, rêve, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres. Ed Robert Laffont, 1982, Paris, p.11.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

L'inconscience humaine remplissent plusieurs fonctions importantes dans l'imaginaire individuel ou social. Parmi les fonctions du symbole, nous citons :

En premier lieu, on pourrait dire que le symbole est d'ordre *exploratoire*, il tente à exprimer le sens des événements spirituels des hommes, lancés à travers l'espace et le temps. Selon C.G. Jung : « *le symbole implique quelque chose de vague, d'inconnu ou de caché pour nous... Lorsque l'esprit entreprend l'exploration d'un symbole, il est amené à des idées qui se situent au-delà de ce que notre raison peut saisir.* »⁴⁷ En tout, l'étude des symboles ou la symbolique, constitue une herméneutique expérimentale à l'inconnu. Ce dernier, une fois identifié par l'analyste, des mêmes schèmes pourront subsister, mais pour inviter l'homme à chercher cet inconnu et l'entraîner vers des nouvelles explorations.

En second lieu, il a pour fonction d'un *substitut*, il entame une relation étroite avec la fonction précédente. Il se substitue en guise de réponse ou de solution, à une question, à un désir qui demeurent en suspens dans l'inconscient. Selon la pensée de C.G. Jung : « *la fonction originale des symboles est précisément cette révélation existentielle de l'homme à lui-même, à travers une expérience cosmologique* »⁴⁸ Et c'est là où on peut inclure toute son expérience personnelle et sociale.

Types de symbole :

Gilbert Durant, dans son livre *Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Distingue trois types de symboles représentant les visages du temps.

A-Symboles thériomorphes :

Ce type concerne les images animales qui signifient soit l'agitation et le changement, soit l'agressivité et la cruauté. Le bestiaire de l'imaginaire représente deux aspects fondamentaux du temps, car l'animal est ce qui

⁴⁷ ELIADE Mircea, images et symboles, Ed Gallimard, Paris, p.18.

⁴⁸ Ibid, p.12.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

grouille, ce qui fuit et qu'on ne peut rattraper, mais c'est aussi ce qui dévore, ce qui ronge

B-Symboles nyctomorphes :

Se présentent sous formes d'images de la nuit qui transposent en termes d'obscurité la crainte engendrée par le temps. Ce groupe est à dominante lunaire et féminine ; il développe l'image des menstrues dont le cycle est analogique de celui de la lune, il regroupe les images du sang, de l'impureté, de l'eau noire, mais aussi celles de l'aveuglement

C-Symboles catamorphes :

Ces symboles sont liés à des images de la chute, mais aussi du vertige, de la pesanteur ou de l'écrasement, qui renvoient à la notion de faute et, notamment, au péché de chair.

II.2.2 LE SYMBOLE ENTRE LE MONDE LITTÉRAIRE ET LE MONDE IMAGINAIRE

A- Le symbole en littérature :

La littérature est riche en symboles, ils se multiplient quand on découvre mieux une œuvre littéraire, ou l'auteur lui-même. Cependant la relation entre le symbole et la littérature est très étroite. Né d'une conception grecque, comme on l'a expliqué auparavant, le symbole se veut comme un objet primordial tout en se manifestant dans l'art, de là il est important dans la vie de l'homme. La littérature lui attribua une place importante vue son interprétation qui se varie d'une culture à une autre, d'une époque à une autre.

Selon les procédés que récurse la littérature, on voit que dans la psychanalyse, et qui selon Freud, c'est l'instinct sexuel, refoulé par pudeur, qui se libère pendant la détente du sommeil et se manifeste dans le songe nocturne. Les mots tabous, les formes obscènes, les visions défendues prennent la clé des champs et s'agitent

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

et composent dans l'imagination. Autrement dit, les désirs obscurs se révèlent mais voilés, sous des apparences allusives. A titre d'exemple : un empereur, vu en songe, désignerait le père ; la chambre à coucher, l'épouse ; une fuite à travers l'escalier : l'acte sexuel etc. De là, on voit l'intérêt que ces symboles peuvent revêtir en littérature. Ainsi, nous pouvons dire que le subconscient livre à l'imagination des symboles. Ces derniers peuvent, parfois, remettaient à des expériences ancestrales, transmises héréditairement et accumulés de génération en génération au fond du subconscient comme les mystères de l'instinct animal.

B- Le symbole dans l'imaginaire

La notion d'imaginaire demeure difficile à définir car elle englobe parfois desceptions multiples. « *Le XX^e siècle a reconnu à l'imaginaire deux principales sens, l'un tourné vers la création littéraire, l'autre vers la spiritualité et, plus spécifiquement, vers les mythologies⁴⁹* » ce qui montre que ces deux significations déterminent une continuité entre l'imaginaire et la réalité objective. Les travaux de Sartre constituent une étape essentielle dans la construction de l'imaginaire.

La définition de l'imaginaire prend une acception différente selon l'importance que l'on accorde à chaque type d'imagination qui le sous-tend, imagination seulement reproductrice, imagination fantasmagorique qui fomentent des fantaisies, et une activité vraiment symbolique.

La conception durandienne du symbole repose sur deux principes. Tout d'abord, de son maître Gaston Bachelard, Gilbert Durand retient l'idée qu'un symbole tire son sens par la place qu'il occupe dans une dynamique des images. Autrement dit, les symboles ne s'associent pas hasardeusement, mais selon une logique de l'imaginaire.

⁴⁹ CHELEBOURG Christian, *l'imaginaire littéraire : des archétypes à la poétique du sujet*, Ed NATHAN, France, 2000, P9.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

En second lieu, Gilbert Durand, définit trois types distincts de structures dynamiques : les structures schizomorphes, les structures synthétiques et les structures mystiques. Les symboles sont l'aboutissement d'un processus qui va du plus abstrait et général au plus concret et particulier.

Ainsi nous pouvons résumer la conception de l'imaginaire d'après Jean Paul Sartre dans la citation qui suit :

« L'imagination [...] est la conscience libérée des contraintes de la réalité perçue par nos sens ; elle engendre des images mentales en concevant intentionnellement l'irréalité des objets ou des êtres représentés. Ces images constituent l'imaginaire. C'est celui-ci, et non pas la réalité, que reproduit l'œuvre d'art »⁵⁰

L'imaginaire, c'est ce monde à part, intime, difficilement accessible, indescriptible propre à l'artiste et qui lui permet d'édifier cet autre univers qu'est l'œuvre. L'artiste ou l'auteur, passe par l'imaginaire pour créer un monde de signes et de symboles où lui-même y trouve place.

II.2.3 LE SYMBOLE DES BESTIAIRE ENTRE FICTION ET RÉALITÉ

Le symbole bestiaire dans la littérature :

Depuis longtemps, l'animal a toujours accompagné l'homme, sans y manquer d'apparaître aussi dans la littérature et dans n'importe quel genre littéraire. Des récits de guerre et de chasse, plein de chevaux, de faucons, et de chiens. Des bêtes fabuleuses jaillies des mirages de l'Orient. Les vérités de Dieu signifiées par les mœurs des bêtes : la littérature du Moyen Age est peuplée d'animaux. Généralement nous trouvons la présentation de différents animaux réels ou imaginaires, dont les propriétés, souvent merveilleuses, sont présentées comme symboles moraux et religieux.

Dans la littérature, l'animal a souvent été envisagé par les auteurs comme

⁵⁰ Ibid.p.19.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

moyen d'identification de l'homme par rapport aux autres créatures vivantes, ceux-ci permettent d'expliquer l'origine, l'essence et le sens du monde, ils sont porteurs d'un symbolique répétitif et primordial dans le monde.

Selon Jean Chevalier et Alain Gheerbrant :

« Les animaux sont des symboles, des principes et des forces cosmiques, matérielles ou spirituelles [...] Le symbolisme des animaux, tels que l'homme les rencontre, les observe, chacun avec ses particularités, et les comme, le renvoie à un phénomène infiniment plus vaste, puisqu'il englobe toute l'histoire humaine, et non un moment de notre propre civilisation. Il s'agit du totémisme qui, loin d'être en relation avec une certaine mentalité « primitive » ou avec une étude « archaïque » de société, atteste une tendance fondamentale et omniprésente de l'humanité »⁵¹

Le symbole animalier remplit plusieurs fonctions de manière différente où se remarque, de l'une à l'autre, une progression dans l'élaboration littéraire.

II.3. LA SYMBOLIQUE DES BESTIAIRE

De tout temps, les animaux ont proliférés dans les rêves, les arts et les religions. Les animaux qui interviennent si souvent dans le rêve et dans les arts, formes des identifications partielles à l'homme ; des aspects, des images, de sa nature complexe ; des miroirs de ses pulsions profondes, de ses instincts domestiqués ou sauvages. Chacun d'eux correspond à une partie de nous-mêmes. Dans l'imaginaire, le symbole animalier prend une présentation ambivalente et antithétique par rapport à la culture ou la civilisation qu'il appartient.

La définition de l'imaginaire prend une acception différente selon l'importance que l'on accorde à chaque type d'imagination qui le sous-tend, imagination seulement reproductrice, imagination fantasmagorique qui fomenté des fantaisies, et une activité vraiment symbolique. Ainsi, Descartes distingue-t-il

⁵¹ CHEVALIER Jean & Alain GHEERBRANT, dictionnaire des symboles : mythe, rêves, coutumes, gestes, Ed Robert Laffont, 1982, Paris, PP 52-53

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

entres : « *les images involontaires qui résultent de l'impression des esprits animaux par des traces externes (rêves nocturnes, rêves éveillés) et des images qui sont élaborés délibérément et cultivés comme un trésor intérieur* ». ⁵²

II.3.1. TODOROV ET L'INTERPRETATION SYMBOLIQUE

Interpréter n'est pas un acte donné à tout le monde, d'ailleurs, on se pose de nombreuses questions telles que : que signifie le mot interprétation ? Comment et quoi interpréter ? Quels genres de stratégie devront nous suivre pour mener à bien une interprétation ? Quand est ce qu'on peut parler d'une interprétation symbolique ?... le mot interpréter désigne l'action d'expliquer ou de révéler la signification d'une chose obscure, ou cachée.

Selon Todorov, « *Un texte ou un discours devient symbolique à partir du moment où, par un travail d'interprétation, nous lui découvrirons un sens indirect* » ⁵³, Ceci détermine que le texte lui-même indique sa nature symbolique, qu'il possède un kit de propriétés repérables, des indices si on ose dire, par lesquelles il nous incite à cette lecture particulière qu'est l'interprétation. Il rajoute que : « *nous commençons par la réponse, la réaction interprétative, mais nous remontons à la question, posée par la symbolique du texte même* » ⁵⁴

Todorov place deux phases importantes par rapport à la décision d'interpréter : l'accommodation et l'assimilation. D'abord on doit distinguer la séquence verbale pour laquelle est nécessaire une interprétation, dans ce cas on parle de l'accommodation, ensuite, vienne l'association, jusqu'à ce que la séquence verbale devienne conforme à des schèmes déjà construits, on est dans l'assimilation. Il précisa aussi, que plus le sens linguistique est pauvre et donc sa compréhension limitée, plus l'évocation symbolique se greffe facilement dessus,

⁵² Wunenburger Jean Jacques, l'imaginaire, P.U.F, collection Que sais-je ?, Paris, 2013, p.24.

⁵³ TODOROV Tzvetan, symbolisme et interprétation, Ed Du SEUIL, 1978, Paris IV^e, P18

⁵⁴ Ibid. p.18.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

et plus donc l'évocation est riche.

Pour parler de l'interprétation symbolique, Todorov a tenté de répondre sur, quelles peuvent être les fonctions de l'expression symbolique, et il en déduit deux : une interne, et l'autre externe. La première montre que la raison symbolique réside dans le rapport même entre symbolisant et symbolisé. La seconde, traite la raison symbolique dans le rapport entre le symbole et ses utilisateurs, producteurs ou consommateurs, c'est-à-dire que la raison du symbole réside alors dans ses effets.

Le symbole reste un objet et/ou un élément sensible, que ça soit dans un groupe social ou une civilisation bien donnée, quelque chose d'absent, impossible à percevoir même.

II.3.2. LA SYMBOLIQUE DES BESTIAIRE DE HOBBIT

En littérature, Un bestiaire désigne un manuscrit du Moyen Âge, où la fable parle de bêtes parlantes. Issus du monde réel ou imaginaire, leurs histoires véhiculent toujours la morale. En d'autres termes, Un bestiaire est aussi un travail pour les animaux. Aujourd'hui, les vestiges d'un auteur, ou d'une œuvre, sont les ensembles d'animaux, ou monstres, bons ou mauvais, mentionnés par l'auteur ou dans l'œuvre, Dans cette partie nous essaierons de mettre en évidence les différents symboles des animales dont l'auteur s'est inspiré :

A-Dragon *smaug* :

Le plus fameux dragon de TOLKIEN. Smaug est aussi un méchant dragon ailé et doré, « *cracheur de feu, doué de parole et gardien d'un trésor.* ⁵⁵»

Le dragon est sans doute l'animal imaginaire le plus connu et le plus

⁵⁵ TOLKIEN.J.R.R, Bilbo le Hobbit, Edition J'ai lu, Paris, DECEMBRE 2020.p260

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

représenté à travers le monde, La signification du dragon varie d'une civilisation à l'autre : symbole de vie et de puissance en Chine, monstre démoniaque à terrasser dans la mythologie celtique et nordique ainsi que dans l'Europe médiévale, il peut être bénéfique ou maléfique, protecteur ou despote.

Dans la mythologie grecque, le dragon est presque toujours le gardien d'un trésor ou d'un lieu sacré : il doit être vaincu pour y avoir accès. On devine que ce trésor est celui de la sagesse et de l'immortalité.

En alchimie, le dragon représente le chaos-monde qui contient un certain potentiel d'ordre ; le dragon est alors le symbole de l'énergie primordiale.

Au final, le symbolisme du dragon renvoie principalement aux éléments suivants :

Le pouvoir céleste, les forces naturelles : l'énergie brute à maîtriser, les cycles et le pouvoir de métamorphose, le mystère, le caché, l'obscurité, la colère, le mal.

B-Araignée Géante (shelob) :

Elle est décrite comme à la fois maléfique et ancienne, Mais elle était encore là, avant Sauron et avant la première pierre de Baradur ; elle ne servait qu'à elle-même, buvant le sang des elfes et des hommes, gonflé et grandit. , « tissant une toile d'ombres; car toutes les créatures sont sa nourriture, et ses ténèbres vomissent⁵⁶. » Ses descendants incluent l'araignée géante de la Forêt-Noire vaincue par Bilbo Baggins dans le Hobbit.

L'araignée porte sur elle plusieurs symboles forts, comme l'énergie féminine, la patience, la réceptivité ou encore, la destinée. Elle représente bien sûr la

⁵⁶ TOLKIEN,J.R.R, Bilbo le Hobbit, Edition J'ai lu, Paris, DECEMBRE 2020.p172

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

créativité, mais aussi l'ombre personnelle. Celle-ci correspond aux aspects sombres de la personnalité ou de la vie d'une personne.

Ainsi, l'araignée est associée à diverses significations symboliques, qui allient la lumière et l'ombre. L'araignée en animal totem correspond alors à plusieurs facettes et aspects de la vie.

C- Wargs (loup malfiant) :

les Wargs apparurent au Troisième Âge. Ils constituaient une race de loups malfaisants et particulièrement grands vivant au nord-est des Montagnes de Brume. D'une intelligence relative et possédant même leur propre langage, ces loups avaient coutume de faire alliance avec les Orques dans leurs razzias.

Le loup est un animal puissant qui représente l'intelligence et l'instinct. Le loup en tant qu'animal spirituel symbolise alors la connexion étroite avec vos instincts, et votre manière de comprendre et percevoir l'environnement qui vous entoure.

Le loup est un animal carnassier qui a toujours fasciné les hommes. Il est le symbole de : la loyauté, la fidélité, le courage, la férocité.

Le christianisme a fait du loup un symbole des démons, du mal et du mal et a inspiré de nombreuses histoires et fables dans lesquelles le loup est un animal maléfique. De plus, au Moyen Âge, on croyait que les sorcières pouvaient se transformer en loups et que les hommes pouvaient se transformer en loups-garous.

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

D- Beorn (changeur de peau) :

C'est un change-peau. « *Il change de peau c'est un énorme ours noir*⁵⁷ » lors de la Bataille des Cinq Armées, sous sa forme d'ours, il écrasa Bolg, le chef des Orques, et sa garde pour protéger le corps de Thorin.

L'ours est un animal carnivore et plantigrade. Il est doué d'une force très grande et est très dangereux. Il symbolise : la combativité, le renouveau, la puissance, la paresse, la violence.

Dans la mythologie grecque Callisto la maîtresse de Zeus, fut changée en Ourse et son fils Arcas en Petite Ourse lorsque Héra, l'épouse de Zeus, découvrit leur relation. Aussi, outragée, Héra demanda justice à l'Océan, et les ourses furent alors condamnées à tourner perpétuellement autour du pôle Nord⁵⁸.

E- Thorondor (le seigneur des aigles) :

Le Seigneur des Aigles du Premier Âge, a déclaré dans Le Silmarillion qu'il était le « plus puissant de tous les oiseaux qui aient jamais existé » Aucun aigle n'est identifié par son nom dans ce livre, et les titres "le seigneur des aigles" ou "le grand aigle" distinguent leur chef des autres. Après sa participation à la bataille des cinq armées, il reçut le titre de roi de tous les oiseaux et portait une couronne d'or.

L'aigle, par sa puissance et sa domination, symbolise également la victoire. C'est pourquoi de nombreux empires et de nombreux rois l'ont adopté comme emblème. Ce fut le cas de l'Empire romain, des empereurs germaniques, de Napoléon.

L'aigle est aussi un symbole qui est apparu dans le christianisme et dans la

⁵⁷ TOLKIEN, J.R.R., Bilbo le Hobbit, Edition J'ai lu, Paris, DECEMBRE 2020, p.142.

⁵⁸ <https://1001symboles.net/symbole/sens-de-ours.html> consulter le : 08/05/2022

CHAPITRE II : LES BESTIAIRE ENTRE MYTH ET SYMBOLE

bible, en relation avec le Christ, considéré comme le roi divin. La référence symbolique à un aigle étant un leader de foi, de courage, de passion et d'inspiration spirituelle a été appliquée au Christ et aux dirigeants chrétiens.

CONCLUSION

CONCLUSION

L'invention et la lecture des mythes sont étroitement liées à la culture de l'écrivain et du lecteur. Quand il y a échange entre le texte et le lecteur, il y a échange culturel entre l'auteur et le lecteur, cet échange entre l'auteur et le lecteur implique un dialogue mythique qui de toute façon ne peut se faire sans la présence de la première. Et l'ingérence de la seconde.

Tout au long de nos recherches, nous avons voulu faire le tour de l'univers de Tolkien. Cet univers mystérieux et merveilleux a laissé une influence palpable sur les lecteurs avides de ce type de littérature. En effet, avant de devenir écrivain, Tolkien était avant tout un linguiste passionné par le langage et ses origines, un mythe en tant que modèle de comportement est un mythe enraciné dans nos gènes. Une croyance inspirante qui s'est transformée en question de choc, créant ainsi un état d'émerveillement chez ceux qui ont cru, puis s'est transformée en mythe, en histoire de fiction. Pour Tolkien, ses croyances ont été sa première source d'inspiration.

C'est cet amour de la langue et des textes anciens qui a amené notre écrivain à écrire toutes ces œuvres fantastiques. Ce genre incite chaque lecteur de se prêter à un jeu de pistes. Un jeu qui consiste à trouver les différents symboles et mythe pour ensuite les rattacher à ses connaissances.

Dans notre étude Les symboles bestiaux sont des intermédiaires entre le monde physique et le monde de pensée, faisant le pont en créant ou en renforçant de multiples associations. Une forme de communication expressive qui dote l'homme des valeurs essentielles permettant de penser ce dernier, sa construction de la logique du monde et de son fonctionnement, l'interdépendance qu'il établit avec son environnement sauvage et domestique, sa communauté, ses ancêtres, ses dieux, les différentes dimensions de son existence... le symbole animal présuppose une réalité sensible qui évoque l'intangible, voire l'inconnaissable. Elle implique une dualité qui impose ou veut l'unité, elle suppose la possibilité de se

CONCLUSION

comprendre. Par ailleurs, toute étude des symboles animaux soulève de nombreuses questions de variabilité parfois paradoxale, de multiplicité (niveaux de sens superposés), de paradoxe, de complexité, de réactivation permanente ou de divertissement.

La symbolique bestiale travaille sur le concept anthropologique, et plus précisément sur les différentes formes des symboles de Gilbert Durant, et propose une méthode de dénomination du pour plusieurs animaux afin de révéler le thème de chacun d'eux et de le rendre possible de faire une comparaison littéraire très fluide. Les figures animales offrent l'avantage considérable de suggérer, par ressemblance, des idées, des caractères, des aspects, selon l'occupation qu'elles peuvent représenter, de multiples significations, tout comme l'humain peut, selon son moment, , représentant toutes les tendances de la vie morale et spirituelle.

Notre analyse s'est concentrée sur la relation de chaque caractéristique d'un animal à son contexte dans l'histoire elle-même. Cela nous a permis de les catégoriser afin de comprendre la spécificité de chaque créature. La présence de certains animaux est apparue comme prévu, comme l'ours et l'aigle, le loup qui sont venus avec le courant du roman et qui sont liés à la notion de liberté et de la fusion avec la nature.

Tolkien nous a impressionnés tout au long de l'histoire du Hobbit qui inclut l'aventure, le suspense et le mystère. L'aventure Tolkienienne au monde mythique est si formidable et éclatante, une aventure qui nous conduit à comprendre la symbolique de chaque créature mythique et sa relation avec le monde réel. Tolkien a réussi à adapter une série d'événements majeurs de manière futuriste en ajoutant ses propres inventions.

Et enfin, il faut affirmer que notre travail n'est jamais terminé, car il y a toujours des chemins qui nous échappent. Bien que nos recherches. Le travail de

CONCLUSION

John Ronald Reuel Tolkien nous a laissé une riche expérience, bonne raison d'étudier la mythologie

Cette aventure mythique fait d'elle un modèle digne d'admiration et de plaisir. Sa diversité en matière de symboles parfaitement construite pousse les lecteurs à apprendre des valeurs morales et éthiques transmises par les créatures mythiques en général et les Bestiaires en particulier.

La force symbolique des bestiaires n'impressionne pas uniquement les lecteurs mais elle les apporte vers un monde de réflexion et de méditation afin de comprendre le monde réel par le biais de l'imaginaire.

En somme, nous pouvons dire que Tolkien investit la symbiose entre la figure animale et la symbolique pour véhiculer une image plus palpable de la nature humaine et celle des choses. Cette harmonie ayant comme figure de proue la figure bestiale est un parfait atout pour plonger le lecteur dans le monde fabuleux et original de Tolkien, un atout qui sert à laisser une impression forte chez le lecteur en lui envoyant une image forte et frappante de la nature humaine.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Corpus :

TOLKIEN.J.R.R, Bilbo le Hobbit, Edition J'ai lu, Paris, DECEMBRE 2020

Ouvrages théoriques:

- ELIADE, Mircea, Aspects du mythe, Ed. Gallimard, Paris, 1963
- ELIADE Mircea, images et symboles, Ed Gallimard, Paris.
- JUNG, CarlGustav, KERÉNYI, Charles, Introduction à l'essence de la mythologie, Payot, Paris, 1968.
- LECOUTEUX, Claude, Le snainset les elfes au moyen âge, Imago, Paris, 1988.
- LÉVI-STRAUSS, Claude, Anthropologie *structurale*, Pocket, Paris, 2003.
- RUAUD, André-François, Cartographie du mer TODOROV Tzvetan, symbolisme et interprétation, Ed Du SEUIL, 1978, Paris IV^e
- André-François Ruaud, éd., Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux, Les moutons électriques, éditeur, 2004
- BARTHES, Roland, Mythologies, Éditions du Seuil, Paris, 1957,
- Besson Anne Les sous-genres de la fantasy paris 2018
- CHELEBOURG Christian, l'imaginaire littéraire : des archétypes à la poétique du sujet, EdNATHAN, France, 2000
- DURAND, Gilbert, Figures mythiques et visages de l'œuvre : de la mythocritique à la mythanalyse.
- H.Boyeret Robert Kenneth J.Zahorski,dans leur ouvrage FantasyLiterature.
- René A. De la nature su symbole, Ed.2006, Paris.
- Tolkien, J. R. R. (2006) Du conte de fées. In Les monstres et les critiques et autres essais. Paris, France : Christian Bourgeois éditeur.

-TOLKIEN, John Ronald Reuel, Le seigneur des anneaux, La communauté de l'anneau 2004

-TOLKIEN, John Ronald Reuel, Le Silmarillion, Christian Bourgois éditeur, Paris, 1978 veilleux

-TOLKIEN, John Ronald Reuel, Fäerie, Christian Bourgois éditeur, Paris, 1974

1. Thèses de doctorat :

-Hammouda, Mounir (2022) la poetique du mythe : de bilbo le hobbit au seigneur des anneaux de john ronald reuel tolkien.

2. Sitographie :

- Mireille Vincent-Cassy, Les animaux et les péchés capitaux : de la symbolique à l'emblématique, https://www.persee.fr/doc/shmes_1261-9078_1985_act_15_1_1441, consulter le 13 Avril 2022 16 :15

- MARION MOREAU, Le mythe, thème & variations, <https://www.fabula.org/acta/document6139.php>, consulter le 11 Avril 2022 à 19 :22

- IVANNE RIALLAND, La mytho critique en questions, <http://www.fabula.org/lodel/acta/document817.php> consulter le 29 Mars 2022 à 21 :07

<https://1001symboles.net/symbole/sens-de-ours.html> consulter le 29 Mars 2022

<https://www.tolkiendil.com/tolkien/biblio> consulter le 11 Avril 2022 à 19 :22

3. Encyclopédie et dictionnaires

- Dictionnaire Tolkien, Ferre, Cnrs Editions, Paris, 2012.

-Besson, Anne (2018). Dictionnaire De La Fantasy. Paris, France : Éditions Vendémiaire.

-Chevalier-j & Gheerbrant.A, Dictionnaire Des Symboles : Mythe, Reve, Coutumes, Gestes, Formes, Figures, Couleurs, Nombres. Ed Robert Laffont, 1982, Paris.

-Clute john et John Grant, éd., The Encyclopedia of Fantasy, Orbit, Londres, 1997

Résumé :

Nous nous intéressons à la mythologie et au symbolisme depuis le début de nos recherches Bilbo le Hobbit est le meilleur choix. J.R.R Tolkien ajuste avec brio le monde mythique entre le monde réel et le monde fictif.

Notre recherche inclut l'origine des symboles et des mythes de localisation. Ce travail se compose de deux parties principales, la première partie du concept principal, le monde fantastique et tous les processus qui l'entourent seront Interprétation, partie II Nous choisirons de mener une critique mythologique et une étude symbolique des créatures de Tolkien en expliquant les relations qui existent dans le monde réel et dans le roman, car l'auteur utilisera le pouvoir symbolique des animaux pour impressionner ces lecteurs à travers des mythes.. Puis, nous évoquons les mythes grecs et nordiques. Enfin, à partir de l'union des deux parties, plusieurs méthodes de don sont développées.

Mot clés :

Animaux, bestiaire, Mythes, symbolique

Abstract :

We have been interested in mythology and symbolism since the beginning of our research The Hobbit is the best choice. J.R.R Tolkien brilliantly adjusts the mythical world between the real world and the fictional world. Our research includes the origin of symbols and location myths. This work consists of two main parts, the first part of the main concept, the fantasy world and all the processes around it will be Interpretation, Part II We will choose to conduct a mythological critique and a symbolic study of Tolkien's creatures by explaining the relationships

that exist in the real world and in the novel, as the author will use the symbolic power of animals to impress these readers through myths. Then we discuss Greek and Norse myth. Finally, from the union of the two parties, several donation methods are developed.

Keyword :

animals, bestiary, Myths, symbolic

