

Le Hobbit et le monomythe : un héros des mille et un visages

الهوبيت و المونوميث : بطل من أبطال ذو ألف وجه

The Hobbit and the Monomyth : a Hero of a Thousand Faces**Mounir Hammouda***

Université Mohamed Khider de Biskra, Algérie, m.hammouda@univ-biskra.dz

Date de réception 23/10/2021 Date d'acceptation 05/11/2021 Date de publication 27/12/2021**Résumé :**

Bilbo le Hobbit de Tolkien est une œuvre littéraire qui a pris une dimension mythique grâce à son ampleur, pour devenir un exemple pertinent de la transformation du littéraire au mythique. Ainsi, cette réflexion cherche à démontrer, en s'appuyant sur la théorie du monomythe de Joseph Campbell, un des aspects qui ont permis cette transformation, à savoir une structure narrative partagée entre le texte littéraire et le mythe et exprimée à travers le voyage du héros et les personnages rencontrés lors de sa quête.

Mots-clés : Monomythe, Hobbit, Tolkien, Structure, Mythe.**ملخص:**

الهوبيت لتلكين هو عمل أدبي اتخذ بعداً أسطورياً بفضل عظمته ، ليصبح مثلاً مناسباً لتحويل الأدبي إلى الأسطوري. وهكذا ، يسعى هذا التفكير إلى إثبات ، استناداً إلى نظرية المونوميث لجوزيف كامبل ، أحد الجوانب التي سمحت بهذا التحويل ، ألا وهو البنية السردية المشتركة بين النص الأدبي والأسطورة والتي يتم التعبير عنها من خلال رحلة البطل والشخصيات التي تمت مواجهتها خلال سعيه.

الكلمات المفتاحية: مونوميث ، هوبيت ، تولكين ، هيكل ، أسطورة.**Abstract:**

Tolkien's *The Hobbit* is a literary work that has taken on a mythical dimension thanks to its breath, to become a relevant example of the transformation from literary to mythical. Thus, this reflection seeks to demonstrate, by relying on Joseph Campbell's theory of the monomyth, one of the aspects that enabled this transformation, namely a narrative structure shared between literary text and myth and expressed through the journey of the heroes and the characters encountered during their quest.

Keywords: Monomyth, Hobbit, Tolkien, Structure, Myth.

* Auteur correspondant

1. Introduction :

Dans son livre *Le Héros aux mille et un visages*, Joseph Campbell propose la notion de « monomythe ». Selon lui, tous les mythes de toutes les cultures, les légendes et les contes aussi, racontent presque la même histoire, ils ne sont qu'un ensemble de variations d'un même schéma narratif, lié aux structures de la psyché humaine, qu'il nomme le « monomythe » :

Que nous écoutions avec une réserve amusée les incantations obscures de quelque sorcier congolais aux yeux injectés de sang ou que nous lisions, avec le ravissement d'un lettré, de subtiles traductions des sonnets mystiques de Lao-Tseu, qu'il nous arrive, à l'occasion, de briser la dure coquille d'un raisonnement de saint Thomas d'Aquin ou que nous saisissions soudain le sens lumineux d'un bizarre conte de fées esquimau – sous des formes multiples, nous découvrirons toujours la même histoire merveilleusement constante. (Campbell, 2010, p.15)

Dans le prologue de ce même livre, Campbell commence d'abord par expliquer que c'est le monde et les circonstances de la vie de l'homme qui ont permis la création et l'épanouissement des mythes, et que ces derniers sont à l'origine de toutes les productions de l'esprit humain : « *Il ne serait pas exagéré de dire que le mythe est l'ouverture secrète par laquelle les énergies inépuisables du cosmos se déversent dans les entreprises créatrices de l'homme* » (Campbell, 2010, p.15).

Ensuite, il déclare que la mythologie révèle les dangers et fournit à l'esprit humain les symboles qui lui permettent de les surmonter, en les traversant ou en les évitant. Il souligne que cette victoire est plus psychologique que physique. Et enfin, Campbell propose un itinéraire type, qu'il nomme « L'aventure Mythologique du héros », commun à tout récit mythique et composé de trois situations : la « séparation » ; l'« initiation » et le « retour », et qu'il définit comme « l'unité nucléaire du mythe ».

Un héros s'aventure hors du monde de la vie habituelle et pénètre dans un lieu de merveilles surnaturelles (x) ; il y affronte des forces fabuleuses et remporte une victoire décisive (y) ; le héros revient de cette aventure mystérieuse doté du pouvoir de dispenser des bienfaits à l'homme, son prochain (z). (Campbell, 2010, p.37)

Les travaux de Campbell sur le mythe, et surtout sa théorie du monomythe, ont été critiqués dans le milieu universitaire. Certains voient que ses arguments sont vagues et manquent d'appui théorique, d'autres considèrent que sa théorie manque de preuves savantes nécessaires à sa confirmation. Muriel Crespi avance que le monomythe est un concept insatisfaisant du point de vue des sciences sociales, car son niveau analytique est abstrait et dépourvu de remise en contexte ethnographique.

Alan Dundes, de son côté, rejette les travaux de Campbell et le considère comme un vulgarisateur, car il ne fait qu'affirmer l'universalité plutôt que de prouver sa théorie par des documents. Quant à Druscilla French, elle reproche au monomythe d' « *imposer subtilement son cadre de référence en répétant avec insistance qu'un certain type de voyage héroïque est reconnu universellement comme le chemin vers la divinité et la plus haute forme d'individuation* » (French, 1998, sp).

Cependant, le monomythe reste une réflexion adoptée par un grand nombre d'auteurs pour mettre au point le plan de leurs récits. Il est aussi une bonne approche pour comprendre le fonctionnement des mythes. Nicole Fodale, a proposé en 2011, un schéma inspiré des travaux de Campbell sur le monomythe et de Nancy Duarte sur la structure secrète des grandes présentations.

Le tableau suivant compare et synthétise le schéma de Campbell et celui de Fodale :

Tableau 1 : Comparaison entre le schéma de Campbell et celui de Fodale

Joseph Campbell		Nicole Fodale	
La séparation	L'appel de l'aventure.	Monde ordinaire	Le monde ordinaire.
	Le refus de l'appel.		L'appel de l'aventure.
	L'aide surnaturelle.		Le refus de l'appel.
	Le passage du premier seuil.		La rencontre du guide.
	Le ventre de la baleine.	Monde extraordinaire	Le passage du seuil de l'aventure.
Le chemin des épreuves.	Les épreuves, les rencontres des alliés et des ennemis.		
La rencontre avec la déesse.	L'accès à la caverne.		
La femme tentatrice.	L'épreuve ultime.		
La réunion au père.	L'acquisition de l'objet de la quête.		
L'apothéose.			
Le don suprême.	Monde ordinaire	Le chemin du retour.	
Le refus du retour.			
La fuite magique.		La renaissance.	
La délivrance venue de l'extérieur.			
Le passage du seuil du retour.			
Maître des deux mondes.		Le retour avec l'objet de la quête.	
Libre devant la vie.			

Nous nous baserons davantage sur le schéma de Fodale que celui de Campbell, car, étant une version plus simplifiée, il correspond mieux à notre corpus. Comme Prométhée, Jason, Énée ou Persée, le héros de Tolkien, Bilbo le Hobbit, effectue ce même itinéraire, son aventure commence par la séparation du monde ordinaire, suivie

d'une initiation dans un monde extraordinaire et finit par le retour aux terres d'origine, c'est-à-dire au monde ordinaire.

2. Le départ de la Comté

La première grande étape du voyage du héros est celle où celui-ci se sépare du monde ordinaire dans lequel il vit, elle se réalise à travers quatre petites étapes : Le monde ordinaire ; l'appel de l'aventure ; le refus de l'appel et la rencontre du guide.

Le récit de Bilbo le Hobbit commence avec la phrase suivante : « *Dans un trou vivait un Hobbit* » (Tolkien, 1969, p.7). En effet, les Hobbits, un des peuples de la Terre du Milieu, vivent dans des trous aménagés avec du bois et creusés dans des collines. Leurs portes sont rondes et peintes d'une même couleur. Dans la Comté, Bilbo mène une vie paisible, dans sa maison sous la Colline, sous forme de tube, « *comme un tunnel : un tunnel très confortable, sans fumée, aux murs lambrissés, au sol dallé et garni de tapis ; il était meublé de chaises cirées et de quantité de patères pour les chapeaux et les manteaux – le hobbit aimait les visites* » (Tolkien, 1969, p.7).

Les Hobbits sont de petite taille, ils ne dépassent pas les quatre pieds, et c'est justement pour cette raison qu'on les appelle les Demi-Hommes. Munis d'oreilles légèrement pointues, ils ont un visage rougeaud et des cheveux frisés. Avant de peupler la Comté, ils vivaient dans les vallées de l'Anduin, où ils se divisaient en trois groupes : les Fortauds (les plus robustes), les Peaublêmes (dont le teint et les cheveux étaient plus pâles) et les Piévelus (Qui étaient bruns de peau, plus agiles et lestes et plus grégaires). Les Hobbits ne s'intéressent pas à ce qui se trouve au-delà de leurs frontières, ce qui dépasse la Comté ne les concerne pas, ils préfèrent vivre en paix.

Ils ont une légère tendance à bedonner ; ils s'habillent de couleurs vives (surtout de vert et de jaune) , ils ne portent pas de souliers, leurs pieds ayant la plante faite d'un cuir naturel et étant couverts du même poil brun, épais et chaud, que celui qui garnit leur tête et qui est frisé ; ils ont de longs doigts bruns et agiles et bons visages, et ils rient d'un rire ample et profond (surtout après les repas, qu'ils prennent deux fois par jour quand ils le peuvent). (Tolkien, 1969, p.8)

En effet, les Hobbits sont considérés comme les spécialistes de l'art de manger, car, à part être de fin gourmets, ils sont aussi de variés gourmands, ils consomment six repas par jours (premier petit déjeuner, second petit déjeuner, déjeuner, goûter, dîner et souper), composé chacun comme le repas normal d'un homme. Ils ont enseigné aux hommes comment fumer de l'herbe à pipe, une herbe qui, selon eux, est la meilleure. « *Encore que les Hobbits n'acquière jamais tout à fait l'appétit elfique pour la musique, la poésie et les contes. Ils semblent aimer tout cela autant que la nourriture, sinon davantage* » (Tolkien, 1972 A, p.407). Ils craignent les étrangers, tout en restant accueillants et chaleureux. « *Ils n'ont à peu près rien de magique, sauf cette magie de tous les jours qui leur permet de disparaître rapidement et sans bruit quand de gros*

balourds comme vous et moi arrivent avec fracas, en faisant un bruit d'éléphant qu'ils peuvent entendre à des centaines de pieds » (Tolkien, 1969, p.7). Menant une vie paysanne, ils n'hésitent pas à s'entraider et surtout à festoyer et à s'amuser. Ils se connaissent tous, car ils font tous partie de la même famille. C'est pour cette raison que, chez les Hobbits, on fête près d'un anniversaire par semaine. Vu leurs caractéristiques, ces Demi-Hommes se rapprochent beaucoup de la race humaine.

Il est clair qu'en dépit d'un éloignement ultérieur, les Hobbits nous sont apparentés : Ils sont beaucoup plus proches de nous que les Elfes ou même que les Nains. Ils parlaient autrefois la langue des hommes, à leur propre façon, et leurs goûts étaient très semblables à ceux des hommes dans leurs inclinations ou leurs aversions. Mais il est impossible de découvrir aujourd'hui notre relation exacte. L'origine des Hobbits remonte très loin dans les temps anciens, maintenant perdus et oubliés. (Tolkien, 1972 A, p.11)

Le monde ordinaire d'un Hobbit se compose donc de peu de choses, il est d'une simplicité absolue. On y trouve que des paysans, et peu de fois des érudits, qui ne cherchent que la paix pour fumer de l'herbe et quelques plaisirs gastronomiques. Cependant, « *Il y a une graine de courage cachée (souvent profondément, il est vrai) au cœur du plus gras et du plus timide des Hobbits, attendant que quelque danger final et désespéré la fasse germer* » (Tolkien, 1972 A, p.248).

Profitant pleinement de ce monde, Bilbo ne s'attend pas à la visite de Gandalf, une visite qui va perturber son quotidien fait de paix et de sérénité et le séparer de sa demeure, de sa Comté.

L'appel de l'aventure commence par une phrase formulée par Gandalf, alors que Bilbo est assis sur un banc, les jambes croisées, en train de profiter de son tabac et de lancer un magnifique rond de fumée grise : « *Très joli ! dit Gandalf. Mais je n'ai pas le temps de faire des ronds de fumée ce matin. Je cherche quelqu'un pour prendre part à une aventure que j'arrange, et c'est très difficile à trouver* » (Tolkien, 1969, p.10). Mais Bilbo répond par la suite, tout en ignorant l'identité de Gandalf car il ne l'a pas revu depuis son enfance, et refuse son appel à l'aventure : « *Nous sommes des gens simples et tranquilles, et nous n'avons que faire d'aventures. Ce ne sont que de vilaines choses, des sources d'ennuis et de désagréments ! Elles vous mettent en retard pour le dîner ! Je ne vois vraiment pas le plaisir que l'on peut y trouver* » (Tolkien, 1969, p.11). Gandalf ne bouge pas, et se présente à son interlocuteur, celui-ci, surpris par la véritable identité du vieillard, l'invite à venir le lendemain prendre le thé avec lui. Ce geste maladroit, car juste après avoir invité le magicien il l'a regretté, annule son refus et provoque l'aventure.

C'est ainsi, entre autres, que l'aventure peut commencer. Un geste maladroit – dû apparemment au plus grand des hasards – dévoile un monde insoupçonné et met l'individu en relation avec des forces qui

ne sont pas correctement comprises. Comme Freud l'a montrée, les gestes maladroits ne sont pas un simple fait du hasard. Ils sont le résultat de désirs et de conflits refoulés. Ce sont des rides produites à la surface de la vie par des sources insoupçonnées. Et ces sources peuvent être très profondes, aussi profondes que l'âme. Un geste maladroit peut marquer le début d'une destinée. (Campbell, 2010, p.54)

Selon Campbell, quand « l'appel de l'aventure » avertit le héros, son centre de gravité spirituel se transfère de son milieu habituel à une zone inconnue, souvent fatidique, pleine de dangers, mais aussi de trésors. Ainsi l'aventure que prévoit Gandalf est une quête d'un immense trésor, situé sous la Montagne Solitaire, dans une région très lointaine, « *un endroit où se meuvent des êtres polymorphes et étrangement fluides, un lieu de tourments inimaginables, d'exploits surhumains et d'impossibles délices* » (Campbell, 2010, p.57), car ce fameux trésor, qui appartenait auparavant aux nains, est gardé par le dragon Smaug.

Dans certains cas, dans les mythes et les contes populaires, on rencontre l'exemple de quelques héros qui refusent de répondre à l'appel de l'aventure, sous prétexte qu'ils ont d'autres intérêts. « *Refuser l'appel, c'est transformer l'aventure en sa négation* » (Campbell, 2010, p.59), c'est aussi perdre son affirmation et devenir une victime de son quotidien. Le monde de ces héros se fane et leur vie se prive de sens.

Les mythes et les contes populaires du monde entier montrent bien que le refus est essentiellement un refus d'abandonner ce que l'on considère comme son intérêt personnel. L'avenir est envisagé, non comme une succession ininterrompue de morts et de naissances, mais comme si chacun avait à établir et à défendre son système présent et personnel d'idéaux, de vertus, de buts et d'intérêts. (Campbell, 2010, p.59)

Par contre, ceux qui acceptent l'appel, et entreprennent une aventure héroïque, rencontrent une figure protectrice, souvent un vieil homme ou un magicien. C'est en invitant Gandalf à prendre le thé que Bilbo accepte inconsciemment de rencontrer la figure protectrice de son aventure et ainsi de l'entreprendre, même s'il manifeste quelques hésitations avant de franchir le seuil de sa maison sous la Colline. Cette figure protectrice accompagne le héros qui a répondu à l'appel et représente, d'après Campbell, l'influence bienveillante du destin. Sa présence ressemble à l'assurance d'une mère, qui survient de nulle part quand tout semble perdu et peut ne pas se limiter à un seul personnage (masculin ou féminin) car le porteur de l'aide surnaturelle peut être une force naturelle, quelques nains, ou quelques elfes, un sorcier, un lutin, un arbre qui bouge, etc.

Le héros qui bénéficie d'une telle aide est typiquement celui qui a répondu à l'appel. L'appel, en fait, était l'annonce première de la venue de ce prêtre initiateur. Mais même à ceux qui, apparemment,

ont endurci leurs cœurs, le gardien surnaturel peut apparaître ; car comme nous l'avons vu : « Allah est puissant et miséricordieux ! » (Campbell, 2010, p.71)

Le guide de Bilbo est donc Gandalf, décrit par Tolkien comme un magicien, un vieillard appuyé sur un bâton, aux longs sourcils broussailleux qui dépassent le bord de son chapeau bleu, haut et pointu, à la longue barbe blanche qui traverse une écharpe, de la même couleur que sa grande cape grise, et qui descend jusqu'à la taille. La figure d'un personnage sage, tel Merlin qui fut le guide du roi Arthur, ou Zeus et Odin quand ils se rendaient sur Terre pour apporter leur aide à quelque humain.

Contrairement au sorcier, le magicien est un personnage voyageur, solitaire, comme le cas de Gandalf, il ne possède pas de refuge, c'est d'ailleurs sur le chemin qu'on croise toujours sa route et quand il se rend chez quelqu'un il ne tarde pas à repartir, souvent seul aussi. Sa fonction première est de venir en aide au héros dans sa quête, en usant de son savoir et de ses pouvoirs et en se consacrant au service du bien. Le magicien est un personnage toujours bien renseigné, qui donne l'impression de tout connaître, de tout savoir. C'est celui qui sait toujours plus que les autres, cela est dû à sa sagesse et aux attributs qu'il possède : une boule de cristal, une baguette ou des formules et des potions magiques. Si Sarouman utilise la boule de vision, ou la pierre clairvoyante, le palantír, Gandalf préfère se servir de son bâton au pouvoir magique ou de ses formules.

Dans ses travaux sur les contes, Vladimir Propp mentionne le besoin, éprouvé par le héros, d'une présence magique, un « *besoin d'un pouvoir qui nécessite ou appelle la présence d'un autre personnage. Ce héros quêteur rencontre alors un personnage qui joue un rôle central dans le conte : le Donateur (ou Pourvoyeur)* » (Bertier, 1999). Il s'agit d'un personnage emblématique qui donne au conte sa dimension magique, car il est celui qui détient la sagesse, le pouvoir et le savoir magiques. Et c'est par son biais que le voyage du héros débute.

Tout voyage est une quête du Graal, une aventure non pas humaine, mais sacrée. Il n'est pas seulement dépaysement, recherche d'exotisme, comparaison des mœurs et des cultures, il est passage dans une matrice, aux formes symboliques diverses, qui permet au voyageur d'acquérir non pas une sagesse - elle est donnée de surcroît - mais de changer totalement son statut ontologique, de renaître « autre ». Il rejoint ainsi, ou mieux renouvelle, ce qui était un rite fondamental dans la mentalité archaïque, l'Initiation. (Vierne, 1972, p.37)

Le travail du guide est donc un travail d'initiateur, car il consiste à mener le héros, tout en l'aidant, à surmonter des épreuves difficiles et souvent impossibles. Ici la mise à l'épreuve n'est pas une destruction mais plutôt un dépassement car, comme

l'écrit Durkheim, « *nous ne pouvons nous élever au-dessus de nous-même que par un effort plus ou moins pénible* » (1922, sp).

3. L'initiation à la Caverne

La deuxième grande étape, celle de l'initiation ou du passage au monde extraordinaire, comporte cinq étapes secondaires : Le passage du seuil de l'aventure ; les épreuves et les rencontres des alliés et des ennemis ; l'accès à la caverne ; l'épreuve ultime et l'acquisition de l'objet de la quête.

Poussé par Gandalf, Bilbo ouvre la porte ronde de sa maison et se retrouve en train de courir afin de rejoindre les nains et partir en quête du trésor, lui qui avait peur de franchir le seuil de sa maison, il franchit celui de la Comté, sans vraiment se préparer à ce voyage :

Jusqu'à la fin de ses jours, Bilbo ne devait jamais oublier comment il s'était trouvé dehors, sans chapeau, sans canne, sans argent, sans rien de ce qu'il prenait généralement pour sortir ; il avait laissé son second petit déjeuner à demi consommé, la vaisselle aucunement faite ; ayant fourré ses clefs dans la main de Gandalf, il avait dévalé le chemin de toute la vitesse de ses pieds poilus, passé devant le grand Moulin, traversé l'Eau et couru sur un mille et plus. (Tolkien, 1969, p.37)

La porte, qu'elle soit l'objet ouvrant une maison ou les frontières d'un lieu, elle marque l'espace, elle le rend perceptible dans le texte, elle l'organise autour d'elle. La traverser vers l'intérieur donne naissance, fait exister le lieu-même, mais la traverser vers l'extérieur projette le personnage dans un monde étranger et inconnu. « *Elle est un lieu de frontière, de séparation entre deux espaces, deux temps. Elle découpe un en deçà et un au-delà, un avant et un après. En même temps qu'une démarcation, elle est un point de réunion, la zone où deux versants peuvent se toucher, où l'échange est possible* » (Stawinski-Jannuska, 2004). Donc la porte définit aussi un temps, celui du passage d'un monde à un autre, le monde ordinaire et le monde extraordinaire, de la vie paisible et de la mort certaine.

Une fois le seuil franchi, le héros évolue dans un monde aux formes étrangement fluides et ambiguës où il doit survivre à une succession d'épreuves. C'est une phase de l'aventure pour laquelle les récits mythologiques montrent une prédilection. Elle est à l'origine de toute une littérature où se succèdent épreuves et supplices miraculeux. Le héros est secrètement aidé par les conseils, les amulettes et les émissaires clandestins que lui adresse le guide surnaturel qu'il a rencontré avant de pénétrer dans cette région. À moins qu'il ne découvre là, pour la première fois, que, partout, une puissance bienveillante le soutient dans son voyage surhumain. (Campbell, 2010, p.89)

Dans *Le Hobbit*, le chemin des épreuves commence avec la rencontre des Trolls. C'est durant leur expédition d'Erebor que Thorin, les autres nains et Bilbo affrontent, à la région des Bescailles aux Trolls, les trois monstres Hubert, Tom et Léon Legros qui se sont pétrifiés à la fin par la lumière de l'aube. Selon le symbolisme des nombres, le « trois » est associé à la naissance (Desrosiers, 2005, p.23), il marque le début de la vie, de l'aventure, de la construction de l'identité.

Ensuite, Bilbo et ses compagnons se rendent à la maison d'Elrond, un Semi-Elfe réputé pour sa sagesse, sa clairvoyance et ses pouvoirs de guérisseur. Etant un des deux fils jumeaux d'Eärendil et d'Elwing, et frère d'Elros, le premier roi de Númenor, porteur de Vilya, l'un des trois Anneaux de Pouvoirs des Elfes, Elrond est le plus puissant des Seigneurs Elfes de la Terre du Milieu.

Après la visite de la maison d'Elrond, Bilbo vit l'épreuve la plus importante de son aventure, car c'est elle qui va permettre l'accomplissement des autres étapes de son initiation. Cette épreuve se déroule dans une caverne où Bilbo chute dans une course pour fuir les gobelins, « *Il cria et tomba [...] roula de ses épaules dans les ténèbres, se cogna la tête sur un dur rocher et ne se souvint plus de rien. [...] Quand Bilbo ouvrit les yeux, il se demanda s'il les avait effectivement ouverts : il faisait tout aussi sombre que quand il les avait fermés* » (Tolkien, 1969, p.75). Et c'est en rampant dans l'obscurité qu'il fait sa première rencontre : « *sa main rencontra soudain un objet qui lui parut être un minuscule anneau de métal froid, gisant sur le sol du tunnel. C'était un tournant de sa carrière, mais il n'en savait rien* » (Tolkien, 1969, p.75). Il s'agit ici de la rencontre avec la déesse. Mais pourquoi donc ce rapprochement entre la figure de la déesse et celle d'un anneau magique ? D'après Joseph Campbell :

La femme représente, dans l'expression allégorique de la mythologie, la totalité de ce qui peut être connu. Le héros est celui qui parvient à cette connaissance. A mesure qu'il progresse dans la lente initiation qu'est la vie, la forme de la déesse passe, sous son regard, par une série de transfigurations : elle ne se montre jamais plus grande qu'il n'est, bien qu'elle soit la promesse d'une révélation qu'il n'est pas encore capable de comprendre. Elle l'attire, le guide, l'invite à briser ses chaînes. Et s'il peut se montrer à la hauteur de ce qu'elle apporte, tous deux, celui qui connaît et celle qui est connue, seront libérés de toute limitation. La femme est le guide qui mène à l'apogée de l'aventure des sens. Le regard du faible la réduit aux états inférieurs ; le regard de l'ignorant la condamne à la banalité, à la laideur. Mais l'œil de la compréhension la rachète. Le héros qui peut l'accepter telle qu'elle est, sans se troubler inutilement, mais avec la bonté et l'assurance qu'elle réclame, est virtuellement le roi, le dieu incarné, du monde qu'elle a créé. (Campbell, 2010, p.106)

Le rôle de la déesse, décrit ici, est le même assuré par l'Anneau trouvé par Bilbo, car, à travers sa forme circulaire, il symbolise, depuis l'Antiquité, la totalité. En

philosophie, le cercle, et par extension l'anneau, « *peut symboliser la divinité considérée non seulement en son immutabilité, mais aussi en sa bonté diffuse comme origine, subsistance et consommation de toutes choses* » (Chevalier, Gheerbrant, 1982, p.191). En glissant l'Anneau autour de son doigt, Bilbo en devient le maître, il découvre ainsi la tentation du pouvoir de l'invisibilité, car « *Il semblait que l'anneau qu'il avait fût un anneau magique : il vous rendait invisible ! Notre hobbit avait entendu parler de semblable chose dans les vieux, vieux contes, évidemment ; mais il était difficile de croire qu'il en avait réellement trouvé un, par hasard* » (Tolkien, 1969, p.93). L'union avec la déesse symbolise la victoire du héros, une victoire qui le rend maître de la vie. En s'unissant avec l'Anneau, Bilbo détient à présent le pouvoir absolu, et les épreuves qu'il a pu surmonter marquent un accomplissement qui lui permet de supporter l'ultime expérience, d'accomplir l'ultime exploit. En possédant la mère, il a pris la place du père. Selon Campbell, la réunion avec ce dernier est une réconciliation : se réconcilier avec le père c'est abandonner le monstre à deux têtes engendré de lui-même, une tête représentant le « surmoi » et l'autre « le péché », le « refoulé ».

C'est au cours de cette épreuve que le héros peut trouver espoir et réconfort dans un personnage féminin secourable qui, par la puissance de sa magie (charmes à base de pollen ou pouvoir d'intercession), le protégera durant toutes les terrifiantes épreuves initiatiques qu'il lui faudra subir pour qu'en lui le père soit détruit. Car si la face terrible du père ne peut éveiller notre confiance, il faut que notre foi trouve à se centrer ailleurs (Dame Araignée, Sainte Mère) ; et, soutenu par cette foi, il nous sera possible de supporter la phase critique au terme de laquelle nous découvrirons qu'en fin de compte, père et mère se réfléchissent l'un l'autre et sont essentiellement identiques. (Campbell, 2010, p.119)

Mais avant d'accéder au chemin qui mène au père, le héros doit réussir une ultime épreuve : résoudre l'énigme du Sphinx. Dans la mythologie grecque, le Sphinx est le fils d'Échidna et de Typhon, selon Apollodore, ou de Chimère et d'Orthos, selon Hésiode. Il est un monstre hybride, à la fois femme et serpent, et de Typhon, un être monstrueux, mi homme mi fauve, desquels il a hérité presque les mêmes caractéristiques. Le Sphinx avait le visage et la poitrine d'une femme, une queue de dragon, un corps de lion et des ailes pareilles à celles des Harpyes. Cette origine qui oscille entre humanité et monstruosité représente le côté bon et le côté mauvais de cette créature. Une hybridité qui n'est pas seulement physique, mais aussi touche le fond de l'être. Le Sphinx défend l'homme et en même temps se bat contre l'homme. Une hybridité comportementale. On retrouve cette hybridité comportementale chez Gollum, car il est à la fois bon et mauvais.

Dans les profondeurs des cavernes où Bilbo est tombé, vit Gollum, au milieu d'un lac aux eaux noires, sur un îlot de rocher gluant. C'était une créature détestable, petite et visqueuse. Gollum était « *aussi ténébreux que les ténèbres, à l'exception de deux grands yeux pâles et ronds dans son visage mince* » (Tolkien, 1969, p.78).

Au départ, son nom était Sméagol et il vivait parmi un peuple qui ressemble beaucoup aux Hobbits. Quand son ami Déagol trouve l'Anneau, Sméagol le tue pour le lui prendre, car il était obsédé par tout ce qui se trouvait au sol ou sous le sol. Devenant un meurtrier, il est davantage influencé négativement par l'Anneau, celui-ci le corrompt dans son esprit et transforme son corps en celui d'un monstre. Il se met alors à émettre des sons étranges, une sorte de gargouillements répugnants, qui sont l'origine de son surnom « Gollum », et se fait rejeter, maudit puis banni par son peuple à cause de sa malice. Il se réfugie alors dans une grotte jusqu'à la perte de son Anneau et l'arrivée de Bilbo.

La double identité de Gollum fait de lui le Sphinx des entrailles des Monts Brumeux, où il vit seul pendant près de cinq cents ans. « *Gollum se parlait à lui-même. Sméagol discutait avec quelque autre pensée qui utilisait la même voix, mais en la faisant crisser et siffler. Tandis qu'il parlait, une lueur pâle et une lueur verte alternaient dans ses yeux* » (Tolkien, 1972 B, p.385). L'hybridité du Sphinx se manifeste à travers la présence d'une diversité de parties corporelles, appartenant à plusieurs créatures et dont une est humaine. Celle de Gollum est marquée par une appartenance double, car il n'est ni hobbit et ni monstre en même temps :

- Je ne peux pas croire que Gollum fût apparenté avec les Hobbits, de si loin que ce soit ... Et même l'histoire de Bilbo suggère la parenté. Il y avait bien des choses très semblables dans le fond de leurs pensées et de leurs souvenirs. Ils se comprirent remarquablement bien, bien mieux qu'un Hobbit ne comprendrait, mettons, un Nain, un Orque ou même un Elfe. Pensez aux énigmes qu'ils connaissaient l'un et l'autre, pour commencer. (Tolkien, 1972 A, p.102)

Comme il est mentionné dans cette citation de *La Communauté de l'Anneau*, Gollum et le Sphinx ont aussi en commun une histoire d'énigmes. En effet, dans la mythologie grecque, installé sur un rocher du mont Phicium, le Sphinx pose une énigme aux voyageurs qui doivent passer à proximité, il tue et dévore par la suite ceux qui échouent à la résoudre. Seul Œdipe réussit à répondre à l'énigme et provoque la mort du Sphinx.

A l'instar du monstre grec, les énigmes sont aussi importantes pour Gollum, elles « *étaient tout ce qui se présentait à son esprit. En poser et parfois les deviner avait été le seul jeu qu'il eût jamais pratiqué avec d'autres drôles de créatures dans leurs trous* » (Tolkien, 1969, p.80). Quand il rencontre Bilbo près de son lac, il lui demande de jouer aux énigmes avec lui et lui propose une :

*Qu'est-ce qui a des racines que personne ne voit,
Qui est plus grand que les arbres,
Qui monte, qui monte,
Et pourtant ne pousse jamais ?* (Tolkien, 1969, p.81)

Bilbo répond rapidement et correctement à l'énigme, ce qui excite Gollum et le motive à continuer de jouer, mais cette fois en imposant ses conditions :

- Ça devine facilement ? Ça doit faire un concours avec nous, mon trésor ! Si le trésor demande et que ça ne réponde pas, on le mange, mon trésor. Si ça nous demande et qu'on ne réponde pas, alors on fait ce que ça veut, hein ? On lui montre comment sortir, oui ? (Tolkien, 1969, p.81)

Tolkien souligne, justement, ce lien intertextuel entre le mythe du Sphinx et les énigmes de Gollum à travers le passage suivant : « *Il savait, naturellement, que le jeu des énigmes était sacré, qu'il remontait à la plus haute antiquité et que même les créatures mauvaises redoutaient de tricher quand elles y jouaient* » (Tolkien, 1969, p.87).

Pour continuer son chemin, Bilbo doit réussir l'épreuve du Sphinx. C'est elle qui va lui permettre de réussir son initiation et de se réunir au père, de se détacher de son égo et de trouver sa véritable identité. C'est ainsi qu'en répondant correctement à l'énigme, qu'en mettant l'Anneau à son doigt et en usant de son pouvoir, qu'en fuyant Gollum et s'échappant de la caverne, que Bilbo accède à sa renaissance :

Il est le deux-fois-né, il est devenu le père. Et, en conséquence, il est apte désormais à assumer lui même le rôle d'initiateur, de guide, de porte du soleil par laquelle on passe des illusions infantiles de « bien » et de « mal » à l'expérience de la majesté de la loi cosmique purgé de l'espoir et de la crainte, et une paix établie sur la compréhension de la révélation de l'être. (Campbell, 2010, p.124)

4. Le retour parmi les siens

La dernière étape du voyage du héros est celle de son retour dans son monde ordinaire. Selon Campbell, elle est synonyme de réintégration sociale et de justification du long exil. Elle peut être résumée aux trois points suivants : Le chemin du retour ; la renaissance et le retour avec l'objet de la quête.

Le chemin du retour commence par un refus du retour, car habitué au monde extraordinaire, le héros ne désire plus revenir à son monde ordinaire. En effet, après avoir accompli sa quête, de ses propres mains ou par le biais d'une tierce personne, le héros doit rapporter son trophée dont le pouvoir est de transformer sa vie et contribuer également à l'épanouissement de sa communauté, citons l'exemple de Jason rapportant la Toison d'or à Iolcos en Thessalie, c'est cette responsabilité qui est souvent refusée de la part du héros.

Dans Le Hobbit, Bilbo a grandement participé à la victoire contre le Dragon Smaug, car c'est lui qui l'a entraîné en dehors de son antre, c'est aussi lui qui a repéré son point faible, mais le trépas de ce monstre revient à Barde. Après cette exécution, le

monde extraordinaire dans lequel régnaient la peur et la mort est devenu plus agréable, au point de plaire au Hobbit sur son chemin du retour :

C'était le printemps, un beau printemps à la température douce et au clair soleil, quand Bilbo et Gandalf finirent par prendre congé de Beorn et, malgré son vif désir de retrouver sa maison, Bilbo partit avec regret, car les fleurs des jardins de Beorn n'étaient pas moins merveilleuses au printemps qu'au plein de l'été. (Tolkien, 1969, p.303)

Dans la plupart des cas, après avoir triomphé, le héros obtient la bénédiction de la déesse, du dieu ou de son guide, celui-ci l'accompagne et le soutient durant le voyage du retour, il rentre ainsi à son monde muni d'objets acquis au cours de son aventure. A l'instar de Jason, qui est rentré muni de la Toison d'or et accompagné par son guide Médée, Bilbo ramène de son voyage l'Anneau du pouvoir, l'épée Dard et une cotte de Mithril.

Et il sortit un paquet qui paraissait assez lourd par rapport à son volume. Il déroula plusieurs épaisseurs de vieux drap et souleva une petite cotte de mailles. Elle était tissée d'anneaux serrés, presque aussi souple que de la toile, froide comme la glace et plus dure que l'acier. Elle avait l'éclat de l'argent sous la lune, et elle était parsemée de gemmes blanches. Elle s'accompagnait d'une ceinture de perles et de cristal. - C'est une belle chose, n'est ce pas? dit Bilbo, la faisant jouer dans la lumière. Et utile. C'est une cotte de mailles de nains que Thorin m'avait donnée. (Tolkien, 1972 A, p.475)

Campbell nous explique aussi, que dans certains cas, le héros peut s'emparer du trophée malgré l'opposition de son gardien et retourner au monde ordinaire contre la volonté des dieux. Dans ces cas, cette étape du retour se transforme en une fuite magique, suivie d'une poursuite mouvementée et semée d'obstacles. Dans la mythologie grecque, c'est Prométhée, fils du Titan Japet, qui a effectué cette évasion magique. Etant un géant puissant, tant redouté par Zeus, il était un prophète, un inventeur considéré comme le créateur du premier homme, à partir d'un bloc d'argile mêlé de ses propres larmes. « *Ne voulant pas laisser sa créature démunie de tout, il alla dérober au char du Soleil une étincelle qu'il cacha dans la tige d'une fêrulle, et, de retour sur la Terre, il offrit cette source du feu divin aux hommes qui, en son absence, s'étaient multipliés* » (Guirand, Schmidt, 1996, p.818), ce qui a provoqué la colère de Zeus et a créé une discorde entre les deux personnages.

De ces deux possibilités de cas, et pour que le monomythe s'accomplisse, Joseph Campbell souligne que « *ce n'est pas l'échec de l'homme, ni la réussite du surhomme, qu'il doit mettre en lumière, mais bien la réussite de l'homme* » (Campbell, 2010, p.184), et souvent, dans les deux cas, l'homme réussit. Il arrive qu'il se fasse aider de l'extérieur, pour revenir de son voyage et retourner dans son monde :

Il passa par bien des tribulations et des aventures avant d'arriver chez lui. Les régions sauvages étaient encore sauvages, et il s'y trouvait bien d'autres choses en ce temps-là, en plus des gobelins ; mais il était bien guidé et bien gardé – il avait avec lui le magicien, et Beorn pour la plus grande partie du trajet – et il ne fut plus à aucun moment en grand danger. (Tolkien, 1969, p.303)

Accompagné de ses deux amis, Bilbo est sur le point de vivre une étape très difficile de son voyage, particulièrement cruciale de son aventure, d'ailleurs tout son voyage peut être considéré comme un prélude à ce qui l'attend. Il s'agit du moment où il franchit le seuil du retour et revient parmi les siens, où il quitte le « royaume mystique » et retrouve son « univers de la vie quotidienne ». « *Gai est le joli mois de mai ! dit Bilbo, comme la pluie lui cinglait la figure. Mais nous tournons le dos aux légendes, et nous rentrons chez nous. Cela en est sans doute l'avant-goût* » (Tolkien, 1969, p.307).

Que le monde extérieur lui soit venu en aide, que des forces intérieures aient dirigé ses pas ou que des guides surnaturels l'aient soutenu en chemin, il lui faut encore pénétrer à nouveau, chargé de son trophée, dans ce monde qu'il a depuis longtemps oublié où les hommes, qui ne sont que fractions, s'imaginent être le tout. Il lui faut encore, avec cet élixir rédempteur de vie et annihilateur de l'ego, affronter la société, et subir le choc en retour des bons prétextes, de la sourde rancœur et des hommes bons qui ont de la peine à comprendre. (Campbell, 2010, p.192)

En rentrant chez lui, Bilbo s'aperçoit qu'autour de sa porte, une grande agitation s'y déroule, un grand nombre de hobbits se pressent, entrent et sortent de chez lui. Il a eu la surprise d'apprendre que certains membres de sa famille l'ont pris pour mort et vendent ses biens aux enchères. Il lui a fallu des années pour résoudre des ennuis juridiques et prouver qu'il est toujours vivant. Cependant, il a perdu quelque chose de plus précieux que son or et son argent, Bilbo s'est rendu compte qu'il a perdu sa réputation. Après son voyage, il est devenu l'ami des elfes et des nains, mais pour son peuple il n'est plus respectable comme avant et on le qualifie désormais de « bizarre ». « *Je regrette de dire qu'il ne s'en souciait guère. Il était parfaitement satisfait ; et le son de sa bouilloire sur le foyer lui parut toujours par la suite encore plus mélodieux qu'aux jours tranquilles d'avant la Soirée Inattendue* » (Tolkien, 1969, p.311).

En traversant le seuil du retour, le héros marque le début de sa renaissance. Ainsi, en arrivant à ce seuil, Gandalf regarde le Hobbit et lui dit : « *Mon cher Bilbo ! [...] Qu'est-ce qui vous arrive ? Vous n'êtes pas le hobbit que vous étiez* » (Tolkien, 1969, p.309). Symboliquement parlant, le retour est, justement, synonyme de renaissance. Selon le Dictionnaire des symboles, dans toutes les symboliques du monde, il y a toujours un retour au centre, que ce soit dans le principe des mandalas ou du labyrinthe, un retour aux origines, à l'Eden (Chevalier, Gheerbrant, 1982, p.808).

Le centre est à l'image du point, il est le début du cercle, qui retourne toujours au point. L'homme suit également ce parcours, du centre il se déplace à la circonférence, puis de celle-ci réintègre le centre. Or, son déplacement ne se fait pas au même niveau, il se fait circulairement et verticalement en même temps, il est une communication entre la terre et le Ciel, et c'est pour cette raison que, à travers cet itinéraire, l'homme peut obtenir des états suprahumains.

La réintégration au centre s'exécute donc par une spirale, un retour à la mère, à la matrice, une dissolution, tel le processus physico-chimique où les molécules se dissocient, puis interagissent avec d'autres molécules, pour enfin se disperser au sein du solvant. Cette spirale marque un retour du noir, de la nuit, de la mort à la blancheur du jour, à la lumière, à une nouvelle naissance.

Ces deux mondes, la terre et le Ciel, le jour et la nuit, la vie et la mort, sont pour Campbell le monde des dieux et celui des hommes, aussi distincts l'un de l'autre, ils ne peuvent être représentés que séparés. Le héros, qui quitte son monde de lumière pour pénétrer dans celui de l'obscurité, où il est confronté au danger, et après son aventure, remonte de cette région lointaine et retourne chez lui. Mais en réalité, ces deux mondes n'en forment qu'un, Campbell considère ceci comme une des clés majeures pour comprendre le mythe et le symbole :

Le royaume des dieux est une dimension oubliée du monde que nous connaissons. L'exploration, volontaire ou involontaire, de cette dimension constitue l'essence même de l'exploit du héros. Les valeurs et les différences qui semblent importantes dans la vie courante disparaissent dans cette terrifiante assimilation du moi à ce qui n'était précédemment que « autre que soi ». (Campbell, 2010, p.194)

Pouvoir franchir librement la frontière qui sépare les deux mondes c'est devenir leur Maître, un Danseur Cosmique, d'après Nietzsche, qui « ne pèse pas lourdement à la même place, mais gai, léger, il virevolte et bondit d'une attitude à l'autre » (Campbell, 2010, p.202). Ce Maître a la capacité de passer d'un monde à l'autre sans confondre leurs principes, mais pouvant connaître l'un au moyen de l'autre.

*Les routes se poursuivent encore et toujours
Par-dessus les rochers et sous les arbres,
Par des cavernes où jamais le soleil n'a lui,
Par des rivières qui jamais la mer ne trouvent ;
Sur la neige par l'hiver semée,
Et par les joyeuses fleurs de juin,
Sur l'herbe et sur la pierre,
Et sous les montagnes dans la lune.
Les routes se poursuivent encore et toujours
Sous les nuages et sous les étoiles,
Mais les pieds qui sont partis à l'aventure*

*Reviennent enfin au lointain foyer.
Les yeux qui le feu et l'épée ont vu
Et l'horreur dans les salles de pierre,
Se posent enfin sur les verts pâturages
Et les arbres et les collines depuis longtemps connus.* (Tolkien, 1969, p.309)

Ces vers récités par Bilbo, à la lisière de sa colline, soulignent clairement son changement, sa métamorphose. Le Hobbit qui ne connaissait que la Comté connaît désormais le monde qui l'entoure, il est devenu ce Maître des deux mondes, capable de les parcourir, de passer aisément de l'un à l'autre. Dans son monde ordinaire, il est Bilbo Baggins (ou Bilbo Sacquet, selon la traduction), dans l'autre monde, le monde extraordinaire il est le cambrioleur, ami des nains, des elfes et des magiciens, qui a contribué à la victoire contre le mal.

5. Conclusion

La conséquence du passage miraculeux du seuil et du retour au monde se résume à une prise de conscience par rapport au monde dans lequel on vit. Selon Campbell, le champ de bataille symbolise l'espace où nous vivons, où la vie de toute créature dépend de la mort d'une autre. Ainsi, « *le fait de réaliser que vivre implique une culpabilité inévitable peut bouleverser les sentiments qu'on puisse refuser que les choses continuent d'en aller ainsi* » (Campbell, 2010, p.211). Le but du mythe est justement de dévoiler cette vérité, en permettant une réconciliation, entre la conscience individuelle et la volonté universelle, qui s'opère par une liaison véritable entre la vie et ce « phénomène passager temporel ». « *Fort de cette vision intérieure, libre et calme dans ses actes, exalté de ce que la grâce de Viracocha se répande par sa main, le héros est le véhicule conscient de la Loi terrible et magnifique, qu'il soit boucher, jockey ou roi* » (Campbell, 2010, p.211).

6. Liste Bibliographique

Cécile Stawinski-Jannuska, « Le rôle du seuil : les portes dans le récit romantique 1830-1880 », *Labyrinthe*, n°18, 2004, <http://journals.openedition.org/labyrinthe/204> (consulté le 22/03/2021)

Druscilla French, « *The power of choice : a critique of Joseph Campbell's "monomyth," Northrop Frye's theory of myth, Mark Twain's orthodoxy to heresy, and C.G. Jung's God-image* », Thèse de doctorat, Pacifica Graduate Institute de Carpinteria, Californie, 1998.

Emile Durkheim, *Sociologie et éducation*, Paris PUF, 1922.

Félix Guirand, Joël Schmidt, *Mythes & mythologies, histoire et dictionnaire*, Larousse-Bordas, Paris, 1996.

Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Éditions Robert Laffont, Paris, 1982.

John Ronald Reuel Tolkien, *Bilbo le hobbit*, Editions Stock, Paris, 1969.

John Ronald Reuel Tolkien, *Le seigneur des anneaux, La communauté de l'anneau*, Christian Bourgois éditeur, Paris, 1972 A.

John Ronald Reuel Tolkien, *Le seigneur des anneaux, Les deux tours*, Christian Bourgois éditeur, Paris, 1972 B.

Joseph Campbell, *Le Héros aux mille et un visages*, Éditions Oxus, Paris, 2010.

Maxime Bertier, « Les personnages magiciens : des personnages à haut risque rédactionnel ? », *Spirale, Revue de recherches en éducation*, n°23, 1999, pp. 85-100, https://www.persee.fr/doc/spira_0994-3722_1999_num_23_1_1541 (consulté le : 20/03/2021)

Simone Vierre, « Le voyage initiatique », *Romantisme*, n°4, 1972, pp. 37-44.

Steve Desrosiers, *Les Nombres : Symbolisme et Propriétés*, Québec, 2005.