

MOUNIR HAMMOUDA

Université de Biskra

FATMA ZOHRA GHANEM

Université de Batna 2

Les héros mythiques et leurs doubles dans les labyrinthes de Tolkien

En mécanique quantique, Hugh Everett avance la proposition que chaque opération de mesure quantique engendre une bifurcation de l'univers en de multiples branches, chacune représentant une réalité distincte, et ébauche ainsi la fondation de la théorie du multivers quantique. Cette notion fut ultérieurement adaptée par la maison d'édition DC Comics à l'intérieur de son univers de bandes dessinées, transformant le multivers en une collection de Terres parallèles, où chacune d'elles incarne une réalité alternative avec ses propres représentations de super-héros et d'antagonistes.

Un phénomène similaire s'observe dans l'examen des mythes, qu'ils soient antiques ou contemporains, ethnologiques ou littéraires, puisqu'ils révèlent des mondes parallèles, façonnés par l'intervention humaine, dotés de lois différentes mais partageant certains éléments, allant des caractéristiques de personnages simples jusqu'aux structures les plus complexes. Claude Lévi-Strauss, dans son ouvrage *Anthropologie structurale*, introduit le concept de « mythèmes » pour désigner ces « certains éléments » ; Gilbert Durand schématise leur itinéraire à travers ce qu'il nomme « le bassin sémantique » ; quant à Pierre Brunel, inspiré par

les travaux de Joseph Campbell, il qualifie ce processus de création de « mythopoïèse ». Pour notre part, nous concevons cela comme une interaction intermythique, une forme d'intermythualité.

Au sein de l'univers fictif de Tolkien, les récits se déploient dans des mondes extraordinaires, où l'auteur nous transporte à travers des territoires caractérisés par d'immenses paysages, des forêts ensorcelées, des montagnes majestueuses et des cités pittoresques. Toutefois, loin de l'image classique du labyrinthe en tant que structure close, entourée de murs et de couloirs, abritant une créature mi-humaine mi-animale, nous découvrons des éléments qui suggèrent l'existence d'un dédale complexe et périlleux à travers lequel les personnages doivent naviguer. Cela soulève la question de savoir s'il s'agit de nouvelles représentations du mythe du Labyrinthe, et le cas échéant, quelles sont les similitudes et les distinctions qui en découlent.

En scrutant la réinterprétation de ce mythe antique ainsi que ses diverses métamorphoses et variations au sein de l'œuvre de Tolkien, notre objectif consiste à comprendre l'utilisation de cette figure architecturale où les héros les plus intrépides se perdent pour renaître radicalement transformés, où le monde souterrain devient un lieu ambivalent, évoquant à la fois la mort et la renaissance. Par conséquent, pour analyser en profondeur les liens intrinsèques entre le domaine des mythes et le domaine de la création littéraire, l'approche mythocritique s'impose. Telle que définie par Louis Hébert, cette approche se penche sur les origines, les modalités et les conséquences de la présence ou de l'absence de motifs mythiques au sein d'un texte, d'un corpus ou d'une forme littéraire donnée. Il convient de souligner que l'approche mythocritique s'appuie en partie sur une analyse thématique et intertextuelle. Cela signifie qu'elle explore non seulement les motifs et les récits mythiques présents dans un texte, mais

également comment ces éléments thématiques entrent en dialogue avec d'autres textes et traditions littéraires, permettant ainsi une compréhension plus approfondie de leur signification et de leur impact dans la création littéraire contemporaine.

Le Labyrinthe : de l'Antiquité aux récits de Tolkien

Dans le langage courant, le terme « labyrinthe » est généralement employé pour décrire un ensemble de voies interconnectées, formant un réseau complexe où il est possible de s'égarer. Cette acception du mot trouve son origine dans la conception grecque d'une prison à double aspect, à savoir ouverte et close simultanément. Selon la définition du Centre National de Recherches Textuelles et Lexicales¹, un labyrinthe est défini comme un vaste enclos antique constitué de salles et de galeries, pouvant être situées aussi bien sous terre qu'à la surface, et dont l'entremêlement est si confus qu'il en devient ardu de dénicher l'issue.

En tant que structure architecturale, le labyrinthe représente une complexité mystérieuse qui anime les plus sulfureuses théories historiques. L'agencement de cette construction a inspiré, et continue de le faire jusqu'à ce jour, les plus célèbres poètes, philosophes et écrivains ; ils décrivent cet interminable enchevêtrement de chemins pour le transformer en mythes et légendes où foisonne la poudre magique de l'imagination. L'historien grec Hérodote s'était, dès l'antiquité, joint à cette filiation ; il rapporte, dans son œuvre *Histoires*, après avoir observé le labyrinthe égyptien situé au sud de la pyramide de Hawara, près du lac Mœris, dans la région de Memphis – qui aurait, d'après

¹ CNRTL, « Labyrinthe », [en ligne] ; <http://www.cnrtl.fr/definition/labyrinthe>.

les théories historiques, été construit par le pharaon Amenemhat III –, que cet édifice est « prodigieux », il le décrit comme suit : « Trois mille couloirs souterrains auraient encerclé deux grands temples et nombre de sanctuaires ! Au cœur de cet entrelacs ténébreux de chemins tortueux, parfois sans issue, se trouvait la chambre secrète avec les tombes des pharaons et les momies des crocodiles sacrés »². C'est dans la mythologie grecque que le labyrinthe est sorti à la surface, il « était construit à ciel ouvert et comprenant une succession de pièces et de couloirs enchevêtrés, disposés avec un désordre savant, et conçu par Dédale »³.

Au moyen-âge, l'homme, en quête de spiritualité, dessinait sur les sols des églises des labyrinthes censés représenter un lieu de pèlerinage, à l'exemple du célèbre labyrinthe de la cathédrale de Chartres qu'on considère comme un parcours méditatif destiné à la purification de l'âme du pèlerin. L'écrivain français Marcel Schneider qualifie le labyrinthe comme lieu d'initiation qui permet l'élévation spirituelle, c'est d'ailleurs une métaphore très répandue d'associer cet endroit à la succession des problèmes et des difficultés.

Se perdre dans un labyrinthe, c'est plonger dans un monde dont l'issue paraît terne et infranchissable, c'est aussi périr entre les murs de la réclusion. Schneider désigne cet endroit comme le « lieu de la révélation », c'est pour lui un lieu spirituel où résident le destin et les ambitions d'une personne : « La chambre centrale du labyrinthe, but de nos aspirations, est aussi bien notre berceau que notre tombe : notre âme si fragile, mais qui crie si fort en nous, subit une sorte d'ordalie ; quand tombe la sentence, elle connaît le sort qui

2 M. Schneider, *Le labyrinthe de L'Arioste*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, 2003, p. 11.

3 F. Guirand, J. Schmidt, *Mythes & mythologies, histoire et dictionnaire*, Paris, Larousse-Bordas, 1996, p. 741.

lui est échu »⁴. Il rajoute que cet édifice désigne aussi « l'emblème de l'existence terrestre » ; la pensée s'engage d'après lui à franchir un interminable labyrinthe dont la seule issue est synonyme de mort. La mort est dans cette perspective une fin qui met un terme à une existence et non pas au corps humain qui déambule dans un réseau inextricable d'épreuves et qui souhaite voir se réaliser ses aspirations pour démêler les nœuds où erre sa pensée.

À partir de la Renaissance, le thème du labyrinthe connaît une floraison considérable. De Vinci répond à l'appel du noble italien Ludovic Le More, qui lui demande d'orner le plafond d'une salle du château avec des fresques de feuillages et de troncs d'arbres. Le critique littéraire Marcel Brion s'intéresse de plus près à cette œuvre d'art, il la compare à un immense tumulte où peut se retrouver l'être humain : « Dans cette coupole de verdure, l'identité des points de départ, des troncs, s'est perdue : il n'y a plus qu'un seul végétal, l'univers habité d'une seule âme, qui est l'âme du monde [...]. Le cheminement à travers le labyrinthe de la forêt doit nous inspirer le désir de devenir la forêt, de nous perdre dans le végétal pour nous retrouver et nous accomplir en lui »⁵.

En littérature, la figure du labyrinthe est souvent associée à celle de la quête de vérité et au dévoilement des mystères, ce qui fait d'elle un moyen efficace de représentation et de signification. Dans l'univers de Tolkien, certains lieux sont labyrinthiques, comme la Moria, une ville aux mines et couloirs enchevêtrés et interminables, habitée par le terrifiant Balrog ; Mirkwood, une sombre forêt au feuillage impénétrable et empoisonnant ; et l'antre d'Arachne, une série de tunnels impraticables

4 M. Schneider, *Le labyrinthe de L'Arioste*, op. cit., p. 13.

5 M. Brion, *Léonard de Vinci*, [dans :] M. Schneider, *Le labyrinthe de L'Arioste*, op. cit., p. 16.

abritant une araignée géante. La Moria, ou Khazad-dûm, est la plus grande et la plus importante des cités naines, creusée sous les trois principaux sommets des Monts Brumeux. Elle est décrite comme suit :

Dans le pâle rayonnement du bâton du magicien, Frodon avait des aperçus d'escaliers et d'arcs, d'autres passages et de tunnels, montant en pente douce ou descendant fortement, ou encore ouvrant sur les ténèbres d'un côté ou de l'autre. Il y avait de quoi être dérouté sans aucun espoir de s'y retrouver [...]. Les Mines de la Moria étaient d'une étendue et d'une complexité qui dépassaient l'imagination.⁶

Les Elfes lui ont attribué le nom de « Moria », signifiant « Gouffre Noir », car « pénétrer dans la Moria serait se jeter dans un piège, qui ne vaudrait guère mieux que d'aller frapper aux portes mêmes de la Tour Sombre. Le nom de la Moria est noir » (SA, 391). Cette noirceur caractérise également la terrible forêt de Mirkwood, la forêt noire, « sombre et dangereuse, qui s'étendait loin vers le nord et vers le sud »⁷. Obscure, étrange et sauvage, surnommée aussi la forêt de Grand'Peur, elle constitue un lieu de perdition par excellence. Les troncs de ses arbres, énormes et rugueux, forment un labyrinthe naturel :

L'entrée du chemin était comme une sorte d'arche menant dans un sombre tunnel, arche qui était formée par deux grands arbres appuyés l'un contre l'autre et trop vieux, trop étouffés par le lierre et enrobés de lichen pour porter plus de quelques feuilles noircies. Le sentier lui-même était étroit et serpentait parmi les troncs. Bientôt la lumière de l'entrée ne fut plus qu'un petit trou brillant loin derrière eux, et le silence était si profond que leurs pieds leur semblaient

6 J. R. R. Tolkien, *Le seigneur des anneaux, L'intégrale*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 1972, p. 409. Les citations suivantes provenant de cette œuvre seront marquées à l'aide de l'abréviation SA suivie de la pagination.

7 J. R. R. Tolkien, *Bilbo le hobbit*, Paris, Hachette, 1980, p. 134. Les citations suivantes provenant de cette œuvre seront marquées à l'aide de l'abréviation BH suivie de la pagination.

frapper le sol à grands coups sourds tandis que tous les arbres se penchaient sur eux pour écouter. (*BH*, 148)

Au moment où Bilbon et les treize nains s'apprêtent à accéder à cette forêt, Gandalf le Gris les avertit du danger qui les attend :

Au revoir à vous tous, au revoir ! Tout droit au travers de la forêt, voilà votre chemin maintenant. Ne vous écartez pas de la piste ! Autrement, il y a neuf cent quatre-vingt-dix-neuf chances sur mille que vous ne la retrouviez point et que vous ne sortiez jamais de Mirkwood ; et alors, je suppose que ni moi, ni personne ne vous reverra plus. (*BH*, 146)

Quant à l'ancre d'Arachne, il est dépeint comme une caverne plongée dans l'obscurité totale, un lieu où règne une noirceur profonde et impénétrable, un endroit duquel « sortait une puanteur, non pas l'odeur nauséabonde de la pourriture dans les prairies de Morgul, mais une exhalaison fétide, comme si d'innombrables ordures étaient accumulées dans les ténèbres de l'intérieur » (*SA*, 932). Contrairement à la Moria, où l'air circule, les échos retentissent et les espaces sont impressionnants, cet ancre est profond et opaque, l'air y est « immobile, stagnant, lourd, et le son tombait, mort » (*SA*, 933). Il est décrit par l'auteur comme un ensemble de tunnels hauts et larges, dont les murs sont lisses, le sol droit et égal, avec une marche de temps à autre. Cet ensemble se compose d'un chemin principal, montant et suivant une pente raide et une ligne droite, sans aucun détour, mais qui se divise à un moment donné. Et dans le noir, ceux qui s'y aventurent ne peuvent savoir quel chemin suivre :

Ils marchèrent pour ainsi dire dans une vapeur noire faite des ténèbres véritables mêmes qui, respirées, amenaient la cécité non seulement aux yeux, mais aussi à l'esprit, de sorte que tout, jusqu'au souvenir des couleurs, des formes et de toute lumière, s'évanouissait de la pensée. La nuit avait toujours été, elle serait toujours, et la nuit était tout. (*SA*, 933)

Dans l'ancre, les tunnels se multiplient, à gauche comme à droite, sans aucune indication, sans aucun signe qui permette de reconnaître le bon chemin, et pourtant « un mauvais choix serait presque sûrement fatal » (SA, 935).

De ce qui vient d'être dit, nous remarquons que les trois lieux dans l'univers de Tolkien partagent plusieurs points communs avec le labyrinthe, tous les trois sont caractérisés par une obscurité profonde et opprimente. Que ce soit dans la Moria, la forêt de Mirkwood ou l'ancre d'Arachne, la lumière est rare, voire absente, ce qui crée une atmosphère sombre et menaçante. Chacun d'eux est un dédale complexe de passages, de tunnels et de chemins tortueux. Dans la Moria, les Mines sont décrites comme étant d'une complexité qui dépasse l'imagination, tandis que Mirkwood est une forêt dense et labyrinthique où il est facile de se perdre. L'ancre d'Arachne est, quant à lui, constitué de tunnels multiples et confus. Donc, il est souvent difficile, voire impossible, de savoir quelle direction prendre dans ces lieux, ce qui accroît le sentiment d'égaré et de danger. Le dernier point commun est l'existence d'un danger imminent, car les trois espaces labyrinthiques abritent une créature monstrueuse, extrêmement dangereuse pour ceux qui s'y aventurent.

Dans le labyrinthe de la mythologie grecque, la créature en question est le Minotaure, un « monstre hideux, au corps d'homme et à la tête de taureau »⁸. Les récits mythiques racontent que le Minotaure est le fruit, quoique pourri, de l'amour irrésistible et bestial de Pasiphaé, la reine de Crète, pour un taureau blanc offert par Poséidon à son époux, le roi Minos. Pour dissimuler cette horrible naissance, le roi ordonne à Dédale de construire un gigantesque édifice,

8 F. Guirand, J. Schmidt, *Mythes & mythologies, histoire et dictionnaire, op. cit.*, p. 766.

un « palais aux nombreux couloirs, aux salles enchevêtrées, qui se croisaient sans cesse »⁹, conçu spécialement pour emprisonner le monstre.

Ce mytheme de « créature monstrueuse hantant un édifice labyrinthique » réapparaît dans les trois lieux, susmentionnés, de Tolkien, sous la forme d'une araignée géante, que ce soit « Arachne », dans son antre de Torech Ungol, ou sa progéniture à Mirkwood. Mais la figure la plus pertinente qui reprend les traits du Minotaure est le Balrog, le monstre qui hante les profondeurs de la Moria dans *Le Seigneur des Anneaux*.

Les personnages et leurs doubles

Ces deux créatures, à savoir le Minotaure et le Balrog, partagent des similitudes frappantes. Le Balrog est décrit comme « une grande ombre, au milieu de laquelle se dressait une masse sombre, peut-être une forme d'homme, mais plus grande » (SA, 433), et, comme son nom l'indique¹⁰, c'est un cruel démon puissant qui inspire la terreur et la souffrance. Ses représentations textuelles, iconiques et ses adaptations cinématographiques le dépeignent souvent comme un être humanoïde de grande taille, ailé et cornu, enveloppé de flammes et de ténèbres, et armé d'une « lame semblable à une lame de feu perçante [et d'un] fouet à multiples lanières » (SA, 434).

Cette similitude entre les deux monstres trouve sa justification dans la réapparition de trois éléments majeurs liés à la morphologie du Balrog et à son univers : sa forme humanoïde et hybride, qui annonce sa filiation humaine et animale en même temps ; ses cornes sur

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Dans l'*Histoire de la Terre du Milieu*, Tolkien précise que le nom du « Balrog » se compose des entrées *bal* « angoisse, supplice », *balc* « cruel », et *graug* « démon », et il le définit comme « une sorte de démon de feu, créature et serviteur de Melko », le plus puissant des Ainur.

sa tête de monstre, symbolisant sa force, sa puissance et son caractère bovin ; et son lieu d'habitation.

Cependant, le mythe du Minotaure ne se résume pas à la figure du monstre et à son labyrinthe, il est entrelacé avec une série de mythes fondateurs, comprenant des personnages tels que Poséidon et Thésée, des inventions et des artefacts. Le mythe du Minotaure devient ainsi riche en éléments mythiques. Dans la réinterprétation de ce mythe par Tolkien, on peut identifier cette richesse d'échanges mythiques à travers la manifestation de deux autres motifs : les ailes et les armes.

Le Balrog est une créature ailée, et lors de son affrontement avec Gandalf, « ses ailes s'étendirent d'un mur à l'autre » (SA, 435). Toutefois, lorsque ce duel s'achève par leur descente dans l'abîme sous le pont de Khazad-dûm, le monstre ne peut pas utiliser ses ailes. Cet événement rappelle implicitement la chute d'Icare, après son évasion avec son père Dédale. Outre ses ailes, le Balrog possède d'imposantes armes. Dans sa main gauche, il tient un fouet à multiples lanières, et dans sa main droite, une épée rouge et flamboyante. Le fouet est un instrument masculin associé à l'eau en raison de sa flexibilité et de ses mouvements, symbolisant l'autorité, la punition, le dominant et le dominé, le tortionnaire et le torturé. Il partage des similitudes avec le trident, l'arme de Poséidon, symbole de sa domination des mers.

Le mythème du fouet, symbolisant le trident, témoigne de la perversité et de la perversion du Balrog, en tant que monstre hybride dominant et dominé, mais il le lie également au Minotaure en soulignant son rapport avec le dieu des océans. Le mythème de l'épée, tenue dans la main droite, représentant le chevalier, celui qui triomphe des forces souterraines, renvoie à Thésée, le héros qui mit fin au règne du monstre.

Dans les lieux labyrinthiques de Tolkien, le rôle de Thésée est endossé par trois personnages différents.

Dans *Bilbo le Hobbit*, c'est Bilbon lui-même qui repousse les araignées géantes et libère de leur emprise ses treize compagnons de voyage (Bilbon en est le quatorzième, ce qui fait référence au nombre de jeunes donnés en pâture au Minotaure), il porte son anneau d'or et son épée Dard, objets qui correspondent aux sandales d'or et à l'épée déposées sous un rocher pour dévoiler l'identité royale de Thésée.

Dans le premier livre du *Seigneur des Anneaux*, c'est au tour de Gandalf le Gris de prendre ce rôle en mettant fin au règne du Balrog. Quand la communauté de l'Anneau pénètre les profondeurs de la Moria, en janvier 3019 du Troisième Âge, elle est poursuivie par les Orques et un Balrog de Morgoth. Cette poursuite prend fin au Pont de Durin, près de la Porte Est de la Moria, lorsque Gandalf affronte ce monstre des ténèbres. Le magicien tient l'épée Glamdring et son bâton. C'est avec ces armes qu'il brise l'épée enflammée du Balrog. Mais durant le combat, le pont s'effondre, emportant avec lui les deux personnages dans l'abîme. Leur duel s'achève au sommet du mont Celebdil, dans les ruines de la Tour de Durin, où Gandalf le Gris tue le Balrog.

Arrivés dans l'ancre d'Arachne, dans le livre *Les Deux Tours du Seigneur des anneaux*, Frodon et Sam se retrouvent devant une quantité de toiles impressionnante, mais ils arrivent à avancer dans l'obscurité grâce à la fiole de Galadriel. Mais leurs chemins se séparent car Sam engage une lutte contre Gollum et Frodon, pourchassé par l'araignée géante, prend la fuite dans l'ancre. Arachne réussit à capturer le hobbit en le piquant, mais elle est rapidement rattrapée par Sam qui, aidé par la fiole et l'épée Dard, la blesse et la pousse à s'enfuir, devenant par ce fait le dernier Thésée de Tolkien.

Sans la fiole de Galadriel, les deux Hobbit n'auraient jamais pu sortir de cet ancre. Son utilité se déclare dès que Frodon et Sam entrent dans les tunnels de Torech Ungol et se perdent dans l'obscurité. Guettés de loin

par Arachne, seuls et terrorisés, ils ne peuvent rien faire, à part attendre que le monstre vienne les dévorer, car même leurs épées n'ont, en ces lieux, aucune importance. C'est dans ces conditions que Sam se rappelle soudain la fiole de Galadriel :

Dans cette fiole, dit-elle, est captée la lumière de l'étoile d'Eärendil, fixée dans des eaux de ma source. Elle brillera d'une lumière encore plus vive quand la nuit vous environnera. Qu'elle vous soit une lumière dans les endroits ténébreux, quand toutes les autres s'éteignent. Souvenez-vous de Galadriel et de son Miroir ! (SA, 494)

« Sauvé grâce à un objet qui guide », comme une boussole, est un mythe qui nous rappelle le fil d'Ariane. Dans la mythologie grecque, Ariane est la fille aînée de Minos, le roi de Crète, et de Pasiphaé, fille du dieu du soleil, Hélios. Lorsque Thésée arrive en Crète pour affronter le Minotaure et sauver les jeunes hommes et femmes livrés en tribut au monstre, Ariane, séduite par le héros, l'aide à s'échapper du Labyrinthe : « pour lui permettre de trouver sa voie dans le labyrinthe, lui remet-elle un peloton de fil (fourni par Dédale), ou une couronne lumineuse (ouvrage d'Héphaïstos) »¹¹.

Ainsi, le fil d'Ariane, ou sa couronne lumineuse, réapparaît dans *Le Seigneur des Anneaux* sous l'aspect d'une fiole qui dégage une forte lumière et éclaire le chemin de celui qui la porte. Au moment où la communauté de l'Anneau s'apprête à quitter la Lórien, Galadriel offre à Frodon une petite fiole de cristal qui étincelle à chaque mouvement et dégage des rayons de lumière blanche.

Sa main monta lentement à sa poitrine, et lentement il éleva la Fiole de Galadriel. Pendant un moment, elle répandit une petite lueur, faible comme celle d'une étoile luttant à son lever au milieu des lourdes brumes de la terre, puis, comme son pouvoir grandissait, en même temps que l'espoir dans la pensée de Frodon, elle se mit

11 A. Peyronie, « Ariane », [dans :] P. Brunel (dir.), *Dictionnaire des mythes littéraires*, Paris, Édition du Rocher, 1994, p. 160.

à brûler et devint une flamme argentée, minuscule cœur d'une lumière éblouissante, comme si Eärendil fût descendu en personne du cours du soleil couchant avec le dernier Silmaril au front. L'obscurité recula, la fiole parut briller au centre d'un globe de cristal impalpable, et la main qui la tenait étincelait d'un feu blanc. (SA, 936)

Le présent de la Dame semble simple et personne ne se doute de son rôle, mais il possède les mêmes attributs que le fil d'Ariane ; « le cristal d'étoile » peut, grâce à sa lumière, éclairer les endroits les plus sombres, sa lumière brille quand toutes les autres lumières disparaissent. Le présent de Galadriel est l'espoir de toute âme perdue, le seul guide capable de délivrer de l'obscurité.

Pourquoi donc le Labyrinthe ?

Le romancier américain James Dashner affirme s'inspirer de Tolkien pour publier une série de romans intitulée *Labyrinthe*. Le premier tome de la série raconte le périple d'un groupe de garçons qui se retrouvent enfermés au sein d'un labyrinthe et qui essaient de sonder cet endroit mystérieux. Dashner crée, à travers la figure du labyrinthe, un monde dystopique : les murs de cette structure cauchemardesque changent de place chaque soir, en plus des créatures y sèment la terreur, ce qui crée la panique parmi les personnages du roman. Kate Mosse publie en 2005 *Labyrinthe*, dont le personnage principal, Alice Tanner, découvre un dessin, gravé sur une pierre, qui représente un labyrinthe et lui permet de résoudre un mystère remontant au XIII^e siècle. Ces deux œuvres s'inspirent de cette figure complexe pour créer un arrière-plan romanesque d'initiation, elle permet aux personnages de découvrir la vérité à travers une longue quête semée d'obstacles.

Ainsi, la figure du labyrinthe est devenue une métaphore renvoyant à de nombreuses significations. Elle est souvent associée à la complexité et à la confusion en

raison de sa structure déroutante et de ses nombreux chemins qui se croisent ; à l'exploration par l'esprit humain de ses méandres, tels que ses pensées, ses émotions et ses dilemmes intérieurs ; à la recherche de sens, à travers les voyages personnels ou spirituels, et aux thèmes de l'enfermement, qu'il soit physique, psychologique ou social.

Dans les œuvres de Tolkien, les édifices labyrinthiques possèdent une double signification : ils sont, d'abord, considérés comme des lieux matériels, puis prennent un sens plus profond, celui d'espaces symboliques, véhiculant, par ce fait, les idées de transformation et de renaissance. Si la mythologie grecque a fait du labyrinthe un édifice dont l'objectif est l'égarement dans un « inextricable entrecroisement des routes »¹², la littérature le présente comme « une représentation du monde infernal »¹³ où le visiteur accomplit des épreuves initiatiques. Ainsi « le fil d'Ariane n'est plus à proprement parler un objet concret : il doit être compris comme le symbole de l'initiation subie par le héros, qui lui offre la révélation des mystères du Labyrinthe »¹⁴.

Selon Daniel Roncato, il est historiquement attesté que « des grottes firent office de lieu de cultes chthoniens au cours desquels les fidèles pouvaient communiquer avec les divinités nocturnes »¹⁵ telles que le dieu perse Mithra, le dieu égyptien Toth, ou encore le dieu grec Hermès, qui conduisait les âmes des défunts dans le monde souterrain. Ce genre de lieu a donc toujours été lié à la croyance, aux rites et aux divinités. Le

12 Pline, *Histoire naturelle*, M. E. Littré (trad.), Paris, Chez Firmin Didot & Cie, 1877, p. 514.

13 E. Matricon-Thomas, « Le fil d'Ariane et la traversée du Labyrinthe », [dans :] *Gaia : revue interdisciplinaire sur la Grèce Archaique*, 2014, n° 17, p. 204, https://www.persee.fr/doc/gaia_1287-3349_2014_num_17_1_1629.
14 *Ibidem*.

15 D. Roncato, « Du monde diurne au mythe souterrain », [dans :] *Sociétés*, 2001, vol. 3, n° 73, p. 17.

labyrinthe, par conséquent, en tant que terrain ardu et marqué par la transition vers un état subséquent, émerge comme un espace propice à la confrontation individuelle avec les appréhensions internes à surmonter les événements. Il incarne l'archétype prévalent dans toute entreprise initiatique, où l'individu se trouve confronté à la nécessité d'accepter la perte, de régresser parfois, de réviser sa trajectoire à la lumière d'un objectif invisible, dans une quête vers l'inconnu.

En pénétrant dans le labyrinthe, qu'il se manifeste sous la forme d'une forêt, d'une ville souterraine ou d'un antre, le personnage se trouve inévitablement immergé dans une phase de transition, oscillant entre la déconstruction de son identité préexistante et la conceptualisation progressive d'une identité alternative en devenir. Cet état, caractérisé parfois par une régression, révèle que les connaissances et les compétences acquises dans le monde civilisé ont perdu leur utilité apparente. Le personnage se confronte ainsi à son propre moi et se retrouve contraint de s'adapter et de muter. Cela nous ramène inéluctablement à la notion de métamorphose. « Ainsi s'opère déjà la transposition d'un labyrinthe urbain à un labyrinthe intérieur. Celui qui s'y trouve perdu, qui y craint on ne sait quel Minotaure, s'attache au fil d'une Ariane. Si ce fil se rompt, si le visage d'Ariane s'efface, se produit un échec d'existence »¹⁶.

Dans les œuvres de Tolkien, les trois personnages vivent cette transition, mais celle-ci s'opère par degré. Elle commence d'abord par une recherche de soi-même, où le labyrinthe représente un voyage intérieur durant lequel le protagoniste cherche à se comprendre lui-même plus profondément. Au fur et à mesure qu'il avance dans le labyrinthe, il peut faire face à ses peurs,

16 P. Brunel, « Du labyrinthe des rues au labyrinthe de l'être », [dans :] *Amaltea. Revista de mitocrítica*, 2009, vol. 1, p. 244.

ses doutes et ses insécurités, ce qui peut entraîner une transformation personnelle significative. À Mirkwood, Bilbon peut vaincre ses peurs en affrontant les araignées, c'est à ce moment qu'il peut finalement se détacher de sa Comté, il se découvre plus courageux, plus fort et cela lui permet d'avancer dans sa quête en compagnie des nains. Dans la Moria, Gandalf se dépasse, il épuise toutes ses forces dans son duel contre le Balrog, défiant la peur, la fatigue et même la mort. Son courage et son sacrifice prouvent sa supériorité. À travers les tunnels de Torech Ungol, pour sauver son maître, Sam dévoile toute la fureur et la colère qui sommeillaient en lui, son désespoir se transforme en violence et sa stupidité en force supérieure, il se découvre plus brave et plus loyal.

Ensuite, cette phase de recherche de soi-même est suivie par une évolution spirituelle, l'édifice illustre un parcours spirituel, où le personnage principal cherche la vérité, la sagesse ou la rédemption. La sortie du labyrinthe peut symboliser une renaissance spirituelle ou une illumination. Après la chute de Gandalf et du Balrog, le monstre s'enfuit et le magicien le poursuit à travers l'Escalier sans Fin : « Du plus profond cachot au plus haut sommet, il grimpeait, s'élevant en une spirale ininterrompue de milliers et de milliers de marches pour aboutir enfin dans la Tour de Durin » (SA, 654). Là-haut, Gandalf vainc, puis les ténèbres l'entourent, il s'égare hors de la pensée et du temps, errant au loin sur des routes inconnues, puis il est renvoyé, nu pour une brève période, car une autre tâche lui est attribuée. Récupéré de la tour par l'aigle Gwaihir, le Seigneur des Vents, Gandalf devient plus sage. En sortant de l'ancre d'Arachne et en se débarrassant de cette bête, Sam devient le porteur de l'Anneau unique ; cette évolution spirituelle est mise en exergue dans le titre du dixième chapitre, du quatrième livre, où l'on peut lire : « Les choix de maître Samsagace ».

Et enfin, la dernière phase consiste en une transformation physique ou psychologique, ici le voyage à travers le labyrinthe peut entraîner des changements physiques ou psychologiques. Par exemple, un personnage peut devenir plus fort, plus sage ou plus mature à mesure qu'il progresse à travers le labyrinthe. En devenant plus sage, Gandalf le Gris se transforme en Gandalf le Blanc. Ainsi, comme nous l'avons déjà évoqué, aborder le sujet du labyrinthe revient inévitablement à aborder celui du voyage initiatique.

Conclusion

Dans l'univers de Tolkien, le motif du labyrinthe est récurrent, il se manifeste à travers des lieux dont la description est presque similaire à celle de la structure antique. Ces lieux, à savoir la forêt de Mirkwood, la Moria et l'ancre d'Arachne, où les événements principaux se déroulent, sont sources de perdition pour les plus valeureux des héros, ils sont décrits comme des endroits sombres, complexes, dangereux et hantés par un monstre. Mais, dans cet univers, un Thésée apparaît, portant son épée et courant pour délivrer ses compagnons de l'emprise de la bête. Dans chaque apparition, il prend l'apparence d'un personnage différent, tantôt hobbit, tantôt mage, il partage les attributs du héros grec.

Il convient toutefois de noter que ces lieux et ces événements ne servent que de toile de fond à un moment crucial de l'intrigue, mettant en évidence le rôle essentiel du labyrinthe dans le développement des personnages et du récit. Les espaces caverneux, souterrains et par extension labyrinthiques, sont le théâtre de la métamorphose des protagonistes, ce sont des lieux « dont l'ambivalence est fertile puisqu' [ils permettent]

d'évoquer à la fois la mort et l'endroit d'où émergera une nouvelle vie »¹⁷.

Les labyrinthes de Tolkien servent donc de catalyseurs pour la croissance et la transformation des personnages et de la trame du récit, tout en ajoutant une dimension mythique et symbolique à leur univers fictif. La transformation d'un protagoniste, résultat d'un voyage initiatique, commence par une recherche de soi-même, une introspection, une quête intérieure visant à découvrir sa propre identité, à trouver un sens à sa vie. Se réalisant à travers des voyages et des expériences qui lui permettent de sortir de sa zone de confort pour mieux se connaître, elle est motivée par diverses raisons, notamment le désir de s'améliorer, de résoudre des problèmes, de prendre une décision importante ou de chercher un sens et de comprendre sa place dans le monde qui l'entoure.

Une fois cette phase accomplie, le protagoniste évolue spirituellement, il devient plus sage et plus grand. C'est ce que l'on appelle aussi « l'éveil spirituel » ou « l'illumination ». L'évolution spirituelle permet d'établir la paix avec la nature et d'abandonner, ou effacer, son ego. Elle représente une seconde naissance, mais avant cela, elle nécessite une mort. Après la renaissance, le protagoniste se retrouve transformé, physiquement ou psychologiquement. Cela peut se traduire par un renforcement de la confiance en soi, une meilleure compréhension de soi, une résolution de problèmes émotionnels ou psychologiques ou bien une plus grande maturité émotionnelle. De ce fait, il se voit développer de nouvelles compétences, acquérir des connaissances précieuses et se sentir plus capable de faire face aux défis de la vie. Cette dernière phase

17 C. Estrade, « "Mythomorphoses" écriture du mythe, écriture métapoétique chez Basil Bunting, T. S. Eliot, Ezra Pound et W. B. Yeats », Thèse de doctorat, Université du Maine, 2012, p. 247.

est une redéfinition de soi. Ces trois phases figurent sur le schéma du monomythe de Joseph Campbell : lors de l'initiation, l'accès à la caverne permet un grand changement et dans les abysses le héros meurt puis renaît, il vit une révélation de laquelle survient une transformation.

Ainsi, l'étude du labyrinthe dans l'univers de Tolkien révèle une profondeur et une complexité supplémentaires dans ses œuvres. Ces labyrinthes ne sont pas simplement des environnements physiques, mais des éléments narratifs puissants qui contribuent à la richesse de l'expérience de lecture. Ils représentent des voyages intérieurs et des quêtes spirituelles qui sont aussi importants que les aventures extérieures des personnages. En examinant ces labyrinthes, on découvre une clé pour mieux comprendre les œuvres de Tolkien et la manière dont il explore la nature humaine, la transformation et la recherche de sens à travers ses récits.

bibliographie

Brunel P. (dir.), *Dictionnaire des mythes littéraires*, Paris, Édition du Rocher, 1994.

Brunel P., « Du labyrinthe des rues au labyrinthe de l'être », [dans :] *Amaltea. Revista de mitocrítica*, 2009, vol. 1.

CNRTL, <http://www.cnrtl.fr/definition/labyrinthe>.

Estrade C., « "Mythomorphoses" écriture du mythe, écriture métapoétique chez Basil Bunting, T. S. Eliot, Ezra Pound et W. B. Yeats », Thèse de doctorat, Université du Maine, 2012.

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

Matricon-Thomas E., « Le fil d'Ariane et la traversée du Labyrinthe », [dans :] *Gaia : revue interdisciplinaire sur la Grèce Archaique*, 2014, n° 17, https://www.persee.fr/doc/gaia_1287-3349_2014_num_17_1_1629.

Pline, *Histoire naturelle*, M. E. Littré (trad.), Paris, Chez Firmin Didot & Cie, 1877.

Roncato D., « Du monde diurne au mythe souterrain », [dans :] *Sociétés*, 2001, vol. 3, n° 73.

Schneider M., *Le labyrinthe de L'Arioste*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, 2003.

Tolkien J. R. R., *Bilbo le hobbit*, Paris, Hachette, 1980.

Tolkien J. R. R., *Le seigneur des anneaux, L'intégrale*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 1972.

abstract

Mythical Heroes and Their Doubles in Tolkien's Labyrinths

This Research paper examines how Tolkien's novels, "The Hobbit" and "The Lord of the Rings," incorporate labyrinthine elements into their fictional worlds. In these literary works, events primarily unfold in open landscapes, but there are elements that evoke complex and dangerous mazes, where certain heroes assume roles similar to that of Theseus. Thus, this analysis explores the representations of the Labyrinth myth through Tolkien's writing, highlighting both the similarities and differences between these structures in the two contexts, while emphasizing the symbolism of the subterranean world, akin to a cave, as a site of transformation where heroes emerge metamorphosed, invoking both death and rebirth. The paper suggests the use of mythocriticism to analyze the reiterations and variations of Labyrinth mythemes in these novels.

keywords

Labyrinth, Tolkien, mythocriticism, heroes, doubles

mots-clés


Labyrinthe, Tolkien, mythocritique, héros, doubles

mounir hammouda

Mounir Hammouda est Maître de conférences habilité à diriger des recherches à l'Université Mohamed Khider de Biskra (Algérie). Il est l'auteur d'une thèse sur « La poétique du mythe : de *Bilbo le Hobbit* au *Seigneur des Anneaux* de John Ronald Reuel Tolkien ». Affilié à l'équipe de recherche SELEN (Sémiotique et Enseignement de la Littérature à l'Ère du Numérique) du laboratoire SEPRADIS (Sémiotique et Pratiques Discursives), il travaille principalement sur le mythe en littérature.

fatma zohra ghanem

Fatma Zohra Ghanem est Maître assistante B en sciences des textes littéraires à l'Université de Mostefa Ben Boulaïd de Batna (Algérie). Membre de l'équipe SELEN du laboratoire SEPRADIS, elle a soutenu une thèse intitulée « Uchronie et épistémè pour une archéologie de l'histoire. Du relationnel à l'identitaire dans le triptyque Izuran de Fatema Bakhaï » à l'université de Biskra. Ses travaux sont principalement centrés sur l'Histoire, la mythologie, le cinéma et la littérature maghrébine.

PUBLICATION INFO		
Cahiers ERTA	e-ISSN 2353-8953 ISSN 2300-4681	
Received : 29.09.23 Accepted : 27.02.24 Published : 28.06.24	ÉTUDES ASJC 1208	
ORCID Hammouda: 0000-0002-6979-5927 ORCID Ghanem: 0009-0001-8232-4193		
M. Hammouda, F. Z. Ghanem, « Les héros mythiques et leurs doubles dans les labyrinthes de Tolkien », [dans :] <i>Cahiers ERTA</i> , 2024, nr 38, pp. 50-90. DOI : 10.4467/23538953CE.24.011.19934		
www.ejournals.eu/CahiersERTA/		
Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).		