

M é m o i r e d e L i t t é r a t u r e C o m p a r é e

L E S M O N D E S
IMAGINAIRES

À travers

The Fellowship Of The Ring,
de John Ronald Reuel Tolkien

Dune,
de Frank Herbert

La Nuit des Temps,
de René Barjavel

I.C.E.S. – Département Lettres Modernes
Année universitaire 2000-2001
Maîtrise de Lettres Modernes

Benoît CHEREL
Directeur de recherche :
Madame Béatrix ZWICKY

Remerciements

Je tiens à remercier mes parents Bernadette et Renaud, Marie, Hélène ainsi que tous les adhérents de *La Guilde des conteurs*.

À Cédric, mon cousin.

Table des Matières

Introduction.....	5
La science-fiction.....	5
Naissance d'un genre	5
Des mondes imaginaires	7
1. Un Contexte Dépayçant.....	13
1.1. L'imaginaire à travers le monde	13
1.1.1. Les mondes imaginaires français	13
1.1.2. Les mondes imaginaires anglo-saxons.....	14
1.1.3. Une question de culture.....	16
1.2. Définition du monde imaginaire	17
1.2.1. Le roman de l'imaginaire	17
1.2.2. Féerie.....	19
1.2.3. Mythes et religions.....	21
1.3. Présentation de l'intrigue	22
1.3.1. La Communauté de l'Anneau (The Fellowship of the Ring).....	22
1.3.2. Dune	24
1.3.3. La Nuit des Temps	25
1.4. Les lieux de l'action	26
1.5. Des décors envoûtants.....	32
1.6. Le paysage comme personnage.....	38
2. L'Évasion du Réel	40
2.1. La cohérence interne	40
2.1.1. Un monde plausible	40
2.1.2. Les Langages.....	44
2.2. L'introduction du lecteur dans le monde imaginaire	49
2.3. Le voyage imaginaire.....	50
2.3.1. Un voyage dans l'espace.....	51
2.3.2. Un voyage dans le temps	55
2.4. Des peuples prennent vie	58
2.5. Le thème de l'Élu	69
2.6. Les animaux	71
2.6.1. Des créatures variées.....	71
2.6.2. La monture	74
3. Le Message caché au Cœur du Monde.....	77
3.1. La narration – une présentation qui conforte l'illusion.....	77
3.1.1. Trois immersions dans l'imaginaire.....	77
3.1.2. Un narrateur fasciné	81

3.2. La dimension du détail.....	82
3.3. Des mondes empreints de spiritualité.....	86
3.3.1. La religion apporte de la profondeur.....	86
3.3.2. La magie.....	91
3.4. L'inspiration.....	92
3.4.1. La reconnaissance littéraire.....	92
3.4.2. La symbolique universelle des mythes.....	93
3.4.3. Les sources sociales et historiques.....	99
3.5. Métaphore du Réel.....	103
3.6. Derrière le récit se cache l'auteur.....	107
Conclusion.....	110
Bibliographie.....	112
Œuvres étudiées.....	112
Auteurs étudiés.....	112
Romans, nouvelles, contes.....	115
Études.....	117
Sources diverses.....	119
Sites et pages Internet.....	120
Bandes dessinées.....	120
Films.....	120

Introduction

LA SCIENCE-FICTION

La science-fiction est un genre littéraire considéré comme encore jeune, pourvu cependant d'un dynamisme particulier qui lui permet de prendre une place non négligeable au sein de la culture des âges modernes. La télévision, le cinéma, la bande dessinée : la « SF », comme on l'appelle, envahit tous les supports, et le grand public la découvre avec beaucoup d'intérêt. En effet, les intuitions des auteurs permettent parfois de s'interroger sur l'avenir du monde, et ce genre qui était trop souvent considéré comme superficiel semble enfin apprécié à sa juste valeur. Ce type de textes, longtemps sous-estimé ou négligé par les éditeurs et le domaine universitaire, connaît actuellement un renouveau, sans doute causé par l'engouement du jeune public pour le dépaysement et le grand spectacle, tant au cinéma que dans nombre de romans d'aventure, souvent de qualité très discutable, mais permettant d'ouvrir lecteurs et spectateurs à la véritable science-fiction, plus réflexive et surtout plus littéraire.

NAISSANCE D'UN GENRE



Mary Shelley
(1797 – 1851)

On considère généralement que la science-fiction est née en 1818 avec la publication de *Frankenstein*¹ par Mary Shelley, en Angleterre. L'histoire est celle d'un jeune scientifique de talent qui procède à une expérience visant à créer un être vivant à partir de morceaux de cadavres. Mais si l'expérience réussit, la créature, dépourvue de nom, est une monstruosité démente qui ne peut trouver sa place dans la société humaine et, dans sa détresse, se retourne contre le savant et ceux qui lui sont chers.

Le mythe de Frankenstein, dont la notoriété a fait passer le nom dans le langage courant pour désigner un monstre, est

¹ SHELLEY (M.W.), *Frankenstein: or, The Modern Prometheus*, Londres, 1818.

devenu l'image de l'ambition de l'homme à se prendre pour Dieu en utilisant la science pour créer la vie. Créer une intelligence est une chose, dit le roman, mais insuffler une âme à un corps reste le domaine exclusif du divin.

Au cours du XIX^{ème} siècle, la révolution industrielle laisse entrevoir un monde gouverné par la science et la technologie, et l'interdit faustien cède temporairement la place à une confiance irréfléchie dans le progrès. Ce rêve est malheureusement dissipé par la Première Guerre Mondiale, qui démontre le pouvoir destructeur du savoir incontrôlé. C'est la science qui a permis de créer la dynamite, les avions de guerre, les gaz de combat toxiques. Le savant fou devient alors une figure centrale de la science-fiction, et s'imprime comme l'image du mal dans l'inconscient collectif.

La charnière entre le XIX^{ème} et le XX^{ème} siècle connaît l'émergence des premiers grands maîtres du genre comme H. G. Wells (*The Time Machine*², *The War of the Worlds*³) et J. Verne (*Voyage au Centre de la Terre*⁴, *De la Terre à la Lune*⁵), qui écrivent des œuvres basées sur des présupposés scientifiques à partir desquels ils extrapolent pour créer une aventure. Ces deux auteurs, qui sont souvent considérés comme les pères de la science-fiction avec Mary Shelley, permettent surtout à cette nouvelle littérature de toucher un large public, et leur forte influence littéraire installe définitivement ce nouveau genre d'écriture. Ils sont des pionniers dans le domaine des mondes imaginaires et inventent un avenir à l'humanité. Jacques Sadoul commence ainsi l'introduction de son histoire de la science-fiction :

« Au commencement était Jules Verne.

*Certes, avant lui, d'autres écrivains furent les précurseurs de ce genre littéraire que nous nommons aujourd'hui la science-fiction. »*⁶

Après la Guerre, les années vingt voient naître aux États-Unis une forme d'art populaire à travers des magazines exclusivement consacrés à la science-fiction, les *pulps*, comme le magazine *Weird Tales*, créé en 1923 ou *Amazing Stories*, qui débute en 1926. Cette tendance de la littérature de science-fiction s'affine avec les années – en 1930 création du magazine *Astounding Stories*, un an après la naissance du terme « science-fiction ». À la fin des années trente, le genre s'est suffisamment imposé pour qu'ait lieu la

² WELLS (H.G.), *The Time Machine (La Machine à explorer le Temps)*, Londres, 1895.

³ WELLS (H.G.), *The War of the Worlds (La Guerre des Mondes)*, Londres, 1897.

⁴ VERNE (J.), *Voyage au Centre de la Terre*, Paris, 1864. Réédition : Paris, Hetzel, 1996.

⁵ VERNE (J.), *De la Terre à la Lune*, Paris, 1865. Réédition : Paris, Hetzel, 1995.

⁶ SADOUL (J.), *Une Histoire de la Science-Fiction –1, 1901-1937 Les premiers maîtres*, Paris, E.J.L., 2000, page 5.

première Convention mondiale (Worldcon) de la science-fiction, à New York, même si l'immense majorité des auteurs restent anglo-saxons.

DES MONDES IMAGINAIRES

L'homme a toujours été passionné par l'imaginaire. Les mythes, mythologies, légendes des peuples antiques sont innombrables. Chaque peuple s'efforçait de combler le vide de ses connaissances sur le monde en imaginant le reste.

« Mais les explorateurs de l'imaginaire sont toujours pressés. Ils avaient jeté les premiers ponts vers l'espace bien avant la fin de l'exploration du globe. Sur les autres mondes, les Anciens connaissaient déjà quelque chose. Un seul monde ou plusieurs ? Les inconditionnels de la science-fiction font parfois flèche de tout bois. C'est déjà un lieu commun de considérer l'écrivain Lucien de Samosate⁷ (v. 125 – v. 192) comme le premier voyageur imaginaire de l'espace »⁸

Ce n'est toutefois qu'au milieu du XX^{ème} siècle que la science-fiction entreprend l'élaboration de mondes complexes avec logique, méthode et détails. Plusieurs auteurs commencent à consacrer un cycle de roman entier à un monde imaginaire autonome et cohérent. Isaac Asimov décrit l'univers gouverné par l'humanité dans le cycle de *Foundation*⁹, Frank Herbert fait de même dans le cycle de *Dune*¹⁰. Mais une branche particulière de la science-fiction fait bientôt de cet aspect l'une des particularités majeures de sa définition ; le médiéval-fantastique – ou *heroic fantasy* chez les Anglo-saxons.

Loin de la conquête spatiale et autres découvertes technologiques, le médiéval-fantastique situe ses récits au cœur de mondes au contexte moyenâgeux, dans la continuité des romans de cape et d'épée, mêlés aux mythologies anciennes et aux contes.

« Ce que les Américains appellent heroic fantasy et qui fleurit à nouveau après avoir coloré toute une partie de la littérature anglo-saxonne depuis la fin du siècle dernier, correspond assez bien à l'un de ces types de science-fiction auxquels le rôle du merveilleux et la forme qu'il revêt permettent d'oublier que cinq ou six siècles se sont écoulés depuis que les chansons de geste ont été composées. »¹¹

⁷ SAMOSATE (L. DE), Histoire Véritable, v. 180.

⁸ BOIA (L.), L'Exploration Imaginaire de l'Espace, Paris, Éditions La Découverte, 1987, page 11.

⁹ ASIMOV (I.), Foundation, Doubleday & Company, inc., 1951.

¹⁰ HERBERT (F.), Dune, Francfort, Galaxy Publishing, 1965. Traduction française : traduit de l'américain par M. Demuth, Paris, Robert Laffont, 1972. Éditions employées : Londres, New English Library, 1990 (anglais), Paris, Robert Laffont, 1972 (français).

¹¹ GATTERO (J.), La Science-Fiction, Paris, Que sais-je ?, P.U.F., 1971, page 77.

« (...) ce que nous appelons actuellement « fantasy » descend en droite ligne des romans médiévaux »¹²



John Ronald Reuel
Tolkien
(1892 – 1973)

Le médiéval-fantastique est communément reconnu comme étant directement issu d'une unique œuvre, *The Lord of the Rings*, de J.R.R. Tolkien¹³ (trois volumes : *The Fellowship of the Ring*¹⁴, *The Two Towers*¹⁵, *The Return of the King*¹⁶). Il s'agit d'une création alors sans équivalent dans la littérature contemporaine, immense féerie où évoluent elfes, magiciens, dragons, nains et... être humains. Paru en 1954 en Grande-Bretagne, le succès de cette immense saga n'est pas immédiat, mais il devient, dit Lorrin Murail :

« Au milieu des années '60 un livre culte, suscitant dans le monde entier sociétés, clubs, jeux et publications de toutes sortes (...). L'œuvre de Tolkien a exercé une influence majeure sur la littérature de fantasy, suscitant d'innombrables pastiches et imprimant sa marque chez les auteurs de première importance, telle Ursula Le Guin. »¹⁷

Tolkien s'inspire dans son œuvre des mythes et légendes de l'Europe septentrionale, qu'il renouvelle dans un monde imaginaire foisonnant de personnages. Dès 1917, blessé à la guerre, il se met à écrire sur les Terres du Milieu ("*Middle-earth*"), un univers personnel qu'il enrichira pendant toute sa vie à travers presque toutes ses œuvres.

¹² EDDINGS (D.), EDDINGS (L.), *The Rivan Codex*, U.S.A., 1999. Traduction française : Le Codex de Riva, traduit de l'américain par I. Troin, Paris, Pocket, Département d'Havas Poche, collection « Rendez-vous ailleurs », 2000, introduction, page 11.

¹³ Le dessin de J.R.R. Tolkien est tiré du site internet : <http://www.multimania.com/lafée>

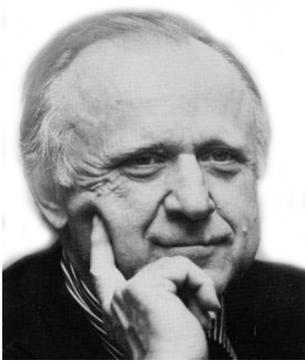
¹⁴ TOLKIEN (J.R.R.), *The Fellowship of the Ring*, George Allen & Unwin, Londres, 1954. Traduction française : La Communauté de l'Anneau, traduit de l'anglais par F. Ledoux, Paris, Christian Bourgeois, 1972. Éditions employées : Londres, Harper & Collins, 1995 (anglais), Paris, Presses Pocket, 1991 (français).

¹⁵ TOLKIEN (J.R.R.), *The Two Towers*, George Allen & Unwin, Londres, 1954. Traduction française : Les Deux Tours, traduit de l'anglais par F. Ledoux, Paris, Christian Bourgeois, 1972.

¹⁶ TOLKIEN (J.R.R.), *The Return of the King*, George Allen & Unwin, Londres, 1955. Traduction française : Le Retour du Roi, traduit de l'anglais par F. Ledoux, Paris, Christian Bourgeois, 1972.

¹⁷ MURAIL (L.), *Guide Totem – la Science-fiction*, Paris, Larousse, 1999.

Frank Herbert est un auteur qui a eu une carrière variée ; avant de devenir écrivain à part entière, il fut entre autres photographe professionnel, plongeur pêcheur d’huîtres, instructeur de survie en jungle, journaliste et commentateur. Après quelques œuvres, c’est un récit de science-fiction en trois épisodes, *Dune World*, publié dans la revue *Analog*, aux



Frank Patrick
Herbert
(1920 – 1986)

États-Unis, qui en 1964 attire l’attention sur lui. Il écrit une suite, *The Prophet of Dune* avant de réunir le tout en un seul volume que nous connaissons aujourd’hui sous le nom de *Dune* et qui remporta en 1965 les prix Nebula et Hugo, les plus prestigieuses récompenses de la littérature de science-fiction américaine¹⁸.

Dune est le premier volet d’une longue saga de science-fiction dont l’intrigue se situe sur une planète aride, habitée par de gigantesques vers des sables et sillonnée par un peuple de nomades. Un enchevêtrement politique permet à l’auteur de façonner peu à peu un univers aux bases féodales et complexes, qui lui donnent une grande profondeur. Les nombreuses suites de cette œuvre – huit volumes au total – achèvent la description de ce contexte où s’affrontent plusieurs groupes d’intérêt pour le contrôle de l’univers.



René Barjavel
(1911 – 1985)

En 1968, juste après les Événements en France, René Barjavel¹⁹ publie *La Nuit des Temps*²⁰, qui remporte un vif succès populaire. La position originale de l’auteur, qui dénonce les dangers de la science à une époque où le monde retrouve la confiance dans le progrès, fait de lui le précurseur de la science-fiction écologiste. Son œuvre décrit la fin d’un monde technologique situé dans un lointain passé de la Terre, découvert par hasard par des scientifiques, qui tirent de la glace un couple de survivants à la chute de cet âge d’or. Le narrateur se retrouve confronté à une civilisation disparue radicalement différente de son propre univers, et quelques réflexions sociales permettent une approche presque philosophique de l’œuvre.

¹⁸ La photographie de Frank Herbert est tirée du site internet :

<http://fhlibrary.dosadi.org/biographie/index.html>

¹⁹ La photographie de René Barjavel est tirée du site internet :

<http://www.surf.be/membres/pds/Auteurs/Barjavel/Barjavel.htm>

²⁰ BARJAVEL (R.), *La Nuit des Temps*, Paris, Presses de la Cité, 1968. Édition employée : Paris, Presses Pocket, 1971.

Ces trois romans, *The Lord of the Rings*, *Dune* et *La Nuit des Temps*, sont issus d'une même époque, les années cinquante et soixante et d'un contexte culturel relativement similaire, l'Europe et les États-Unis d'Amérique. Ils représentent, chacun de manière personnelle et originale, un monde imaginaire, créé par l'auteur et animé par l'écriture. Ils sont tous situés dans un contexte radicalement différent : le passé pour *La Nuit des Temps*, l'avenir pour *Dune* et un monde hors du temps pour *The Lord of the Rings*. On peut également constater que *Dune* s'est imposé comme l'un des premiers et des plus grands romans décrivant un monde imaginaire en science-fiction « pure », c'est-à-dire situé dans le futur. De même, aujourd'hui la saga de Tolkien est considérée dans le monde comme l'un des plus célèbres romans de langue anglaise jamais écrits. Enfin, si l'œuvre de Barjavel n'a pas connu un tel engouement, elle est actuellement considérée comme l'une de ses plus grandes réussites, qui a l'avantage d'ouvrir la science-fiction à un public différent grâce à une approche plus romanesque et romantique de l'intrigue.

Ces univers imaginaires puisent leur inspiration dans le réel, dans le contexte culturel et historique de l'auteur, bien qu'il s'en défende parfois. L'originalité de l'auteur consiste à déformer de manière romanesque des éléments de son quotidien et de son histoire en y mêlant des sources mythiques pour développer les Terres du Milieu, la planète Arrakis ou le Gondawa, des mondes inédits. Le lecteur peut donc se sentir familier de cet environnement exotique, tout en appréciant ses caractères inédits. Plongé dans l'imaginaire, il découvre la richesse de ces mondes alternatifs, auxquels il ne manque que l'existence physique.

La littérature française est riche en mondes imaginaires, mais plus à travers des contes philosophiques ou des œuvres du genre merveilleux, sans soucis de la cohérence interne du contexte. Au contraire, la littérature anglophone compte un très grand nombre d'auteurs qui décrivent des mondes imaginaires originaux, complexes et cohérents. L'inspiration de ces mondes provient donc probablement d'une différence de culture.

Le monde imaginaire est un environnement romanesque proposé par l'auteur qui dépasse le cadre strict du récit pour s'étendre au-delà de la vision que peut en avoir le lecteur. Il est à différencier des mondes fantastiques où l'inconnu fait irruption dans le réel, du merveilleux qui ne comporte aucune cohérence interne ou du mythe qui tente d'expliquer l'univers réel.

Les décors de ces mondes fictifs prennent une place importante dans le récit, et représentent plus qu'une simple toile de fond. L'auteur utilise le support de l'imagination

pour transcender le réel à travers son monde imaginaire et décrit ainsi des lieux envoûtants, magiques, gigantesques, improbables et très beaux. Le lecteur est charmé à travers le regard des personnages. Le monde lui-même prend un tel ascendant sur les héros qu'il devient un acteur à part entière de l'intrigue.

La cohérence interne est indispensable à l'évasion du réel. L'auteur use d'imagination pour rompre les liens entre son quotidien et l'univers imaginaire qu'il fait vivre. Cette cohérence passe à travers des descriptions méticuleuses du moindre détail, des simples objets insolites ou coutumes inconnues du lecteur, de manière à comprendre que le monde est certes différent, mais aussi stable et complet. L'œuvre doit donc faire un panorama de toutes les facettes du monde pour en enrichir la description : peuples, arts, animaux, cultures, politiques, climats, géographie, langues... Le lecteur est immergé avec subtilité dans un contexte totalement différent de son quotidien, guidé par le narrateur, le voyage géographique et temporel des personnages principaux et le suspense de l'intrigue. L'un des personnages est élu, il dispose d'un statut spécial à l'intérieur du monde. Cette situation est le moteur du récit et de la découverte du monde, il est également capable de bouleverser l'ordre établi du monde fictif. Le lecteur assiste donc par le récit à un moment-clé de l'histoire de ce monde, période de chaos faisant charnière entre deux ères.

Le monde imaginaire est présenté par un narrateur qui dissimule stylistiquement un auteur avide de faire découvrir aux autres sa création. Le narrateur présente le monde avec plusieurs facteurs d'apparente authenticité, s'appuyant sur des cartes, des illustrations, des citations ou des témoignages. Pour que l'illusion soit convaincante, l'auteur insiste sur d'innombrables détails de son monde.

La dimension symbolique et spirituelle du monde n'est pas oubliée et les trois auteurs usent de nombreux référents culturels pour marquer le lecteur et rajouter de la profondeur à son monde. En effet, la réflexion et la quête de sens des personnages permet de prouver que le cadre imaginaire est aussi complexe que le réel et que la vie peut y trouver un sens.

Cependant, malgré ses efforts d'originalité, l'auteur ne peut dissimuler entièrement ses inspirations. On retrouve donc le réel déformé dans le monde imaginaire, de manière à toucher le lecteur. Ces reflets de la réalité ne sont pas toujours conscients, car ils sont le

résultat des idées de l'auteur, inspiré par son environnement historique et culturel. Finalement, on peut trouver dans ces mondes de science-fiction, qui semblent si éloignés de la réalité, une métaphore du réel, une manière de faire passer un message au lecteur à travers le filtre de l'imagination. En lisant dans un contexte différent un récit inspiré du réel, le lecteur peut en effet avoir une réflexion personnelle sur son environnement à la lumière de l'œuvre de fiction. Au-delà de la catharsis de l'évasion ludique, l'auteur propose donc un véritable message social, philosophique ou écologique, incitant à la réflexion sur des thèmes comme le progrès technologique, la course à l'armement, la politique et la société.

1. Un Contexte Dépaysant

1.1. L'IMAGINAIRE A TRAVERS LE MONDE

1.1.1. Les mondes imaginaires français

Les mondes imaginaires décrits dans ces trois œuvres respectent une série de codes littéraires et de notions communes à un ensemble de textes traitant de sujets semblables, de telle sorte qu'il est désormais possible de proposer une définition du genre littéraire des mondes imaginaires. Cette tentative de classification ne sépare pas nos textes de la science-fiction en général mais tend plutôt à délimiter un groupe bien particulier à l'intérieur de ce genre si vaste. On peut s'interroger sur les raisons de la grande différence de quantité de textes sur le thème des mondes imaginaires entre la littérature française et la littérature anglophone. Parmi les auteurs classiques en français, on peut rapidement citer *Gargantua*²¹ et *Pantagruel*²² de Rabelais, *Voyage dans la Lune*²³ de Cyrano de Bergerac ou *Micromégas*²⁴ de Voltaire. Le premier est une reprise humoristique déformée de notre monde vu par un géant, et les pays imaginés par l'auteur font référence à la région natale de François Rabelais, les environs de Tours, quand ils ne sont pas tout simplement dictés par la pure fantaisie et le plaisir de faire de bons mots. Les deux autres œuvres sont principalement des prétextes à des réflexions philosophiques sur la relativité des choses et des opinions ainsi qu'à une vigoureuse critique de la société. L'introduction à *Micromégas* dans *Voltaire, Romans, Contes et Mélanges* tome 1 démontre effectivement que ce conte voltairien est :

« semblable, à quelques différences près, dont le nom du héros, au Voyage du baron de Gangan que Voltaire envoie à Frédéric dès le mois de juin 1739 »²⁵

²¹ RABELAIS (F.), *La Vie très Horrificque du grand Gargantua, Père de Pantagruel*, Paris, 1534.

²² RABELAIS (F.), *Les horribles et espovantables faitz et Prouesses du très renommé Pantagruel Roy des Dipsodes, Fils du grand Géant Gargantua*, Paris, 1532.

²³ BERGERAC (C. DE), *Voyage dans la Lune, Histoire Comique des États et Empires du Soleil*, Paris, Union Générale d'Éditions (réédition de l'ouvrage original de 1657).

²⁴ VOLTAIRE, *Micromégas*, Londres, 1752.

²⁵ VOLTAIRE, *Voltaire, Romans, Contes et Mélanges tome 1, compilation posth., commentaire de J. Van Den Heuvel*, Paris, Le Livre de Poche, 1972, in introduction à *Micromégas*, page 31.

1739, c'est-à-dire treize ans avant l'édition de Londres, en 1752, de *Micromégas*. Le contexte de l'histoire est changé avec humour, mais l'intrigue reste celle du conte philosophique d'origine.

Cette époque est en France très fertile en récits imaginatifs. La censure royale force les auteurs à dissimuler leurs propos derrière un exotisme apparent pour pouvoir dissenter sur la société et la politique.

Plus récemment, Jules Verne traite beaucoup plus de l'exploration du monde réel, comme dans *Le Tour du Monde en quatre-vingt Jours*²⁶, qu'il ne crée de monde imaginaire, à l'exception peut-être de *Voyage au Centre de la Terre*²⁷, où il dépeint notre monde tel qu'on pouvait l'imaginer il y a cent cinquante millions d'années. On peut dire que ces mondes sont plutôt des transpositions de la réalité que véritablement des mondes imaginaires.

La littérature française s'avère très riche en mondes fantastiques ou merveilleux. Le monde imaginaire français correspond plus à la réalité ordinaire pourvue de caractéristiques étranges, fantastiques, comme dans les nouvelles de Marcel Aymé (1902 – 1967)²⁸ où la fantaisie et la satire se mêlent au fantastique. La science-fiction manque cependant en France d'œuvre marquante. Si Jules Verne s'est imposé au début du siècle, aucun grand auteur français n'a repris le flambeau. Peut-être l'inspiration qu'alliaient puiser en Angleterre les écrivains en voyage du Siècle des Lumières a-t-elle laissé place à une création autonome, différente des anglophones ? De nos jours seulement, et tout récemment, quelques œuvres paraissent, décrivant des mondes étrangers et des peuples du futur, comme *La huitième Vie du Chat*²⁹ du Nantais Robert Belfiore, qui décrit la planète Cypris où des bagnards qui passaient leur vie sous terre tentent de s'évader vers la surface inconnue.

1.1.2. Les mondes imaginaires anglo-saxons

De l'autre côté, la littérature anglaise et surtout américaine comptent un grand nombre d'auteurs qui ont tenté d'inventer des mondes nouveaux. Parmi les classiques, on

²⁶ VERNE (J.), *Le Tour du Monde en quatre-vingt Jours*, Paris, 1874. Réédition : Paris, Hetzel, 1995.

²⁷ VERNE (J.), *op. cit.*

²⁸ *Le Passe-Muraille*, *Les Boîtes de Peinture*, *Les Contes du Chat Perché* décrivent des situations extraordinaires qui démarrent dans un monde ordinaire.

²⁹ BELFIORE (R.), *La huitième Vie du Chat*, Paris, J'ai lu, 1987.

pourrait citer par exemple *Gulliver's Travels*³⁰ de Jonathan Swift, *The Man in the Moone*³¹ de Francis Godwin (1638) ou la description d'un nouveau monde appelé *The Blazing World*³² (1666) de Margareth Cavendish. Dans un sens davantage tourné vers le monde intérieur, il y a évidemment le grand classique de Marie Shelley, *Frankenstein*³³, les histoires d'Edgar Allan Poe et le monde étrange mais logique d'*Alice in Wonderland*³⁴ de Lewis Carroll. Plus près de nous, on peut trouver *The Time Machine*³⁵ de H.G. Wells ou *Brave New World*³⁶ d'Aldous Huxley, lesquels décrivent des futurs qui sont des mondes imaginaires. Enfin, à notre époque, on peut citer naturellement des dizaines de romans qui traitent de mondes imaginaires. Pour simple référence, citons la série de *Dune* de Frank Herbert ; la série des *Rama*³⁷ d'Arthur Clarke ; les trois tomes du classique *Ringworld*³⁸ (ou « Monde-Anneau ») de Larry Niven, et la série des *Moties*³⁹ du même auteur ; la série *Hyperion*⁴⁰ de Dan Simmons ; la remarquable série *Uplift*⁴¹ de David Brin ; *Eon* et sa suite *Eternity* de Greg Bear⁴² ; *Draggon's Egg* et sa suite *Starquake* de Robert Forward⁴³, sans oublier la série des *Fondation*⁴⁴ d'Isaac Asimov, *The Lord of the Rings* de Tolkien, etc.

³⁰ SWIFT (J.), *Travels into Several Nations in the World (Les Voyages de Gulliver)*, Londres, 1726.

³¹ GODWIN (F.), *The Man in the Moone, or A Discourse of a Voyage Thither by Domingo Gonsales The Speedy Messenger (L'Homme dans la Lune)*, 1638. Réédition : *The Man in the Moone and Other Lunar Fantasies*, Praeger, Faith K. Pizor & T. Allan comp., 1971.

³² CAVENDISH (M.), *The Description of a New World, Called The Blazing World (Le Monde Brillant)*, 1666.

³³ SHELLEY (M.W.), *op. cit.*

³⁴ CARROLL (L.), *Alice's Adventures in Wonderland (Les Aventures d'Alice au Pays des Merveilles)*, Londres, Macmillan, 1865.

³⁵ WELLS (H.G.), *op. cit.*

³⁶ HUXLEY (A.), *Brave New World (Le meilleur des Mondes)*, 1932. Traduction : Jules Castier, Paris, Éditions Plon, 1966.

³⁷ CLARKE (A.), *Rendezvous With Rama*, Bantam Books, New York, 1973. CLARKE (A.) and LEE (G.), *Rama II*, Bantam Books, New York, 1989 ; *The Garden of Rama*, Bantam Books, New York, 1991 ; *Rama Revealed*, Bantam Books, New York, 1993.

³⁸ NIVEN (L.), *Ringworld*, Ballantines Books, New York, 1970.

³⁹ NIVEN (L.), POURNELLE (J.), *The Mote in God's eye*, New York, 1974 ; *The Moat Around Murcheson's Eye*, New York, 1992.

⁴⁰ SIMMONS (D.), *Hyperion*, New York, 1989 ; *The Fall of Hyperion*, New York, 1990 ; *Endymion*, New York, 1996 ; *The Rise of Endymion*, New York, 1997.

⁴¹ BRIN (D.), *Série "Uplift Novels", 6 volumes (Sundiver, Startide Rising, The Uplift War, Brightness Reef, Infinity's Shore, Heaven's Reach)*, New York, Bantam Books, 1980 – 1999.

⁴² BEAR (G.), *Eon*, New York, Warner Books Inc., 1985 ; *Eternity*, New York, Warner Books Inc., 1988.

⁴³ FORWARD (R.), *Draggon's Egg (L'Œuf du Dragon)*, New York, Ballantine's Books, 1980 ; *Starquake*, New York, Ballantine's Books, 1985.

⁴⁴ ASIMOV (I.), *Foundation*, Doubleday & Company, inc., 1951 ; *Foundation and Empire*, Granada Publishing Limited, 1951 ; *Second Foundation*, Granada Publishing Limited, 1953 ; *Foundation's Edge*, New York, Nightfall Inc., 1982 ; *Foundation and Earth*, New York, Nightfall Inc., 1986 ; *Prelude to Foundation*, New York, Nightfall Inc., 1988.

1.1.3. Une question de culture

Devant une si grande différence, on est en droit de s'interroger sur la pénurie d'œuvres basées sur des mondes imaginaires écrites par des Français. Et pourquoi les cercles littéraires et intellectuels en général, spécialement en France, considèrent-ils la science-fiction comme un genre inférieur aux autres ? Ce constat est d'autant plus étonnant que les Français passent pour des gens imaginatifs à l'étranger, et leurs talents artistiques sont aujourd'hui fort recherchés et appréciés dans le monde. Beaucoup d'œuvres françaises sont d'ailleurs basées sur l'imagination, mais très rarement sur des mondes imaginaires.

Un élément de réponse intéressant se trouve dans une hypothèse formulée par Brian Aldiss : la science-fiction est un issue du mode Gothique, lui-même une branche du mouvement Romantique. Et à son avis, un autre sous-genre important du Gothique est le Western, genre d'abord littéraire qui s'est tourné vers le médium du cinéma. La parenté entre les deux, Western et science-fiction, permettrait d'expliquer certaines caractéristiques de la science-fiction et des mondes imaginaires qu'elle produit.

Le mode gothique est caractérisé par Brian Aldiss⁴⁵ par des paysages plus ou moins en ruines, des personnages hantés, des femmes persécutées, la mise en scène de peurs (par rapport à des objets physiques, des situations ou des éléments psychologiques). Les histoires d'horreur en constituent un sous-genre. Dans le Gothique, les deux sous-genres du Western et de la science-fiction traitent d'aventures dans lesquelles l'individu est souvent mis en situation face à un environnement inconnu (que ce soient les plaines du Far West, les Montagnes Rocheuses ou la planète Wxllnt), à des êtres dont il ne connaît pas les réactions – que ce soient des Sioux ou des races intelligentes non-humaines comme les Orques de *The Lord of the Rings* – et où des thèmes comme la liberté individuelle confrontée à la loi ou à l'ordre prennent une certaine place à l'arrière-plan. Tous ces éléments évidemment sont beaucoup plus attrayants, ayant davantage de résonances culturelles, pour les Américains que pour les auteurs et le public français.

La comparaison entre les deux littératures donne l'impression que de manière générale les Anglo-saxons, plus pragmatiques, ont besoin de rendre leurs mondes imaginaires probables, crédibles, alors que les Français préfèrent quant à eux un univers merveilleux proche du conte, propice à la rêverie ou à la réflexion. La littérature de science-fiction, encore rare en Europe, connaît toutefois un essor florissant au niveau

⁴⁵ ALDISS (B.), *Trillion Years Spree – The History of Science-fiction*, Glasgow, Victor Gollancz Ltd., 1986.

mondial, sans doute dû au cinéma. De nombreux films futuristes américains, souvent simplistes peuvent cependant amener le public français à découvrir une science-fiction plus littéraire.

« En Europe, il faut attendre là encore la fin des années 60 pour en observer les premières manifestations »⁴⁶

Lorris Murail voit donc un éveil tardif des Européens à l'*heroic fantasy*, le genre issu de la science-fiction né après le succès de l'œuvre de J.R.R. Tolkien.

1.2. DEFINITION DU MONDE IMAGINAIRE

1.2.1. Le roman de l'imaginaire

Le monde imaginaire est un environnement romanesque proposé par l'auteur qui dépasse le cadre strict du récit, pour s'étendre au-delà de la vision que peut en avoir le lecteur. C'est souvent – mais pas obligatoirement – pour un écrivain un lieu qui va s'enrichir au fur et à mesure de l'écriture d'une saga. C'est le cas pour *The Lord of the Rings* qui comporte six livres, répartis sur trois tomes, ou *Dune*, qui se prolonge à travers plusieurs romans (*Dune*, *Dune Messiah*, *Children of Dune*, *God Emperor of Dune*, *Heretics of Dune* et *Chapter House Dune*)⁴⁷ formant le cycle de *Dune*. Le cycle d'*Hyperion* de Dan Simmons s'étend également sur plus de 1500 pages (*Hyperion*, *The Fall of Hyperion*, *Endymion*, *The Rise of Endymion*). C'est un univers basé sur le monde poétique de John Keats :

“In 1818 he had worked on the powerful epic fragment *Hyperion*, and in 1819 he wrote (...) the deeply exploratory *Fall of Hyperion*.”⁴⁸

Les poèmes épiques de John Keats ont pour acteurs les dieux, déesses et autres personnages de la mythologie grecque.

Mais d'autres œuvres parviennent à planter ce gigantesque décor dans un unique ouvrage. *La Nuit des Temps*, mais aussi *Hothouse*⁴⁹, qui décrit la Terre dans un avenir très

⁴⁶ MURAIL (L.), *op. cit.* ; p. 177.

⁴⁷ *Dune*, *Le Messie de Dune*, *Les Enfants de Dune*, *L'Empereur-Dieu de Dune*, *Les Hérétiques de Dune*, *La Maison des Mères*.

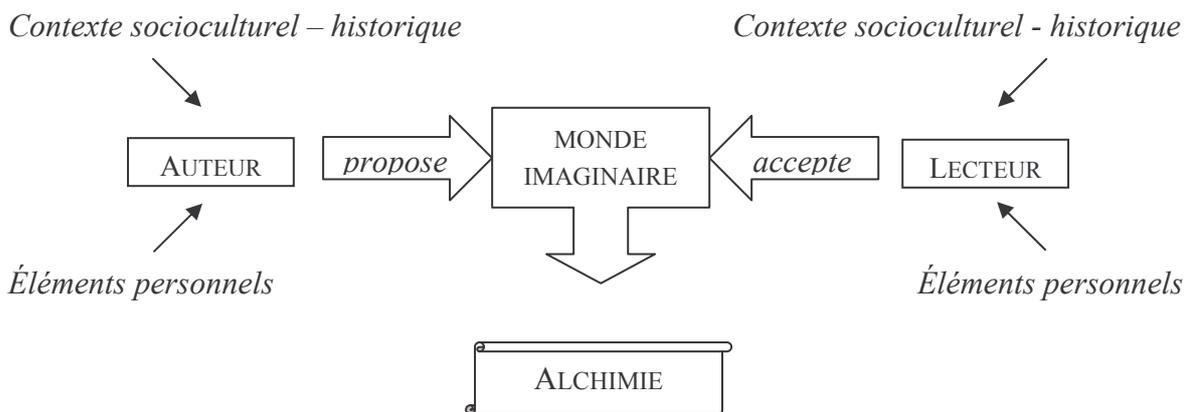
⁴⁸ KEATS (J.), *Selected Poetry*, London, *The Penguin Poetry Library*, 1988, page 1.

lointain, un monde où le règne végétal achève de supplanter le règne animal – et de l’Homme.

Si le roman de Tolkien s’affirme dès l’introduction comme un roman situé dans un monde autonome, *La Nuit des Temps* se rapproche de la tradition fantastique dans son commencement, bien que le récit bascule bientôt clairement dans la science-fiction à travers les scènes situées dans le Passé.

La mission polaire qui découvre d’antiques ruines sous les glaces et ses investigations pleines de suspense et d’inattendu plonge le lecteur dans une ambiance proche de celle décrite par le spécialiste du fantastique R. Caillois, pour qui le fantastique est une rupture de l’ordre reconnu, une irruption de l’inadmissible au sein de l’inaltérable légalité quotidienne. De même, le roman *Dune* peut être considéré comme étant à la frontière du fantastique et de la science-fiction car les visions de Paul et les techniques extrasensorielles des Bene Gesserit échappent aux lois physiques. Il faut cependant garder à l’esprit que l’histoire se déroule dans plus de quatre-vingt siècles. Nous pouvons admettre sans peine que l’humanité puisse effectuer des progrès suffisamment importants durant cette période pour que certains aspects de la civilisation future nous apparaissent comme de la magie parce que nous sommes incapables de leur donner une explication rationnelle.

D’une manière générale, le créateur du monde imaginaire propose au lecteur une œuvre dans laquelle il décrit une réalité différente du réel, un monde plausible et cohérent hors de notre contexte temporel et géographique :



⁴⁹ ALDISS (B.), *Hothouse (Le Monde Vert)*, London, Fabre & Faber, 1962.

Ce schéma expose le contrat de lecture implicitement accepté entre l'auteur et son lecteur. Leur complémentarité est nécessaire pour parvenir à faire vivre le récit.

1.2.2. Féerie

Dans la littérature mondiale, deux domaines décrivent depuis des millénaires des mondes imaginaires, ce sont même les genres les plus anciens. Il s'agit du domaine féerique d'une part, et du domaine religieux⁵⁰ et mythique d'autre part.

La féerie regroupe les textes traditionnels, souvent des contes d'abord rapportés par voie orale (*Les Mille et Une Nuits*⁵¹, le cycle *Arthurien*⁵² ou le contes de Perrault⁵³). La différence entre ces œuvres et un monde comme celui décrit dans *Dune* par exemple réside dans l'effort réalisé par l'auteur pour créer un ensemble cohérent, autosuffisant et non plus seulement une fantaisie imaginative, un rêve exotique. Manifestement, la différence naît de l'introduction de la technologie, du fait que les choses inconnues qui sont décrites sont le fruit, non pas de quelque magie mais de phénomènes ou de faits explicables, même si le narrateur ne s'attarde pas toujours à les expliquer dans l'intrigue, comme Simon ne parvient pas à comprendre la portée de l'avance technologique de l'Énisorai.

Miriam Allen DeFord explique en effet :

*“Science-fiction deals with improbable possibilities, fantasy with plausible impossibilities.”*⁵⁴

Dans *Dune*, les rigueurs du climat de la planète aride Arrakis ont des répercussions à tous les niveaux de l'existence des personnages, et Frank Herbert apporte tant d'attention aux détails qu'on pourrait faire une étude écologique précise de ce monde. Un tel degré de réalisme dépasse même l'effort de cohérence narrative que l'on peut trouver dans une œuvre comme les romans des Chevaliers la Table Ronde.

⁵⁰ LENOIR (F.), MASQUELIER (Y.T.), Encyclopédie des Religions, Paris, Bayard Édition, 1997, in *Les mythes de la création*, page 1523 - 1555.

⁵¹ ANONYME, *Les Mille et Une Nuits*, traduction d'Antoine Galland, tomes publiés successivement entre 1704 et 1717. Paris, Garnier-Flammarion, 1965.

⁵² COLLECTIF, Cycle Arthurien : ANONYME, *Lancelot du Lac*, Paris, 1225. SOMMER (O.), *The Vulgate Version of the Arthurian romances, edited from manuscripts in the British Museum*. DE TROYES (C.), *Poèmes*. DE BORRON (R.), *Roman de l'Estoire dou Graal*. BOULENGER (J.), *Les Romans de la Table Ronde*.

⁵³ PERRAULT (C.) *Contes de ma Mère l'Oye*, 1697.

⁵⁴ ALLEN DEFORD (M.), *Elsewhere, Elsewhen, Elsehow*, Ward, Lock, 1971, *Foreword*. Traduction personnelle : « *La science-fiction traite de possibilités improbables, tandis que le merveilleux [fantasy] traite d'impossibilités plausibles.* »

Par ailleurs, les mondes imaginaires s'attardent à décrire en détail le monde dans lequel évoluent les personnages de manière si précise et vivante que le décor devient acteur à part entière dans l'intrigue. Cette description n'encombre pas le récit merveilleux. De manière générale, Charles Perrault se contente de suggérer une toile de fond pour situer l'action, qui constitue finalement le cœur de l'histoire. Le conte du Petit Chaperon Rouge décrit une forêt sur l'itinéraire du personnage, mais ce contexte narratif n'est qu'un décor pour le récit, qui n'intervient pas dans le déroulement de l'intrigue. L'histoire aurait aussi bien pu se passer en plaine ou dans la montagne, le bûcheron devenant paysan ou berger.

On peut donc dire que les contes de fées ne s'appuient pas sur une cohérence logique comme le font les mondes imaginaires de la science-fiction, parce que le monde n'est qu'un arrière-plan qui sert à mettre en relief les qualités et défauts des personnages, leurs actions ou ce qu'ils ressentent ou enfin pour mettre en avant une morale. Le merveilleux n'est en définitive qu'un outil, le monde imaginaire n'est pas une fin en soi, alors qu'il prend au contraire une place de premier plan dans la SF.

Une autre différence achève de séparer le merveilleux du monde imaginaire. Pour la majorité des gens jusqu'à une époque récente, tout l'univers était limité à la Terre, et le mot « monde » était surtout utilisé pour désigner un système plus ou moins fermé : le monde grec, le monde romain, le nouveau monde, etc. On utilise encore ce sens pour le monde du sport, le monde des médias... Carl Sagan, dans son livre *Cosmos*⁵⁵, fait la différence entre les environnements décrits dans les contes et ceux des mondes imaginaires. Les univers des contes sont simplement des endroits sans frontières clairement délimités, alors que les mondes comme ceux présentés dans *Dune* ont la taille d'une planète. Les Terres du Milieu de *The Lord of the Rings* ne décrivent pas toute la surface du globe, mais les frontières entre les pays sont indiquées sur la carte et le reste du monde est parfois évoqué, comme le lieu où partent les Elfes depuis les Havres Gris, au-delà de la grande mer à l'Est. Il faut savoir que l'écrivain a cependant pris la peine d'imaginer la totalité du monde imaginaire et d'en dresser une carte, commencée dès les années vingt, qui s'est affinée d'année en année.

⁵⁵ SAGAN (C.), *Cosmos*, New York, Ballantine Books, 1980.

1.2.3. Mythes et religions

Les monde religieux ou mythiques, comme ceux décrits dans la *Genèse* ou l'*Apocalypse*⁵⁶ sont très proches du mythe de Gilgamesh⁵⁷ ou même de la mythologie grecque. Ils possèdent des points communs avec les mondes imaginaires que nous tentons de délimiter.

- Les univers religieux ou mythiques sont souvent assez cohérents, ils contiennent une logique interne explicable car ils sont le fruit de siècles de réflexion de civilisations qui cherchaient à comprendre pourquoi le monde est tel qu'il leur apparaît.
- Leur échelle est souvent cosmique, elle englobe tout l'univers connu à une époque et traite du commencement et de la fin de l'univers.

Dans l'*Encyclopédie des Religions*, le mythe se définit par deux critères :

« *En premier lieu, le mythe apparaît comme une explication pré-scientifique, et donc vouée à être dépassée, de l'univers (...). En second lieu, le fait que le mythe exalte un homme en le plaçant au-dessus du commun des mortels (...). Le mythe se voit reconnaître une valeur **exemplaire**.* »⁵⁸

Le mythe exploite les grands symboles inconscients qui régissent les comportements humains : c'est ce qu'a découvert la psychanalyse⁵⁹, d'où leur utilisation dans le langage psychanalytique, qui fait référence au complexe d'Œdipe, au narcissisme... L'ambition du mythe est très importante, puisqu'il tente d'expliquer l'univers, mais d'avantage en faisant appel à des notions qui mettent en jeu nos processus inconscients, que tout le monde comprend à travers les symboles utilisés. La science-fiction possède des objectifs plus limités, comme celui de distraire le lecteur en faisant plutôt appel à sa rationalité, à son raisonnement, au lieu de se référer à son inconscient.

En d'autres termes, dans la science-fiction, les mondes sont construits et nous pouvons toujours trouver, ou l'auteur nous le fait croire, des raisons matérielles expliquant pourquoi ce monde est comme cela et pas autrement. Alors que, dans le merveilleux, les

⁵⁶ COLLECTIF, La Bible de Jérusalem, Nouvelle édition revue et corrigée, Rome, Les Éditions du Cerf, 1998. Traduction : sous la direction de l'École biblique de Jérusalem.

⁵⁷ Cf. LENOIR (F.), MASQUELIER (Y.T.), *op. cit.* ; in *Le mythe de Gilgamesh*.

⁵⁸ LENOIR (F.), MASQUELIER (Y.T.), *op. cit.* ; in *Le mythe*, page 2163.

⁵⁹ Cf. BETTELHEIM (B.), *Psychanalyse des Contes de Fée*, Paris, Hachette, collection Pluriel, 1976.

contes, mais aussi les mythes, ces mondes sont simplement imaginés et les questions éventuelles sont réglées par des opérations magiques auxquelles l'on doit croire sans être capables de les expliquer. La mythologie et la religion font appel à la foi, la science-fiction fait appel à la raison.

1.3. PRESENTATION DE L'INTRIGUE

Les trois œuvres, *The Fellowship of the Ring (La Communauté de l'Anneau)* – qui est le premier tome de la trilogie de *The Lord of the Rings – Dune* et *La Nuit des Temps*, sont des histoires complexes faisant intervenir un grand nombre de personnages. Avant d'en commencer l'étude, il est donc utile de résumer les épisodes majeurs des trois intrigues et de mettre en avant les principaux personnages de ces aventures.

1.3.1. La Communauté de l'Anneau (*The Fellowship of the Ring*)⁶⁰

Dans *The Hobbit*⁶¹, sorte d'introduction aux Terres du Milieu ("*Middle Earth*"), destiné à un lectorat plus jeune, J.R.R. Tolkien avait raconté le voyage de Bilbon⁶², un Hobbit, une petite créature assez proche de l'homme, mais ayant la particularité d'avoir des pieds velus. Les Hobbits vivent dans la Comté ("*Shire*"), un petit pays isolé du reste des Terres du Milieu, un vaste continent bordé d'un océan sur sa côte Ouest, et dont l'Est se perd dans d'immenses steppes désolées. Bilbon est un Hobbit bien tranquille, à Cul-de-Sac ("*Bag End*"), son domicile traditionnel, creusé sous une colline, quand Gandalf le Gris, un magicien, vient le chercher pour l'entraîner avec lui en quête d'un trésor. Bilbon, réticent, accepte de se joindre à la petite troupe de nains que guide le puissant Gandalf. Le voyage est long et semé d'embûches mais les aventuriers parviennent finalement à l'antre du dragon Smaug, qui est vaincu au cours de l'héroïque Bataille des Cinq Armées. Bilbon rentre chez lui ébloui par ses souvenirs de voyage mais heureux de retrouver la Comté.

⁶⁰ L'unique traduction française de *The Lord of the Rings* (par F. Ledoux) a pris la liberté de franciser les noms propres issus de termes anglais, afin de permettre au lecteur de comprendre toute la signification des noms. Cette démarche est compréhensible en raison de l'insistance de l'auteur à se détacher de la linguistique anglaise dans son œuvre pour créer des sonorités adaptées à la fois à l'oreille du lecteur et des personnages des Terres du Milieu. En francisant, le traducteur tente de transcrire en Français les images que suscitent certains noms aux sonorités anglophones.

⁶¹ TOLKIEN (J.R.R.), *The Hobbit, or There and Back again*, Londres, 1937.

⁶² Bilbon : Bilbo en version anglaise, est le héros de Bilbo le Hobbit ou plus simplement Le Hobbit (*The Hobbit*), une œuvre dont la traduction française n'a pas bénéficié de la francisation des noms propres. C'est ce personnage qui découvre l'Anneau Unique chez Gollum et le lègue à son héritier, Frodon, entraînant les événements narrés dans *The Lord of the Rings*.

The Fellowship of the Ring commence bien des années plus tard par l'anniversaire de Bilbon, qui fête ses cent-un ans. Gandalf revient à cette occasion dans la Comté et découvre le pouvoir de l'anneau découvert par Bilbon au cours de son voyage. Le vieux Hobbit, lassé de sa vie monotone, décide de repartir sur les routes de l'aventure malgré son grand âge. Il lègue ses possessions – dont l'anneau magique – à son héritier, le jeune Frodon ("*Frodo*"). C'est donc lui qui reçoit la visite du magicien. Gandalf lui explique que cet anneau, donné à Bilbon par Gollum, une créature troglodyte, appartient à Sauron, le seigneur du Mordor, incarnation du mal. Si ce dernier venait à mettre la main sur lui, il retrouverait tout son pouvoir d'antan. Sauron regagne lentement de la puissance depuis sa défaite, plusieurs siècles plus tôt, face aux héros nains et aux elfes, une autre race des Terres du Milieu, raffinée et cultivée. Gandalf demande donc à Frodon de quitter la Comté pour cacher l'Anneau. Le Hobbit, effrayé, mais admirateur de son aïeul Bilbon l'aventurier, accepte, et prépare son départ. Trois compagnons le suivent : Samsagace, son fidèle serviteur, ainsi que Merry et Pinpin, ses deux meilleurs amis.

Le voyage est jalonné de rencontres, bonnes, comme celle des elfes de bois ou de Tom Bombadil, qui vit dans la forêt et les accueille et les guide, ou mauvaises, comme les sinistres cavaliers noirs, envoyés du Mordor en quête de l'Anneau Unique de Sauron. Le petit groupe parvient finalement à l'auberge du *Poney Fringant* ("*The Prancing Pony*") où ils devaient rejoindre Gandalf. Ce dernier est absent, mais son ami Grands-Pas ("*Strider*"), un homme de ressources, les attend. Il les guide vers Fondcombe ("*Rivendell*") pour retrouver le Conseil des Elfes et prendre une décision au sujet de l'anneau. Les cavaliers noirs se rapprochent de plus en plus et Frodon est blessé dans un affrontement. De justesse, le groupe parvient à Fondcombe.

Le Conseil, où les attend Gandalf, délibère : malgré le risque, il faut détruire l'anneau, et la seule solution est de le jeter dans le cratère du Mont du Destin ("*Crack of Doom*"), au cœur du Mordor. Ainsi se forme la Compagnie de l'Anneau, huit aventuriers qui devront mener à bien cette mission : Frodon, Sam, Merry et Pippin les Hobbits ; Aragorn – alias Grand-Pas, en fait héritier secret des anciens rois de l'Ouest – et Boromir les Hommes ; Legolas l'Elfe ; Gimli le Nain ; et Gandalf le Gris.

Après avoir tenté de passer un col dans les montagnes, le groupe s'enfonce dans les souterrains de la cité naine abandonnée des Mines de la Moria pour franchir les pics par en-dessous. Malheureusement, Gandalf meurt en affrontant un Balrog, un esprit maléfique. Il tombe dans un ravin et disparaît avec son adversaire. Aragorn lui succède à la tête de la Communauté, qui traverse le pays elfique de Lorien et parvient au bord du fleuve Anduin.

Là le groupe se divise : Boromir veut venir en aide à son royaume, envahi par le Mordor, alors que Frodon préfère poursuivre son périple. Boromir, soumis au pouvoir maléfique de l'anneau, se rebelle contre le Hobbit, qui parvient à s'enfuir, tandis que le groupe est assailli par une horde d'Orques ("Orcs"), des créatures belliqueuses, aux ordres de Saroumane le Blanc, un magicien traître, ancien collègue de Gandalf.

The Fellowship of the Ring s'achève sur la dislocation de la Communauté de l'Anneau, et seuls Frodon et Samsagace poursuivent ensemble le voyage vers le Mordor.⁶³

1.3.2. Dune

Dune est le premier volume d'une série de roman qui en compte cinq. La Maison des Atréides vient de se voir confier par l'Empereur la concession de la planète Arrakis, seul endroit de l'univers où trouver l'Épice, le Mélange qui permet aux Navigateurs de la Guilde de replier l'espace, et ainsi de voyager dans l'univers. L'Épice permet également de développer des capacités extra-sensorielles, comme la télépathie ou le don de prophétie.

La Famille Atréide quitte donc Caladan, sa planète d'origine, pour s'installer sur Arrakis, aussi surnommée Dune. Cette planète aride est un gigantesque désert où jamais il ne pleut. Ses sables sont hantés par les Vers, des créatures pouvant mesurer plusieurs centaines de mètres de long. Arrakis était auparavant contrôlée par la Maison Harkonnen, ennemie héréditaire des Atréides, commandée par le baron Vladimir Harkonnen. Ce dernier a engagé un traître au sein des hommes de son vieil adversaire le duc Leto Atréide, le docteur Wellington Yueh, qui assassine le duc et permet l'invasion d'Arrakis par les forces Harkonnens. Heureusement, Jessica, la femme de Leto, parvient à s'enfuir avec son fils Paul, âgé de quinze ans. Ensemble, ils intègrent les rangs des Fremen⁶⁴, les indigènes qui vivent dans le désert, en harmonie avec lui. Paul devient peu à peu un Fremen lui-même, et semble correspondre au Messie de la prophétie antique des Fremen. Parallèlement, il reçoit l'éducation de sa mère, qui appartient à l'ordre féminin des Bene Gesserit⁶⁵, qui cultive les pouvoirs mentaux et possède également une prophétie,

⁶³ Dans *The Two Towers* puis *The Return of the King*, Frodon poursuit son chemin vers le Mordor accompagné de Sam. Ils retrouvent Gollum, qui cherche à récupérer son « trésor ». Pendant ce temps, Gandalf refait surface et s'engage dans une guerre contre Saroumane, aidé du peuple des hommes-arbres, les Ents. Aragorn, héritier des rois de l'Ouest, mène le combat contre le Mordor pour détourner l'attention de Sauron. Frodon se coupe finalement la main pour se séparer de l'anneau, qui tombe dans le cratère du Mont du Destin, entraînant Gollum dans la lave.

⁶⁴ En anglais, ce nom est un jeu de mot avec *Free-men* (Hommes-libres).

⁶⁵ Bene Gesserit : ancienne école d'éducation et d'entraînement physique et mental réservée à l'origine aux étudiants de sexe féminin après que le Jihad Butlérien eut détruit les prétendues « machines pensantes » et

apparentée à celle des Fremen et parlant du Kwisatz Haderach⁶⁶, un homme qui pourrait posséder tous les pouvoirs des Bene Gesserit.

Paul, qui épouse Chani, une Fremen, prend finalement le commandement des Fremen et commence une guérilla contre les moissonneuses d'Épice des Harkonnen. Le peuple du désert s'avère être composé de puissants combattants, entraînés par la rudesse de leur vie.

Les Harkonnens dévoilent alors leur plan : alliés avec l'Empereur, qui craignait l'ascendant que prenait le duc Leto sur le Landsraad (l'ensemble des Maisons nobles de l'Empire), il a envoyé les Atréides sur Arrakis pour les détruire. Les Sardaukars, soldats de l'Empereur, débarquent donc en force sur Dune pour éradiquer les Fremen. La bataille fait rage, mais Paul Muad'Dib comme il s'appelle désormais, emporte la victoire et détrône l'Empereur pour prendre sa place.

1.3.3. La Nuit des Temps

Tout commence par une mission scientifique de routine dans l'Antarctique. Un forage dévoile l'existence d'une ville prise sous la glace, datant d'environ neuf cent mille ans.

Intrigués, les scientifiques poursuivent leurs recherches et découvrent une étrange sphère d'or, contenant deux corps, endormis depuis la nuit des temps, un homme et une femme très belle. Tandis que le monde entier se passionne pour l'événement, ils entreprennent de réveiller la femme. Celle-ci s'éveille d'un sommeil qui aura duré neuf-cent mille ans et se rétablit rapidement grâce à une technologie sophistiquée mais oubliée et utilise un casque qui projette les pensées sur un écran pour leur raconter son histoire.

Elle explique qu'elle s'appelle Éléa, et vivait le parfait amour avec Païkan, dans un monde quasi-idyllique. Ce pays de paix et d'harmonie, le Gondawa⁶⁷ avait autrefois été ravagé par une guerre effroyable, mais il fut ensuite reconstruit avec sagesse grâce à l'équation de Zoran, une formule mathématique qui permet de créer de l'énergie à partir du

les robots.

(Dune, in *Lexique de l'Imperium*, page 732)

⁶⁶ Kwisatz Haderach : « Le court chemin ». Ainsi les Bene Gesserit désignaient-elles l'inconnu pour lequel elles cherchaient une solution génétique, le mâle B. G. dont les pouvoirs psychiques couvriraient l'espace et le temps. (Dune, in *Lexique de l'Imperium*, page 739)

⁶⁷ Gondawa est un nom très proche de Gondwana, l'antique continent unique dont sont issus tous les continents actuels. On situe sa date à trois cent millions d'années environ.

néant. Cependant un nouveau conflit enfla entre le Gondawa, et l'Énisoraiï, l'Ennemi. Le Gondawa utilisa alors une gigantesque arme pour intimider son adversaire, mais l'attaque paraissait inévitable.

Éléa dévoile que le savant Coban décida alors de construire une sphère, l'Abri qui résisterait à la guerre pour sauver le savoir de sa civilisation. Il enregistra toutes les données dans la sphère d'or et décida de s'y installer avec une femme, pour que l'humanité puisse survivre. Éléa fut choisie, et arrachée de force à Païkan. Celui-ci affronte Coban pour sauver sa bien-aimée, qui perd conscience pour des millénaires en s'endormant dans l'Abri.

Dans le monde d'aujourd'hui, les services secrets de plusieurs pays décident de s'appropriier l'équation de Zoran et s'affrontent dans l'ombre. La base EPI des scientifiques est finalement détruite, l'équation perdue, et Éléa met fin à ses jours en tuant l'homme qui était endormi près d'elle, celui qu'elle croit être Coban, mais qui s'avère finalement être Païkan.

1.4. LES LIEUX DE L'ACTION

Les décors dans lesquels l'action se déroule sont primordiaux dans ce type de récits. La place matérielle réservée dans le texte aux descriptions de lieux est importante, reflétant la volonté des trois auteurs à caractériser les lieux de la même manière que les personnages. Le contexte géographique est le principal support sur lequel s'appuie le narrateur pour installer les personnages dans un univers différent de celui du lecteur. En voyant Frodon, Éléa ou Paul Atréide évoluer dans une ville occidentale contemporaine, la magie de l'imaginaire serait brisée. Les trois auteurs l'ont bien compris et ils attachent beaucoup d'importance aux descriptions de lieux au cours du récit.

Les personnages principaux des trois œuvres découvrent des endroits souvent empreints d'une grande beauté. Chacun des lieux visité est caractérisé par l'auteur pour devenir un endroit particulier, représentatif d'un monde qui doit être typé. Ce sont donc des endroits qui n'ont pas leur pareil dans le monde réel. Ce que voit le lecteur en lisant, l'image qu'il formera dans son esprit dépend de l'habileté du créateur de monde à lui donner une identité propre. Visitez donc quelques-uns des hauts lieux de ces aventures afin de mettre en évidence les mécanismes qui permettent de faire de ce contexte un endroit remarquable.

Dans *The Fellowship of the Ring*, toute la première partie du roman s'attarde longuement à décrire la Comté. Ce n'est finalement qu'au chapitre VI, "*The Old Forest*" (« *La Vieille Forêt* »), que le groupe de Hobbits mené par Frodon franchit la haie qui marque la frontière de son pays natal pour partir définitivement sur les chemins des Terres du Milieu. La limite entre la douce Comté et l'extérieur, vaste territoire mystérieux et dangereux, est marquée physiquement par cette haie :

*"He turned to the left along the Hedge, and soon they came to a point where it bent inwards, running along the lip of a hollow. A cutting had been made, at some distance from the Hedge, and went sloping gently down into the ground. It had walls of bricks at the sides, which rose steadily, until suddenly they arched over and formed a tunnel that dived under the Hedge and came out in the hollow on the other side. (...) The hobbits now left the tunnel-gate and rode across the wide hollow. On the far side was a faint path leading up on to the floor of the Forest, a hundred yards and more beyond the Hedge; but it vanished as soon as it brought them under the trees. Looking back they could see the dark line of the Hedge through the stems of trees that were already about them. Looking ahead they could see only tree-trunks of innumerable sizes and shapes: straight or bent, twisted, leaning, squat or slender, smooth or slimy, shaggy growths."*⁶⁸

La description de la forêt met en avant la variété des arbres, la faible luminosité et l'aspect peu engageant des lieux (« *excroissances visqueuses* »). Elle laisse présager aux Hobbits des paysages froids et sombres, forts différents de leur riante Comté.

Le départ de Frodon préparé en détails permet de situer avec précision l'action du reste de la trilogie de *The Lord of the Rings*, et le lecteur peut ressentir l'importance de la quête entreprise par les personnages au sein de ce monde imaginaire. Il doit pour cela comprendre leurs motivations.

En décrivant une Comté agréable pour les Hobbits, il montre ainsi au lecteur quel monde quasi-idyllique se trouve mis en danger par le péril de l'Anneau Unique. Les

⁶⁸ *The Fellowship of the Ring, book I, chapter IV, page 107 – 109.*

« Il prit vers la gauche le long de la haie, et ils arrivèrent bientôt à un point où elle s'infléchissait vers l'intérieur, courant le long d'une dépression. Une excavation avait été pratiquée, à quelque distance de la haie, et elle s'enfonçait en pente douce dans le sol. Elle avait des parois de briques qui s'élevaient tout droit sur les côtés jusqu'à un endroit où elle se voûtait pour former un tunnel qui plongeait profondément sous la haie et ressortait de l'autre côté de la dépression. (...) Les Hobbits quittèrent alors la grille du tunnel et traversèrent une large dépression. De l'autre côté, un sentier un peu effacé menait au terrain de la Forêt, à cent mètres et quelques de la haie ; mais il s'évanouit aussitôt après les avoir amenés sous les arbres. Regardant en arrière, ils pouvaient voir la ligne sombre de la haie à travers les fûts d'arbres, déjà épais autour d'eux. Devant, ils ne voyaient que des troncs de dimensions et de formes innombrables : droits ou courbés, tordus, penchés, trapus ou minces, lisses ou noueux et branchus et tous les fûts étaient verts ou gris de mousse et d'excroissances visqueuses ou pelucheuses. »
(La Communauté de l'Anneau, pages 154 à 156)

premières pages du roman, qui peuvent sembler en décalage par rapport au ton du reste du récit, ont cette utilité primordiale de créer une mise en abyme. Le lecteur découvrant les Terres du Milieu et voyant les personnages accomplir de hauts faits, arpenter sans relâche de dangereuses contrées, pourrait penser qu'il s'agit là de l'ordinaire local.

Au-delà d'un lien certain entre le premier récit de J.R.R. Tolkien, *The Hobbit*, qui narre les aventures de Bilbon, et qui sert de point de départ à *The Lord of the Rings*, l'anniversaire de Bilbon est l'occasion pour l'auteur de peindre une contrée agréable, que l'on n'aurait pas envie de quitter à plaisir.

“That very month was September, and as fine as you could ask.”⁶⁹

“Next morning after a late breakfast, the wizard was sitting with Frodo by the open window of the study. A bright fire was on the hearth, but the sun was warm, and the wind was in the South. Everything looked fresh, and the new green of Spring was shimmering in the fields and on the tips of the trees' fingers.”⁷⁰

La sérénité de la Comté au commencement permet de saisir toute la dimension héroïque de la quête d'un personnage, Frodon, que rien n'avait préparé à affronter Sauron, le mal incarné. Car Frodon n'est pas un héros classique, comme nous le verrons plus loin. C'est une créature petite, aspirant plus à une douce vie de campagne sédentaire qu'à de périlleux voyages ou des actes de bravoure.



La planète Caladan dans Dune, la mini-série : Harrison (J.), Dune, États-Unis, 270 min. 2000. Acteurs : W. Hurt, A. Newman, G. Giannini, K. Dobry, J. Sentocova, M. Keeslar, B. Kodetova, P.H. Moriarty, S. Reeves).

La planète Caladan où commence l'action de *Dune* est en quelque sorte le pendant de la Comté de *The Lord of the Rings*. Elle est l'exacte opposée d'Arrakis, où se déroule toute l'action après le départ de la famille Atréide. C'est un endroit calme où l'action peut démarrer en douceur, d'abord avec

« i beau qu'on pouvait le souhaiter »

2)

45

ien se tenait avec Frodon dans le bureau près de la le soleil était chaud et le vent frais du printemps

(La Communauté de l'Anneau, livre I, chapitre II, page 71)

l'entrée en scène de la Révérende Mère, puis avec la succession de dialogues entre Paul et ses proches, qui permet d'introduire les personnages à la manière du théâtre, avec des entrées et sorties de scène fréquentes.

Caladan est une planète humide, avec des océans, de la végétation. Plus qu'une opposition de climat avec Arrakis, c'est aussi un contraste de mentalités. La vie est le bien le plus précieux sur Caladan, elle n'a plus guère d'importance sur Dune. La première ressemble fortement à la Terre, avec des mers nombreuses, de la pluie, un climat tempéré, un train de vie aristocratique pour la famille Atréide, mais un mode de vie humain, qui n'est pas contraint à se plier aux règles de la nature comme sur Arrakis, où même les chefs doivent économiser l'eau. Et si les valeurs clés des Atréides, les maîtres de Caladan, sont la franchise et la confiance, les Harkonnens, qui règnent sur Arrakis quand débarquent leurs ennemis, ne jurent que par la trahison et la violence.

Ce contraste clair-obscur entre l'introduction, située sur une planète calme et douce, et le reste du récit, qui se déroule sur un monde dur et impitoyable, permet au lecteur de ressentir le dépaysement de la famille Atréide. L'introduction est un moyen pour l'auteur de faire quitter au lecteur ses acquis quotidiens, il prend place au sein de la famille du héros, pour ensuite fusionner avec leurs péripéties.

La Nuit des Temps nuance son opposition puisque celle-ci reste présente tout au long du roman. La civilisation du futur, proche de la nôtre en idéologie et en technologie, alterne avec l'environnement dépayasant d'Éléa, Païkan et Coban, culturellement très éloigné de celui de Simon et donc de celui du lecteur. Le climat de Guerre Froide correspond simplement au contexte personnel de R. Barjavel, qui n'imaginait sans doute pas le futur sans l'opposition Est-Ouest, et qui correspond à la vision de l'avenir de ses lecteurs contemporains.

Le monde d'Éléa est très différent de celui du narrateur. Issue d'un Passé⁷¹ extrêmement lointain, la jeune femme est brutalement immergée dans une civilisation totalement différente de la sienne, des millénaires après sa congélation dans l'Abri pour survivre au tir de l'Arme Solaire, qui a ravagé le monde qu'elle a connu.

⁷¹ La personnification de l'époque passée d'Éléa et Païkan est comparable à celle de leur monde. Dans le roman, deux époques s'entrecroisent comme deux personnages pourraient se partager l'intrigue.

« – Vous allez lui donner un choc terrible. Il vaut mieux lui dire peu à peu. (...) Simon se tourna vers elle. Il lui dit brutalement :
– Vous avez dormi pendant 900 000 ans.
Elle le regarda avec stupéfaction. »⁷²

Bouleversée par son voyage temporel, Éléa accepte de raconter ses souvenirs et de décrire un univers très différent de ce que connaissent le narrateur et le lecteur. Les cités du Passé sont souterraines, la surface de la planète est abandonnée par l'homme, et la nature y a repris ses droits, à l'opposé du progrès actuel, qui est fondé sur la domination de l'environnement et la conquête de la surface terrestre pour y étendre villes et voies de communication. La surface est apparentée à une sorte de paradis terrestre à la flore exubérante, la nature y a repris ses droits tandis que l'homme s'est effacé sous le sol. Le contraste entre la surface et les cités troglodytes, appuyé par plusieurs oppositions au cours de l'œuvre, augmente l'exotisme du monde passé, dans le sens où il renforce son étrangeté.

La planète elle-même, la Terre, est méconnaissable par rapport à aujourd'hui ; la jeune femme montre aux scientifiques qui l'ont réveillée comment se présentait le globe du temps du Gondawa :

« Malgré leurs promesses, les savants ne peuvent retenir des exclamations étouffées. (...) Le globe déséquilibré par Éléa a toujours son Nord en haut et son Sud en bas, mais ils sont décalés de près de 40 degrés !

(...) Un doigt d'Éléa se pose sur le continent Antarctique et sa voix dit :
– Gondawa !...

Sur le globe que Léonova maintient dans la position qu'Éléa lui a donné, Gondawa occupe une place à mi-chemin du pôle et de l'équateur, en pleine zone tempérée chaude, presque tropicale ! »⁷³

Ce monde du Passé subit donc sous la plume de Barjavel un bouleversement qui entraîne une nouvelle répartition des zones habitables. Ce procédé lui permet de disposer d'un globe terrestre, et donc d'un monde aux bases connues de son lecteur, mais de pouvoir altérer à sa guise les éléments qu'il souhaite changer.

Le roman *La Nuit des Temps* développe une approche temporelle particulière, présentant l'évolution comme un cycle.

⁷² BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 148.

⁷³ *Ibid.* page 173.

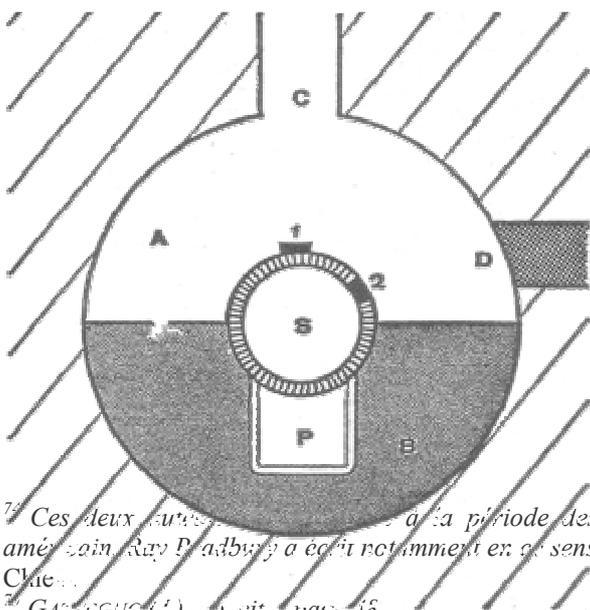
« Bradbury, tout comme Simak⁷⁴ (...) envisage l'évolution sous une forme cyclique : une guerre nucléaire met fin à une civilisation, et ce qu'il reste d'humain reconstruit, péniblement, une autre civilisation. Il est souvent sous-entendu que tout recommencera. »⁷⁵

Barjavel rejoint un courant de la science-fiction, l'antimodernisme américain des années cinquante, décrivant un éternel recommencement des civilisations. Et le Gondawa une fois détruit donnera encore le jour à l'humanité telle que la connaissent Simon et le lecteur.

Tolkien décrit lui-aussi un univers où toute technologie est bannie. L'Anneau, qui est un artefact élaboré, est source de malheurs. Tous les anciens peuples, comme les Elfes ou les Nains, à plus forte raison les Ents, rencontrés dans *The Two Towers*, vivent en harmonie avec leur environnement, et n'utilisent que des objets simples, sans mécanismes, comme la hache de Gimli, l'arc de Legolas. Ce monde purifié des machines est une forme de nostalgie du Moyen-Âge, où l'homme était encore directement en contact avec les choses.

« L'antimodernisme américain (...). Ce dernier [Clifford Simak avec *Demain les Chiens*] procède plus par la peinture nostalgique d'un Eden rural retrouvé que par une mise en question directe de la civilisation industrielle. »⁷⁶

L'univers de *Dune*, malgré les apparences, est très sobre au niveau technologique. L'Homme y est parvenu à conquérir des galaxies entières, mais l'ordinateur y est inexistant, remplacé par l'esprit humain des Mentats.



La technique narrative progressive de la découverte scientifique étonnante renforce le côté mystérieux du Gondawa de *La Nuit des Temps*. En effet, le suspense tient le lecteur en haleine, et chaque nouvel élément est décrit objectivement, de manière à démontrer qu'il n'appartient

⁷⁴ Ces deux auteurs appartiennent à la période des années cinquante, marquée par l'anti-modernisme américain. Ray Bradbury a écrit notamment en ce sens *Chroniques Martiennes*, et Clifford Simak *Demain les Chiens*.

⁷⁵ GALILEI (J.), *op. cit.*, page 46.

⁷⁶ *Ibid.* page 47.

absolument pas au monde connu. La sphère d'or est l'un de ces éléments étonnant et inimaginable dans notre civilisation.⁷⁷

« Voici un croquis représentant l'état des travaux au moment où l'on découvrit la porte.

La lettre A marque la portion rocheuse débarrassée du sable.

La lettre B désigne la portion encore emplie de sable. En C débouche l'extrémité du Puits.

S désigne la Sphère et P le piédestal. On continuait à désigner ainsi ce dernier, bien qu'il fût évident qu'il ne servait aucunement de support à la Sphère. Les sondages avaient révélé qu'il était creux comme cette dernière.

Un croquis désincarne la réalité, et les chiffres sont inexpressifs. Pour matérialiser ce que représentaient les 27 mètres de diamètre de la Sphère, il faut se dire que c'est la hauteur d'une maison de 10 étages. Et, compte tenu de l'épaisseur de sa paroi, il restait encore place, à l'intérieur, pour une maison de 8 étages.

Le chiffre 1 marque l'emplacement de la tête de la foreuse.

Le chiffre 2 marque l'emplacement de la porte. »⁷⁸

Cet artefact, gigantesque objet qui est aussi un lieu important de l'action, est donc un facteur de rêve chez le lecteur, tout comme chez le narrateur et les autres scientifiques, qui prennent conscience de l'énormité de leur découverte.

1.5. DES DECORS ENVOUTANTS

Profitant d'un support qui permet de déployer des débauches d'effets spéciaux sans augmenter la difficulté d'écriture, contrairement au cinéma, par exemple, les trois romanciers situent leurs personnages dans des décors écrasants de beauté et de grandeur.

Dans *The Fellowship of the Ring*, le groupe se déchire sur l'île Tol Brandir du grand fleuve Anduin. À leur arrivée, le spectacle est impressionnant :

⁷⁷ Le croquis de la Sphère d'or est extrait de la page 53 de *La Nuit des Temps*.

⁷⁸ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; pages 53 – 54.

“The summit of Tol Brandir was tipped with gold. Frodo looked out eastward and gazed at the tall island. Its sides sprang sheer out of the running water. High up above the tall cliffs were steep slopes upon which trees climbed, mounting one head above another; and above them again were grey faces of inaccessible rock, crowned by a great spire of stone.”⁷⁹

Dune est également le cadre idéal pour des paysages impressionnants. Paul Atréide, en pénétrant dans le bassin où il rencontre des Fremen pour la première fois s'exclame :

“Like a fairyland”⁸⁰

La nature impitoyable y a sculpté des reliefs torturés qui sont mis en évidence par la carte située en annexe de l'œuvre⁸¹. Sur cette carte, nous voyons que le Mont de l'Observatoire culmine à 8100 mètres. Les descriptions des paysages de *Dune* sont pourtant relativement rares dans le récit, l'auteur préférant distiller discrètement des informations afin d'instaurer une ambiance plutôt que de se lancer dans une fastueuse peinture. Voici Thufir Hawat, réfléchissant à la défaite des Atréides face au raid Harkonnen, qui observe des Fremen :

“The two crouched beneath a rock overhang that looked down on a wide, shallow sink. Dawn was spreading over the shattered outline of cliffs across the basin, touching everything with pink.”⁸²



Les paysages de déserts sont rarement dépeints par le narrateur, certainement pour laisser penser au lecteur que

⁷⁹ *The Fellowship of the Ring*, le film de David Yates (2001)

« Le sommet de Tol Brandir était couronné d'or. Frédon regarda vers l'ouest et contempla la haute île. Ses flancs s'élançaient abruptement hors de l'eau courante. Dominant les hautes falaises, se voyaient des pentes escarpées sur lesquelles grimpaient des arbres, une tête surmontant la précédente ; et, au-dessus encore, il y avait les faces grises de rochers inaccessibles, terminées par une grande aiguille de pierre. »
(La Communauté de l'Anneau, livre II, chapitre X, page 524)

⁸⁰ *Dune*, book II, page 311.

« Un pays de conte de fées », souffla Paul. »
(*Dune*, livre II, page 278)

⁸¹ Carte de la planète Arrakis page 8 – 10 dans la version originale, pages 708 – 709 pour la version française, reproduite en 3.1. La narration – une présentation qui conforte l'illusion.

⁸² *Dune*, book II, page 242.

« Ils se tenaient sous un surplomb de rocher qui dominait un vaste et profond bassin. Au-dessus de la ligne hachée des collines, l'aube se dessinait vaguement. Sa lumière rose se posait sur toute chose. »
(*Dune*, page 218)

le désert n'est qu'une grande étendue de vide, de mort, sensation renforcée par les coutumes des Fremen, qui côtoient quotidiennement ce danger. L'inconnu s'avère être plus effrayant que le reste, et le désert conserve ses secrets. Les Fremen, qui vivent au quotidien dans le désert profond, forment un peuple en totale harmonie avec leur environnement. Leur survie dépend de leur connaissance du désert, et du respect de ses particularités : absence d'eau, présence de créatures dangereuses, des « sables-tambours » et même des rondes Harkonnen.

Le désert, quand il est décrit, s'intègre chaque fois stylistiquement dans le cours du récit. En effet, le lecteur voit le monde d'Arrakis à travers les yeux des personnages qui inspectent les environs autour d'eux, comme ici Paul qui se fait expliquer l'écologie de la planète par le spécialiste Kynes :

“Paul looked out his window. Beneath them, the broken ground began to drop away in tumbled creases toward a barren rock plain and a knife-edged shelf. Beyond the shelf, fingernail crescents of dunes marched toward the horizon with here and there in the distance a dull smudge, a darker blotch to tell of something not sand. Rock outcropping, perhaps. In the heat-addled air, Paul couldn't be sure.

‘Are there any plants down there?’ Paul asked.

‘Some,’ Kynes said. ‘This latitude’s life-zone has mostly what we call minor water stealers – adapted to raiding each other for moisture, gobbling up the trace-dew. Some parts of the desert teem with life. But all of it has learned how to survive under these rigours. If you get caught down there, you imitate that life or you die.’”⁸³

On constate que la description des sables du désert, de ses coutumes et ses habitants, est intégrée au dialogue entre les deux personnages, qui dérivent ce qu'ils voient. Le lecteur ne ressent donc aucune coupure dans le récit pour insérer des descriptions, comme chez Balzac par exemple, avec la célèbre description de la Maison Vauquert dans *Le Père Goriot*⁸⁴.

⁸³ Dune, book I, page 136.

« Paul regarda au-dehors. Le sol crevassé s'abaissait par degrés vers une plaine de rocher nu qui s'achevait par une corniche acérée. Au-delà, les dunes étaient comme d'innombrables ongles alignés jusqu'à l'horizon. Çà et là, dans le lointain, apparaissait une tache claire, une macule sombre révélant autre chose que du sable. Des affleurements rocheux, peut-être. Dans cette atmosphère vibrante de chaleur, Paul ne pouvait en être certain

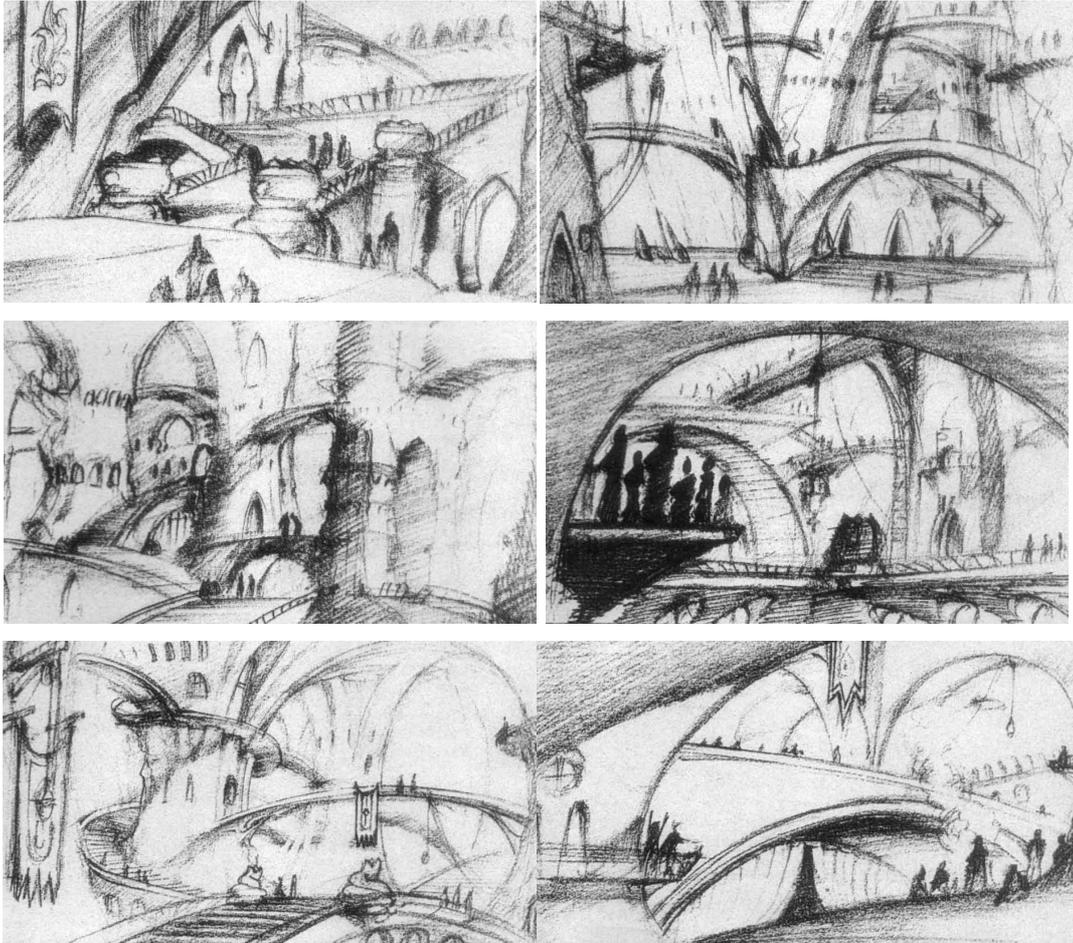
« Y a-t-il de la végétation au-dessous de nous ? » demanda-t-il.

« Un peu, répondit Kynes. La vie, à cette latitude, est surtout représentée par ce que nous appelons les petits voleurs d'eau. Ils s'attaquent les uns les autres pour l'humidité, ils se repaissent des traces de rosée. Certains endroits du désert sont grouillants de vie. Si vous vous retrouviez là en bas, il vous faudrait imiter ces créatures ou mourir. »

(Dune, livre I, page 123)

⁸⁴ BALZAC (H. DE), *Le Père Goriot*, Paris, Werdet et Spachmann, 1835.

Le film de cinéma *Dune*, de David Lynch⁸⁵ permet de découvrir visuellement le monde d'Arrakis. Frank Herbert, à l'âge de soixante-trois ans, a participé au tournage du film en qualité de conseiller. On peut donc légitimement soupçonner que l'apparence du monde tel que le décrit David Lynch se rapproche de ce qu'imaginait l'écrivain. Ci-dessous, voici quelques croquis préparatoires des sietchs des Fremen tels qu'ils apparaissent dans le jeu vidéo *Dune*⁸⁶ :



L'architecture des sietchs, qui sont des cavernes aménagées par les Fremen, est composée de grandes arches, des ponts et des colonnes, et les salles possèdent des dimensions impressionnantes. De tels réseaux de gigantesques galeries n'existant pas sur Terre, le spectateur a l'impression d'explorer un autre monde. Ce style de piliers de pierre est comparable aux constructions naines des mines de la Moria, dans *The Fellowship of the*

⁸⁵ LYNCH (D.), *Dune*, États-Unis, 137 min. 1984. Acteurs : K. Maclahlan, F. Annis, J. Prochnow, B. Dourif, J. Ferrer, K. MacMillan, L. Hunt, S. Young, Sting, M. Von Sydow, F. Jones.

⁸⁶ COLLECTIF, *Dune (jeu vidéo)*, Paris, Virgin Interactive Entertainment & Cryo Interactive Entertainment, 1992.

Ring. Si la nature dévoile des paysages admirables, les lieux modifiés par des architectes des Terres du Milieu sont aussi grisants que les sietchs d'Arrakis :

“Before them was another cavernous hall. It was loftier and far longer than the one in which they had slept. They were near its eastern end; westward it ran away into darkness. Down the center stalked a double line of towering pillars. They were carved like boles of mighty trees whose boughs upheld the roof with a branching tracery of stone. Their stems were smooth and black, but a red glow was darkly mirrored in their sides. Right across the floor, close to the feet of two huge pillars a great fissure had opened. Out of it a fierce red light came, and now and again flames licked at the brink and curled about the bases of the columns. Wisps of dark smoke wavered in the hot air.”⁸⁷

Une particularité intéressante de la description des Terres du Milieu par J.R.R. Tolkien est le mélange constant entre la nature et les réalisations des Nains ou des autres races anciennes comme les Elfes ou les Ents. La métaphore ci-dessus entre les colonnes et des arbres montre comment les Nains de la Moria ont su créer des cavernes artificiellement sans en ôter le caractère naturel. En ce sens, *The Lord of the Rings* se rapproche aussi de *La Nuit des Temps*, qui met en avant l'harmonie nécessaire de l'homme avec la nature, particulièrement dans la description de l'endroit où vivent Éléa et Païkan :

« Ils dormaient sur l'herbe de leur chambre, aussi fine et douce que le poil du ventre d'une chatte. »⁸⁸

La technologie évoluée de l'Empire, qui tranche avec la manière discrète des Fremen de fusionner avec la nature, est quant à elle très impressionnante et installe des décors majestueux, comme le dernier camp retranché de l'Empereur sur Arrakis :

“The oil lens was focused on a starship lighter exposed by dawn in the basin below them. The tall eastern face of the ship glistened in the flat light of the sun, but the shadow side still showed yellow portholes from glowglobes of the night. Beyond the ship, the city of Arrakeen lay cold and gleaming in the light of the northern sun. It wasn't the lighter that excited Stilgar's awe, Paul knew, but the construction for which

⁸⁷ *The Fellowship of the Ring*, book II, chapter V, page 320.

« Il y avait là une autre salle caverneuse. Elle était plus haute et beaucoup plus longue que celle où ils avaient dormi. Ils étaient près de son extrémité est ; à l'ouest, elle se perdait dans l'obscurité. Tout le long du centre s'élevait une double rangée de majestueux piliers. Ils étaient taillés en forme de fûts de puissants arbres, dont les branches soutenaient la voûte d'un réseau de nervures de pierre. Les tiges en étaient lisses et noires, mais une lueur rouge se reflétait sombrement sur leurs côtés. Juste en face d'eux, au pied de deux énormes piliers, une grande fissure s'était ouverte. Par là venait une ardente lumière rouge, et de temps à autres des flammes en léchaient le bord et entouraient la base des colonnes. De sombres rubans de fumée flottaient dans l'air chaud. »

(La Communauté de l'Anneau, livre II, chapitre V, page 435)

⁸⁸ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 211.

the lighter was only the center-post. A single metal hutment, many storeys tall, reached out in a thousand-metre circle from the base of the lighter – a tent composed of interlocking metal leaves – the temporary lodging place for five legions of Sardaukar and His Imperial Majesty, the Padishah Emperor Shaddam IV.”⁸⁹

Le regard de Stilgar, un Fremen, appartenant donc à une civilisation possédant une science peu développée, est un moyen littéraire qui permet au narrateur de mettre le lecteur dans la situation du spectateur. Le personnage et le lecteur découvrent ensemble l’édifice métallique et admirent la puissance de l’Empire.

La Nuit des Temps est scindée en deux parties bien distinctes dès le commencement : le présent et le passé. Si la base EPI est impressionnante par la dimension internationale qu’elle représente, les décors les plus grandioses appartiennent au passé ; ainsi la titanique tour de l’Énisorai :

*« En face d’eux se dressait le Temple, dont la flèche, faite d’un seul bloc de pierre, plus haute que les plus hauts gratte-ciel de l’Amérique contemporaine, enfonçait sa pointe dans le Nuage. Un escalier monumental, taillé dans sa masse, inscrivait autour d’elle en spirale. Sur cet escalier, depuis des heures, une foule montait vers le sommet du Temple. »*⁹⁰

Les décors imposants sont légions dans les trois œuvres, et les auteurs ont situé leurs intrigues dans des contextes différents, mais qui gardent en commun l’exotisme et l’extravagance de l’imagination.

⁸⁹ Dune, book III, page 515.

« Les objectifs à huile étaient braqués sur le vaisseau interstellaire qui apparaissait sous les premiers rayons de l’aube, dans le bassin, loin en dessous. Déjà, une moitié de la coque brillait dans la lumière, alors que l’autre demeurait plongée dans l’ombre, révélant les rangées de hublots qui laissaient filtrer la clarté jaune des brilleurs du bord.

Au-delà du vaisseau, la cité d’Arrakeen était figée, froide et brillante. Ce n’était pas tant le vaisseau qui excitait Stilgar que la construction qui s’élevait à proximité. Un vaste camp métallique, une seule et immense tente faite de feuilles de métal, haute de plusieurs étages, et qui s’étendait en un cercle de mille mètres de rayon. C’était là que résidait temporairement sa Majesté Impériale, l’Empereur Padishah Shaddam IV et ses cinq légions de Sardaukar. »

(Dune, page 454)

⁹⁰ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 238. L’architecture de cette Tour de Babel est commentée en 3.5. L’inspiration.

1.6. LE PAYSAGE COMME PERSONNAGE

Ces paysages grandioses présentés comme de vastes fresques sont contemplées avec crainte et admiration par les personnages et le lecteur. Ils jouent dans les œuvres présentant des mondes imaginaires un rôle si important qu'on peut parfois les considérer comme des personnages à part entière, acteurs de l'intrigue.

Dune, qui doit son titre au monde où se déroule l'action, est la preuve de la portée de l'implication des décors dans l'intrigue. Le monde aride d'Arrakis est en effet le cœur de toutes les intrigues qui s'entrecroisent dans le roman. C'est le lieu de l'initiation du jeune Paul Atréide, la scène de l'affrontement entre les Maisons Harkonnen et Atréides, le centre névralgique de l'économie impériale grâce à l'Épice, qui ne se trouve que sur une seule planète dans tout l'univers. Arrakis est enfin la planète d'accueil d'un peuple en exil, les Fremen, auquel appartiennent plusieurs personnages principaux.

Le désert immense de cette planète est un adversaire au moins équivalent au danger que représentent les Harkonnen. Paul et sa mère, lorsqu'ils parviennent à s'échapper des griffes du Baron, se retrouvent en plein désert et doivent affronter ses périls : tempêtes de sable, Vers, Fremen, déshydratation. La moindre erreur peut leur être fatale. Ce passage met en valeur l'aspect *western* du roman. Le héros lutte contre les éléments, seul contre la nature elle-même. Le désert est le lieu récurrent de l'affrontement singulier dans les westerns, car c'est un lieu où personne ne peut vous venir en aide.

Dans *La Nuit des Temps*, la tour de l'Énisorai semble prendre vie à travers les yeux des personnages qui contemplent la scène. La procession de la fête du Nuage s'enroule sur le monument comme un serpent – symbole de perfidie, Énisorai était le pays des ennemis de Gondawa.

Enfin dans *The Fellowship of the Ring*, certains lieux possèdent leur propre identité. La Moria, au cœur du récit, est assez proche d'un personnage en jouant un rôle important dans le roman. La mine de la Moria, provoque un coup de théâtre en éliminant un personnage central de l'intrigue de *The Lord of the Rings* : Gandalf, qui bascule dans le vide avec l'horrible Balrog. Le *Dictionnaire des Lieux Imaginaires*⁹¹ d'Alberto Manguel et Gianni Gucelalupi consacre même un article à cette gigantesque cité souterraine :

⁹¹ MANGUEL (A.), GUCELALUPI (G.), *The Dictionary of Imaginary Places*, New York, MacMillan Inc., 1980. Traduction : *Dictionnaire des Lieux Imaginaires*, Paris, Actes Sud / Léméac, 1982.

« *Moria – Également nommée Khazad-dûm dans la langue des nains. C'est la cité des nains la plus ancienne et la plus importante (...). Elle s'étend à l'est des montagnes de Brume, au-delà des vastes plaines d'Eriador.*

Durin, le plus âgé des sept ancêtres des nains, et qui créa l'enclume du Forgeron, la fonda au cours du Premier Âge. Les nains creusèrent leur cité dans les profondeurs des montagnes de l'Ombre. Ils construisirent de gigantesques salles à colonnades sur sept niveaux. Les sols étaient d'argent, les murs incrustés d'or et de pierres précieuses. Des lampes de cristal jetaient leurs feux étincelants sur les hauts plafonds. Des puits et des galeries, des voûtes et des colonnes, des cours d'eau et des escaliers innombrables occupaient le ventre de la montagne. (...) [Les nains] découvrirent le « mithril » au cœur de Moria même, un métal à la fois plus résistant et plus léger que tous les autres (...). En désirant toujours davantage, ils creusèrent toujours plus profond et réveillèrent ainsi l'une des créatures les plus terribles du Mal, le démon du Feu, Balrog. Aussi durent-ils abandonner Moria. Les Orcs vinrent piller la cité, et toutes les tentatives pour la reconquérir échouèrent. »⁹²

La Moria agit également physiquement par l'intermédiaire de ses habitants : les Orques qui hantent la mine pourchassent la compagnie de l'Anneau au son de leurs inquiétants tambours et le terrible Balrog qui entraîne finalement Gandalf dans la mort⁹³.

Le paysage comme personnage est un thème ancien, employé relativement souvent dans la littérature internationale, mais bien souvent, il ne fait que personnifier l'un des personnages. Dans *Le Père Goriot*⁹⁴, par exemple, la maison Vauquert possède un véritable lien de parenté avec sa propriétaire. Balzac résume même :

« ... *Toute sa personne explique la pension, comme la pension explique la personne.* »

Dans la littérature classique il peut donc y avoir complémentarité ou analogie entre un lieu et un personnage. Mais les mondes imaginaires développent fortement la notion d'autonomie des lieux, qui sont des acteurs à part entière du récit, et non des reflets du caractère de certains personnages.

⁹² *Ibid*, page 291 – 292. Article rédigé d'après *The Hobbit, or There and Back again*, Londres, 1937 ; *The Fellowship of the Ring*, Londres, 1954 ; *The Return of the King*, Londres, 1955 ; *The Silmarillion*, *posth.* Londres, 1977.

⁹³ Mais Gandalf ne meurt pas au cours de ce combat, et réapparaît dans le Livre III, chapitre V, sous le nom de Gandalf le Blanc (*The Two Towers*).

⁹⁴ BALZAC (*H. DE*), *op. cit.*

2. L'ÉVASION DU REEL

2.1. LA COHERENCE INTERNE

2.1.1. Un monde plausible

Le monde qui prend vie dans les trois romans est basé sur de solides fondations. La cohérence des événements décrits dépend effectivement de l'environnement où est située l'intrigue. Ce contexte est édifié au cours des nombreuses descriptions, qui permettent au lecteur de saisir l'ampleur de l'univers qu'il découvre par la lecture. Les allusions faites par le narrateur ou même les personnages à des lieux, des événements ou des personnages de leur univers permettent aussi au lecteur de prendre l'exacte mesure du foisonnement de détails qui donnent vie à ce monde grâce à une profondeur proche d'un environnement réel.

Les Terres du Milieu, par exemple, sont d'une cohérence peu commune. Tolkien a su au fil des années créer une toile de fond extrêmement complexe et crédible, qui fournit l'étrange impression que ce monde pourrait continuer à vivre une fois le livre refermé. Cette contrée est décrite dans un grand nombre d'ouvrages de l'auteur⁹⁵, et a suscité l'intérêt de plusieurs écrivains et créateurs, qui soit s'en sont inspiré plus ou moins ouvertement⁹⁶, soit ont tenté de partir à la découverte des pays imaginaires des Terres du Milieu. *MERPG*⁹⁷, le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (Middle-Earth Role-Playing Game), permet ainsi à de nombreux amateurs de voyager sur les routes de ce monde à travers des aventures imaginaires grâce à de nombreux ouvrages qui décrivent en détails les lieux, les personnalités ou les créatures qui hantent les Terres du Milieu.

La première page de l'édition 1975 d'Unwin Book, Londres, de *The Fellowship of the Ring*, propose une citation de C.S. Lewis qui fait l'apologie de la complexité et de la cohérence du monde imaginaire de Tolkien :

"If Ariosto rivaled it in invention (in fact he does not) he would still lacks its heroic seriousness. No imaginary world has been projected which is at once multifarious and so

⁹⁵ TOLKIEN (J.R.R.), *The Hobbit, or There and Back again* (Londres, 1937), *The Lord of the Rings, The Adventures of Tom Bombadil, The Silmarillion* (Londres, 1977, posthume), *Unfinished Tales* (Contes et Légendes Inachevés, Londres, posthume).

⁹⁶ Comme M. Moorcock ou M. McCaffrey.

⁹⁷ COLLECTIF, *Middle-Earth Role-Playing Game, USA, ICE, 1984. Traduction française : Paris, Hexagonal, 1986.*

true to its own inner laws; none so seemingly objective, so disinfected from the taint of an author's merely individual psychology; none so relevant to the actual human situation yet free from allegory. And what fine shading there is in the variations of style to meet the almost endless diversity of scenes and characters – comics, homely, epic, monstrous, or diabolic. »⁹⁸

L'univers futuriste décrit dans *Dune* décrit également une société humaine complexe, comme elle le serait dans la réalité. Cette complexité des rapports sociaux rappelle au lecteur l'imbroglio quotidien de l'actualité géopolitique, mais les rapports entre les différentes puissances politiques, économiques, militaires et religieuses – les Maisons des Atréides, des Harkonnens, la Guilde des Navigateurs, les Sardaukars de l'Empereur et les Bene Gesserit – sont complexes, chaque groupe d'influence disposant de ses propres systèmes de valeurs et d'un fonctionnement si particulier qu'ils ne peuvent être assimilés à des équivalents réels.

Le système politique de l'empire galactique qui régit l'ensemble des mondes dans *Dune* est proche de la féodalité du Moyen-Âge. Chaque Maison possède son propre fief, sa sphère d'influence, dans laquelle elle gouverne comme elle l'entend, mais l'Empereur domine et unifie les mondes, soutenu par la puissance de son armée et ses alliances. Dans le film de David Lynch⁹⁹, auquel Frank Herbert a participé en tant que conseiller, l'aspect féodal est rendu par un style de décor et de costume inspiré de la Renaissance italienne.

Les Navigateurs détiennent dans cet univers le seul lien entre les planètes de l'empire, et disposent donc du pouvoir d'en isoler certaines, pour les protéger ou les affaiblir. En faisant fluctuer leurs tarifs, ils peuvent provoquer des catastrophes aussi certaines que les plus effroyables guerres planétaires. Enfin les Bene Gesserit sélectionnent leurs membres selon la génétique, traquant à travers le temps un être suprême, un élu qui pourrait être Paul Atréide, le héros du roman.

Enfin Barjavel, dans *La Nuit des Temps*, fait référence à des notions humaines connues, comme les nations de la Terre ou nos scientifiques pour ancrer son récit dans le réel, avant de basculer vers l'imaginaire avec l'irruption du Passé. Les pays qui s'unissent

⁹⁸ The Fellowship of the Ring, citation, page 1, Unwind Book, 1975, London. Traduction personnelle : « Si Ariosto rivalisait d'invention avec lui (en fait ce n'est pas le cas), il lui manquerait encore son sérieux héroïque. Aucun autre monde imaginaire n'a été projeté qui soit à la fois aussi divers et aussi cohérent par rapport à ses lois internes ; aucun qui ne semble aussi objectif, aussi indépendant de la coloration par la simple psychologie individuelle de l'auteur ; aucun qui ne soit applicable à la situation humaine réelle en restant libre de toute allégorie. Et quelles subtiles nuances dans les variations de style pour évoquer la diversité presque infinie des scènes et des personnages : tantôt comique, tranquille, épique, monstrueux, ou diabolique. »

⁹⁹ LYNCH (D.), op. cit.

scientifiquement dans la base antarctique EPI sont tels qu'ils étaient dans le monde de 1968, époque de l'écriture du roman. L'U.R.S.S. est donc encore décrite comme l'opposant majeur des États-Unis d'Amérique dans la Guerre Froide et l'homme n'a pas encore posé le pied sur la Lune (1969).

Le Français moyen, décrit à travers la famille Vignont, est comparable à l'image cynique qu'on peut en avoir encore aujourd'hui.

Les scientifiques venus de très nombreux pays possèdent des caractères individuels influencés par leur contexte socioculturel. Cette influence remarquable s'approche parfois de la caricature pour permettre au lecteur une identification aisée des nombreux personnages secondaires, comme dans ce passage où les scientifiques débattent au sujet des deux êtres endormis : qui doit-on réveiller en premier ?

« Pour l'Arabe, il n'y avait pas de doute : le seul qui comptait, c'était l'homme. Pour l'Américain, c'était à l'égard de la femme qu'on devait prendre le plus de respectueuses précautions, quitte à risquer pour elle la vie de l'homme. Le Hollandais n'avait pas d'opinion, le Yougoslave et le Français, bien qu'ils s'en défendissent, penchaient pour la prépondérance masculine. »¹⁰⁰

Tout comme dans les deux autres œuvres, le peuple décrit possède un langage particulier. Si Barjavel ne semble pas avoir effectué le même long travail de création d'une grammaire complexe comme Tolkien ou d'imagination d'un vocabulaire étendu comme Herbert, il n'en reste pas moins que le peuple d'Éléa et Païkan se caractérise par une langue originale parce que double : une langue pour les hommes et une autre pour les femmes, les deux se mêlant de manière complexe pour converser en société. L'effort d'imagination de l'auteur se situe donc ici plus au niveau du fondement du langage, qui repose sur une originalité.

La Nuit des Temps base son intrigue sur une découverte scientifique. Il était donc indispensable à l'auteur de rendre plausible scientifiquement parlant les événements décrits dans le roman. Ainsi la date avancée par les glaciologues de l'histoire pour dater la civilisation de Gondawa est 900 000 ans (page 148). Cette période correspond à celle où l'homme « Homo Sapiens » est arrivé au niveau de développement physique qu'il possède toujours aujourd'hui. Cela signifie que les contemporains d'Éléa et de Païkan étaient physiologiquement semblables à nous, ou du moins très proches de nous. Le tableau de

¹⁰⁰ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 99.

Périodes (années)	CLIMATS	CIVILISATIONS HUMAINES	TYPES HUMAINS
	Post-glaciaire	Mésolithique	
100,000	Dernière glaciation	Aurignacien ↑ Moustérien ↓	Homo Sapiens Homme de Néanderthal
200,000	Glaciation	Leern	
300,000	Grande période inter-glaciaire	Acheu	Homme de Swanscombe
400,000		Clac tonien	
	Glaciation		
500,000	Inter-glaciaire		Pithécantropus
600,000	Glaciation récente		
1,000,000			Australo-pithécus ?

Fig. 31. — L'échelle de l'évolution humaine ; d'après Zeuner.

L'échelle de l'évolution humaine d'après Zeuner¹⁰¹ ci-contre illustre le développement de l'homme à travers les âges. Entre 600 000 et un million d'années, Zeuner situe un chaînon manquant entre le « Pithécantropus » et l'« Australo-pithécus ? ». C'est une période fort éloignée que même aujourd'hui les anthropologues connaissent mal.

La description du basculement du globe de quarante degrés est issue d'une hypothèse concernant la disparition massive des dinosaures, plus avant dans le passé. Cette catastrophe aurait eu lieu à cause d'une

collision avec un astéroïde, mais Barjavel avance une hypothèse plus personnelle : c'est l'Arme Solaire de Gondawa qui a bouleversé la rotation de la planète.

« Voilà qui explique cette flore exubérante, ces oiseaux de feu trouvés dans la glace. Un cataclysme brutal a fait tourner la Terre sur un axe équatorial, bousculant les climats en quelques heures, peut-être en quelques minutes, brûlant ce qui était froid, glaçant ce qui était chaud, et submergeant les continents de masses d'eaux océanes arrachées à leur inertie. »¹⁰²

Dans *La plus belle Histoire du Monde, les Secrets de nos Origines*, H. Reeves, J. de Rosnay, Y. Coppens et D. Simonnet s'associent pour raconter les origines de la vie et de l'humanité. Joël de Rosnay décrit ainsi l'hypothèse de la disparition des dinosaures :

« À la fin du jurassique, il y a soixante-cinq millions d'années, une énorme météorite de 5 kilomètres de diamètre tombe dans le golfe du Mexique, près de Yucat'an. Le choc est tel qu'il est répercuté de l'autre côté de la planète et provoque une résurgence du magma. Ce double bang crée un incendie mondial, les forêts s'embrasent, libèrent du gaz carbonique et des poussières qui recouvrent la Terre d'une immense voile. »¹⁰³

¹⁰¹ Cette illustration est tirée de : SMITH (J.M.), *La Théorie de l'Évolution*, London, 1961.

¹⁰² BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 173.

¹⁰³ REEVES (H.), ROSNAY (J. DE), COPPENS (Y.), SIMONNET (D.), *La plus belle Histoire du Monde, les Secrets de nos Origines*, Paris, Éditions du Seuil, 1996, page 106.

En comparant cette description d'apocalypse avec le tir de l'Arme Solaire¹⁰⁴, on découvre que Barjavel s'est documenté sur la question des catastrophes passées pour rendre son récit plus crédible.

Les explications concernant les phénomènes incroyables observés au cours de cette aventure sont données par des scientifiques, ajoutant de la crédibilité au récit. Le narrateur lui-même, Simon, est un médecin. Le groupe rassemblé à la base EPI regroupe des savants de nombreuses branches, permettant à Barjavel de répondre par leur intermédiaire à toutes les questions que pourrait se poser le lecteur.

2.1.2. Les Langages

Tolkien a commencé à imaginer les Terres du Milieu à travers *The Hobbit*¹⁰⁵, une histoire pour enfants réutilisant les légendes nordiques sur les Petites-Gens (elfes, farfadets et autres créatures du domaine du merveilleux). Il s'est également concentré sur le domaine du langage imaginaire de ses personnages non humains afin de les personnaliser de manière réaliste. L'introduction du *Silmarillion*¹⁰⁶ présente un extrait de ses recherches grammaticales et phonétiques des langues naine et elfique. Cette recherche approfondie, complétée par la chronologie des Terres du Milieu qu'on peut trouver à la fin de *The Return of the King*¹⁰⁷, le troisième tome de *The Lord of the Rings*, permet par la suite au romancier de décrire avec une grande cohérence des peuples qu'il a décrit lui-même en détails à l'avance, et qui commençaient à prendre vie avant même que la première ligne du roman ne soit écrite.

Voici deux citations extraites de *The Fellowship of the Ring*, la première en langue elfique, la seconde dans la langue du ténébreux seigneur du Mordor :

¹⁰⁴ Cf. BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; pages 314 – 315.

¹⁰⁵ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁰⁶ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁰⁷ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

« *A Elbereth Gilthoniel
silivren penna míriel
O menel aglar elenath !
Na-chaered palan-díriel
O galdhremmin ennorath,
Fanuilos, le linnathon
Nef'aeear, sí nef'aearon !* »¹⁰⁸

Ce premier chant, cité dans le roman en langue elfique, n'est pas traduit par le narrateur ou les personnages, et le lecteur ne peut qu'en apprécier les sonorités ou la complexité phonique et grammaticale.

« *Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk agh bruzum-ishi krimpatul.* »¹⁰⁹

Les sonorités en disent long sur le peuple qui utilise chacun de ces langages. Les assonances en « a », « e » et « i » sont très nombreuses dans la langue elfique, les consonnes sont liquides, l'impression générale est colorée et agréable. Tout l'inverse de la langue du Mordor, dure et gutturale, avec de nombreuses consonnes rauques, accentuant le côté bestial et malsain du maître du Mordor.

Enfin Tolkien s'est également intéressé à l'art des peuples des Terres du Milieu. Ses recherches se retrouvent dans un ouvrage posthume, *Unfinished Tales*¹¹⁰ (*Contes et Légendes Inachevés*), mais également au fil des pages de chacune de ses œuvres, à travers les proverbes, les chansons et les poèmes que déclament les personnages au cours de leurs aventures. Dans *The Fellowship of the Ring*, plusieurs personnages manifestent un grand intérêt pour la poésie. Bilbon fait par exemple une tentative de récital devant un public d'Elfes, réputés excellents esthètes, lors de la rencontre à Fondcombe.

Herbert, tout comme Tolkien, s'est intéressé de très près au langage du peuple qu'il fait vivre dans l'œuvre. Les Fremen possède donc un vocabulaire particulier, avec des mots comme shai-hulud (ver des sables), aba (vêtement fremen) ou el-sayal (tempête de sable).

¹⁰⁸ Chant à Elbereth, *The Fellowship of the Ring*, book II, chapter II, page 231 – page 317 de la version française.

¹⁰⁹ Citation gravée sur l'Anneau Unique, *The Fellowship of the Ring*, book II, chapter II, page 247 – page 339 de la version française. La phrase gravée sur l'Anneau est traduite par Gandalf un peu plus loin, page 248 : “One ring to rule them all, One Ring to find them, One Ring to bring them all and in the Darkness bind them.” (« Un Anneau Unique pour les gouverner tous, un Anneau Unique pour les trouver, un Anneau Unique pour les amener tous et tous les lier dans les Ténèbres. » La Communauté de l'Anneau, page 339)

¹¹⁰ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

Ces trois mots courants du vocabulaire des Fremen possèdent des consonnances arabes, en lien avec le contexte géographique de ces deux peuples : Norbert Tapiero, dans son *Manuel d'Arabe Algérien Moderne*¹¹¹, fournit un lexique qui nous permet d'intéressantes comparaisons entre le vocabulaire arabe qu'il décrit et le langage imaginaire des Fremen dans *Dune* :

- « *Shai* » en Fremen ressemble au mot arabe « *shay* », qui signifie « rien »
- « *Aba* » en Fremen se rapproche de « *âbâ* », « *bâbâ* » en arabe, qui signifie père, papa.
- « *El* » se retrouve en arabe et en Fremen, et correspond à l'article « *le* ».
- « *Sayal* » « *sayyed* » en arabe, qui signifie « monsieur ». « *el-sayal* » serait donc « le monsieur ». Les Fremen décrivent justement le ver des sables sous le nom de « vieil homme ». Le personnage de Stilgar décrit également la tempête qui se lève pour le dernier combat comme “*a great-great-grandmother of a storm*”¹¹², renforçant l'aspect humain de la nature d'Arrakis.

Dans un sietch, Jessica entend une voix entonner les paroles rituelles de la cérémonie funèbre de Jamis, le Fremen vaincu en duel par Paul :

“ *Ima trava okolo!*
I korenja okolo !
Jessica translated silently: 'These are ashes! And these are roots !' ”¹¹³

Ce rituel fremen démontre la recherche de vocabulaire du peuple du désert de la part de l'auteur. Les sonorités sont chantantes, la langue compte beaucoup de voyelles et ressemble à une langue africaine ou asiatique comme le coréen ou le chinois (finales en 'o' et 'a', voyelles nombreuses). La construction grammaticale, différente de la traduction anglaise, prouve qu'Herbert s'est efforcé de s'écarter de sa propre langue pour caractériser celle de ses personnages.

¹¹¹ TAPIERO (N.) UNIVERSITE LYON II, Manuel d'Arabe Algérien Moderne, Paris, Librairie C. Klincksieck, 1971.

¹¹² Dune, book III, page 521 « une arrière-arrière-grand-mère »

¹¹³ Dune, book II, page 357.

« *Ima trava okolo ! / I korenka okolo !* »
Elle traduit : « *Voici les cendres ! Et voici les racines !* »
(Dune, livre II, page 318)

Ci-dessous, un chant fremen, composé de sonorité simples, aux consonances germaniques :

« Ya ! Ya ! Yawm ! Ya ! Ya ! Yawm ! Mu zein, wallah ! Ya ! Ya ! Yawm ! Mu zein, Wallah ! »¹¹⁴

On reconnaît le « Ja » allemand affirmatif, « zein » ressemble au « sein » (« être ») germanique.

Les rites indigènes sont l'occasion pour le lecteur d'être plongé dans une ambiance exotique et réaliste. Le chant est scandé, les répétitions presque lassantes forment une sorte d'invocation rituelle.

Le vocabulaire utilisé par les différents personnages et même le narrateur fait l'objet d'un lexique dans *Terminology of the Imperium* (de la page 586 à la page 605)¹¹⁵ à la fin du roman, prouvant la richesse du vocabulaire particulier à l'univers développé par l'auteur.

Pour renforcer encore la cohérence des peuples présentés dans *Dune*, Herbert introduit dans son œuvre des chants et des textes (souvent prophétiques), un peu de la même manière que Tolkien qui développait lui-même l'art des Elfes ou les chansons des Hobbits. Le monde ainsi créé peut alors véritablement être considéré comme entier, puisque l'arrière-plan est exploré dans ses moindres détails. Gurney est le guerrier troubadour romanesque qui véhicule la plupart des chants cités dans l'œuvre, comme celui-ci, improvisé dans un sietch fremen :

¹¹⁴ *Dune*, livre III, page 405.

¹¹⁵ *Lexique de l'Imperium : de la page 729 à la page 747 dans la version française. Cette version a été utilisée en notes pour expliquer avec les mots de l'auteur certains termes propres à l'univers de Dune.*

*“Orchards and vineyards,
And full-breasted houris,
And a cup overflowing before me.
Why do I babble of battles,
And mountains reduced to dust?
Why do I feel these tears?
(...)
Love’s arms beckon
With their naked delights,
And Eden’s promise of ecstasies.
Why do I remember the scars,
Dream of old transgressions...
And why do I sleep with fears?”*¹¹⁶

La Nuit des Temps décrit également un langage imaginaire pour personnaliser le monde du Passé. Cependant l’auteur français ne donne que peu de citations dans la langue du Gondawa, si ce n’est le cri de révolte des étudiants : « *Pao ! Pao !* » qui signifie « *Non !* ». La question du langage est largement évoquée par les scientifiques de la base EPI qui essaient de communiquer avec la jeune femme qu’ils ont réussi à éveiller. L’aspect international de la situation exigeait également de trouver un moyen stylistique permettant au lecteur comme aux personnages de comprendre tous les participants aux débats, bien qu’ils soient issus d’un grand nombre de nations (dix-sept).

Barjavel a voulu garder une apparence réaliste, et cite donc les personnages sans traduire leurs propos : « *She’s awaaake !* » s’exclame Yuni le meneur de boîte de nuit anglais quand il apprend le réveil d’Éléa¹¹⁷. Ces passages sont cependant toujours courts et composés d’un vocabulaire simple. Dans certains cas, comme pour la citation ci-dessus, une note de bas de page donne la traduction sans interférer dans le récit : « *(1) Elle est réveillée !* »¹¹⁸. La solution trouvée par l’auteur apparaît avec l’introduction de la

¹¹⁶ Dune, book III, page 502.

« *Des vignes et des vergers,
Des filles rondes et jolies,
Et un verre plein dans ma main...
Pourquoi songer aux batailles,
Au tonnerre sur les montagnes ?
Pourquoi ces larmes dans mes yeux ?
(...)
Des bras amoureux m’appellent
Nus, vers leurs caprices
Et l’Éden me promet ses délices...
Pourquoi me rappeler les blessures
Et les fautes anciennes ?
Pourquoi cette peur dans mon sommeil ?* »
(Dune, livre III, page 442)

¹¹⁷ BARJAVEL (R.), op. cit. ; page 113.

¹¹⁸ Ibid, note de bas de page 113.

Traductrice dans le récit. C'est un ordinateur programmé pour traduire instantanément toutes les langues des personnes résidant dans la base EPI (y compris Éléa, après un temps de recherche par le spécialiste Lukos et ses ordinateurs, décrit dans les pages 127 à 138). Chacun porte un casque radiophonique et une petite commande pour comprendre les propos de son interlocuteur :

« – *A weapon... dit-il.*
La Traductrice traduit en dix-sept langues :
– *Une arme... »*¹¹⁹

La barrière de la langue est ainsi effacée pour tous les personnages et pour le lecteur. Barjavel se démarque donc des deux autres auteurs, qui utilisaient le langage pour enrichir leur univers. Dans *La Nuit des Temps*, la langue étrangère est un obstacle à franchir pour parvenir à la concordance et à l'harmonie, de la même manière que dans l'épisode biblique de la Tour de Babel où la multitude des langues entraîne la dissolution de la communauté.

2.2. L'INTRODUCTION DU LECTEUR DANS LE MONDE IMAGINAIRE

Chaque monde développe donc des particularités suffisamment solides pour être considérées comme valable, même comparées à la complexité du monde réel. La cohérence interne du contexte des personnages est indispensable pour que le lecteur puisse s'imprégner de l'exotisme de cet environnement familier aux personnages. On peut ainsi juger de la qualité d'une œuvre située dans un monde imaginaire à la cohérence logique des descriptions. Si nombre d'auteurs se contentent de placer ici ou là des images évocatrices ou grandioses, rares sont ceux qui parviennent à compiler l'exploration du pays imaginaire avec un scénario où les actions des personnages coulent de source, sans être plaquées dans un contexte exotique pour le simple plaisir de déplacer l'action dans un environnement dépaysant.

L'action de *The Fellowship of the Ring* est celle d'une quête introduite longuement, à travers le récit des aventures passées de Bilbon, l'anniversaire de ce dernier et l'entrée en scène de Frodon. Les cent premières pages, réputées pour rebuter les lecteurs, permettent toutefois d'entrer très progressivement dans un milieu très différent du nôtre. L'immersion progressive empêche le rejet, et bientôt le lecteur se rend compte qu'il est effectivement

¹¹⁹ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 122.

solidaire des personnages, au cœur des Terres du Milieu. La description de la Comté dans les premières pages permet de faciliter l'introduction du lecteur dans le monde imaginaire, en procédant progressivement. L'espace géographique réduit est plus aisé à assimiler que la globalité des étapes du voyage qui va suivre. La deuxième partie, basée sur le voyage de la Compagnie, est une découverte sans cesse renouvelée pour les Hobbits, qui n'ont encore jamais quitté leur pays, et le lecteur perçoit les Terres du Milieu à travers leurs péripéties.

Pour *Dune*, Frank Herbert a choisi la méthode inverse, et dès le commencement, le narrateur s'adresse au lecteur comme à un familier des événements qu'il va conter. Les descriptions ne sont plus des explications, mais des peintures à double fonction : donner une ambiance à une scène, et commenter discrètement au lecteur les divers objets ou coutumes étranges. Considéré dès la première page comme appartenant à cet univers futuriste, le lecteur est contraint de pénétrer dans l'histoire aux côtés des personnages pour poursuivre sa lecture.

Enfin dans *La Nuit des Temps*, R. Barjavel profite des acquis du quotidien en commençant son roman dans un contexte que le lecteur connaît : l'Antarctique, certes, mais à une époque proche, dans un monde tel que nous le connaissons ; ou tel que le connaissaient les lecteurs de 1968. Ce n'est que très progressivement, au fil d'un suspense savamment entretenu, que le narrateur dévoile le monde imaginaire du Passé. L'action du roman commence de manière presque banale : une équipe scientifique qui mène d'ennuyeuses recherches dans les glaces du pôle Sud. Mais le travail de routine se change bientôt en aventure passionnante qui entraîne les personnages dans le passé insoupçonné de la Terre. Les informations, délivrées de manière strictement chronologique, permettent de tenir le lecteur en haleine, dans l'attente de la suite, d'une explication à ces événements bouleversants.

2.3. LE VOYAGE IMAGINAIRE

Le déplacement des personnages et de l'action est double : à la fois dans le temps et dans l'espace. Chacune des trois œuvres s'étend sur une longue période et décrit souvent de longs voyages qui permettent au lecteur de prendre toute la mesure de l'immensité du monde imaginaire.

2.3.1. Un voyage dans l'espace

Techniquement, les trois œuvres fonctionnent autour d'un voyage. Le déplacement géographique des personnages est essentiel pour permettre au lecteur de partir à la découverte du monde où se situe l'intrigue. Cet aspect devient donc primordial dans ces romans basés sur les mondes eux-mêmes, plus encore que sur les personnages.

Les héros des trois romans voyagent beaucoup, excepté dans *La Nuit des Temps*, où Éléa et Païkan ne font véritablement qu'une courte tentative de fuite loin de leur pays :

« Le diffuseur de bord parla.
– Nous atteignons le niveau 17. Nous allons commencer le vol horizontal vers Lamoss. (...) Quelle vitesse désirez-vous ?
– Le maximum, dit Païkan.
– Maximum, vitesse 17 enregistré. Attention à l'accélération !
Malgré l'avertissement, le déplacement horizontal pressa Éléa contre la coque, et roula Païkan par-dessus elle. (...)
– Alerte générale, dit le diffuseur. Tous les vols sont annulés. Nous retournons au parking par la voie la plus courte. Vous devez gagner immédiatement vos emplacements de mobilisation.
L'appareil vira et commença une descente vertigineuse en oblique. »¹²⁰

Sur les courtes distances des voyages des personnages du Passé, Barjavel présente tout de même une cité souterraine, une surface planétaire rendue à la nature et une cité en Énisoraï grouillante de vie. La majeure partie des déplacements des personnages sont plutôt dans ce roman des déplacements à l'intérieur de la Ville souterraine où se trouve l'Université de Coban. Les chassé-croisés avec la milice et le personnel de l'Université sont l'occasion pour l'auteur de présenter l'ambiance sociale qui agite la cité ainsi que les innovations technologiques du Gondawa et ses conséquences, comme les parias. Ces trajets en chassé-croisé entre l'université de Coban et la Tour du Temps où habitent Éléa et Païkan permettent toutefois au lecteur de s'évader de son univers quotidien car il découvre des décors imaginaires.

Le déplacement spatial est très important dans *The Fellowship of the Ring* puisque l'intrigue de *The Lord of the Rings* est basée sur le voyage de Frodon vers le Mont du Destin. Les voyages ne manquent donc pas dans cette grande quête entreprise par les nombreux protagonistes des six livres que comporte *The Lord of the Rings*. Le lecteur peut même s'amuser à suivre le cours de leur périple sur la carte des Terres du Milieu donnée

¹²⁰ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; pages 291 – 292.

en annexe de chaque tome¹²¹. Dans le Livre I, partis de la Comté dans le royaume d'Eriador, à l'Est, les Hobbits partent pour Fondcombe ("*Rivendell*") rejoindre les Elfes de la Maison d'Elrond ("*the House of Elrond*"). Pour cela, ils traversent la Vieille Forêt ("*The Old Forest*", chapitre VI), gravissent les Hauts des Galgals ("*Barrow-downs*", chapitre VIII) et parviennent à Bree, à l'auberge du Poney Fringant ("*The Prancing Pony*", chapitre IX) Guidés par Grand-Pas ("*Strider*"), les voyageurs reprennent la route vers le Mont Venteux ("*Weathertop*", chapitre XI) avant de passer le gué qui les mène à la Maison d'Elrond. Dans le Livre II, après Fondcombe, la Compagnie de l'Anneau tente de passer le col de Caradhras (chapitre III) avant de s'engouffrer dans les mines de la Moria sous la montagne (chapitre IV). Au-delà, ils poursuivent vers l'Ouest jusqu'au pays elfique de Lorien (chapitre VI). Ils repartent ensuite pour longer le fleuve Anduin (chapitre IX) et parviennent aux chutes de Rauros à la fin de *The Fellowship of the Ring*. La suite de leurs aventures les amènera à visiter la majeure partie des régions de la carte des Terres Anciennes dressée par Tolkien, excepté le Nord, déjà exploré par Bilbon dans *The Hobbit*¹²² ; Frodon et Sam iront jusqu'au Modor, cœur des ténèbres qui rongent les Terres du Milieu, pour détruire l'Anneau Unique dans la lave du Mont du Destin ("*the Crack of Doom*").

Tout comme Ulysse dans l'*Odyssée* d'Homère, les personnages des trois œuvres traversent de nombreuses contrées souvent dangereuses. Ils font des rencontres : la reine des Elfes Galadriel, le sage Elrond dans *The Fellowship of the Ring*, l'écologiste Kynes, le chef Fremen Stilgar dans *Dune*, le savant Coban ou le « sans-clef » dans *La Nuit des Temps*. Ces péripéties sont autant d'occasions pour l'auteur de présenter au lecteur la richesse de l'univers qu'il a imaginé.

Le trajet des aventuriers de *The Lord of the Rings* est donc prétexte à une série de visites presque touristiques des hauts lieux des Terres du Milieu. Tout comme les rencontres avec d'autres personnages, les découvertes de nouveaux lieux sont des péripéties importantes dans l'intrigue. La Maison d'Elrond est réputée loin aux alentours et sera le lieu d'une importante discussion, les mines de la Moria font rêver le Nain Gimli et verront la disparition de Gandalf, les Elfes de la Lothlorien sont les plus purs de leur race

¹²¹ Cf. 6.1. La narration, pour la carte complète des Terres Anciennes ("*Westlands*") et 7.1. L'inspiration, pour un aperçu général des Terres du Milieu ("*Middle-earth*").

¹²² TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

et protègent le sanctuaire de leur reine, qui possède l'un des anneaux magiques. Les autres livres permettent aux lecteurs de découvrir Fort Le Cor et ses splendides cavernes, la tour d'Orthanc, la gigantesque Porte Noire de Mordor. Émerveillé, le lecteur suit les personnages à travers tous ces endroits impressionnants.

La carte est un élément indispensable de cette « stratégie » littéraire de voyage. Le lecteur se rend compte de la diversité géographique du monde, il peut placer ses propres visions de paysages dans un contexte plus large, au niveau d'un continent tout entier. Le fait que la carte ne soit pas achevée – du moins la version présentée au lecteur dans le roman – permet encore au lecteur de rêver à d'autres contrées inexplorées (au Nord, à l'Est). Les légendes elfiques parlant des régions au-delà de la grande mer de l'Ouest sous-entendent que les Terres du Milieu s'intègrent dans une planète entière.

Le voyage des personnages principaux est une méthode narrative qui permet à l'auteur de montrer de nombreux lieux au lecteur et lui donner ainsi un large aperçu de ce monde imaginaire. Le héros de *Dune*, Paul Atréide, entame son existence en tant qu'adulte par une sorte de voyage initiatique, le déménagement des Atréide, quittant Caladan, pour le monde aride d'Arrakis. Ce premier voyage est aussi pour le lecteur l'occasion de constater le contraste qui peut exister entre deux planètes. Caladan est un monde couvert d'océan alors qu'Arrakis est un gigantesque désert de sable et de roche.

En ce qui concerne l'espace, l'action de *Dune* reste physiquement presque exclusivement cantonnée au monde d'Arrakis, excepté l'introduction et quelques passages sur Giedi Prime, comme la scène de l'arène où Feyd-Rautha, le neveu et héritier du Baron, affronte un esclave-gladiateur¹²³. Les différents protagonistes sillonnent sans cesse la surface du monde de Dune. Paul, chevauchant les grands Vers à la tête de ses Fremen, mène une guérilla impitoyable contre les installations Harkonnens et explore le désert de part en part. On peut remarquer toutefois que le lecteur reste dans le flou quant à la localisation des différentes destinations des personnages. Le thème du désert sans fin est ainsi renforcé par l'inexactitude, tout comme le voyageur qui y perd tout sens de l'orientation. On peut avoir à l'esprit une célèbre image qui illustre ce désarroi : les deux Dupondt qui tournent en rond en jeep dans le désert d'Arabie dans *Tintin au Pays de l'Or Noir*¹²⁴. La carte présentée dans les annexes du livre de *Dune* ne permet pas de se faire une

¹²³ *Dune, book II, page 371.*

¹²⁴ *HERGE, Tintin au Pays de l'Or Noir, Tournai, Casterman, 1959, pages 29 et 30.*

idée précise des voyages des personnages comme dans *The Lord of the Rings*, bien qu'elle situe les principaux lieux de la planète, comme la capitale Arrakeen.

Certains chapitres de l'œuvre permettent de donner au roman la force d'un univers construit en décrivant des scènes faisant allusion à d'autres planètes, comme Salusa Secundus, comme dans la scène ci-dessous.

"I wish to know how Arrakis figures in your suspicions about Salusa Secundus (...) now I will have an explanation.

'It's a penal colony' the Baron said. 'The worst riff-raff in the galaxy are sent to Salusa Secundus. What else do we need to know?'

'That conditions on the prison planet are more oppressive than anywhere else,' Hawat said. 'You hear that the mortality rate among new prisoners is higher than sixty per cent. You hear all this and do not ask questions.' (...) 'And you've never wondered where the Emperor gets his Sardaukar?'"¹²⁵

Cette discussion permet au lecteur de voyager sur d'autres mondes simplement en apprenant des choses sur eux, l'action se cantonnant à quelques grands lieux comme Arrakis. D'autres moments s'attardent à des épisodes situés sur Giedi Prime, la planète-mère des féroces Harkonnen, reflet de la personnalité écrasante et tyrannique du Baron :

¹²⁵ Dune, book III, page 430 – 431.

« j'aimerais savoir comment il se fait qu'Arrakis entre dans vos soupçons à l'égard de Salusa Secundus (...) je veux une explication. »

« C'est une colonie pénitentiaire, dit le Baron. On y expédie la pire racaille de la galaxie. Est-il utile d'en connaître autre chose ? »

« Les conditions qui règnent sur la planète-prison sont plus terribles que partout ailleurs, dit Hawat. Vous savez que le taux de mortalité chez les nouveaux détenus est supérieur à soixante pour cent. Vous savez que l'Empereur utilise là-bas toutes les formes d'oppression possibles. (...) Et jamais vous ne vous êtes demandés où l'Empereur trouvait ses Sardaukar ? »

(Dune, livre III, page 381 – 382)

“On his seventeenth birthday, Feyd-Rautha Harkonnen killed his one hundredth slave-gadiator in the family games. Visiting observers from the Imperial Court (...) were on the Harkonnen homeworld of Giedi Prime for the event (...).”

*In the Baron's blue-walled keep, there was fearful perfection, but the Count and his lady saw the price being paid – guards everywhere and weapons with that special sheen that told a trained eye they were in regular use. (...) They were in the reception hall of the keep (...). It was not a large hall (...) but false pillars along the sides had been shaped with an abrupt taper, and the ceiling had a subtle arch, all giving the illusion of much greater space.*¹²⁶

L'ambiance du monde des Harkonnen, rapidement mais finement décrite, permet au lecteur de saisir le caractère de ses maîtres. Feyd-Rautha, l'héritier du Baron, est une bête sanguinaire, le Baron contrôle la planète par la force. L'architecture même de sa demeure reflète un esprit de tricherie qui caractérise la Maison Harkonnen (“*false pillars*”, “*subtle*”, “*the illusion of much greater space*”).

2.3.2. Un voyage dans le temps

Tolkien prouve aisément que les Terres du Milieu priment sur les personnages quand on découvre, dans les annexes, à la fin de *Lord of the Rings*, l'arbre généalogique des Hobbits qui partirent à l'aventure¹²⁷, associé à une longue chronologie détaillée des événements qui ont marqué l'histoire de ce monde ancien à travers les siècles¹²⁸. L'épopée de Frodon, Gandalf et leurs compagnons disparaît presque dans le cours du temps, noyée parmi les autres actions héroïques de leurs ancêtres. Le déplacement temporel est si important qu'il se prolonge au-delà des limites du roman, éclatant les frontières physiques du livre, comme le ferait l'Histoire expliquée dans un manuel. L'aventure de l'Anneau commence en effet dans *The Hobbit*¹²⁹ avec l'épisode où Bilbon découvre l'artefact, puis ses actes héroïques face au dragon Smaug. Elle se prolonge dans les datations qui sont

¹²⁶ Dune, book II, page 371.

« Aux jeux familiaux, pour son dix-septième anniversaire, Feyd-Rautha Harkonnen tua son centième esclave-gladiateur. Les observateurs de la Cour impériale (...) se trouvaient alors sur Giedi Prime, le monde des Harkonnen (...). »

Entre les murs bleus de la retraite du Baron, régnaient la perfection et la crainte, mais le Comte et sa Dame devinèrent le prix que cela supposait : il y avait des gardes de toutes parts et les armes avaient cet éclat particulier qui disait à l'œil averti qu'elles étaient régulièrement utilisées. (...) Ils se trouvaient dans le hall de réception de la demeure (...). Le hall n'était pas très grand. (...) Mais les faux piliers, sur les côtés, avaient un angle abrupt qui, s'ajoutant à l'arche subtile du plafond, donnait une illusion d'espace. »
(Dune, livre II, page 330)

¹²⁷ C – *Family Trees (Hobbits), Appendices, pages 1073 – 1078. Traduction française : Arbres généalogiques, pages 481 – 487.*

¹²⁸ B – *The Tale of Years (Chronology of the Westlands), pages 1057 – 1072. Traduction française : Chronologie des Terres Anciennes, pages 443 – 479.*

¹²⁹ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

données à la fin de *The Lord of the Rings*, où l'on apprend le destin des personnages, qui vivent leur vie dans un monde changé et laissent ensuite place à leurs descendants. L'impression générale de ce voyage est celle d'une profondeur temporelle, et le lecteur comprend peu à peu que l'histoire racontée par l'œuvre ne sera jamais qu'un épisode de l'Histoire des Terres du Milieu.

Le déplacement temporel dans *Dune* est important, puisque le personnage principal commence en tant qu'adolescent, parvient à l'âge adulte lors de la mort de son père, et devient finalement lui-même père, chef de famille et chef de clan. Son périple initial, qui se déroule par l'intermédiaire des étranges Navigateurs de la Guilde, est physiquement un pli dans le temps, puisque c'est la méthode employée pour les déplacements interstellaires. Il marque donc une frontière entre deux époques, l'avant et l'après Dune, l'ère de Leto et l'ère de Paul Muad'Dib.

Mais Herbert, à la différence de Tolkien, ne fait pas suivre à ses personnages un chemin bien défini. Leurs déplacements sont nombreux, mais surtout le temps du récit s'étale sur plusieurs années – Paul, qui a quinze ans au moment de quitter Caladan, se marie, sa sœur naît et grandit après la mort du Duc Leto et Muad'Dib a un fils. L'intrigue s'étale donc sur plusieurs années. L'histoire s'inscrit, comme pour *The Lord of the Rings*, dans l'Histoire. Les hauts faits de Paul Muad'Did resteront dans les mémoires, de même que ceux de ses descendants, décrits dans les romans suivants du cycle de Dune, Comme *God Emperor of Dune*¹³⁰ où l'on découvre que l'Élu attendu par les Bene Gesserit pourrait être finalement le fils de Paul, qui a succédé à son père sur le trône impérial.

La saga que le lecteur découvre ressemble à une chronique historique qui entraîne dans un voyage à travers le temps pour découvrir les origines de l'Empire de Muad'Dib. En effet, le narrateur présente le récit comme si le lecteur appartenait à l'univers décrit, mais lisait un ouvrage d'Histoire pour apprendre la vie et les hauts faits du personnage légendaire de Paul Muad'Dib. L'échelle du temps sur la série de romans autour du monde d'Arrakis s'étend sur plusieurs millénaires, prenant effectivement la forme d'Annales historiques imaginaires.

Barjavel utilise des procédés littéraires identiques pour décrire son monde du Passé. Après l'introduction située dans la réalité quasi quotidienne du lecteur, le récit d'Éléa plonge tout le monde dans *La Nuit des Temps* grâce à un voyage temporel pour découvrir

¹³⁰ HERBERT (F.), *God Emperor of Dune* (L'Empereur-Dieu de Dune), *Galaxy Publishing*, 1981.

l'endroit où vit Éléa, d'abord petite fille (avec la cérémonie de la remise de la clef, qui gère la civilisation du Gondawa), puis la cité souterraine où vivent les humains, la tour où elle vit avec Païkan, leur travail :

« Ils habitaient une Tour du Temps, au-dessus de Gonda 7. (...)

Dans la coupole, Païkan s'assura d'un coup d'œil que tout allait bien. Il n'y avait pas d'appareillage compliqué, c'était la coupole elle-même qui était l'instrument, obéissant aux gestes et aux contacts des mains de Païkan, et travaillant sans lui quand il le lui ordonnait. »¹³¹

Cette première étape temporelle correspond aux bases lancées par Herbert lorsqu'il introduisait Paul Atréide sur Caladan, le temps de présenter les membres de la Maison Atréide et de permettre au lecteur d'assimiler suffisamment l'univers romanesque pour bien comprendre l'action qui va suivre. Pour *Dune*, ce sera la vie sur Arrakis, pour *La Nuit des Temps*, ce sera la guerre entre le Gondawa et l'Énisoraï qui entraîne la fabrication de l'Arme Solaire, de la sphère d'or et la sélection d'Éléa pour survivre à la catastrophe qui va suivre. La fuite d'Éléa est l'occasion pour le romancier de promener le lecteur dans le monde du Passé au gré de la course-poursuite entre Éléa et les autorités. La jeune fille, désespérée, use évidemment de toutes les possibilités à sa disposition, permettant par-là même au lecteur de découvrir un grand nombre d'aspects de ce monde qui paraissait paradisiaque, mais qui dévoile, au fur et à mesure que l'intrigue progresse, des faiblesses de plus en plus grandes, des inégalités et des injustices, peut-être celles-là même qui ont entraîné cette guerre catastrophique.

Barjavel, tout comme Tolkien et Herbert, profite du support de l'écriture pour donner vie à des lieux et à des personnages impossibles. Le monde décrit dans l'œuvre est géologiquement très peu crédible, et les lois de l'évolution telles que nous les connaissons rendent impossible la présence humaine au-delà d'un, voire deux millions d'années. Pourtant, Barjavel n'hésite pas à faire rêver son lecteur en décrivant une Terre dévastée mais à nouveau vierge, débarrassée de la présence humaine, enfin en harmonie. La présence d'Éléa et Païkan à la surface, alors que le reste de l'humanité est enfoui sous le sol, attendant sa destruction, est cependant la marque d'une unité possible entre l'homme et la nature. Ce couple parfait, comparable à celui d'Adam et Ève, s'intègre au décor d'une Terre à nouveau maîtresse d'elle-même, pure et belle :

¹³¹ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; pages 207 – 209.

« Chaque parcelle restée intacte fut sauvegardée, soignée, aménagée en centre de loisirs. Là, c'était un morceau de forêt qu'on repeuplait d'animaux ; ailleurs un cours d'eau aux rives préservées, une vallée, une plage sur l'océan. »¹³²

Le contraste est également un outil employé par Barjavel : comme Herbert, qui oppose Caladan à Arrakis, l'auteur français met en abyme le monde d'hier et celui d'aujourd'hui ; le monde d'Éléa et celui de Simon, le passé du monde d'Éléa, dévasté par la guerre, avec l'environnement dans lequel elle a vécu. Cette opposition entre deux époques met en valeur les points communs, et le danger de guerre et de destruction que court le monde actuel.

Alors que le conflit latent caractérise la fin du XX^{ème} siècle (rivalités internationales, Guerre Froide), la paix et l'harmonie sont les principaux atouts du Gondawa au début des souvenirs d'Éléa. Mais au fil du récit et des pérégrinations de l'héroïne, la situation se dégrade, et le lecteur découvre que ce monde édénique n'était qu'une fragile façade, qui vole brusquement et définitivement en éclats. Une situation qui possède certainement un sens particulier pour l'auteur et le lecteur attentif¹³³.

« Un homme l'a reconnue. C'est un sans-clé. (...) L'homme est appuyé contre le mur, entre deux troncs grimpants, sous les branches où pendent les machines distributrices d'eau, de nourriture et les mille objets nécessaires ou superflus qu'on peut obtenir avec sa clé. Lui ne peut plus rien obtenir. Il est un paria, un sans-clé, il n'a plus de compte, il ne peut vivre que de mendicité. Il tend la main et les gens qui viennent de se servir dans la forêt des machines multicolores lui donnent le fond d'un gobelet, ou un peu de nourriture qu'il mange ou glisse dans son sac de ceinture. Pour cacher la honteuse nudité de son doigt sans bague, il porte autour de la phalange du majeur un ruban noir. »¹³⁴

Le ruban noir du paria fait le deuil d'une civilisation qui se précipite vers sa propre destruction. La présence d'éléments perturbateurs, expulsés du système, prouve son imperfection.

2.4. DES PEUPLES PRENNENT VIE

Au-delà des paysages grandioses, les mondes imaginaires fourmillent de personnages variés appartenant à des peuples, voire des races diverses et originales. Chaque monde est ainsi habité par des créatures en harmonie avec leur contexte imaginaire, et leurs coutumes,

¹³² Ibid. page 198.

¹³³ Cf. 3.6. Métaphore du réel.

¹³⁴ Ibid. page 270.

leurs vêtements, leur technologie, leurs connaissances, sont adaptés à l'environnement que leur a créé l'auteur.

Les Terres du Milieu, outre les peuples des hommes comme ceux d'Aragorn et Boromir, sont peuplées de nombreuses races intelligentes.

Les Hobbits, comme Bilbon, Frodon, Samsagace, Merry ou Pinpin, habitent la comté. Leur race dite de « Petites-Gens » est décrite de manière quasiment encyclopédique dans la préface de *The Fellowship of the Ring* :

*“Hobbits are an unobtrusive but very ancient people, more numerous formerly than they are today ; for they love peace and quiet and good tilled earth : a well-ordered and well-farmed countryside was their favourite haunt. (...) For they are a little people, smaller than Dwarves: less stout and stocky, that is, even when they are not actually much shorter. Their height is variable, ranging between two and four feet of our measure. They seldom now reach three feet; but they have dwindled; they say, and in ancient days they were taller.”*¹³⁵

À travers cette description du Hobbit, nous découvrons déjà le Nain, race inspirée, comme beaucoup d'autres dans les Terres du Milieu, par les légendes celtiques. Le Nain est petit, souvent barbu et bourru, c'est un artisan, qui travaille le métal et creuse des mines sous les montagnes qu'il affectionne, comme la grande Mine de la Moria, que traversent les personnages aux chapitres IV et V du Livre II de *The Fellowship of the Ring*.

Les Elfes sont des créatures pâles et distinguées, versées dans l'art et le raffinement. Tolkien utilise souvent les personnages Elfes pour intégrer un chant ou un poème dans le cours du récit car les Elfes sont réputés pour leurs talents artistiques. C'est un peuple contemplatif, au terme de son existence sur les Terres du Milieu. Ils disposent d'une très grande durée de vie (plusieurs siècles) mais tous finissent par rejoindre les Havres Gris et s'exiler vers l'Ouest, au-delà de l'océan.

En entrant dans les bois de la Lothlorien, Legolas l'Elfe entonne la chanson de la vierge Nimrodel :

¹³⁵ *The Fellowship of the Ring, prologue, I, pages 1 – 2.*

« Les Hobbits sont un peuple effacé mais très ancien, qui fut plus nombreux dans l'ancien temps que de nos jours ; car ils aiment la paix, la tranquillité et une terre bien cultivée (...) ce sont de petites personnes, plus menues que les Nains : ils sont moins gros et trapus, disons, même s'ils ne sont pas vraiment beaucoup plus courts. Leur taille est variable, et va de 60 cm à 1 m 20 selon notre mesure. Aujourd'hui, ils atteignent rarement 90 cm »

(La Communauté de l'Anneau, prologue, page 10)

*“An Elven-maid there was of old,
A shinning star by day:
Her mantle white was hemmed with gold,
Her shoes of silver-grey.”¹³⁶*

La chanson comporte treize couplets. Tolkien n'hésite jamais à caractériser les différentes races à travers les traces de leur culture, et les chants tiennent une place importante dans l'affirmation des caractères raciaux dans la quête. Les chants elfiques, comme celui-ci, sont tournés vers le passé et nostalgiques, contemplatifs, tandis que ceux des Hobbits respirent la joie de vivre, et possèdent un côté épicurien :

*“Sing hey! for the bath at close of day
That washes the weary mud away!
A loon is he that will not sin:
O! Water Hot is a noble thing!”¹³⁷*

Les chants des Nains font quant à eux directement référence aux outils et aux créations de la race, ancrée dans la matérialité et le rapport direct avec la nature. Le couplet ci-dessous est extrait du chant qu'entonne le Nain Gimli en entrant dans la cité naine de Cavenain, dans la Moria :

¹³⁶ The Fellowship of the Ring, book II, chapter VI, page 330.

« Il était jadis une vierge elfique,
Étoile brillant de jour :

Son blanc manteau était d'or bordé,
Ses chaussures gris d'argent. »

(La Communauté de l'Anneau, page 450)

¹³⁷ The Fellowship of the Ring, book I, chapter V, page 99.

« Chantons ohé ! pour le bain à la tombée du jour,

Qui lave la boue et emporte la fatigue !

Rustre celui qui ne chantera pas :

Ah ! l'eau chaude est une noble chose !

(La Communauté de l'Anneau, livre I, chapitre V, page 142)

*“There hammer on the anvil smote,
There chisel clove, and graver wrote;
There forget was blade, and bound was hilt;
The delver mined, the mason built.
There beryl, pearl, and opal pale,
And metal wrought like fishes' mail,
Buckler and corselet, axe and sword,
And shinning spears were laid in hoard.”*¹³⁸

Les races des Terres du Milieu sont nombreuses, et Sauron lui-même a pris le contrôle de certaines d'entre elles. Dans *The Hobbit*¹³⁹, le groupe des Nains avait rencontré dans les montagnes des Gobelins. Bilbon lui-même, en essayant de leur échapper, a fait la connaissance de Gollum, une pitoyable créature difforme et voûtée, qui possédait l'Anneau Unique. Cet artefact a modifié son comportement, l'amenant jusqu'à la folie, tout en augmentant sa durée de vie, comme il le fait ensuite avec Bilbon, qui devient le doyen des Hobbits de la Comté. Si Gollum n'intervient pas dans *The Fellowship of the Ring*, il joue cependant un rôle capital dans la trame de *The Lord of the Rings*. Attiré par l'anneau, il quitte ses cavernes pour retrouver Frodon et tenter de le lui voler. Ce personnage est approfondi par la suite, et le lecteur découvre grâce à Gandalf ses origines : Gollum aurait été un Hobbit vivant hors de la Comté, très longtemps auparavant, qui aurait trouvé par hasard l'Anneau Unique.

Les hordes de Sauron sont composées principalement d'Orques. Tolkien s'attache même à faire des distinctions à l'intérieur de la race, différenciant les Orques de Sauron des Orques Noirs, les « *Ourouk-Hai* », commandés par Saroumane le Blanc, qui apparaissent au début de *The Two Towers*¹⁴⁰, le second tome de *The Lord of the Rings*¹⁴¹.

¹³⁸ *The Fellowship of the Ring, book II, chapter IV, page 308.*

« Là, le marteau sur l'enclume frappait,
Là, le ciseau clivait, et le graveur écrivait ;
Là était forgée la lame et fixée la garde ;
L'excavateur creusait, le maçon bâtissait.
Là étaient accumulés le béryl, la perle et la pâle opale,
Et le métal forgé comme les écailles du poisson,
Le bouclier et le corselet, la hache et l'épée
Et les lances brillantes. »

(La Communauté de l'Anneau, livre II, chapitre IV, page 420)

¹³⁹ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁴⁰ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁴¹ Cf. Livre III, chapitre III, page 55.

Selon le célèbre auteur de science-fiction Isaac Asimov, chacune des races des Terres du Milieu, si exotique soit-elle, tire son essence d'une analogie avec les groupes sociaux du contexte de l'auteur :

« Les hommes sont entourés par une variété de créatures, dont les elfes, qui sont plus beaux, plus intelligents qu'eux et fondamentalement dénués de sens moral. Ils vivent dans des forêts agréables, et incarnent dans l'esprit de Tolkien les classes aisées de l'Angleterre préindustrielle.

Il y a aussi des nains qui se caractérisent par leur force et leur longévité ; des entités qui sont la personnification virtuelle de la forêt [les Ents, dans les tomes 2 et 3 de The Lord of the Rings] ; des sorciers comme Gandalf et évidemment, des hobbits, qui représentent les fermiers dociles et soumis de l'ère préindustrielle.

Du côté des méchants, on trouve des orcs (...) qui évoquent fortement les représentants de la nouvelle classe ouvrière vus par le regard réprobateur du privilégié qu'était Tolkien. Dans Le Hobbit, il y a des trolls qui parlent l'anglais populaire des faubourgs de Londres, mais il renonça rapidement à cette représentation trop vague. »¹⁴²

L'inspiration de Tolkien trouve donc sa source dans le quotidien, et les races des Terres du Milieu trouvent des liens de parentés avec les classes sociales de l'Angleterre de la première moitié du siècle.

Pourtant, l'auteur s'efforce, au fur et à mesure de son œuvre, de typer les races qu'il décrit pour leur donner un cachet particulier. On constate donc une nette évolution entre ses personnages caricaturaux dans *The Hobbit*, comme les trolls dont parle Isaac Asimov, et les inquiétants Cavaliers Noirs qui traquent le groupe mené par Frodon :

“Round the corner came a black horse, no hobbit-pony but a full-sized horse; and on it sat a large man, who seemed to crouch in the saddle, wrapped in a great black cloak and hood, so that only his boots in the high stirrups showed below; his face was shadowed and invisible. When (...) it was level with Frodo the horse stopped. The riding figure sat quite still with its head bowed, as if listening. From inside the hood came a noise as of someone sniffing to catch an elusive scent; the head turned side to side of the road.”¹⁴³

Ces cavaliers sont présents tout au long de la trilogie de *The Lord of the Rings*, et contribuent à l'intensité dramatique de la traque menée par le Mordor pour rattraper

¹⁴² ASIMOV (I.), *Magic*, New York, Nightfall Inc. The Estate of Isaac Asimov, 1996 (posth.). Traduction : Légende, D. Haas, Paris, Pocket, 1996.

¹⁴³ The Fellowship of the Ring, book I, chap. III, page 73.

« Un cheval noir, pas un poney de Hobbit, mais un vrai cheval, s'avancait dans le tournant ; et dessus était assis un homme de grande taille qui semblait ramassé sur la selle de sorte que seules ses bottes se voyaient en dessous dans les hauts étriers ; sa figure était invisible dans l'ombre. (...) le cheval s'arrêta. Le cavalier resta immobile, la tête baissée, comme s'il écoutait. De sous le capuchon vint le son de quelqu'un qui renifle pour saisir une odeur fugitive ; la tête se tourna d'un côté à l'autre de la route. »
(La Communauté de l'Anneau, livre I, chapitre III, page 108)

Frodon et l'Anneau. On apprend dans le Livre III, dans *The Two Towers*¹⁴⁴, que ce sont en réalité neuf créatures nées des ténèbres de la main de Sauron, appelées Nazgûls, Esprits Servants de l'Anneau.

Contrairement aux nombreuses races présentées par Tolkien dans *The Lord of the Ring*, les peuples de *Dune* appartiennent tous peu ou prou à l'espèce humaine, car l'auteur envisage simplement l'avenir de l'humanité dans plusieurs millénaires. En effet, l'action est datée avec précision. L'*Appendix IV*, page 584 et 585 (729 et 730 de la traduction française), nous apprend les dates de naissance et de mort de quelques uns des principaux protagonistes de l'histoire. Dame Alia Atréide est née, d'après ce registre, en l'an 10191.

Il est intéressant de constater que malgré la très longue période écoulée depuis le début de la conquête de l'univers par l'homme, celui-ci n'est jamais entré en contact avec une civilisation extraterrestre. Cette rencontre, très souvent illustrée dans les romans de science-fiction, est un écueil évité par l'auteur pour pouvoir se concentrer entièrement sur le problème central de l'œuvre : les Fremen, qui sont humains. L'intrusion de créatures extraterrestres dans le récit aurait détourné l'attention du lecteur du cœur de l'intrigue, qui est l'évolution du personnage de Paul sur Arrakis.

Les Fremen, le principal peuple présent dans le roman, sont caractérisés par un physique marqué, dû à l'environnement dans lequel ils vivent. Voici la description du premier Fremen que rencontre Thufir Hawat après la mort de son Duc :

“The Fremen across from Hawat threw back his hood and stillsuit cap to reveal sandy hair and heard. The hair was combed straight back from a high, thin forehead. He had the unreadable total blue eyes of the spice diet. Beard and moustache were stained at one side of the mouth, his hair matted there by pressure of the looping catchtube from his nose plugs.

*The man removed his plugs, readjusted them. He rubbed at a scar beside his nose.”*¹⁴⁵

¹⁴⁴ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁴⁵ *Dune, book II, page 244.*

« Le Fremen rejeta son capuchon et sa coiffe de distille et révéla une barbe et une chevelure couleur de sable. Les cheveux étaient rejetés en arrière à partir du front, haut et étroit. Ses yeux insondables étaient de ce bleu dû à l'épice. Sur un côté de sa bouche, là où passait la boucle du tube des narines, les poils de sa barbe étaient tachés. / L'homme ôta les embouts de son nez pour les rajuster. Il gratta l'escarre qui s'était formée sous ses narines. »
(*Dune, livre II, page 220*)



Croquis préparatoires des personnages principaux du jeu vidéo *Dune de Cryo* (COLLECTIF, op. cit.). De gauche à droite et de haut en bas : Stilgar (chef Fremen), un Fremen, Hara (une veuve Fremen), Gurney Halleck, le Duc Leto Atréide, Paul Atréide, le Baron Vladimir Harkonnen, l'Empereur Padishah Shaddam IV.

L'auteur a toutefois extrapolé sur les possibilités d'évolution de l'espèce humaine sur une centaine de siècles et c'est ainsi que les capacités des personnages principaux de la Maison Atréide, comme Duncan Idaho ou Gurney Halleck, semblent impressionnantes pour des combattants humains. L'homme semble avoir fait de réel progrès physiques, variables selon son environnement planétaire. En effet, Herbert insiste beaucoup sur le fait que les Fremen sont devenus les guerriers les plus féroces et les plus résistants de l'univers à cause de leur planète aride, qui entraîne une sélection naturelle. Les Sardaukars de l'Empereur sont choisis selon les mêmes critères, originaires de la planète-prison Salusa Secundus. Le lexique de la page 599 précise au sujet de l'histoire du peuple Fremen :

*"Fremen tradition says they were slaves on S.S. [= Salusa Secundus] for nine generations."*¹⁴⁶

¹⁴⁶ Dune, *Terminology of the Imperium*, page 599.

« La légende Fremen rapporte qu'ils furent maintenus en esclavage sur Salusa Secundus durant neuf générations. »
(Dune, *Lexique de l'Imperium*, page 744)

La puissance des Fremens s'explique donc par leur double exil sur des mondes hostiles, Salusa Secundus et Arrakis.

Les pouvoirs extrasensoriels développés par certains personnages sont également des facteurs de différenciation des hommes de l'univers de *Dune* par rapport à la réalité. Les Bene Gesserit possèdent une connaissance de la psychologie à la frontière de la magie, mais qui peut garder une apparence de science sociale, poussée jusqu'à la perfection. Dame Jessica ou Paul sont capables d'intimer un ordre irrésistible par une simple intonation de voix. Ils utilisent cette technique pour neutraliser les hommes de main harkonnens sensés les faire disparaître :

“Remove her gag,” Paul commanded.

Jessica felt the words rolling in the air. The tone, the timbre excellent – imperative, very sharp. A slightly lower pitch would have been better, but it could still fall within this man's spectrum.

Czigo shifted his hand up to the band around Jessica's mouth, slipped the knot on the gag.”¹⁴⁷

La famille des Atréides et leurs proches se caractérisent dans *Dune* par leur intelligence supérieure. Leur esprit d'analyse et leurs talents de tacticien ou de psychologue dépassent les capacités des Harkonnens. La scène du premier dîner à Arrakeen montre à quel point le non-dit est parlant pour ces personnages à l'écoute de leur environnement. Quand le banquier, furieux d'être raillé par Paul, devient menaçant, Dame Jessica rétorque :

¹⁴⁷ *Dune, book I, page 199.*

« Ôtez-lui son bâillon », ordonna Paul.

Jessica sentit les mots rouler dans l'air. Le ton, le timbre étaient excellents, impératifs, nets. Un peu moins aigu, c'eût été mieux encore mais il avait quand même atteint le spectre auditif de l'homme.

Czigo déplaça sa main vers le bâillon, tira sur le nœud. »

(Dune, livre I, page 179)

“*My son display a general garment and you claim it's cut to your fit ?*” Jessica asked. *‘What a fascinating revelation.’ She slid a hand down her leg to the crysknife she had fastened in a calf-sheath.*

The banker turned his glare at Jessica. Eyes shifted away from Paul and she saw him ease himself back from the table, freeing himself for action. He had focused on the code word: garment. ‘Prepare for violence’”¹⁴⁸

Les codes du langage familiaux, subtils et discrets, démontrent la valeur intellectuelle des Atréides.

Les Mentats¹⁴⁹, s'ils sont humains à l'origine, ont subi une mutation mentale due à la consommation d'Épice, qui fait d'eux des sortes d'ordinateurs vivants. L'histoire de l'univers mentionne d'antiques catastrophes liées aux machines dotées d'intelligences, et depuis l'humanité les a remplacés par des hommes. Un retour aux origines semblable à celui qu'on peut voir dans *La Nuit des Temps*, où les hommes du Gondawa ont compris la leçon des guerres passées et tentent de vivre en harmonie avec la nature et la Terre.

Enfin, les Navigateurs de la Guilde sont également des consommateurs d'Épice, et c'est d'elle qu'ils tirent leur pouvoir de replier l'espace, permettant ainsi le voyage interstellaire. Ces personnages hauts en couleur donnent une dimension tout à fait particulière et originale à l'univers de *Dune*. L'étrangeté de ce moyen de locomotion imaginé par Herbert renforce l'aspect déroutant de cet avenir lointain pour le lecteur. L'idée de remplacer le voyage physique ou géographique par un repliement de l'espace est d'une grande originalité, même dans la littérature de science-fiction. La plupart des auteurs qui décrivent des voyages interstellaires se base souvent sur les théories de la relativité générale, utilisant par exemple les « trous noirs » pour se déplacer, ou le voyage instantané (Larry Niven, Dan Simmons, par exemple). Les Navigateurs, s'ils n'apparaissent véritablement qu'en arrière-plan dans le roman, donnent donc un cachet très particulier à l'œuvre et à l'univers futuriste développé par Herbert.

¹⁴⁸ *Dune, book I, pages 169 – 170.*

« *Mon fils évoque une image et vous y voyez votre portrait ?* reprit-elle. *Quelle fascinante révélation !* » Sa main glissait vers sa jambe, là où était dissimulé le krysknife dans son étui.

Le banquier la foudroya à son tour du regard. Paul s'était légèrement écarté de la table, se préparant à l'action. Il s'était arrêté au mot image, qui signifiait : « Prépare-toi à la violence. »

(*Dune, livre I, page 152*)

¹⁴⁹ *Mentat : classe de citoyens de l'Imperium formés à la logique la plus poussée. Appelés « ordinateurs humains »*

(*Dune, Lexique de l'Imperium, page 740*)

La culture des peuples du lointain avenir décrit dans Dune apparaît par bribes dans les citations introduisant les chapitres. Ainsi ce passage, extrait de “*Arrakis Awakening*” (« *L'Éveil d'Arrakis* ») par la Princesse Irulan, où elle cite un « *Hymne au Vieil Homme* » :

*“Who has not heard and been deeply moved by ‘The Old Man’s Hymn’¹⁵⁰ ?
I drove my feet through a desert
Whose mirage fluttered like a host.
Voracious for glory, greedy for danger,
I roamed the horizons of al-Kulab,
Watching time level mountains
In its search and its hunger for me.
And I saw the sparrows swiftly approach,
Bolder than the onrushing wolf.
They spread in the tree of my youth.
I heard the flock in my branches.
And was caught on their beaks and claws!”
– from ‘Arrakis Awakening’ by the Princess Irulan”¹⁵¹*

À travers ces courts passages témoignant de l'évolution de l'art et la culture humaines dans les millénaires à venir, Herbert nous introduit subrepticement dans son univers imaginaire.

Les habitants du système solaire du passé de *La Nuit des Temps*, principalement le Gondawa et l'Énisoraï, possèdent des caractéristiques physiques et intellectuelles proches de celle des hommes et des femmes d'aujourd'hui. Le corps d'Éléa correspond aux canons de beauté de l'époque de Simon puisqu'elle subjugué tous les hommes de la planète.

Barjavel donne peu d'explications au sujet des raisons de ces ressemblances contraires aux autres découvertes concernant l'évolution de l'homme, se contentant de dire

¹⁵⁰ “Old Man” (« Vieil Homme ») est l'un des surnoms donnés au ver des sables d'Arrakis, considéré par les Fremen comme une sorte de divinité.

¹⁵¹ Dune, book II, page 313.

« Qui n'a entendu, sans être bouleversé, cet « Hymne au Vieil Homme » ?

J'ai foulé un désert

Dont les mirages flottants étaient les habitants,

Vorace de gloire, affamé de danger,

J'ai parcouru les horizons de al-Kulab

J'ai regardé le temps niveler les montagnes

Dans sa quête et sa faim de moi.

Et j'ai vu surgir les moineaux,

Plus vifs que le loup en chasse.

Et dans l'arbre de ma jeunesse ils se sont dispersés.

Je les ai entendu dans mes branches

Et j'ai connu leurs pattes et leurs becs !

Extrait de *L'Éveil d'Arrakis*, par la Princesse Irulan. »

(Dune, page 280)

que ce qui a été trouvé dans les glaces de l'Antarctique remet en cause la Science toute entière : d'abord l'anthropologie, puisque le darwinisme (la loi de l'évolution) est mis à l'épreuve, mais aussi l'entropie (la loi de la perte d'énergie), avec la découverte de l'équation de Zoran. Ce manque d'éclaircissement installe un flou poétique qui permet au lecteur de se détacher des causes pour s'intéresser aux interactions entre les personnages. Si le cadre revêt une certaine importance pour installer l'ambiance particulière de la Terre du passé, les raisons scientifiques absentes servent surtout à démontrer l'impuissance des savants de notre temps à concevoir l'univers dans son entier.

Éléa, Païkan et Coban sont des êtres supérieurs à la normale. Ils sont au-delà des critères de beauté et d'intelligence de notre époque, au-delà même de ceux de leur monde. Ce sont des personnages intemporels, destinés à servir de modèles à l'humanité. Si *La Nuit des Temps* ne présente pas comme dans les deux autres œuvres de races intelligentes particulières, on y découvre toutefois ces exemples d'humains. Les deux peuples opposés du Gondawa et d'Énisoraï possèdent également des caractéristiques originales, comme l'impressionnante cérémonie de la fête du Nuage en Énisoraï :

« Au sol, tous les travailleurs abandonnaient leur travail. Dans les palais, dans les maisons, dans les rues, sur les places, les hommes s'approchaient des femmes et les femmes des hommes, au hasard, simplement parce qu'ils étaient proches, et sans savoir s'ils étaient beaux ou laids, vieux ou jeunes et qui ils étaient, ils se saisissaient ou s'étreignaient, s'allongeaient sur place, à l'endroit où ils se trouvaient, entraient tous ensemble dans le rythme unique qui secouait la montagne et la ville. »¹⁵²

L'apparence physique des Énisors est ensuite décrite, et le narrateur indique le lien de parenté entre ce peuple antique et ceux de notre temps :

« Ils avaient tous les cheveux noirs et lisses, les yeux bridés, les pommettes saillantes, le nez busqué du haut et épaté du bas. Ils étaient incontestablement les ancêtres communs des Mayas, des Aztèques, et des autres Indiens d'Amérique, et peut-être aussi des Japonais, des Chinois et de toutes les races mongoloïdes. »¹⁵³

Enfin, on peut remarquer que le nom Énisor écrit à l'envers donne « Rosine », qui pourrait être le prénom d'une femme connue par Barjavel. Peut-être même a-t-elle inspiré le physique de ce peuple ? Cependant, aucun élément biographique ne semble confirmer

¹⁵² BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 240.

¹⁵³ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 241.

cette hypothèse qui n'est qu'un détail étrange soulignant qu'un auteur s'inspire souvent de son entourage pour recréer un monde original en déformant ce qu'il choisit de faire figurer dans l'œuvre.

2.5. LE THEME DE L'ÉLU

Force est de constater que si les trois romans présentent chacun un monde imaginaire particulier, ils mettent également en scène des personnages riches et dramatiquement intéressants. Cependant, parmi les nombreux personnages décrits dans chaque œuvre, il ressort chaque fois un individu qui est mis en valeur. Il est non seulement le héros du récit, mais aussi un héros pour son peuple, pour son monde, un élu. Choisi par une prophétie, par la fortune, par d'obscures cabales, le héros – ou l'héroïne – diffère des autres par le destin inhabituel qu'il – ou elle – va vivre.

Tout comme dans le mythe, *l'Encyclopédie des Religions* montre qu'un personnage occupe le devant de la scène :

« *Le fait que le mythe exalte un homme en le plaçant au-dessus du commun des mortels, en l'élevant au rang de modèle, renvoie à l'idée que le mythe soustrait la réalité de tous les jours à sa contingence, en la projetant dans une dimension supérieure. Le mythe se voit reconnaître une valeur **exemplaire**.* »¹⁵⁴

Les personnages principaux des trois œuvres sont des héros de leur monde imaginaire. Tout comme Ulysse dans *l'Odyssée*, le héros détermine l'avenir de son monde.

Frodon, dans *The Fellowship of the Ring*, est choisi par Bilbon pour être son héritier. Mais ni l'un ni l'autre ne pouvaient soupçonner les conséquences de cet héritage : l'Anneau Unique et son périple, qui entraîneront, à terme, la fin du Troisième Âge des Terres du Milieu. Frodon est ensuite choisi par Gandalf, puis par le Conseil d'Elrond, pour être le Porteur de l'Anneau. Jamais un Hobbit n'avait pris auparavant autant d'importance sur les Terres du Milieu. Et c'est l'aventure de ce petit personnage que l'auteur narre à son lecteur.

Paul, dans *Dune*, est l'héritier du duché des Atréides. Il est choisi par l'hérédité pour succéder à son père. Il est soupçonné dès les premières pages d'être le Kwisatz Haderach, c'est-à-dire l'Élu attendu par les sœurs du Bene Gesserit depuis des siècles.

¹⁵⁴ LENOIR (F.), MASQUELIER (Y.T.), *op. cit. in Le mythe*, page 2163.

“‘He is awake and listening to us,’ said the old woman. ‘Sly little rascal.’ She chuckled. ‘But royalty has need of slyness. And if he’s really the Kwisatz Haderach... Well...’”¹⁵⁵

Elles préparaient sa venue par des croisements génétiques afin d’obtenir cet homme ultime, capable de voir dans l’avenir et le passé. Paul est également l’Élu des Fremen, leur chef annoncé par la prophétie, leur libérateur.

Éléa, dans *La Nuit des Temps*, est choisie par ordinateur pour être la compagne de Païkan :

« La fillette du premier plan, la plus belle de toutes, était Éléa, reconnaissable et différente. (...) Éléa-enfant regardait le garçon, et le garçon la regardait. Ils étaient heureux et beaux. Ils se reconnaissaient comme s’ils avaient marché toujours à la rencontre l’un de l’autre ; sans hâte et sans impatience, avec la certitude de se rencontrer. »¹⁵⁶

Déjà enfant, l’héroïne se caractérise par sa beauté et par l’absolue harmonie de son couple avec Païkan.

Elle est ensuite sélectionnée par Coban pour représenter l’humanité après la guerre dévastatrice qui couve sur le monde du Passé. Cette sélection fait d’elle la femme symbolisant toute femme. Enfin, dans la description que Simon fait d’elle, Éléa apparaît comme la femme idéale, parfaite.

Le personnage élu est central dans les œuvres. Il sert de pivot, de point de repère au lecteur, qui s’aventure à l’aveuglette dans un monde inconnu. Ce guide est également le représentant d’une certaine spiritualité dans le roman, car cet être unique se positionne comme un exemple pour les autres et pour le lecteur¹⁵⁷.

¹⁵⁵ Dune, book I, page 14.

« Il est éveillé, il nous écoute. (Elle eut un rire étouffé.) Le rusé petit démon ! Mais ceux de son rang ont besoin de ruse. Et s’il est réellement le Kwisatz Haderach... Eh bien... »
(Dune, livre I, page 9)

¹⁵⁶ BARJAVEL (R.), op. cit. ; pages 192 – 193.

¹⁵⁷ Cf. 5.4. Des mondes empreints de spiritualité.

2.6. LES ANIMAUX

2.6.1. Des créatures variées

Si les êtres doués d'intelligence sont nombreux dans ces mondes imaginaires, les bêtes créées par les trois auteurs donnent une idée précise de leur imagination débordante. Comme une sorte de marque de fabrique, chaque monde semble pouvoir se caractériser par quelques animaux marquants et inédits.

Tolkien, toujours très inspiré par les légendes issues du Moyen-Âge, décrit dans The Hobbit un dragon gigantesque, Smaug, qui est d'ailleurs à l'origine de la quête de Bilbon. Cette créature légendaire, décrite selon la tradition, n'appartenait pas de manière propre au monde personnel de l'auteur. Dans *The Lord of the Rings*, le dragon disparaît donc, laissant place à d'autres créatures plus originales. Son nom possède une prononciation qui est proche du mot 'smog', qui signifie "fumée", faisant penser au souffle de feu du dragon et aux filets de fumée souffrée qui s'échappent de ses narines.

Les animaux géants, qui apparaissaient dans *The Hobbit*, occupent une place relativement importante dans *The Lord of the Rings*. L'aigle géant qui aida Bilbon dans *The Hobbit* tire encore les héros d'embarras dans *The Two Towers*¹⁵⁸, puis dans *The Return of the King*¹⁵⁹ : une première fois pour permettre à Gandalf de s'enfuir de la tour de Saroumane où il était retenu prisonnier, puis à la fin de la quête de Frodon, pour permettre à ce dernier et à Sam de quitter rapidement le Mont du Destin et le Mordor.

Les poneys des Hobbits ne sont pas remarquables par leur importance, mais on peut noter que la taille de l'animal est adaptée à celle de son maître. Les chevaux noirs des Nazgûls sont plus impressionnants, mais restent dans les normes traditionnelles. Le grand coursier Gripoil¹⁶⁰ ("*Shadowfax*") est le seul animal à posséder des caractéristiques hors du commun. Presque infatigable, il court plus vite que le vent.

"Over the plains Shadowfax was flying, needing no urging and no guidance. (...) 'You haven't a saddle or a bridle!' [said Pippin] 'I do not ride elf-fashion, except on Shadowfax,' said Gandalf. 'But Shadowfax will have no harness. You do not ride Shadowfax; he is willing to carry you – or not. If he is

¹⁵⁸ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁵⁹ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁶⁰ Ce cheval de légende n'apparaît qu'à partir du livre III, chapitre 5, dans *The Two Towers*.

willing, that is enough. It is then his business to see that you remain on his back, unless you jump off into the air.'

*'How fast is he going?' asked Pippin. 'Fast by the wind, but very smooth. And how light his footfalls are!'*¹⁶¹

Le monde d'Arrakis est une planète possédant son propre écosystème. Herbert place même à la fin de *Dune* une annexe sur le thème de l'écologie de Dune¹⁶².

En allant à la rencontre du peuple du désert, Paul Atréide croise plusieurs créatures, de taille très variable :

"Movement caught Paul's attention – to his right and down on the basin floor curving out beneath them. He stared down through smoke bushes and weeds into a wedge slab sand-surface of moonlight inhabited by an up-hop, jump, pop-hop of tiny motion.

'Mice!' he hissed.

Pop-hop-hop! They went, into shadows and out.

Something fell soundlessly past their eyes into the mice. There came a thin screech, a flapping of wings, and a ghostly grey bird lifted away across the basin with a small, dark shadow in its talons."¹⁶³

La faune du désert est discrètement présente dans les descriptions, ajoutant une note de réalisme et de vie à ce monde désertique :

¹⁶¹ The Two Towers, book III, chapter XI, page 582.

« Gripoil volait sur les plaines sans qu'il fût aucunement besoin de le pousser ou de le diriger. (...)

– Je ne savais pas que vous montiez à nu, Gandalf, dit-il. Vous n'avez ni selle ni bride !

– Je ne monte à la façon des Elfes que sur Gripoil. Mais il ne veut pas de harnais. On ne monte pas Gripoil : il veut bien vous porter – ou non. S'il veut bien, cela suffit. C'est alors à lui de voir à ce que vous restiez sur son dos, à moins que vous ne sautiez en l'air.

– À quelle allure va-t-il ? demanda Pippin. Vite d'après le vent, mais très uniformément. Et qu'il a le pas léger ! »

(Les deux Tours, livre III, chapitre XI, page 268)

¹⁶² Appendix I – The Ecology of Dune, page 565 – 572.

¹⁶³ Dune, book II, page 312.

« Un mouvement attira le regard de Paul. Sur sa droite, près du fond du bassin, entre les buissons et les herbes, il aperçut une bande de sable. Là, quelque chose de petit sautillait. Tip-top-tip...

« Des souris ! » dit-il.

Tip-top-tip... Elles sortaient et rentraient dans l'ombre, alternativement.

Puis quelque chose s'abattit silencieusement au milieu des souris. Il y eut un grand battement d'ailes et un grand oiseau gris et fantomatique s'envola au-dessus du bassin, tenant une ombre minuscule entre ses serres. »

(Dune, livre II, page 279)

*“She [Jessica] probed the farther darkness with her trained senses.
Noises of small animals.
Birds.
A fall of dislodged sand and faint creature sounds within it.”*¹⁶⁴

L'animal qui cependant incarne le plus le roman est sans conteste le gigantesque ver des sables, appelé aussi « *Shai-Hulud* » par les Fremen, ce qui signifie « *le vieil homme du désert* ». L'article qui le décrit dans l'appendice annonce ceci :

“Shai-Hulud : Sandworm of Arrakis, the ‘Old Man of the Desert,’ ‘Old Father Eternity,’ and ‘Grandfather of the Desert.’ Significantly, this name, when referred to in a certain tone or written with capital letters, designates the earth deity of Fremen hearth superstitions. Sandworms grow to enormous size (specimens longer than 400 metres have been seen in the deep desert) and live to great age unless slain by one of their fellows or drowned in water, which is poisonous to them. Most of the sand on Arrakis is credited to sandworm action. (See Little Maker.)”

*“Little Maker: the half-plant-half-animal deep-sand vector of the Arrakis sandworm. The little Maker’s excretions form the pre-spice mass.”*¹⁶⁵

Le ver des sables est donc intimement lié à son environnement, il est même en partie responsable de son climat, de son apparence ; il est la clef de voûte de l'écologie d'Arrakis et l'enjeu formidable de la lutte entre les différents groupes politiques qui se disputent la possession de la planète.

Dans *La Nuit des Temps*, les forages des glaciologues mettent à jour des animaux, avant de trouver l'Œuf et de se concentrer sur les êtres humains :

« Ce que virent d'abord tous les spectateurs du globe, ce fut un cheval blanc. Il était debout, juste derrière la surface de la glace. Il paraissait mince, grand, étiré. Il semblait

¹⁶⁴ Dune, livre II, page 240.

« Ses sens acérés sondèrent la nuit [il s'agit de Jessica, la mère de Paul].

Des bruits de petits animaux.

Des oiseaux.

Une chute de sable, et des cris assourdis. »

(Dune, livre II, page 216)

¹⁶⁵ Dune, terminology of the Imperium, pages 595 et 600.

« Shai-Hulud : ver des sables d'Arrakis, « le vieil homme du désert », « le vieux père éternité », « le grand-père du désert ». Il est significatif que ces noms, prononcés d'une certaine façon ou écrits avec des majuscules, désignent la déité terrestre des superstitions fremen. Les vers des sables atteignent des dimensions colossales (on a observé dans le désert profond des vers de 400 mètres de long). Et vivent très longtemps quand ils ne se tuent pas entre eux ou ne se noient dans l'eau qui, pour eux, est toxique. On pense qu'une grande partie du sable qui recouvre Arrakis est produit par l'action des vers. (Voir Petit Faiseur.) »

« Petit Faiseur : semi-plante, semi-animal qui est à l'origine de la naissance du ver des sables d'Arrakis et dont les excréments forment la masse d'épice. »

(Dune, lexique de l'Imperium, pages 745 et 742)

en train de tomber sur le côté en hennissant de frayeur, les lèvres retroussées sur ses dents. Sa crinière et sa queue flottaient, immobiles depuis 900 000 ans.

Le tronc brisé d'un arbre gigantesque était jeté en travers, derrière lui. Dans les palmes de son feuillage, au plafond de la salle, apparaissait la gueule ouverte d'un requin (...) un petit rongeur à la queue en pinceau, les pattes en l'air, et un vol d'oursins bleus. »¹⁶⁶



Carotte de forage d'un glaciologue.

Les animaux sont présents dans les descriptions de lieux pour leur insuffler de la vie. La nature réaménagée par l'Homme du Gondawa regorge de bêtes qui vivent en harmonie avec le couple Éléa – Païkan. Quand ceux-ci rentrent chez eux, à la surface, ils croisent de nombreux animaux :

« Des vols d'oiseaux jaunes, pareils à des mouettes, luttèrent de vitesse avec la piste centrale, en sifflant de plaisir. (...) Des petits mammifères blonds, au ventre blanc, pas plus gros que des chats de trois mois, musardaient dans l'herbe ou se cachaient derrière des touffes pour guetter les poissons. Ils avaient une courte queue plate et une poche ventrale d'où sortaient parfois une petite tête aux yeux doux et malicieux. »¹⁶⁷

Ces dernières petites créatures servent indirectement à renforcer la cohérence de ce monde ancien : la poche ventrale de ces mammifères est semblable à celle des marsupiaux australiens, une branche de l'évolution des mammifères aujourd'hui considérée comme archaïque, préservée par l'isolement de leur environnement.

2.6.2. La monture

Le thème de la monture est commun aux trois œuvres. Nous avons vu Gripoil ou les chevaux noirs de *The Lord of the Rings*. Dans *La Nuit des Temps*, Éléa et Païkan font une folle échauffourée sur des chevaux étonnants :

« Sur son cheval blanc aux longs poils, mince comme un lévrier, Éléa galopait vers la Forêt Épargnée. (...)

Païkan avait choisi un cheval bleu parce que ses yeux avaient la couleur de ceux d'Éléa. (...) Son cheval tendit ses naseaux bleus vers la longue queue blanche qui flottait

¹⁶⁶ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 46.

La photographie de la carotte de forage est tirée du site interne :

http://www.ville-grenoble.fr/cda/sites/thm_expo/museum/media/expopolaireVisite_polaire.html

¹⁶⁷ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; pages 207 – 208.

*dans le vent de la course. L'extrémité des longs poils soyeux pénétra dans les narines délicates. Le cheval bleu secoua sa longue tête, (...) mordit à pleine bouche la flamme de poils blancs, et tira de côté. »*¹⁶⁸

Le cheval est un animal universel dans les mythes depuis que l'homme a appris à le dompter :

*« Le cheval, coursier divin : la diversité des tâches que remplit le cheval dans le mythe ne connaît guère de limites. Cependant il demeura toujours et partout le symbole de vitesse. Coursier du ciel, il servait au soleil ; il était la monture des anges dans leur lutte contre le dragon de Satan, et maint héros quitta la terre avec des chevaux merveilleux pour atteindre les hauteurs célestes. »*¹⁶⁹

Si Tolkien réutilise l'archétype du coursier avec Gripoil, Barjavel voile sa symbolique derrière les couleurs, tandis que Herbert choisit de rompre complètement avec l'image pour ne garder que le thème. La monture employée par les Fremen est très originale par sa taille et son espèce. L'image de la page suivante est tirée de l'illustration de couverture de l'édition 1990 de New English Library, réalisée par Rowland. On y voit des Fremen accrochés au dos d'un long ver des sables. La créature est impressionnante, et marque l'esprit du lecteur. En parallèle se trouve le passage où Paul Muad'Dib dompte le Ver pour la première fois.

¹⁶⁸ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 205.

¹⁶⁹ ELIOT (A.), ELIADE (M.), CAMPBELL (J.), *Myths*, Maidenhead, Angleterre, Mc Graw-Hill Co-publication, 1976. Traduction française : L'Univers Fantastique des Mythes, Paris, Les Presses de la Connaissance, 1976, page 160.



“It came from the southeast, a distant hissing, a sand-whisper. Presently he saw the faraway outline of the creature’s track against the dawnlight and realised he had never before seen a maker this large, never heard of one this size. It appeared to be more than half a league long, and the rise of the sandwave at its cresting head was like the approach of a mountain.

This is nothing I have seen by vision or in life, Paul cautioned himself.”¹⁷⁰

Le ver des sables symbolise la planète sur laquelle il vit, mais il en est également l’un des acteurs principaux. Sans le Petit Faiseur, il n’y aurait pas d’Épice, donc personne ne s’intéresserait à ce monde désolé. Sans vers, il n’y aurait pas de sable, et Arrakis aurait davantage de végétation, et peut-être un climat plus propice à abriter la vie. Sans les Vers enfin, les Fremen serait moins puissants, ils ne possèderaient pas ces formidables montures, ni cette épreuve, chevaucher l’un de ces monstres pour prouver sa valeur. Car ce sont les épreuves, explique le roman, qui ont forgé le peuple Fremen pour qu’il devienne encore plus redoutable que les terribles Sardaukar de l’Empereur.

Bêtes et créatures de ces mondes imaginaires subissent la même déformation que les lieux de l’action : descriptions grandioses, accroissement de la taille, une apparence de détails et de vie. Tout ces éléments s’intègrent au décor pour installer un climat nouveau, particulier à cet univers imaginaire que met en place l’auteur au fil des pages.

¹⁷⁰ Dune, book III, page 451.

« Et cela vint du sud-est. Un sifflement lointain, un murmure de sable, un chuchotement. Puis il vit la dune qui courait dans la clarté de l’aube et songea qu’il n’avait encore jamais rencontré de faiseur aussi énorme, qu’il n’en avait même jamais entendu parler. La créature devait mesurer plus d’une demi-lieue et la vague de sable soulevée par sa tête était comme une montagne en marche.

Je n’ai jamais rien vu de tel dans ma vie ou dans mes visions, se dit Paul. »
(Dune, livre III, page 398)

3. LE MESSAGE CACHE AU CŒUR DU MONDE

Après les personnages et les lieux de l’imaginaire, il faut se pencher sur la manière utilisée par l’auteur pour présenter sa création. Sa démarche d’écriture, qui peut durer des années, est motivée par une intrigue réfléchie et une idée à partager avec le lecteur.

3.1. LA NARRATION – UNE PRESENTATION QUI CONFORTE L’ILLUSION

Le narrateur fait partie intégrante du monde imaginaire et joue un rôle primordial dans l’œuvre. Chacun des trois auteurs, conscient de la portée de son influence, lui prête une attention toute particulière.

3.1.1. Trois immersions dans l’imaginaire

Le prologue de *The Lord of the Rings* explique les origines des Hobbits, qui occupent le devant de la scène narrative dans le Livre I. Ces paragraphes sont construits à la manière de chapitres encyclopédiques sur des thèmes propres aux Terres du Milieu. Leurs titres : “Concerning Hobbits” (page 1), “Concerning Pipe-weed” (page 7), “Of the Ordering of the Shire” (page 9)¹⁷¹ sont courts et explicites, comme le seraient ceux d’articles descriptifs. Le contenu de ces courts chapitres est écrit sur un ton scientifique, concis, ils résument les faits principaux à connaître sur le sujet, mais ils ont la particularité d’avoir été écrits de manière à pouvoir être compris comme des notes appartenant aux Terres du Milieu, c’est-à-dire rédigés dans ce contexte imaginaire, par un auteur vivant dans ces lieux.

Ce procédé de style est abondamment utilisé en science-fiction pour installer l’action dans un contexte dépaysant. Isaac Asimov émaille ainsi sa série *Fondation*¹⁷² d’extraits de l’*Encyclopedia Galactica* pour illustrer le récit à l’aide d’une œuvre fictive appartenant au contexte narratif.

Le tout premier texte de *The Lord of the Rings* est un poème sur le thème des Anneaux magiques, qui introduit l’artefact au cœur de l’intrigue, explique le titre et immerge directement le lecteur dans les Terres du Milieu :

¹⁷¹ « Des Hobbits » (page 9), « De l’herbe à pipe » (page 19), « De l’ordonnance de la Comté » (page 21) (La Communauté de l’Anneau).

¹⁷² ASIMOV (I.), *op. cit.*

« *Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring find them,
One Ring to bring them all in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie.* »¹⁷³

Le narrateur utilise donc une importante somme de documentation sensée être issue de ce monde pour nous le présenter de l'intérieur. À la fin du prologue, la "Note on the Shire Records" (« Notes sur les archives de la Comté »), explique que :

*"This account of the end of the Third Age is drawn mainly from the Red Book of Westmarch. (...) It was in origin Bilbo's private diary (...) three large volumes, bound in red leather"*¹⁷⁴

Cette description correspond aux trois volumes sous la forme desquels est originellement publié *The Lord of the Rings*, dont le lecteur entame la lecture. L'analogie entre fiction et réalité facilite l'entrée du lecteur dans le monde imaginaire, tout en renforçant la cohérence de ce dernier, qui s'appuie sur l'œuvre, preuve matérielle démontrant la véracité du récit et l'existence des Terres du Milieu.

Frank Herbert utilise une technique similaire à celle de Tolkien, mais il distille les informations qu'avait donné ce dernier au début de l'œuvre à travers chaque chapitre, qu'il introduit par une courte citation, toujours tirée d'œuvres écrites dans le contexte de l'univers de *Dune*. La première d'entre elles introduit à la fois l'œuvre et le récit de l'épopée de Muad'Dib, héros et légende dans son univers :

¹⁷³ The Lord of the Rings, page VI.

« *Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas,
Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre trône
Dans le Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.
Un Anneau pour les gouverner tous, Un Anneau pour les trouver,
Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier
Au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.* »
(La Communauté de l'Anneau, page 7)

¹⁷⁴ The Lord of the Rings, prologue, page 14.

« *le présent récit de la fin du Tiers Âge est tiré en majeure partie du Livre Rouge de la Marche de l'Ouest (...). C'était à l'origine le journal personnel de Bilbon (...) trois gros volumes reliés de cuir rouge* »
(La Communauté de l'Anneau, page 29)

“A beginning is the time for taking the most delicate care that the balances are correct. This every sister of the Bene Gesserit knows. To begin your study of the life of Muad’Dib, then, take care that you first place him in his time: born in the 57th year of the Padishah Emperor, Shaddam IV. And take the most special care that you locate Muad’Dib in his place: the planet Arrakis. Do not be deceived by the fact that he was born on Caladan and lived his first fifteen years there. Arrakis, the planet know as Dune, is forever his place.

– from ‘Manual of Muad’Dib’ by the Princess Irulan”¹⁷⁵

La citation est extraite d’un texte écrit dans l’univers de *Dune*. Elle condense en un paragraphe toutes les informations permettant au lecteur de situer l’action qui va suivre : le nom du héros – Muad’Dib, même s’il s’appelle encore Atréide au commencement – celui de son adversaire – l’Empereur Padisha Shaddam IV – les lieux de l’action, l’âge du personnage et l’explication du titre de l’œuvre. Ces extraits donnent l’impression au lecteur d’avoir pénétré dans le monde imaginaire, et d’y lire son histoire en puisant dans une bibliothèque locale.

Le lecteur, une fois assimilées ces simples informations, devient apte à comprendre l’histoire qu’il va découvrir. L’accès à l’œuvre est donc facile et rapide, et le premier chapitre plonge directement dans l’intrigue, s’immisçant dans la vie du personnage au moment où elle prend un tournant historique, à la manière des tragédies grecques qui s’intéressent à un moment clef de la vie du héros, celui-là même dont dépend son avenir et souvent celui d’un peuple.

L’illusion d’authenticité de l’histoire et des lieux est également entretenue dans *The Lord of the Rings* comme dans *Dune* par des annexes fournies. La fin du livre comporte dans chacun de ces deux récits des annexes importantes comportant des cartes permettant de suivre le périple des héros ou bien de saisir toute la dimension des terres présentées dans l’œuvre. Le lecteur peut se rendre compte, à l’aide d’un support visuel, de l’étendue et de la richesse du monde imaginaire en exploration :

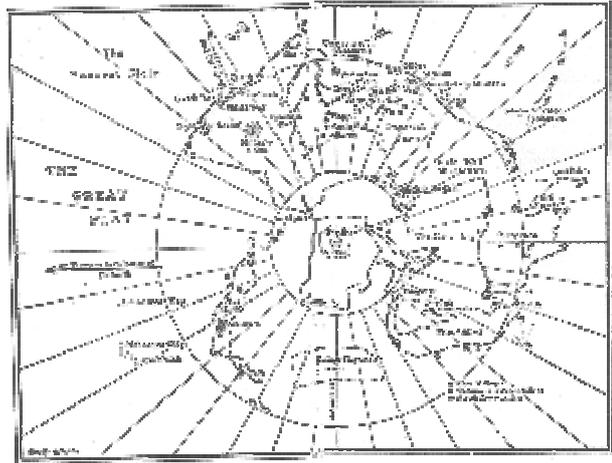
¹⁷⁵ *Dune, book I, page 13.*

« C’est à l’heure du commencement qu’il faut particulièrement veiller, tout particulièrement veiller à ce que les équilibres soient précis. Et cela, chaque sœur du Bene Gesserit le sait bien. Ainsi, pour entreprendre cette étude de la vie de Muad’Dib, il convient de le placer tout d’abord en son temps, en la cinquante-septième année de l’Empereur Padishah Shaddam IV. Il convient aussi de bien le situer, sur la planète Arrakis. Et l’on ne devra pas se laisser abuser par le fait qu’il naquit sur Caladan et y vécut les quinze premières années de sa vie : Arrakis, la planète connue sous le nom de Dune restera sienne à jamais.

*Extrait du Manuel de Muad’Dib par la Princesse Irulan. »
(Dune, livre I, page 9)*



Carte du Nord-Ouest des Terres du Milieu



Carte d'Arrakis

Les icônes autour de la carte des Terres du Milieu représentent les principaux lieux visités par les personnages des différents romans de Tolkien, appuyant encore sur l'importance de l'espace dans son œuvre¹⁷⁶.

La Nuit des Temps propose également un croquis en cours de récit¹⁷⁷, comme nous l'avons vu précédemment.

Mais c'est surtout le mode narratif qui va insuffler au récit la marque d'humanité qui le rend crédible. Simon, le narrateur de *La Nuit des Temps*, est l'un des personnages secondaires de l'intrigue. Il rapporte dans l'œuvre son témoignage comme il le ferait dans son journal intime. Il confie, dans les passages en italiques, ses regrets et ses douleurs. Il s'attache même à se définir en tant qu'homme, sensible et blessé :

« Je suis raisonnablement raisonnable, sentimental et sensuel, et capable de maîtriser mes émotions et mes instincts. (...) Ce qui m'a bouleversé, c'est ce que j'ai vu sur ton visage [Il s'adresse à une Éléa imaginaire]. »¹⁷⁸

La normalité soulignée du personnage de Simon (« *raisonnablement raisonnable* ») permet une identification entre lui et le lecteur, qui pénètre ainsi dans l'intrigue pour observer la scène de l'intérieur. Son « je » suppose un témoignage digne de foi sur les événements, étant donné son implication. Il renforce également l'analogie narrateur / lecteur. Et même, en pénétrant dans l'esprit d'Éléa à l'aide du casque,

¹⁷⁶ La carte des Terres du Milieu est tirée du site internet : <http://www.multimania.com/lafee/cartes.html>
La carte d'Arrakis est tirée des annexes de Dune.

¹⁷⁷ Croquis situé à la page 53 de *La Nuit des Temps*, reproduit dans ce mémoire en 1.4. Les lieux de l'action.

¹⁷⁸ BARJAVEL (R.), op. cit. ; page 258.

l'identification lecteur / héroïne permet une immersion du lecteur dans l'imaginaire, dans le passé du personnage. Le « je » de Simon est remplacé par celui d'Éléa, qui *raconte* ses souvenirs de la nuit des temps, elle devient narratrice de ce monde mort, et Simon n'est plus que spectateur, au même titre que le lecteur lui-même, qui subit de subtil transfert pour pénétrer dans la mémoire d'Éléa.

Ces techniques littéraires sont très semblables à celles qu'emploie le fantastique pour accaparer l'attention du lecteur, pour l'immerger dans un monde décalé où les lois naturelles n'ont plus cours.

3.1.2. Un narrateur fasciné

La fascination du personnage principal du roman déteint sur le lecteur. Les personnages des trois œuvres, bien qu'appartenant au monde qu'ils visitent – excepté Simon, dans *La Nuit des Temps*, qui n'est pas originaire du passé d'Éléa – s'émerveillent devant sa grandeur majestueuse. Ce regard plein d'admiration est un moyen stylistique permettant à l'auteur de transférer l'enthousiasme des personnages sur le lecteur. En découvrant le monde romanesque par leurs yeux éblouis, il ne peut qu'être convaincu lui-aussi de sa beauté.

*“Sam stood by him. His round eyes were wide open – for he was looking across lands he had never seen to a new horizon.”*¹⁷⁹

Tolkien choisit de décrire l'émerveillement des personnages de l'extérieur, en dressant des portraits reflétant la surprise. (*“His round eyes were wide open”* : « ses yeux ronds étaient écarquillés »). Herbert quant à lui préfère s'immiscer dans l'intériorité de ses héros, à l'aide de passages en italiques, marquant le basculement entre la narration de point de vue externe et interne.

“Jessica rubbed her forehead, sensing her own fatigue. So much peril here! She looked out at the filter-yellowed landscape, studying it. Beyond the ducal grounds stretched a high-fenced storage yard – lines of spice silos in it (...). Slowly, the filtered sun

¹⁷⁹ The Fellowship of the Ring, book I, chapter III, page 72.

« Sam était debout à côté de lui. Ses yeux ronds étaient écarquillés car il contemplait, par-dessus des terres qu'il n'avait jamais vues, un nouvel horizon. »
(La Communauté de l'Anneau, livre I, chapitre III, page 106)

buried itself beneath the horizon. Stars leaped out. She saw one bright star so low on the horizon that it twinkled with a clear, precise rhythm – a trembling of light: blink- blink- blink- blink- blink... (...) Someone signaling!”¹⁸⁰

On peut également constater que le personnage observe lui-même le paysage qui est décrit pour le lecteur. Le verbe « contempler » (“*he was looking across*”, “*she looked out*”) se retrouve dans les deux citations, ainsi que les mots “*horizon*” et “*land*”, “*landscape*”, qui permettent de créer une sensation d’immensité nécessaire pour retranscrire un monde entier.

Cette technique littéraire est renforcée par le statut privilégié de narrateur dans *La Nuit des Temps*. En effet, si Simon n’est pas présent dans le monde décrit par les pensées d’Éléa, il reste le narrateur de son aventure, et se permet ainsi d’influer subjectivement sur les descriptions données au lecteur. La version qui est délivrée au lecteur ressemble à un récit des souvenirs de Simon ou à son journal intime. Tout comme dans *Dune*, on retrouve des passages en italiques où le narrateur se livre à une introspection, où il dévoile sans fard ses sentiments les plus profonds, comme son amour pour Éléa.

3.2. LA DIMENSION DU DETAIL

Les mondes imaginés dans les trois œuvres trouvent leur solidité dans plusieurs aspects du roman. Nous avons vu que les décors et l’exotisme étaient des éléments primordiaux dans la mise en place d’un monde imaginaire. Cependant, si les trois mondes que le lecteur découvre dans chacun de ces romans réussissent à séduire après des années, si le public apprécie tant ces environnements dépaysants, c’est qu’ils sont toujours décrits avec justesse et réalisme. Les descriptions jouent un rôle essentiel puisqu’elles sont la passerelle entre l’auteur et le lecteur pour transmettre une vision. Cette vision ne peut être crédible que si elle est vraisemblable. Les trois romanciers doivent donc parvenir à décrire de manière crédible des paysages et des scènes pourtant impossibles dans notre réalité.

Les explications sont donc toujours très nombreuses dans les descriptions, appuyant certains aspects parfois étranges en leur donnant une signification compréhensible par le lecteur. Ce souci de rester cohérent est très net dans les œuvres de science-fiction, qui

¹⁸⁰ *Dune, book I, page 95.*

« *Jessica porta la main à son front et prit conscience de sa lassitude. Tant de périls ici ! Elle contempla le paysage au-delà de la baie. Un parc à marchandises s’étendait à quelque distance, entouré d’une haute barrière. (...) Lentement, le soleil disparut sous l’horizon. Les étoiles vinrent. L’une d’elles, très basse sur l’horizon, était brillante, scintillante. Elle émettait comme un signal... (...) Un signal !* »
(*Dune, livre I, page 85 – 86*)

doivent convaincre le lecteur que ce qu'elles décrivent existe réellement, du moins dans le contexte de l'œuvre.

Beaucoup d'éclaircissements sont donnés sur le pourquoi des faits et gestes des personnages, et l'action reste dans chaque cas d'une grande clarté. L'attention du lecteur est préservée pour sauvegarder l'illusion, le temps de la lecture, que le monde du roman est réel. En effet, de nombreuses tentatives d'imitation de ces grands romans, faites souvent dans la hâte et avec un médiocre talent, ont terni l'image des mondes imaginaires de la science-fiction. Ce genre littéraire encore jeune mêle de grandes œuvres fondatrices à une multitude de petits écrits sans valeur qui ternissent l'image de l'ensemble.

Le respect de la logique et la cohérence est une valeur première des romans décrivant des mondes imaginaires car non seulement l'intrigue doit convaincre le lecteur, mais le monde lui-même doit paraître crédible.

Dans *The Lord of the Rings*, toute l'introduction est écrite dans le seul but de justifier l'existence et le rôle des Hobbits sur les Terres du Milieu, à travers la profondeur de leur culture, leur histoire, leurs traditions (comme l'herbe à pipe, décrite dans le prologue). Des détails comme le déroulement du temps, qui peuvent sembler anodins, sont scrupuleusement respectés dans ce récit de voyage. Il est en effet possible de suivre l'emploi du temps des personnages pratiquement à l'heure près :

“At the day’s end they came to a stream (...) and they went up along its banks while the light lasted. It was already night when at last they halted and made their camp (...) by the shores of the stream. (...) That night they set a watch, and Strider, it seemed, did not sleep at all. The moon was waxing, and in the early night-hours a cold grey light lay on the land.

Next morning they set out again soon after sunrise. (...) By night they had reached the feet of the westward slopes, and there they camped. It was the night of the fifth of October, and they were six days out from Bree.”¹⁸¹

Le détail temporel permet de renforcer la cohérence des déplacements géographique car le lecteur comprend mieux les distances parcourues par les personnages.

¹⁸¹ The Fellowship of the Ring, book I, chapter XI, page 200 – 201.

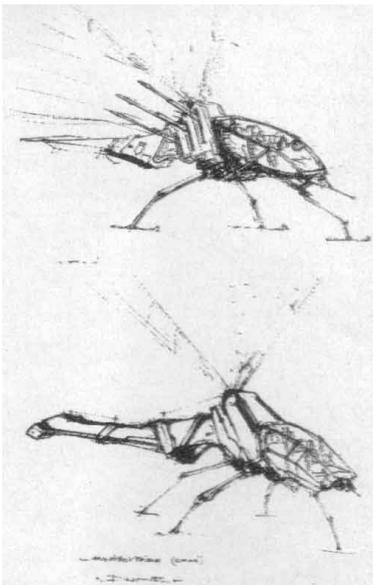
« À la fin du jour, ils arrivèrent à un ruisseau (...) et ils en suivirent les bords tant que la lumière dura. Il faisait déjà nuit quand ils finirent par s'arrêter et établir leur campement (...) près des rives du ruisseau. (...) Cette nuit-là, ils fixèrent des tours de garde et Grand-Pas, à ce qu'il sembla, ne dormit pas du tout. La lune était dans son premier croissant, et dans les premières heures de la nuit, une lumière froide et grise s'étendit sur la contrée.

Le lendemain matin, ils repartirent peu après le lever du soleil. (...) À la nuit, ils avaient atteint le pied des pentes ouest, et là ils campèrent. C'était le soir du 5 octobre, et ils étaient à six jours de Bree. »
(La Communauté de l'Anneau, livre I, chapitre XI, page 250 – 251)

Les trois auteurs utilisent l’outil du détail et de l’explication presque systématiquement quand ils introduisent un objet propre au monde imaginaire. Effectivement, ces artefacts parfois étranges caractérisent fortement leur environnement et le lecteur, pour comprendre les actes des personnages, doit saisir les conséquences de leurs actes. Cette connaissance passe par l’apprentissage, au fil du récit, des bases de la technologie employée dans le monde.

L’Anneau Unique possède par exemple des pouvoirs qu’il est indispensable d’expliquer au lecteur, puisqu’il est à la base de l’aventure. Dans *Dune*, Frank Herbert met en scène dans les arrière-plans d’innombrables menus objets, utilisés au quotidien par les personnages.

*“In the dining hall of the Arrakeen great house, suspensor lamps had been lighted against the early dark. (...) The classic central chandelier remained unlighted, and it’s chain twisted upward into shadows where the mechanism of the poison-snooper had been concealed.”*¹⁸²



*“My Lord, before you go, I’ve a filmclip you should read. (...)’ Hawat extended a filmclip capsule. The Duke accepted it, thrust it into a pocket.”*¹⁸³

Le film de David Lynch¹⁸⁴, ainsi que certains des jeux vidéo qui se déroulent dans l’univers de *Dune* ont réalisé un important travail de visualisation de ces objets imaginés par Herbert, indispensables pour recréer l’ambiance futuriste mais peu technologique de l’œuvre.

Ci-contre, voici le croquis préparatoire de l’un des principaux éléments technologiques apportés par les Atréides sur Arrakis, un ornithoptère¹⁸⁵, dessiné pour le jeu

¹⁸² *Dune, book I, page 151.*

« Dans la salle à manger de la grande demeure d’Arrakeen, on avait éclairé les lampes à suspenseurs pour lutter contre la venue prématurée du soir. (...) Le traditionnel chandelier central n’était pas allumé et sa chaîne se perdait dans les ombres du plafond où était dissimulé le mécanisme du goûte-poison. »

(Dune, livre I, page 136)

¹⁸³ *Dune, book I, page 122.*

« Mon Seigneur, avant de partir, j’aimerais que vous lisiez un clip que j’ai là. (...) » Hawat lui tendit la capsule contenant le clip de bobine. Le Duc la prit et la glissa dans une poche. »

(Dune, livre I, page 110)

¹⁸⁴ LYNCH (D.), *op. cit.*

¹⁸⁵ *“Ornithoptere: (commonly: ’thoptere): any aircraft capable of sustained wing-beat flight in the manner of birds.” (Terminology of the Imperium, page 597)*

Traduction française : « Ornithoptère (plus communément appelé orni) : engin aérien à ailes mobiles dont le principe de sustentation est analogue à celui des oiseaux. » (Dune, lexique de l’Imperium, page 741)

vidéo *Dune*¹⁸⁶ de Cryo. On peut constater que bien que technologique, ce véhicule est basé sur le fonctionnement des ailes d'un oiseau ou d'un insecte, et donc inspiré de la nature.

Enfin, dans *La Nuit des Temps*, la Terre du Passé passionne les scientifiques de notre temps par son avance technologique, si grande que la science passe presque pour de la magie. Ainsi la formulation de l'équation de Zoran ressemble fortement à un caractère elfique de *The Lord of the Rings* comme ceux décorant la page de titre de l'œuvre.



Équation de Zoran¹⁸⁷

Runes elfiques

Cette comparaison des caractères imaginés par les auteurs pour les langages des peuples de leurs récits révèle une volonté de s'écarter des canons actuels et occidentaux. Ces signes, cet alphabet, sont très loin des caractères d'imprimerie latins, grecs ou même cyrilliques. Mais le souci de recréer ces bases indispensables à toute culture civilisée permet au lecteur de ressentir une réelle profondeur dans la description des personnages qu'il découvre au cours du récit. Frank Herbert ne propose pas au lecteur de représentations des alphabets employés par les peuples qu'il décrit, mais il cite notamment le nom de la langue parlée sur Arrakis, le "*Galach*"¹⁸⁸, mais les mots sont traduits par Dame Jessica.

Dans les trois œuvres, les peuples affirment leur culture. Nous avons déjà vu que les auteurs mettaient en avant l'art à travers les poèmes, chansons, dictons, prophéties et autres références littéraires propres au monde imaginaire. Cependant, les personnages font également preuve de marques d'une culture qui est étrangère au lecteur. Souvent, le romancier présente les coutumes inconnues à travers le regard d'un personnage qui les ignore lui aussi et qui suit une sorte d'initiation, entraînant avec lui le lecteur à la découverte des peuples.

Sam, dans *The Fellowship of the Ring*, rencontre les Elfes pour la première fois, et c'est l'occasion pour eux de lui expliquer leurs habitudes. Pour Paul Atréide, dans *Dune*,

¹⁸⁶ COLLECTIF, *op. cit.*

¹⁸⁷ Illustration tirée de *La Nuit des Temps*, page 158.

¹⁸⁸ Cf. *Dune, book I*, page 89 (« galach », *Dune, livre I*, page 80 en version française)

c'est la rencontre avec les Fremens qui permet au lecteur de découvrir avec le personnage les secrets du peuple du désert. Enfin, c'est le récit d'Éléa aux scientifiques de la base EPI qui permet au lecteur de comprendre le monde de *La Nuit des Temps*. L'auteur n'hésite pas à donner des commencements d'explications scientifiques par le point de vue des scientifiques de la base EPI pour augmenter la crédibilité de ses créations, même si Barjavel cultive le mystère autour de la civilisation d'Éléa, notamment au niveau de la technologie :

*« Toute une paroi verticale s'était enfoncée dans le sol, découvrant des sortes d'étagères métalliques sur lesquelles étaient posés des objets de forme inconnue. »*¹⁸⁹

Ce mystère, entretenu dès le commencement du récit, concourt à la poésie de l'ensemble de l'œuvre. Les questions des personnages, intéressés par ces découvertes, correspondent également aux interrogations du lecteur, et les réponses sont autant d'explications sur les coutumes et les raisons des faits et gestes des étrangers.

3.3. DES MONDES EMPREINTS DE SPIRITUALITE

3.3.1. *La religion apporte de la profondeur*

Si les textes consacrés à la spiritualité se cantonnent à un genre plutôt didactique, les romans de science-fiction, et à plus forte raison, ceux consacrés à des mondes imaginaires, donnent une place importante à la spiritualité.

Ce thème n'est pourtant absolument pas évident dans ce genre littéraire. La très grande majorité des auteurs se revendiquent athées, et les croyants préfèrent ne pas impliquer leur foi dans leur œuvre. Tolkien, par exemple, était un catholique pratiquant, mais il s'est toujours refusé à proposer une religion quelle qu'elle soit au monde des Terres du Milieu.

Le genre science-fiction se base sur le rationnel pour raconter des histoires, et donc semble s'opposer aux croyances des mythes. Mais chacun des trois récits développe l'aspect mythique de son monde, parfois jusqu'à lui donner une place prépondérante dans l'œuvre.

¹⁸⁹ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 116.

L'aventure de Frodon et des compagnons de l'Anneau est une lutte entre le Bien et le Mal, un thème fondamental de la littérature mais aussi de la recherche spirituelle. La Bible¹⁹⁰, à travers des récits comme la *Genèse* avec la tentation de la pomme d'Adam et Ève¹⁹¹, fait de ce combat manichéen l'un de ses grands thèmes, très ancré dans l'inconscient collectif. C'est cet aspect universel de la lutte du Bien contre le Mal qu'a repris Tolkien. Il procure ainsi à son monde une cohérence morale qui touche le lecteur, concerné par le thème.

Dans *Dune*, contrairement à l'œuvre de Tolkien, qui esquive formellement le problème de la religion, le personnage de Thufir Hawat s'intéresse directement à la question de la religion en rédigeant un rapport d'enquête sur la religion des Fremen en arrivant sur Arrakis :

"It's an approximation analysis on the Fremen religion. You'll recall you asked me to report on it. (...) You asked what they were shouting, though. It was "Madhi!" They directed the term at the young master. When they –

'At Paul?'

'Yes, my Lord. They've a legend, a prophecy, that a leader will come o them, child of a Bene Gesserit, to lead them to true freedom. It follows the familiar messiah pattern.'"¹⁹²

Si le religieux n'est pas présenté directement dans *The Lord of the Rings*, Sauron incarne de manière presque immatérielle la menace du Mal : il n'est jamais présent physiquement, et à aucun moment les personnages ne le rencontrent. Seul Pippin frôle sa présence à travers le Palantír dans *The Two Towers*¹⁹³. Car l'auteur veut faire comprendre au lecteur que le mal est insaisissable. Et même une fois vaincu, comme il l'avait déjà été par le passé par Elendil, l'ombre du Mordor finit toujours par refaire surface. L'histoire de *The Lord of the Rings* présente donc une morale : le Mal peut dormir, mais il finit toujours par se réveiller.

Dans *La Nuit des Temps*, le Mal est représenté non pas par un unique individu, mais par un pays tout entier, l'Énisorai. Enfin, dans *Dune*, c'est la Maison Harkonnen qui joue

¹⁹⁰ COLLECTIF, *op. cit.*

¹⁹¹ Bible de Jérusalem, *Genèse*, 3, 1 – 24.

¹⁹² *Dune*, livre I, page 122.

« C'est une première analyse approximative de la religion fremen. Vous vous souvenez que vous m'avez demandé un rapport à ce sujet. (...) vous m'avez demandé ce qu'ils criaient. C'était Madhi ! et le terme était adressé au jeune maître. Quand ils... »

« À Paul ? »

« Oui, Mon Seigneur. Une de leurs légendes, une prophétie, dit qu'il leur viendra un chef, l'enfant d'une Bene Gesserit, qui les conduira à la vraie liberté. C'est le thème habituel du messie. »

(*Dune*, livre I, page 110)

¹⁹³ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

le rôle de l'ennemi sans aucun scrupule. Un ennemi qui était à la mesure des Atréides, eux-aussi une Maison, mais qui rompt lâchement l'équilibre pour s'allier avec l'Empereur. Le Mal utilise en effet tous les défauts humains pour parvenir à ses fins : sadisme, mensonge, appât du gain, ambition et bien d'autres. Pour lutter contre toute cette débauche d'excès, le Bien ne peut utiliser que les armes positives, sous peine de basculer lui-aussi chez l'ennemi, comme Gollum ou Langue-de-Serpent ("*Wormtongue*")¹⁹⁴ dans *The Lord of the Rings* ou le Docteur Yueh dans *Dune*.

Gandalf le Gris fait office de veilleur, de prophète. Ce vieil enchanteur sans âge sillonne les Terres du Milieu et semble connaître tous ses habitants. Il entretient des relations avec tous les peuples, même les plus petits comme les Hobbits, qu'il visite régulièrement. Il appartient à un groupe de magiciens dirigé par Saroumane ("*Saruman*") le Blanc. Puissant, il possède d'impressionnants pouvoirs magiques dont les effets peuvent s'apparenter à ceux des miracles du Christ. Surtout dès l'instant où il réapparaît dans *The Two Towers*¹⁹⁵ après être passé pour mort dans le gouffre de la Moria. Il est alors comme transfiguré et prend le nom de Gandalf le Blanc, prenant la place de l'arrogant Saroumane. Gandalf sait beaucoup de choses, et il peut être identifié à une figure christique dans le monde des Terres du Milieu, revenu de la mort pour sauver les hommes.

Le monde de *Dune* est chargé de références religieuses, si bien que l'œuvre prend une dimension presque mystique. Le désert lui-même comporte une forte résonance biblique. Le désert est l'endroit de l'épreuve, qu'on peut aussi retrouver dans les anciennes traditions religieuses : le peuple Hébreu dans le désert avec Moïse (1 200 av. J.C.), plusieurs prophètes, dont Isaïe et la tentation au désert, dans l'*Évangile*¹⁹⁶, quand Jésus est tenté par le démon.

Paul Atréide, fils du duc Leto Atréide et originaire de Caladan, se révèle être un être unique dans tout l'univers, un élu, un prophète. Le peuple Fremen voit en lui son libérateur, annoncé par une prophétie, les sœurs Bene Gesserit pensent qu'il est finalement le Kwisatz Haderach, l'être parfait qu'elles cherchaient depuis des générations. Ce héros se rapproche de Gandalf par son aspect christique. Appelé Messie par les fremen, il possède

¹⁹⁴ Ce dernier personnage apparaît dans *The Two Towers*, book III, chapter VI. Il est le conseiller du roi de Rohan mais également traître à la solde de Saroumane, démasqué par Gandalf.

¹⁹⁵ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

¹⁹⁶ Bible de Jérusalem, Mt 4, 1 – 11.

un don de présence qui se rapproche de la magie qu'emploie Gandalf ou des miracles inexplicables du Christ :

*“He [Paul] (...) said : ‘It’s truth !’
She [Reverend Mother Gaius Helen Mohiam] stared at him. He senses truth! Could he be the one? Could he truly be the one?”*¹⁹⁷

Ce passage de l'introduction du personnage est à mettre en parallèle avec la présentation de Jésus au Temple au vénérable Syméon, dans la *Bible*¹⁹⁸. La Révérende Mère, une vieille femme, est comparable au vieil homme qui espérait voir le Messie avant de mourir.

Mais au-delà du statut particulier de Paul, d'autres aspects de l'œuvre d'Herbert créent une atmosphère baignée de spiritualité. Les Fremen apparaissent comme de fervents croyants et célèbrent à plusieurs reprises des cultes devant les héros : funérailles, mariage, baptême, ainsi que de nombreux gestes de superstition et citations de prophéties :

“On impulse, Paul called to mind a quotation from the O.C. Bible, said : “The gift is the blessing of the giver.””

The words rang out overloud in the still air. The Fremen escort Kynes had left in the shade of the administration building leaped up from their squatting repose, muttering in open agitation. One cried out: ‘Lisan al-Gab!’

*(...) Kynes passed a hard glare over the Duke and Paul, and said: ‘Most of the desert natives here are a superstitious lot. Pay no attention to them. They mean no harm.’ But he thought of the words of the legend: ‘They will greet you with Holy Words and your gifts will be a blessing.’”*¹⁹⁹

La « *Bible Catholique Orange* » (“*O.C. Bible*”) est une invention de Herbert pour remplacer la *Bible* dans l'époque futuriste qu'il décrit. La religion a évolué à travers les siècles, mais conserve une trace de ses racines à travers cet ouvrage religieux. Les racines

¹⁹⁷ Dune, book I, page 21.

« Paul dit : « Cest vrai. » / Elle [la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam]le regarda. Il perçoit la vérité ! Se pourrait-il qu'il soit celui-là ? Vraiment ? ... »

(Dune, livre I, page 16)

¹⁹⁸ Bible de Jérusalem, Lc 2, 22 – 35.

¹⁹⁹ Dune, book I, page 131.

« Impulsivement, Paul cita la Bible Catholique Orange : « Tout cadeau est la bénédiction de celui qui donne. »

Les mots parurent résonner très fort et très longuement dans l'air immobile. Les Fremen que Kynes avait laissé dans l'ombre du bâtiment s'éveillèrent et surgirent alors avec des murmures excités. L'un d'eux cria clairement : « Lisanal-Gaib ! »

(...) Le regard de Kynes était dur. (...) « La plupart des gens du désert sont superstitieux. Ne leur prêtez pas attention. Ils ne vous veulent aucun mal. » Mais dans le même instant, les mots de la légende lui revenaient : « Ils t'accueilleront avec les Mots Saints et tes cadeaux seront une bénédiction. »

(Dune, page 118)

spirituelles de l'univers décrit dans *Dune* dépasse la seule religion chrétienne. Dans le Lexique de l'Imperium, la rubrique « *Bible Catholique Orange* » explique :

*“Orange Catholic Bible: the ‘Accumulated Book,’ the religious text produced by the Commission of Ecumenical Translators. It contains elements of most ancient religions, including the Mahomet Sarri, Mahayana Christianity, Zensunni Catholicism and Buddislamic traditions. Its supreme commandment is considered to be: ‘Thou shalt not disfigure the soul.’”*²⁰⁰

L'inspiration universelle de la religion du roman est également illustrée par la similarité du terme “*Fedaykin*”²⁰¹ au Fedayin, qui désigne un combattant musulman. Étant donné que le langage Fremen, comme nous l'avons vu, semble inspiré de l'arabe, il est logique que l'auteur aie voulu poursuivre l'analogie entre ces deux peuples du désert, l'un réel, l'autre imaginaire.

Le monde du Passé dans *La Nuit des Temps* résiste mieux à l'intrusion de la spiritualité ou de la religion. Cependant l'auteur lui-même mêle ses descriptions à des images bibliques. Le couple Éléa – Païkan s'apparente à celui d'Adam et Ève par leur complémentarité, leur corps souvent nu et l'aspect presque religieux de leur amour. Les deux corps gelés forment un duo destiné à devenir les parents de l'humanité renaissante, après la catastrophe de la guerre entre Énisoraï et Gondawa. La nudité des deux personnages dans l'Œuf fait aussi penser au couple de la Genèse, qui ignorait encore la pudeur²⁰².

« Allongés dans ces écrins de lumière mouvante, ils étaient, par leur nudité même, revêtus d'une splendeur d'innocence. Leur peau, lisse et mate comme une pierre polie, avait la couleur d'un bois chaud.

Bien qu'il fût moins parfait que celui de la femme, le corps de l'homme donnait la même impression extraordinaire de jeunesse encore jamais vue. Ce n'était pas la jeunesse

²⁰⁰ Dune, Terminology of the Imperium, page 597.

« Le « Livre des Accumulations ». Texte religieux produit par la commission des Interprètes Œcuméniques, contenant des éléments empruntés aux religions anciennes, du Saari de Mahomet, de la Chrétienté Mahayana, du Catholicisme Zensunni et des traditions Bouddhislamiques. Son commandement suprême est « point ne déformeras l'âme. »

(Dune, Lexique de l'Imperium, page 732)

²⁰¹ *Fedaykin: Fremen death commandos; historically: a group formed and pledged to give their lives to right a wrong.*

(Dune, Terminology of the Imperium, page 590)

Traduction française : « Fedaykin : commandos de la mort fremen. À l'origine formés pour redresser les torts. » (Dune, Lexique de l'Imperium, page 736).

²⁰² *« Or tous deux étaient nus, l'homme, et sa femme, et ils n'avaient pas honte l'un de l'autre. »*

(Bible de Jérusalem, Gn 2, 25)

d'un homme, mais celle de l'espèce. Ces deux êtres étaient neufs, conservés intacts depuis l'enfance humaine.

Et parmi tous les hommes qui (...) regardaient (...) l'image de cette femme, qui voyaient ces douces épaules pleines, ces bras ronds enserrant en corbeille les fruits légers des seins, et la courbe de ces hanches où coulait la beauté totale de la Création, combien ne purent empêcher leurs mains de se tendre, pour s'y poser ? »²⁰³

Les références à la Genèse sont nombreuses car Barjavel compare ce monde enfoui dans les glaces comme un paradis perdu, ou plutôt comme le jardin d'Éden lui-même, abandonné par les hommes après qu'ils en fussent chassés par la colère de Dieu, symbolisée par l'Arme Solaire²⁰⁴.

« Elle vit la plaine s'ouvrir d'un bout à l'autre de l'horizon, rejetant vers ses bords les amas de morts et de vivants avec les rochers et la terre. Une merveilleuse gigantesque fleur de métal et de verre sortit de la terre ouverte et monta dans le ciel. L'armée qui tombait du ciel fut écartée et rejetée comme de la poussière. La fleur fantastique s'éleva et s'épanouit, ouvrit autour d'elle ses pétales de toutes couleurs, dévoilant son centre, son cœur plus transparent que l'eau la plus claire. Elle emplissait le ciel, dans lequel elle continuait à monter, et commençait à tourner doucement, puis vite, vite, de plus en plus vite... »²⁰⁵

L'Arme Solaire se présente sous la forme d'une fleur. Cet apparence naturelle symbolise la nature qui s'apprête à reprendre ses droits sur le monde, c'est la beauté de Dieu s'apprêtant à châtier Sodome et Gomorrhe²⁰⁶.

3.3.2. La magie

Dans les trois œuvres, la notion de magie apparaît, chaque fois traitée d'une manière différente. Si *The Lord of the Rings* choisit une approche directe, en présentant la magie comme faisant partie intégrante de ce monde étonnant, *Dune* la présente de manière plus intimiste et voilée. En effet les pouvoirs des Bene Gesserit et de Paul Atréide sont parfois expliqués comme de la psychologie et de la suggestion mentale, mais elles sont si poussées qu'elles nous apparaissent comme de la magie. Dans *La Nuit des Temps*, l'aspect magique

²⁰³ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 82.

²⁰⁴ Cf. Bible de Jérusalem, Gn 3, 23 – 24 : « Et Yahvé Dieu le renvoya du jardin d'Éden (...) Il bannit l'homme et il posta devant le jardin d'Éden les chérubins et la flamme du glaive fulgurant pour garder le chemin de l'arbre de vie. »

²⁰⁵ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; pages 314 – 315.

²⁰⁶ Cf. Bible de Jérusalem, Gn 19, 24 – 25 : « Yahvé fit pleuvoir sur Sodome et sur Gomorrhe du soufre et du feu venant de Yahvé, depuis le ciel, et il renversa ces villes et toute la plaine, tous ses habitants et la végétation du sol. »

de la technologie découverte dans l'Abri est également la conséquence d'une énorme avance technique. La « *mange-machine* » intrigue tous les savants de la planète alors qu'elle est présentée par Éléa comme un objet banal. Là encore, la « magie » est intégré au quotidien des personnages et devient un élément du monde. Cette magie représente la part d'inexplicable qu'il existe en toute chose. C'est une tentative d'explication par le mystère, qui entretient une forte impression de complexité. Aucun des trois mondes n'est clairement dévoilé, et ses zones d'ombre sont nécessaires pour inspirer le lecteur à poursuivre sa découverte.

La notion de monde ne serait donc pas complète sans l'intégration d'une donnée essentielle dans toute communauté humaine : la spiritualité. Tout homme cherche un sens à sa vie, et chaque monde doit participer à donner une réponse en relation avec ses habitants.

3.4. L'INSPIRATION

3.4.1. *La reconnaissance littéraire*

On peut légitimement s'interroger sur la volonté de l'auteur. S'il s'efforce de créer un environnement aussi crédible, en marge, comme nous l'avons vu, des œuvres d'imagination plus conventionnelles, sans doute a-t-il une motivation plus profonde que le simple divertissement de la lecture ?

Le contexte dépaysant des romans de mondes imaginaires est très apprécié par un lectorat relativement jeune. On considère traditionnellement que la science-fiction est une littérature essentiellement destinée aux adolescents, principalement masculins. Stephen King, qui développe lui-aussi dans l'ensemble de ses œuvres une idée précise du fantastique et du paranormal, a en quelque sorte déformé le réel pour s'en emparer et en faire un monde où tout peut arriver. Dans son essai *Stephen King's Danse Macabre*²⁰⁷, cet auteur prolifique raconte qu'il a commencé tout jeune à dévorer les magazines de science-fiction et d'horreur, mais il explique aussi qu'il essaie de donner à ses œuvres plus de sens qu'une simple histoire destinée à faire peur.

²⁰⁷ KING (S.), *Stephen King's Danse Macabre*, New York, Stephen King, 1981. Traduction française : Anatomie de l'Horreur – L'Univers de Stephen King par lui-même, présenté et annoté par Jean-Pierre Croquet, traduit de l'américain par Jean-Daniel Brèque, Paris, Éditions du Rocher, 1995, 2 tomes. Édition employée : *J'ai lu*, 1997.

« Il serait absurde de suggérer que l'horreur moderne, qu'elle soit littéraire ou cinématographique, se réduit à ces trois archétypes [Frankenstein, Le Cas étrange du Dr Jekyll et de M. Hyde et Dracula]. Cela simplifierait les choses, mais cette simplification serait abusive »²⁰⁸

Les auteurs de science-fiction comme les auteurs d'horreur défendent la qualité littéraire de leurs œuvres, dont certaines ont acquis d'indéniables lettres de noblesse dans la littérature mondiale. Les trois romans dont parle Stephen King ci-dessus, par exemple, s'imposent ainsi qu'il le dit comme des archétypes du genre, mais aussi des modèles romanesques :

« Le Cas étrange du Dr Jekyll et de M. Hyde est un chef-d'œuvre de concision – et ce verdict n'est pas de moi mais de Henry James. Dans *The Elements of Style*, cet indispensable manuel dû à Wilfred Strunk et à E. B. White, on trouve des règles de composition dont la treizième dit tout simplement : 'Omettez les mots inutiles.' Avec des œuvres telles que (...) *Le Tour d'Écrou* de Henry James (...), le roman de Stevenson pourrait servir d'exemple aux écrivains débutants désireux de savoir comment appliquer cette treizième règle – la plus importante jamais écrite de toutes les règles de composition littéraire. »²⁰⁹

Les œuvres de science-fiction s'apparentent à cette littérature moderne et la reconnaissance littéraire de *The Lord of the Rings* (*The Fellowship of the Ring*, publié en 1954, connaît à lui seul 21 rééditions), de *Dune*, qui a obtenu les prix Nebula et Hugo ou *La Nuit des Temps*, le plus grand succès de René Barjavel, prouvent l'importance du style et de la perfection de l'écriture de ces œuvres, qui ne s'intéresse pas seulement à décrire.

3.4.2. La symbolique universelle des mythes

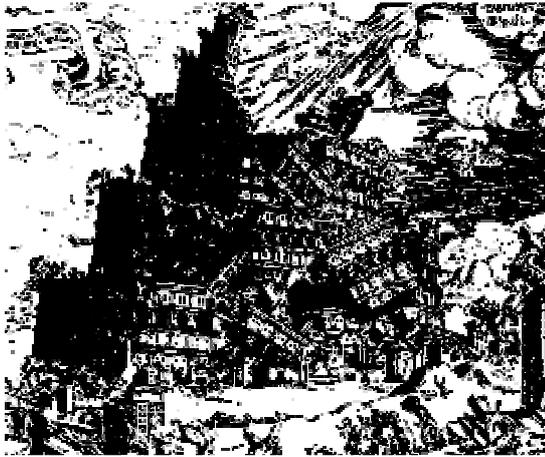
Comme nous l'avons vu, les trois romans échafaudent un monde complexe et cohérent. Cette cohérence globale est soutenue par une multitude d'inspirations, d'idées prises au réel, et qui renforcent l'impression de vérité que ressent le lecteur en découvrant paysages, personnages ou bâtiments. Par exemple, la titanesque tour d'Énisoraï où s'enroule la procession de la Fête du Nuage est inspirée de la tour de Babel décrite dans la Bible²¹⁰. L'architecture est donc empruntée aux minarets des ziggourats du Moyen-Orient,

²⁰⁸ *Ibid.*, tome 1, page 127.

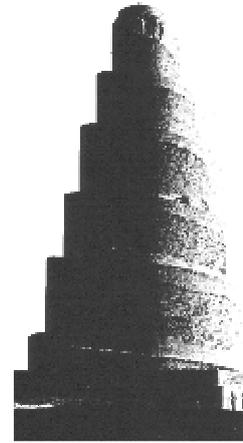
²⁰⁹ *Ibid.*

²¹⁰ Bible de Jérusalem, Moïse, I, 11.

comme le montre ces illustrations, tirées de *L'Univers Fantastique des Mythes* d'Eliot Alexandre²¹¹.



*Destruction divine
de la Tour de Babel*²¹²



*Minaret islamique
d'une ziggourat irakienne*

La symbolique de la Tour de la Tour de Babel est une connotation qui ne peut laisser le lecteur indifférent. Bien que la tour décrite dans le roman soit un autre édifice, elle reste marquée par la légende. Barjavel réutilise les acquis du lecteur pour les réemployer dans son œuvre. Le lecteur va assimiler Énisoraï à Babylone et la présomption de l'un entraîne logiquement la destruction de l'autre. Au-delà d'une simple référence architecturale, c'est toute une symbolique qui est détournée par l'auteur. Tolkien, en remettant au goût du jour les peuples féeriques des légendes nordiques, se sert de la même manière des connaissances de son lecteur pour les réutiliser dans un contexte différent. S'il y a dépaysement apparent, il est ainsi toujours possible de se rattacher inconsciemment à ce que l'on croit reconnaître derrière des lieux ou des personnages nouveaux.

Dans chacune des trois œuvres, si le monde décrit apparaît comme original aux yeux du lecteur, il n'est que le reflet à travers l'esprit du romancier d'un grand nombre d'inspirations mêlées à une volonté parfois plus personnelle de communiquer avec le lecteur. Tolkien ne cache pas le fait que la plupart de ses sources d'inspiration proviennent

²¹¹ ELIOT (A.), ELIADE (M.), CAMPBELL (J.), *op. cit.*

²¹² *Ibid.* page 114 : « La légende biblique de la construction de la Tour de Babel (...) fut l'un des motifs favoris de l'art chrétien. Les peuples unis de Babylone voulaient atteindre le ciel en construisant la Tour de Babel. Peut-être s'agissait-il de la construction d'une tour sacrée représentant le centre du monde. Selon la tradition biblique toutefois la construction de la Tour de Babel représentait la présomption des hommes à l'égard de la toute-puissance de Dieu. Dieu pour ruiner l'entreprise, embrouilla les langues des peuples. »

d'une compilation des légendes nordiques (celtiques, scandinaves). Mais les Terres du Milieu, le résultat obtenu, se détachent suffisamment de leurs modèles pour renouveler le genre et passionner le lecteur.

Les caractères elfiques par exemple, tels que ceux qui ornent la page de garde du recueil²¹³, sont inspirés des runes scandinaves des Vikings, très proches graphiquement.

Toujours pour les Terres du Milieu, il faut noter que les races décrites par Tolkien, s'il les décrit avec précision et véracité, n'en sont pas moins tirées du folklore du Nord-Ouest de l'Europe. L'ouvrage *Les Fées* de Brian Froud et Alan Lee²¹⁴ rassemble les descriptions d'une multitude de petits êtres féeriques, principalement issus des légendes antérieures au christianisme :

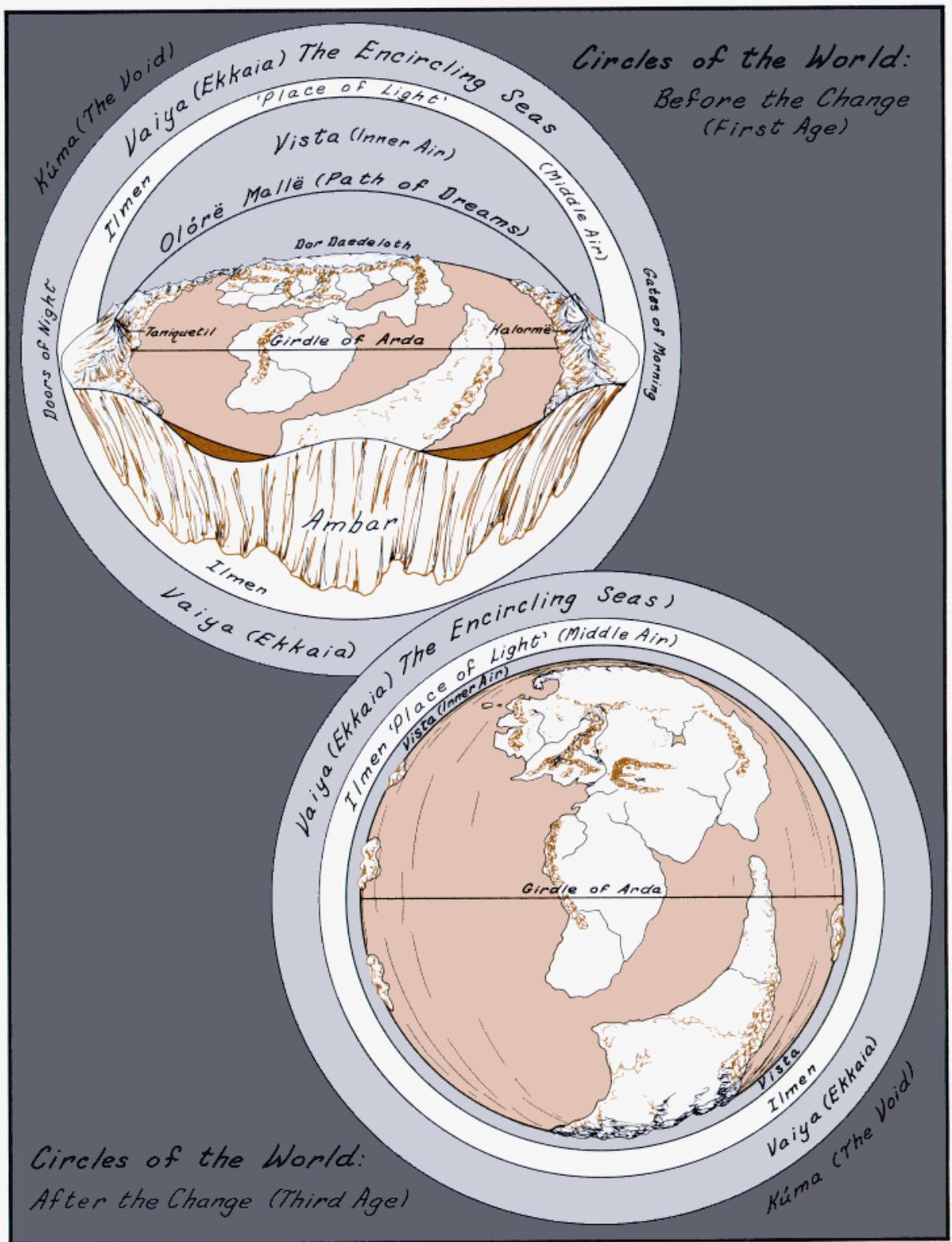
*« Féerie précède le christianisme de plusieurs millénaires, c'est un monde qui existe de toute antiquité, sous des formes différentes, partout dans le monde. »*²¹⁵

Le monde féerique des Terres du Milieu possède sa propre genèse, imaginée par l'auteur au cours des années, et sa géographie évolutive aboutit finalement à un monde plat assez proche de la vision que les anciens avaient de la Terre :

²¹³ Cf. 3.3. *La dimension du détail, la comparaison entre l'équation de Zoran (La Nuit des Temps) et les runes elfiques (The Lord of the Rings).*

²¹⁴ FROUD (B.), LEE (A.), *Faeries*, New York, Rufus Publications Inc., 1978. Traduction : Les Fées, P. Alien, Paris, Albin Michel, 1979.

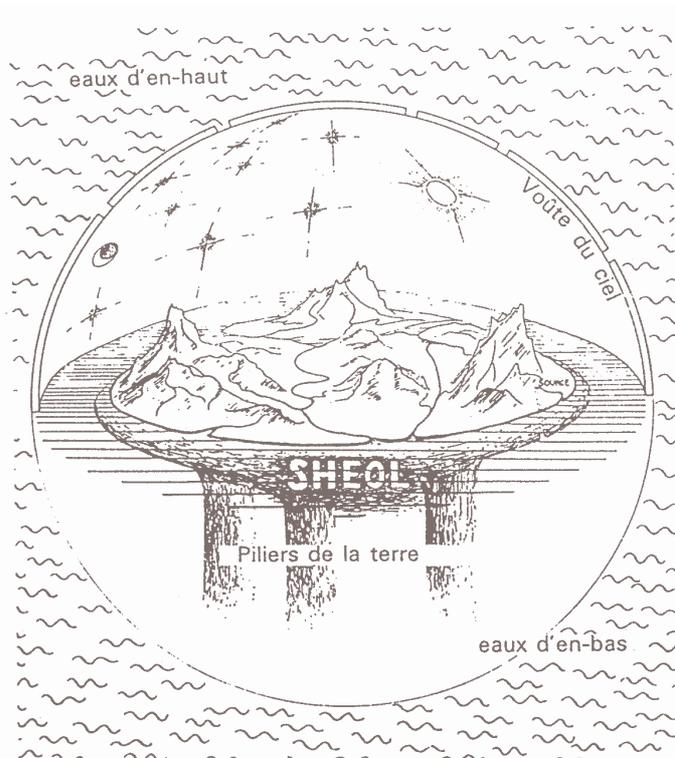
²¹⁵ *Ibid.* préface.



Carte redessinée par Karen Wynn Fonstad, d'après la carte du monde des Terres du Milieu imaginée à la fin des années trente par Tolkien²¹⁶.

²¹⁶ Pour découvrir l'évolution de la cartographie du monde imaginaire de J.R.R. Tolkien, cf. site de l'association La Fée : <http://www.multimania.com/lafee/cartes.html>.

Cette carte du monde imaginé par Tolkien ressemble beaucoup à la manière traditionnelle de représenter le monde au Moyen-Orient, il y a 4 000 ans :



« Il convient donc de ne pas prêter aux cosmologies de l'ancien Orient une autre fonctionnalité que d'aider l'homme à se situer dans la nature. Elles servent à décrire l'homme, non la nature.

Traditionnellement, on retrouve dans ce genre de représentation d'il y a 4 000 ans une terre assez plate mais circulaire, entourée des eaux de la mer. Elle est soutenue par des piliers, plongeant dans l'abîme des « eaux plus basses que la terre ».

Au-dessus de l'espace continental, le firmament, solide, sert de support aux corps célestes et retient les « eaux supérieures ». Au moment du déluge, le débordement des eaux abyssales joint à des percées de la voûte du firmament explique les dimensions planétaires de la grande

inondation.

Il a un domaine désigné pour les morts (le shéol), dans les profondeurs. Dieu, quant à lui, n'habite pas un lieu du monde. Il ne se rencontre que par l'esprit. »²¹⁷

Les deux représentations comportent des terres plates entourées d'un monde d'en haut et d'un monde d'en bas. Les lumières du ciel correspondent à une couche sur la voûte qui surplombe les terres. Les Terres du Milieu de Tolkien frappèrent par leur originalité les premiers lecteurs, choqués par une représentation si archaïque du monde. Ce monde plat est une nouvelle référence empruntée aux mythes, non plus nordiques cette fois, mais orientaux.

Dans *The Lord of the Rings*, les Hobbits sont caractérisés par leur habitat spécial, les « trous », des maisons-terriers creusées sous la colline. Or, dans *Les Fées*, on découvre que les elfes vivent sous les collines :

²¹⁷ BAGOT (J.P.), DUBS (J.C.), Pour lire la Bible, édition *Les Bergers et les Mages*, La Représentation de l'univers aux temps bibliques.

« Les souterrains, les catacombes et les anciennes carrières sont les demeures traditionnelles des esprits. En gaélique, elfe se dit Sidhe, le peuple des collines. La nuit, ces collines sont souvent illuminées par des myriades de lucioles étincelantes. »²¹⁸

Toujours dans *Les Fées*, on apprend que traditionnellement,

« Les mélodies des elfes sont connues pour leur beauté mélancolique, pour leur sauvagerie fantastique et pour le charme fatal qu'ils exercent sur les oreilles humaines. »²¹⁹

Tolkien a donc suivi cet aspect du caractère des Elfes des légendes pour créer la race qui évolue sur les Terres du Milieu, puisque nous avons vu que les personnages elfes aimaient à chanter des ballades.

Outre les Elfes, les Gobelins, qui n'apparaissent que dans *The Hobbit* mais qui semblent apparentés aux Orques, sont des êtres féeriques de la tradition populaire. *Les Fées* cite *La Marche des Gobelins* de Christina Giordina Rosetti pour illustrer cette race :

« Dehors, au soir trois fois béni
Où les Ombres, disent les filles de ferme,
Peuvent quitter leur couche de rocher,
Où les Gobelins montent du Feu et des Marais,
Des Mines et des Lacs, hanter les pas des Humains !
(...)
Il ne faut pas regarder les hommes gobelins,
Il ne faut pas acheter de leurs fruits,
Qui sait de quel sol ils ont nourri
La faim et la soif de leurs racines ? »

Dans *Les Fées*, voici comment sont décrits les Nains :

« Petits et vigoureux, les Nains sont en général barbus, ils ont l'air de vieillards, mais c'est qu'ils atteignent leur maturité à l'âge de trois ans, et que leur barbe est grise dès sept ans. Ils vivent dans les montagnes d'Allemagne et de Scandinavie, d'où ils extraient des métaux précieux pour en faire des armes, des armures et d'autres objets dotés de pouvoirs magiques. »

Ils sont également réputés pour avoir forgé le Marteau de Thor, dieu du Tonnerre équivalent à Zeus dans la mythologie scandinave. On constate donc une évidente analogie entre les Nains de Tolkien et ceux d'Allemagne et de Scandinavie.

²¹⁸ FROUD (B.), LEE (A.), *op. cit.*, Les Collines Creuses.

²¹⁹ *Ibid.*



Nain d'après Faerie



*Nain des Terres du Milieu*²²⁰

Si les sources d'inspiration de Tolkien semblent évidentes, il n'en est pas de même pour Herbert, qui réussit à fondre les éléments qui l'ont inspiré dans un récit qui les camoufle et transforme des éléments connus du lecteur en découverte fantastique.

3.4.3. Les sources sociales et historiques

Des trois auteurs, Frank Herbert est celui qui appartient le plus à la littérature de science-fiction. Ses autres œuvres sont des récits d'anticipation technologique. *The Dragon in the Sea*²²¹, par exemple, imagine avant leur invention les sous-marins nucléaires qui sillonneront quelques années plus tard les mers du globe.

Le travail de recherche qui précède l'écriture du roman chez Herbert s'oriente donc vers l'avenir, contrairement à Tolkien, qui s'inspirait du passé. Herbert a extrapolé à partir des données dont il disposait à son époque. En 1965, au moment de publier son œuvre, il pouvait contempler le monde déchiré par la guerre froide, relevé de la Seconde Guerre Mondiale, les États-Unis plongés dans une guerre déjà perdue au Viêt-Nam. On retrouve facilement cette dernière dans la lutte des Fremen contre l'armée soi-disant invincible des Sardaukar.

Les techniques de guérilla employées par les guerriers Fedaykin, les commandos de la mort Fremen, sont peut-être même inspirées de celles des Viêt-Congs, mais elles suggèrent plutôt la manière furtive des Indiens d'Amérique – marcher en file indienne, effacer les traces de tout passage derrière le groupe. De plus, les Amérindiens sont les

²²⁰ Illustration de © W. Suimak pour l'édition Pocket de La Communauté de l'Anneau.

²²¹ HERBERT (F.), *The Dragon in the Sea* (Le Monstre sous la Mer, Le Dragon sous la Mer), New York, Doubleday, 1956.

premiers habitants du continent américain, et sont donc comparables aux indigènes d'Arrakis, indigènes en harmonie avec leur environnement que tentent d'exterminer des pionniers venus d'ailleurs.

Le système politique de l'univers de *Dune*, hiérarchisé en Maisons, dirigé par l'Empereur, les titres comme "*Duke*" ou "*Baron*" comme ceux de Leto Atréide et de Vladimir Harkonnen, tout cela fait penser à l'époque féodale. Comme si l'Histoire, telle une roue, avançait tout en tournant sur elle-même, se répétant à travers les siècles.

Pourtant, Herbert n'a pas choisi un système féodal au hasard. Il a simplement procédé par analogie par rapport aux époques antérieures pour tenter d'imaginer l'avenir. La conquête spatiale, un temps freinée par la limite de la vitesse de la lumière, est finalement permise par la méthode employée par la Guilde des Navigateurs, qui replie l'espace pour aller instantanément d'un point à un autre dans l'univers. D'innombrables colonies se développent alors sur une multitude de planètes à travers la galaxie. Dans le lexique "*Terminology of the Imperium*", on trouve déjà plusieurs références à d'autres mondes habités :

"*Sikun*" (page 586), "*Arrakiss*" (page 586), "*Bela Tegeuse*" (page 587), "*Caladan*" (page 588), "*Chusuk*" (page 588), "*Sigma Draconis*" (page 588), "*Ecaz*" (page 590), "*Gamont*" (page 591), "*Giedi Prime*" (page 591), "*Grumman*" (page 592), "*Hagal*" (page 592), "*Harmonthep*" (page 592), "*Delta Pavonis*" (page 592), "*Ix*" (page 593), "*Poritrin*" (page 598), "*Richèse*" (page 599), "*Salusa Secundus*" (page 599), "*Kaitain*" (page 599), "*III Delta Kaising*" (page 601), "*Tleilax*" (page 602), "*Tupile*" (page 603), "*Wallach Ix*" (page 603)²²²

Ces nombreuses planètes sont cependant situées à des distances pratiquement infinies les unes des autres. Il est donc pratiquement impossible de communiquer entre plusieurs planètes. Les ondes radio mettraient en effet des milliers, voire des millions d'années à traverser l'espace qui les sépare. Seul le déplacement physique d'un messager est envisageable pour créer des liens diplomatiques entre deux mondes. Il arrive souvent que deux chefs de Maisons soient alliés sans s'être jamais vus, s'ils ne sont pas allés eux-mêmes visiter leur homologue.

Cette situation ressemble beaucoup à celle du Moyen-Âge. Chaque seigneur était maître sur ses terres et les voies de communication étaient rares. L'isolement forcé entraîne

²²² *Dune, Terminology of the Imperium, pages 586 – 605. Traduction française: Dune, Lexique de l'Imperium, pages 731 – 747.*

la formation de petits îlots d'autorités, que la couronne impériale tente de maintenir en cohésion.

Le système féodal a subi dans le roman d'Herbert des modifications, des ajouts, qui en font au final un organisme unique. La subtilité des rapports diplomatiques entre l'Empire, le Haut-Conseil du Landsraad, la CHOAM²²³ (CHOM dans la traduction française), la Guilde des Navigateurs, les Bene Gesserit et plus tard les Fremmen installent un climat politique unique et subtil, qui sera développé dans les tomes suivants du *Cycle de Dune*. Dès le tout premier chapitre de *Dune*, la Révérende Mère Bene Gesserit donne des explications concernant les pouvoirs des castes de cet univers :

“The Great Revolt took away a crutch,’ she said. ‘It forced human minds to develop. Schools were started to train human talents.’

‘Bene Gesserit Schools.’

She nodded. ‘We have two chief survivors of those ancient schools: the Bene Gesserit and the Spacing Guild. The Guild, so we think, emphasizes almost pure mathematics. Bene Gesserit performs another function.’

‘Politics,’ he said.”²²⁴

René Barjavel situe son récit dans un avenir situé peu après la date d'écriture. À l'exemple de Frank Herbert, il imagine le futur. Sa vision nous est d'autant plus claire qu'avec le recul, nous pouvons comparer le roman et sa part d'imaginaire avec l'Histoire. Barjavel voyait un monde où les pays restent encore isolés, en pleine Guerre Froide. L'Union Européenne n'est pas évoquée, et l'ONU semble être la seule instance internationale. Pourtant, les nations font preuve de bonne volonté et de solidarité dans le roman, montrant peut-être que Barjavel espérait voir se développer des regroupements de pays.

²²³ “CHOAM: acronym for Combine Honnete Ober Advanced Mercantiles – the universal development corporation controlled by the Emperor and Great Houses with the Guild and Bene Gesserit as silent partners”

Dune, Terminology of the Imperium, page 588.

« CHOM : sigle pour Combinat des Honnêtes Ober Marchands. Compagnie universelle contrôlée par l'Empereur et les Grandes Maisons avec la Guilde et le Bene Gesserit comme associés sans droit de vote. » (*Dune, Lexique de l'Imperium, page 733*)

²²⁴ *Dune, book I, page 23.*

« La Grande Révolte nous a débarrassés de nos béquilles en obligeant l'esprit humain à se développer. On créa alors des écoles afin d'accroître les talents humains.

« Les écoles Bene Gesserit ? »

Elle acquiesça. « Deux grandes écoles ont survécu : Bene Gesserit et la Guilde Spatiale. La Guilde, c'est du moins ce que nous pensons, incline plutôt à développer les mathématiques pures. La fonction Bene Gesserit est tout autre. »

« La politique ! » lança Paul.

(*Dune, livre I, page 18*)

L'aspect militaire de la découverte en Antarctique est envisagé sous plusieurs formes : guerre, espionnage...

« – Je suis contre les mercenaires, dit-il. [Shanga l'Africain]

– Moi aussi, dit l'Allemand Henckel. Pas pour les mêmes raisons. Je pense qu'ils seront pourris de salauds d'espions. Nous devons organiser nous-mêmes notre police et notre défense. Je veux dire la défense de ce qui est dans la Sphère. L'arme, et surtout Coban. »²²⁵

Cependant le côté commercial du monde moderne n'est pas mis en valeur, excepté au niveau des médias, qui se passionnent pour cette mine d'articles à sensation.

« Quant aux journalistes, après la mort de Ionescu qui leur avait fourni de la sensation pour toutes les ondes et tous les imprimés, ils voyaient avec ravissement, dans la mange-machine et ses effets sur Éléa, une nouvelle source d'information non moins extraordinaire, mais cette fois optimiste. Toujours de l'inattendu, du blanc après du noir ; cette Expédition était décidément une bonne affaire journalistique. »²²⁶

La réalité quotidienne du lecteur à l'époque de la publication de l'œuvre est néanmoins on ne peut plus d'actualité. La révolte des étudiants du Gondawa face à la guerre contre l'Énisorai ressemble fortement aux Événements de Mai '68, survenus peu après l'écriture du roman :

« (I) L'auteur tient à préciser que cette histoire, a été composée dans son ensemble pendant l'été 1966. Déjà, la révolte des étudiants y figurait. Sa rédaction définitive a été terminée le 10 mars 1968. Depuis ce jour, rien n'a été rajouté ni retranché. Les épisodes auxquels participent les étudiants, la conception de l'Université indépendante n'ont donc pas été inspirés par les événements de mai 1968, mais leur sont antérieurs. »²²⁷

Barjavel fait donc preuve d'anticipation sociale en prévoyant un mouvement analogue à celui qui secouera son pays peu après l'écriture de son œuvre. Mais l'auteur se sera peut-être inspiré d'un autre mouvement étudiant, celui des manifestants contre la guerre du Viêt-Nam, qui lui a eu lieu avant l'écriture du roman.

La scène finale dans le monde du Passé, la guerre entre l'Énisorai comporte une description apocalyptique qui fait penser au Débarquement du 6 Juin 1944 :

²²⁵ BARJAVEL (R.), *op. cit.* ; page 166.

²²⁶ *Ibid.* page 144.

²²⁷ *Ibid.* page 214.

« La voûte de l'Abri devint une plaine immense. Du ciel de feu tombaient les guerriers rouges. Dans leur foule verticale le choc des armes de défense creusait des trous énormes, mais du ciel en surgissaient d'autres, d'autres et d'autres. Arrivés au sol ils étaient balayés par les feux croisés des armes enterrées. Les nouveaux cadavres allaient rejoindre la multitude dansante des morts secoués sans arrêt par le choc des armes. Les rescapés s'enfonçaient immédiatement dans le sol, accroupis sur leur siège qui creusait un passage. Le sol se défendait, explosait, se soulevait en gerbes, projetait parmi les débris de sa propre chair ses agresseurs disloqués. »²²⁸

Les expressions « ciel de feu », « le choc des armes » répété deux fois, « des trous énormes », « balayés par les feux croisés des armes enterrées », « nouveaux cadavres » sont aussi aptes à décrire cette bataille imaginaire que les guerres mondiales 14-18 ou 39-45, des moments de l'histoire qui ont certainement marqués l'auteur. Le combat du monde du Passé rejoint celui du XX^{ème} siècle ; l'Histoire se répète inlassablement, semble plaider l'écrivain.

La critique considère souvent Barjavel comme un auteur de science-fiction écologiste. Ses romans sont des fables où la nature mérite le plus grand respect de la part de l'Humanité. *Ravage* notamment, décrit le renouveau des hommes sur une Terre où la nature a repris ses droits, où la civilisation n'a plus sa place. Le monde du Passé décrit dans *La Nuit des Temps* ressemble beaucoup à ce thème. Éléa décrit une Terre ravagée par une ancienne guerre, qui a détruit la civilisation et banni l'homme de la surface du globe. Forcé à vivre sous terre, il réapprend la vie dans le respect de l'environnement, cette même symbiose avec la nature que développent les Fremen de *Dune*. On peut alors aller jusqu'à mettre ces deux œuvres en rapport avec le *mythe du bon sauvage*, développé au Siècle des Lumières par Rousseau. Le rapport avec la technologie des personnages de *The Lord of the Rings* est aussi empli de défiance. Mais cette orientation commune, proposée à dessein par les trois auteurs, révèle certainement une sorte de message destiné au lecteur, enfoui dans le récit et l'aventure.

3.5. METAPHORE DU REEL

Le monde imaginaire peut être considéré comme une métaphore du monde réel. Les sources d'inspirations multiples issues du réel renforcent une parenté avec la Terre d'aujourd'hui. Cette relation est plus visible dans *La Nuit des Temps*, où les deux civilisations, celle du monde imaginaire du Gondawa et le monde contemporain, sont

²²⁸ *Ibid.* page 314.

directement confrontées à travers les récits de deux personnages, Éléa, l'héroïne, et Simon, le narrateur. Cependant, une œuvre comme *Dune*, si elle semble située loin de notre quotidien, n'en reste pas moins une aventure de personnages humains, qui réagissent selon des valeurs comme la famille, l'honneur, le profit, le pouvoir... Des concepts qui nous sont familiers.

L'auteur utilise le roman comme un support critique. À travers une réalité altérée, il peut aisément placer ses opinions personnelles et sa vision des choses humaines dans son œuvre. René Barjavel décrit dans *La Nuit des Temps* une révolte d'étudiants qui traduit bien les Événements de 1968.

« Il n'y avait plus ni filles ni garçons, rien que des révoltés. Depuis le début de leur campagne, ils jeûnaient un jour sur deux (...). Ils couraient en scandant le mot « Pao » qui signifie « non » dans les deux langues gonda. Païkan et Éléa s'enfoncèrent parmi eux à contre-courant (...). Les étudiants les bousculaient et les entraînaient (...). Les étudiants se cognaient sur eux, glissaient à gauche et à droite, semblaient ne pas les voir, hallucinés par la faim et par leur cri répété.

(...) Un garde blanc tira. La fille emportée disparut (...). Les gardes foncèrent en tirant. »²²⁹

Le fait que l'œuvre ait été écrite quelques mois avant les fameuses manifestations montre que l'auteur de science-fiction se rapproche par certains aspects du poète « prophète » de la littérature française, comme Hugo par exemple, qui joue un véritable rôle social, dépassant la simple littérature pour l'art. Tandis qu'en plein climat de Guerre Froide, Frank Herbert décrit un univers sous-tendu par des cabales politiques machiavéliques, des batailles de l'ombre, plus menées par les politiques que par les guerriers. John Ronald Reuel Tolkien insiste fortement sur le fait qu'il a tenu à se dégager des contraintes qui relient l'auteur à son contexte. Les Terres du Milieu sont donc censées être différenciées de notre Terre. L'auteur n'en fait pas moins passer un message d'harmonie et d'optimisme. Les paysages respirant la clarté et la pureté de plusieurs personnages centraux (Gandalf, Aragorn, les Elfes) donnent à penser au lecteur, qui peut se prendre à rêver d'un monde plus beau. Car *The Lord of the Rings* est une ode à la beauté du monde, que les héros protègent en luttant, parfois même en se sacrifiant, comme Gandalf

²²⁹ *Ibid.* pages 272 – 274.

qui lutte à mort contre le Balrog, ou Boromir qui combat jusqu'à en mourir les Orques qui assaillent les compagnons de l'Anneau au début du Livre III (*The Two Towers*²³⁰).

Le fait d'ancrer son récit dans un contexte imaginaire, et donc intemporel, ajoute à la durée de vie de l'œuvre. L'auteur peut ainsi traiter de sujets humains et sociaux sans avoir à se soucier d'être encore compréhensible une décennie après la parution du roman. Le lecteur de chaque époque doit accomplir la même démarche de compréhension du milieu où évoluent les personnages pour entrer dans l'intrigue.

D'après Joseph Campbell,

« La fonction première d'une mythologie, mythes et rituels mythiques, chants sacrés et danses cérémonielles, sont d'éveiller en chacun le sens du respect, le goût de l'étonnement et le désir de participer à l'insondable mystère de l'être. »²³¹

En grec, *mythos* signifie *fable*, *conte* et s'oppose à *logos* et à *historia*. Le mythe est donc ce qui ne peut exister réellement, opposé à la réalité. Déjà les Grecs cherchaient un sens caché dans les mythes. Théagène de Rhégium (env. 525 av. J.C.) suggère que les dieux d'Homère représentent des facultés humaines ou les éléments naturels ; c'est l'allégorie du mythe.

La science-fiction d'aujourd'hui, et à plus forte raison celle qui traite de mondes imaginaires comme les trois romans étudiés, s'inspire de cette interpénétration entre le mythe et la réalité. Le monde imaginaire est à l'image du monde réel, il contient des allégories de la réalité. Ces métaphores du réel ne sont pas forcément construites de manière consciente par l'auteur.

En effet, Tolkien s'est toujours défendu d'utiliser des éléments de son quotidien. C'est la raison pour laquelle il s'est donné tant de mal à recréer des cultures, des langages, des cartes, pour refaire dans les Terres du Milieu ce qui existait déjà dans le monde réel, mais à sa manière. Pourtant, l'influence du quotidien de l'auteur est automatique, obligatoire. Tolkien a vécu la Première Guerre Mondiale et a perdu tous ses amis dans les tranchées de Verdun. Ce genre d'expérience marque forcément un homme et son œuvre, quelle que soit sa volonté de s'affranchir de sa propre histoire. Le Mordor, terre dévastée, ressemble fortement à un champ de bataille. Dans le Livre VI, Frodon et Sam croisent des

²³⁰ TOLKIEN (J.R.R.), *op. cit.*

²³¹ ELIOT (A.), ELIADE (M.), CAMPBELL (J.), *op. cit.*, page 10.

colonnes d'armées en marche. Ce sont des Orques, mais ils pourraient aussi bien être des soldats allemands dans un contexte réaliste.

Isaac Asimov, dans *Magic*, consacre un chapitre à Tolkien, dont l'œuvre a influencé ses écrits :

« Je me suis rendu compte depuis que j'avais subi une autre influence, peut-être plus profonde. Pourquoi ai-je pensé à La Patrouille galactique [d'E.E. Smith] et non au Seigneur des Anneaux ? »²³²

Asimov, lui-même auteur de science-fiction, s'interroge également sur le processus créatif de l'auteur de *The Lord of the Rings* :

« Dans cet ordre d'idées, Tolkien aurait réfuté à la fois toute application de sa saga aux événements contemporains, et la lecture de certains éléments de ses romans à travers la grille d'un symbolisme torturé et, sur ce terrain là, je ne le suis pas.

Ce qui est évident pour moi, c'est qu'entre l'écriture du *Hobbit* et celle du Seigneur des Anneaux, Tolkien a vécu dix mois d'horreur au cours desquels Hitler et les Allemands ont pris le contrôle du continent européen et où la Grande-Bretagne s'est retrouvée seule, sans alliés, face à un ennemi tout-puissant.

Si ce n'est pas là une transposition du combat qui oppose Frodon au Sauron, il faudra qu'on me dise ce que c'est. Et Frodon finit par l'emporter. »²³³

The Lord of the Rings porte donc la marque de l'Histoire. Il est toutefois intéressant de noter la volonté de l'auteur de s'affranchir des inspirations du réel. La transposition des horreurs de la guerre à travers le filtre subtil de l'œuvre d'imagination permet de transmettre au lecteur un sentiment vis-à-vis d'une situation qui sera suffisamment dissimulé pour que seule une lecture attentive parvienne à décrypter le message. Peut-on cependant considérer *The Lord of the Rings* comme une œuvre à clefs ? La symbolique de nombreux éléments, puisée dans l'inconscient collectif européen – les contes, les être féeriques sont des données communes à toutes les cultures occidentales – comporte une part de complexité. Si le commun des lecteurs apprécie l'œuvre au niveau de l'intrigue et du détail, la lecture à un niveau plus profond permet d'apprécier plus largement les recherches de l'auteur. C'est d'ailleurs cette symbolique qui sous-tend l'œuvre qui a plus tard influencé de nombreux auteurs comme I. Asimov en science-fiction ou E. Eddings en médiéval-fantastique.

²³² ASIMOV (I.), *op. cit.* ; page 189.

²³³ *Ibid.*

Dune dissimule davantage ses possibles allusions ou références à la réalité. Frank Herbert semble s'inspirer du Moyen-Âge que de l'époque contemporaine. L'univers décrit, s'il convainc par sa profondeur, n'est parfois que le support dans lequel s'intègre une intrigue humaine complexe, que l'on peut rapprocher des grandes œuvres grecques. Le récit épique de la famille Atréide ressemble aux épopées de l'*Iliade* et l'*Odyssée* d'Homère. *Atride* est d'ailleurs le nom d'une famille dans la mythologie grecque. Les personnages affrontent des puissances supérieures dans une atmosphère baignée de mythologie, luttent contre un destin tragique. Paul Muad'Dib doit sans cesse éviter d'agir inconsciemment, ses actes pouvant entraîner dans l'avenir une effroyable guerre de religion dans tout l'univers. Ses visions sont comparables à celles d'un Tirésias – dans *Œdipe-Roi*²³⁴ de Sophocle – qui met en garde le souverain contre lui-même.

3.6. DERRIERE LE RECIT SE CACHE L'AUTEUR

On peut démontrer que ces trois œuvres possèdent un message caché derrière la surface exotique de l'imaginaire. En effet, une lecture au second degré permet de comprendre le monde imaginaire comme une métaphore du réel. On découvre alors un point de vue personnel et souvent critique de l'auteur sur sa réalité contemporaine. Les *Fremen* sont les « *free-men* » luttant pour la liberté et contre le racisme, défendant leur terre ancestrale, le combat *Gondawa - Enisoraï* est à l'image de la Guerre Froide, la menace du *Mordor* ressemble au spectre nazi planant sur l'Europe, l'*Anneau Unique* représente la menace atomique qui brûle les mains de son possesseur.

Sans toutefois généraliser, ces concordances troublantes laissent supposer une empreinte – consciente ou non (Tolkien s'en défend) – de la part de l'auteur sur son époque dans sa création.

Afin de faire réfléchir le lecteur, Aldous Huxley a écrit en 1931 une fable sociale sur un monde futuriste soi-disant idéal : *Brave New World*²³⁵ (*Le meilleur des Mondes*). Dans la préface de la traduction française, l'auteur a ajouté une « *préface à l'édition française* » où il insiste sur le lien entre l'auteur et le lecteur dans un œuvre de ce type :

« *Tout livre est le produit d'une collaboration entre l'écrivain et ses lecteurs. Se fiant à cette collaboration, l'écrivain suppose l'existence, dans l'esprit de ses lecteurs, d'une*

²³⁴ SOPHOCLE, *Œdipe-Roi*, Athènes, v. 430. Traduction française : traduit du grec ancien par C. Georjin, Paris, A. Hatier, 1961.

²³⁵ HUXLEY (A.), *op. cit.*

certaine familiarité avec certains livres, de certaines habitudes de pensée, de sentiment et de langage. (...) [Les notes, qui pallient la perte inhérente à la traduction, sont] un moyen littéraire puissant pour souligner le contraste entre les habitudes traditionnelles de penser et de sentir et celles de ce « monde possible » que j'ai voulu décrire. »²³⁶

Le lecteur est donc pris en compte par l'auteur au moment de l'écriture. Le créateur de mondes imaginaires, s'il tente de s'affranchir de tout lien avec le monde réel pour installer un contexte extraordinaire, doit garder le contact avec son lecteur, et ce qui le relie à lui est l'ensemble des références culturelles qu'ils ont en commun.

Frank Herbert, dans *The Godmakers (Les Fabricants d'Éden)*, donne une réponse à la question de l'existence qui rappelle son propre procédé d'écriture :

« Nous sommes créés, pour leur divertissement, par des immortels qui nous font vivre sous leurs yeux en composant eux-mêmes tous les épisodes de notre vie. »²³⁷

L'auteur a donc sur lui-même un regard critique qui révèle qu'il se sent investi d'un rôle de démiurge en créant son univers imaginaire, et qu'il peut en venir à considérer ses personnages comme suffisamment étouffés pour prendre vie et continuer à vivre une fois le livre refermé, un fois l'écrivain mort.

Derrière un récit pittoresque, exotique et mouvementé, peut-être l'auteur cache-t-il un désir inaccompli de voyage et d'aventures. Le roman est alors une expérience par procuration, et le romancier s'efforce de donner vie à ses personnages afin de mieux les incarner et de rendre ses descriptions crédibles pour mieux s'éloigner de son quotidien. L'écrivain se transforme alors en lecteur, et écrit autant pour lui que pour les autres. J.R.R. Tolkien a laissé à sa mort un grand nombre d'écrits non publiés, et certains ne sont édités que de nos jours, par son petit-fils²³⁸. Il décrivait pourtant dans ces ouvrages des lieux, des époques, des personnages qui intéressent les lecteurs de son œuvre.

René Barjavel se pose durant toute sa carrière d'écrivain comme un fervent défenseur de la pureté de l'humanité. Ses romans mettent en scène des personnages vivants et typés qui réagissent en hommes face à un imprévu qui remet en cause les valeurs de

²³⁶ *Ibid*, Préface à l'édition française, page 25 – 27.

²³⁷ HERBERT (F.), *Les Fabricants d'Éden*, page 61.

²³⁸ *Comme* Morgoth's Ring. The Later Silmarillion, Part One, The Legends of Aman. *Textes réunis et présentés par Christopher Tolkien*. London : HarperCollins (ser. The History of Middle-earth, X), 1993.

notre société. Dans *Le Grand Secret*, les héros découvrent que l'immortalité est un virus contagieux. La vie humaine, toute configurée par la certitude de la finitude, est remise en question par cette découverte.

La situation est identique dans *La Nuit des Temps*. L'auteur immerge le lecteur auprès de Simon, le narrateur, dans une époque imaginaire du passé où les hommes ont vécu dans une société finalement très proche de la civilisation actuelle. Leurs progrès scientifiques incroyables et toute leur sagesse tirée des erreurs passées n'ont toutefois pas suffi à empêcher une effroyable guerre qui ressemble à un Jugement Dernier, un Armageddon déclenché par la main de l'Homme. L'Arme Solaire représente le danger de l'Arme Atomique, qui hante les esprits à l'époque de l'écriture de l'œuvre. Le lecteur, en plongeant à la découverte du Gondawa, explore le reflet de notre avenir, et peut donc s'interroger à la suite de sa lecture sur le sens de sa vie, sur la question de la guerre totale et la manière dont elle peut survenir, sur l'Humanité enfin, et le prix de la sérénité.

Conclusion

Les mondes imaginaires sont décrits dans des textes extrêmement variés, et la définition d'un genre particulier n'est pas simple. Des différences apparaissent cependant, séparant ces œuvres du fantastique, du merveilleux, des mythes ou de la science-fiction traditionnelle. Le monde imaginaire revendique la plus grande autonomie possible, que ce soit vis-à-vis de son auteur ou de la réalité. Malgré ses apparences de récits débordants d'une juvénile imagination, ces œuvres se révèlent à l'étude d'une grande profondeur de réflexion.

À l'analyse, le monde imaginaire se révèle être un miroir déformant du réel, une sorte d'allégorie imaginative de la réalité. Le foisonnement de détails pittoresques dissimule plus ou moins finement un lien aux racines culturelles et historiques de l'auteur qu'il ne peut annihiler. Ce lien s'avère finalement indispensable pour retenir l'attention du lecteur, qui doit, malgré l'aspect exotique, se sentir concerné par l'intrigue et en comprendre les raisons logiques.

La richesse de la science-fiction, et plus particulièrement des mondes imaginaires, ne se limite pas aux apparences d'un divertissement imaginaire et construit. Elle relance parfois des débats contemporains en extirpant le lecteur de son environnement quotidien pour qu'il puisse mieux le juger par la lecture de ces œuvres, qui façonnent un monde décalé, mais pourtant proche du réel, un monde dont les caractéristiques légèrement différentes du nôtre permettent une critique qui peut s'avérer ensuite constructive dans l'approche de notre propre environnement.

Des différences fondamentales subsistent entre les méthodes littéraires françaises et anglophones (américaine et anglaise) dans le domaine de la science-fiction et de la *fantasy*, notamment les influences socioculturelles qui régissent le rapport entre l'écrivain et son lecteur. De même, le lecteur francophone, possédant une culture différente de l'auteur anglophone, éprouvera parfois des difficultés à s'imprégner de l'univers imaginaire d'un auteur qui ne s'identifie pas aux mêmes choses. En comparant le mythe traditionnel avec la science cartésienne de ce genre littéraire on peut découvrir que l'intrusion des racines mythiques et mythologiques est incontournable pour parvenir à toucher le lecteur en rattachant une histoire imaginaire à des bases connues du lecteur, comme le système politique, les relations sociales ou tout autre ensemble complexe essentiel à la cohérence humaine d'un texte. Les mythes relient les textes d'hier et la science-fiction

contemporaine, grâce aux symboles universels, implicites ou explicites, qui émaillent les œuvres. Finalement le mythe n'est pas oublié mais il s'est métamorphosé pour s'adapter aux aspirations de la société moderne, toujours en quête de réponses, la littérature de l'imaginaire déguisant donc des référents autrefois explicites à travers des récits exotiques et divertissants.

L'imagination est le propre de l'homme, elle lui permet de se projeter en avant (dans le futur), de construire les mythes d'origine (dans le passé) ou encore de découvrir l'univers. L'imaginaire entretient un lien étroit avec le réel. Il permet en effet à la fois d'échapper à la réalité et de construire sur le réel.

La science-fiction procède de la même démarche que les textes d'autrefois, qui apportaient des réponses par le mythe et la foi là où la science de l'époque en était incapable. Loin d'être la fin des légendes, la science-fiction se révèle donc une évolution de la littérature du mythe et de la mythologie.

Bibliographie

Cette bibliographie n'est ni exclusive ni exhaustive. Elle cite simplement les ouvrages et les documents utilisés dans le cadre de la rédaction de ce mémoire. Certains ont été cités, d'autres n'ont été qu'une source d'inspiration et d'informations. En italiques, quelques renseignements complémentaires expliquent des détails ou points forts de certains ouvrages. Enfin, la rubrique *romans* comporte de très nombreuses références d'œuvres portant sur d'autres mondes imaginaires.

ŒUVRES ETUDIÉES

- BARJAVEL (R.), *La Nuit des Temps*, Paris, Presses de la Cité, 1968. *Édition employée : Paris, Presses Pocket, 1971.*
- HERBERT (F.), *Dune*, Francfort, Galaxy Publishing, 1965. Traduction française : traduit de l'américain par M. Demuth, Paris, Robert Laffont, 1972. *Éditions employées : Londres, New English Library, 1990 (anglais), Paris, Robert Laffont, 1972 (français).*
- TOLKIEN (J.R.R.), *The Fellowship of the Ring*, George Allen & Unwin, Londres, 1954. Traduction française : *La Communauté de l'Anneau*, traduit de l'anglais par F. Ledoux, Paris, Christian Bourgeois, 1972. *Éditions employées : Londres, Harper & Collins, 1995 (anglais), Paris, Presses Pocket, 1991 (français).*

AUTEURS ETUDIÉS

- BARJAVEL (B.), *Ravage*, Paris, Denoël, 1943. *L'électricité disparaît, faisant s'écrouler la civilisation et les hommes rebâtissent un monde nouveau.*
- BARJAVEL (B.), *Le Voyageur Imprudent*, Paris, Denoël, 1949.
- BARJAVEL (B.), *Le Diable l'emporte*, Paris, Denoël, 1949.
- BARJAVEL (B.), *Colomb de la Lune*, Paris, Denoël, 1962.
- BARJAVEL (B.), *Le Grand Secret*, Paris, Presses de la Cité, 1973. *Un savant perce le secret de l'immortalité, mais celle-ci est contagieuse ; les gouvernements s'effraient et tentent d'étouffer l'affaire.*
- BARJAVEL (B.), *Le Prince Blessé*, Paris, Flammarion, 1974. *Recueil de nouvelles.*

- BARJAVEL (B.), *Béni soit l'Atome et autres Nouvelles*, Paris, Flammarion, 1974.
- BARJAVEL (B.), *La Faim du Tigre*, Paris, Folio, 1976.
- BARJAVEL (B.), *La Tempête*, Paris, Flammarion, 1982.
- BARJAVEL (B.), autres œuvres (hors science-fiction) : *Cinéma Total*, *Demain le Paradis*, *Écrits du Temps N°1*, *Jour de Feu*, *Journal d'un Homme Simple*, *La Charrette Bleue*, *La Fée et le Soldat*, *La Peau de César*, *L'Enchanteur*, *Les Années de la Lune*, *Les Années de l'Homme*, *Les Chemins de Katmandou*, *Les Dames à la Licorne*, *Lettre Ouverte aux Vivants qui veulent le rester*, *Récits de Jours Ordinaires*, *Romans Merveilleux*, *Tarendol*, *Une Rose au Paradis*.
- BARJAVEL (B.), *Romans Extraordinaires*, Paris, Omnibus, 1995, posthume.
- HERBERT (F.), *The Dragon in the Sea (Le Monstre sous la Mer, Le Dragon sous la Mer)*, New York, Doubleday, 1956. *Une guerre sous-marine entre bâtiments nucléaires. Nouvelle publiée dans le magazine Astounding entre novembre 1955 et janvier 1956 sous le titre Under Pressure.*
- HERBERT (F.), *The Worlds of Frank Herbert*, NEL, 1970.
- HERBERT (F.), *The Book of Frank Herbert*, DAW, 1973.
- HERBERT (F.), *The Best of Frank Herbert*, Angus Wells, 1975.
- HERBERT (F.), *The Priests of Psi (Les Prêtres du Psi)*, Gollancz, 1980.
- Frank Herbert, *The Godmakers (Les Fabricants d'Éden)*.
- HERBERT (F.), *Dune Messiah (Le Messie de Dune)*, Galaxy Publishing, 1969.
- HERBERT (F.), *Children of Dune (Les Enfants de Dune)*, Galaxy Publishing, 1976. *Sur Dune, les anciennes prophéties s'accomplissent. Mais la prospérité de Dune menace sa richesse.*
- HERBERT (F.), RANSOM (B.), *The Jesus Incident*, New York, Berkley Publishing Corporation, 1979. Traduction française : *L'Incident Jésus*, Paris, éditions Robert Laffont, 1981. *Un navire interstellaire immense qui ne cesse de grandir devient conscient à la suite d'une expérience oubliée.*
- HERBERT (F.), *God Emperor of Dune (L'Empereur-Dieu de Dune)*, Galaxy Publishing, 1981. *L'empereur-dieu de Dune aidé de la présience règne sur tout l'Empire et s'efforce de prévenir le destin qu'il a lu dans l'avenir : l'extinction de l'espèce humaine.*
- HERBERT (F.), *Heretics of Dune (Les Hérétiques de Dune)*, Galaxy Publishing.
- HERBERT (F.), *Chapter House Dune (La Maison des Mères)*, 1985.

- Herbert (F.), *Autres œuvres : Destination: Void (Destination : Vide), Direct Descent, Eye, Hellstrom's Hive (La Ruche d'Hellstrom), Man of Two Worlds (L'Homme de deux Mondes), Songs of Muad'Dib, Soul Catcher (Le Preneur d'Âmes), Survival and the Atom, The Ascension Factor (Le Facteur Ascension), The Dosadi Experiment (Dosadi), The Eyes of Heisenberg (Les Yeux d'Heisenberg), The Great Dune Trilogy, The Green Brain (Le Cerveau Vert), The Lazarus Effect (L'Effet Lazare), The Maker of Dune: Frank Herbert, The Notebooks of Frank Herbert, The Santarogan Barrier (La Barrière Santaroga), The Wither Plague, The Worlds of Frank Herbert, Threshold: the Blue Angel Experience, Whipping Star (L'Étoile et le Fouet), Without Me You're Nothing.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *The Hobbit, or There and Back again*, Londres, 1937. *Premier roman de l'auteur, plutôt destiné aux enfants, introduction à The Lord of the Ring.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *Leaf by Niggle.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *On Fairy-Stories.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *Farmer Giles of Ham.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *The Homecoming of Beornthoth.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *The Two Towers*, George Allen & Unwin, Londres, 1954. Traduction française : *Les Deux Tours*, traduit de l'anglais par F. Ledoux, Paris, Christian Bourgeois, 1972. *Deuxième tome de The Lord of the Rings.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *The Return of the King*, George Allen & Unwin, Londres, 1955. Traduction française : *Le Retour du Roi*, traduit de l'anglais par F. Ledoux, Paris, Christian Bourgeois, 1972. *Troisième et dernier tome de The Lord of the Rings.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *The Adventures of Tom Bombadil.*
- TOLKIEN (J.R.R.), SWANN (D.), *The Road Goes Ever On.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *Smith of Wootton Major.*
- TOLKIEN (J.R.R.), *oeuvres posthumes: Sir Gawain and the Green Knight ; Pearl, and Sir Orfeo ; The Father Christmas Letters ; The Silmarillion (Londres, 1977) ; Pictures by J.R.R. Tolkien ; Unfinished Tales (Contes et Légendes Inachevés) ; The Lettres of J.R.R. Tolkien ; Finn and Hengest ; Mr. Bliss ; The Monsters and the Critics & Other Essays ; Roverandom.*

ROMANS, NOUVELLES, CONTES

- ALDISS (B.), *Hothouse (Le Monde Vert)*, London, Fabre & Faber, 1962. *La Terre du futur, où l'homme est sur le point de disparaître, laissant sa place au règne du végétal.*
- ANONYME, *Les Mille et Une Nuits*, traduction d'Antoine Galland, tomes publiés successivement entre 1704 et 1717. Paris, Garnier-Flammarion, 1965.
- ASIMOV (I.), *Foundation*, Doubleday & Company, inc., 1951.
- ASIMOV (I.), *Foundation and Empire*, Granada Publishing Limited, 1951.
- ASIMOV (I.), *Second Foundation*, Granada Publishing Limited, 1953.
- ASIMOV (I.), *Foundation's Edge*, New York, Nightfall Inc., 1982.
- ASIMOV (I.), *Foundation and Earth*, New York, Nightfall Inc., 1986.
- ASIMOV (I.), *Prelude to Foundation*, New York, Nightfall Inc., 1988.
- BALZAC (H. DE), *Le Père Goriot*, Paris, Werdet et Spachmann, 1835.
- BEAR (G.), *Eon*, New York, Warner Books Inc., 1985.
- BEAR (G.), *Eternity*, New York, Warner Books Inc., 1988.
- BELFIORE (R.), *La huitième Vie du Chat*, Paris, J'ai lu, 1987.
- BERGERAC (C. DE), *Voyage dans la Lune, Histoire Comique des États et Empires du Soleil*, Paris, Union Générale d'Éditions (réédition de l'ouvrage original de 1657).
- BRIN (D.), Série "Uplift Novels", 6 volumes (*Sundiver, Startide Rising, The Uplift War, Brightness Reef, Infinity's Shore, Heaven's Reach*), New York, Bantam Books, 1980 – 1999.
- CARROLL (L.), *Alice's Adventures in Wonderland (Les Aventures d'Alice au Pays des Merveilles)*, Londres, Macmillan, 1865.
- CAVENDISH (M.), *The Description of a New World, Called The Blazing World (Le Monde Brillant)*, 1666.
- CLARKE (A.), *Rendezvous With Rama*, Bantam Books, New York, 1973.
- CLARKE (A.) and LEE (G.), *Rama II*, Bantam Books, New York, 1989.
- CLARKE (A.) and LEE (G.), *The Garden of Rama*, Bantam Books, New York, 1991.
- CLARKE (A.) and LEE (G.), *Rama Revealed*, Bantam Books, New York, 1993.
- COLLECTIF, *Cycle Arthurien : ANONYME, Lancelot du Lac*, Paris, 1225. SOMMER (O.), *The Vulgate Version of the Arthurian romances*, edited from manuscripts in

- the British Museum. DE TROYES (C.), *Poèmes*. DE BORRON (R.), *Roman de l'Estoire dou Graal*. BOULENGER (J.), *Les Romans de la Table Ronde*.
- FORWARD (R.), *Draggon's Egg (L'Œuf du Dragon)*, New York, Ballantine's Books, 1980. *L'homme découvre de la vie sur une étoile à neutrons*.
 - FORWARD (R.), *Starquake*, New York, Ballantine's Books, 1985.
 - GODWIN (F.), *The Man in the Moone, or A Discourse of a Voyage Thither by Domingo Gonsales The Speedy Messenger (L'Homme dans la Lune)*, 1638. Réédition : *The Man in the Moone and Other Lunar Fantasies*, Praeger, Faith K. Pizor & T. Allan comp., 1971.
 - HOMERE, *Iliade*.
 - HOMERE, *Odyssée*.
 - HUXLEY (A.), *Brave New World (Le meilleur des Mondes)*, 1932. Traduction : Jules Castier, Paris, Éditions Plon, 1966. *Considéré comme l'un des plus grands romans de science-fiction, décrit un monde futur basé sur le clonage humain*.
 - KEATS (J.), *Selected Poetry*, London, The Penguin Poetry Library, 1988. *Poète ayant inspiré l'œuvre de D. Simmons*.
 - MOORCOCK (M. J.), *Elric*, DAW, 1977.
 - MCCAFFREY (A. I.) *The Dragonriders of Pern*, Londres, SFBC, 1978.
 - NIVEN (L.), *Ringworld*, Ballantines Books, New York, 1970. *Des aventures sur un monde en forme d'anneau autour de son soleil*.
 - NIVEN (L.), *The Ringworld Engineers*, Ballantines Books, New York, 1980.
 - NIVEN (L.), *The Ringworld Throne*, Ballantines Books, New York, 1996.
 - NIVEN (L.), *The Integral Trees*, Ballantines Books, New York, 1983.
 - NIVEN (L.), *The Smoke Ring*, Ballantines Books, New York, 1987.
 - NIVEN (L.), POURNELLE (J.), *The Mote in God's eye*, New York, 1974.
 - NIVEN (L.), POURNELLE (J.), *The Moat Around Murcheson's Eye*, New York, 1992.
 - PERRAULT (C.) *Contes de ma Mère l'Oye*, 1697. *Recueil de nombreux contes populaires*.
 - POE (E.A.), *Histoires Fantastiques*, Londres.
 - RABELAIS (F.), *Les horribles et espouvantables faictz et Prouesses du très renommé Pantagruel Roy des Dipsodes, Fils du grand Géant Gargantua*, Paris, 1532.
 - RABELAIS (F.), *La Vie très Horrifique du grand Gargantua, Père de Pantagruel*, Paris, 1534.
 - SAGAN (C.), *Cosmos*, New York, Ballantine Books, 1980.

- SAMOSATE (L. DE), *Histoire Véritable*, v. 180. Cette œuvre peut être considérée comme la première histoire de science-fiction connue, mais elle dénigre en fait les auteurs qui inventent leurs histoires au lieu de les rapporter fidèlement.
- SHELLEY (M.), *Frankenstein*, 1818. Roman d'horreur gothique aujourd'hui considéré comme la première véritable œuvre de science-fiction.
- SIMMONS (D.), *Hyperion*, New York, 1989. Des puissances mythiques se réveillent pour s'affronter sur le monde d'Hyperion.
- SIMMONS (D.), *The Fall of Hyperion*, New York, 1990.
- SIMMONS (D.), *Endymion*, New York, 1996.
- SIMMONS (D.), *The Rise of Endymion*, New York, 1997.
- SOPHOCLE, *Œdipe-Roi*, Athènes, v. 430. Traduction française : traduit du grec ancien par C. Georgin, Paris, A. Hatier, 1961.
- SWIFT (J.), *Travels into Several Nations in the World (Les Voyages de Gulliver)*, Londres, 1726. Récits de voyages sur des îles imaginaires décrivant des systèmes politiques originaux.
- VERNE (J.), *Voyage au Centre de la Terre*, Paris, 1864. Réédition : Paris, Hetzel, 1996.
- VERNE (J.), *De la Terre à la Lune*, Paris, 1865. Réédition : Paris, Hetzel, 1995.
- VERNE (J.), *Vingt mille Lieues sous les Mers*, Paris, 1873. Réédition : Paris, Hetzel, 1995.
- VOLTAIRE, *Micromégas*, Londres, 1752.
- WELLS (H.G.), *The Time Machine (La Machine à explorer le Temps)*, Londres, 1895. Un scientifique part dans le futur et découvre ce qu'il adviendra de l'humanité.
- WELLS (H.G.), *The War of the Worlds (La Guerre des Mondes)*, Londres, 1897. Des extraterrestres envahissent la Terre.

ÉTUDES

- ALDISS (B.), *Trillion Years Spree – The History of Science-fiction*, Glasgow, Victor Gollancz Ltd., 1986. Volumineuse encyclopédie sur la science-fiction, décrit de nombreuses œuvres et leur contexte.
- ALLEN DEFORD (M.), *Elsewhere, Elsewhen, Elsehow*, Ward, Lock, 1971.

- ASIMOV (I.), *Magic*, New York, Nightfall Inc. The Estate of Isaac Asimov, 1996 (posth.). Traduction : *Légende*, D. Haas, Paris, Pocket, 1996. *Série de réflexions sur la littérature, l'écriture, les inspirations ou la définition de la science-fiction.*
- BAGOT (J.P.), DUBS (J.C.), *Pour lire la Bible*, édition Les Bergers et les Mages. *Ouvrage d'où est tirée l'illustration de la représentation de l'univers aux temps bibliques.*
- BETTELHEIM (B.), *Psychanalyse des Contes de Fée*, Paris, Hachette, collection Pluriel, 1976.
- BOIA (L.), *L'Exploration Imaginaire de l'Espace*, Paris, Éditions La Découverte, 1987. *Décrit l'historique des relations entre la littérature et l'espace, sans entrer dans le XX^{ème} siècle.*
- ELIOT (A.), ELIADE (M.), CAMPBELL (J.), *Myths*, Maidenhead, Angleterre, Mc Graw-Hill Co-publication, 1976. Traduction française : *L'Univers Fantastique des Mythes*, Paris, Les Presses de la Connaissance, 1976. *Panorama descriptif des principaux mythes à travers le monde et l'histoire.*
- EDDINGS (D.), EDDINGS (L.), *The Rivian Codex*, U.S.A., 1999. Traduction française : *Le Codex de Riva*, traduit de l'américain par I. Troin, Paris, Pocket, Département d'Havas Poche, collection « Rendez-vous ailleurs », 2000. *Étude préliminaire de la Belgariade et de la Mallorée, qui sont les deux sagas qui forment la décalogie écrite par les mêmes auteurs.*
- FROUD (B.), LEE (A.), *Faeries*, New York, Rufus Publications Inc., 1978. Traduction : *Les Fées*, P. Alien, Paris, Albin Michel, 1979. *Description narrative et illustrée des êtres féeriques.*
- GATTERO (J.), *La Science-Fiction*, Paris, Que sais-je ?, P.U.F., 1971. *Définition du genre, ses références commencent à dater.*
- KING (S.), *Stephen King's Danse Macabre*, New York, Stephen King, 1981. Traduction française : *Anatomie de l'Horreur – L'Univers de Stephen King par lui-même*, présenté et annoté par Jean-Pierre Croquet, traduit de l'américain par Jean-Daniel Brèque, Paris, Éditions du Rocher, 1995, 2 tomes. Édition employée : *J'ai lu*, 1997. *L'auteur explique et commente ses inspirations (cinéma, littérature, bande dessinée).*
- LENOIR (F.), MASQUELIER (Y.T.), *Encyclopédie des Religions*, Paris, Bayard Édition, 1997. *Ouvrage très complet et précis, détaillant un grand nombre de religions et de mythes.*

- MANGUEL (A.), GUCELALUPI (G.), *The Dictionary of Imaginary Places*, New York, MacMillian Inc., 1980. Traduction : *Dictionnaire des Lieux Imaginaires*, Paris, Actes Sud / Léméac, 1982. *Articles de voyageurs imaginaires décrivant objectivement et rapidement des lieux romanesques.*
- MCCAFFREY (A. I.) *The Worlds of Anne McCaffrey*, Londres, Andre Deutsch, 1981.
- MURAIL (L.), *Guide Totem – la Science-fiction*, Paris, Larousse , 1999. *Guide thématique, s'attarde beaucoup sur le cinéma et la bande dessinée américaine du milieu du siècle.*
- REEVES (H.), ROSNAY (J. DE), COPPENS (Y.), SIMONNET (D.), *La plus belle Histoire du Monde, les Secrets de nos Origines*, Paris, Éditions du Seuil, 1996.
- SADOUL (J.), *Une Histoire de la Science-Fiction*, Paris, E.J.L., 2000. *Exposé court et précis sur les principales branches de la science-fiction.*
- SAGAN (C.), *Cosmos*, New York, Ballantine Books, 1980.
- SMITH (J.M.), *La Théorie de l'Évolution*, London, 1961.
- TAPIERO (N.) UNIVERSITE LYON II, *Manuel d'Arabe Algérien Moderne*, Paris, Librairie C. Klincksieck, 1971. *Lexique et grammaire d'Arabe illustré.*
- TOLKIEN (C.), *The History of Middle-Earth*, 12 tomes, Harper & Collins.
- WESTPHAL (B.), *La Géocritique Mode d'Emploi*, Limoges, PULIM, 2000.

SOURCES DIVERSES

- COLLECTIF, *La Bible de Jérusalem, Nouvelle édition revue et corrigée*, Rome, Les Éditions du Cerf, 1998. Traduction : sous la direction de l'École biblique de Jérusalem.
- COLLECTIF, *Middle-Earth Role-Playing Game*, USA, ICE, 1984. Traduction française : Paris, Hexagonal, 1986. *Comporte toute une gamme d'ouvrages de jeu de rôle (livre des règles, illustrations, cartes, guides, scénarios).*
- COLLECTIF, *Dune* (jeu vidéo), Paris, Virgin Interactive Entertainment & Cryo Interactive Entertainment, 1992.
- VOLTAIRE, *Voltaire, Romans, Contes et Mélanges* tome 1, compilation posth., commentaire de J. Van Den Heuvel, Paris, Le Livre de Poche, 1972. *Le commentaire explique la genèse des écrits voltairiens.*

BANDES DESSINEES

- HERGE, *On a marché sur la Lune*, Tournai, Casterman, 1954.
- HERGE, *Tintin au Pays de l'Or Noir*, Tournai, Casterman, 1959.
- CAILLETEAU (T.), VATINE (O.), *Aquablue* (7 tomes), Paris, Delcourt, Collection Conquistador, 1989 – 2001. *Un orphelin terrien échoue après un naufrage spatial sur le monde d'Aquablue, couvert d'océans. Il est élevé par des extraterrestres indigènes.*

SITES ET PAGES INTERNET

- <http://www.multimania.com/lafee/cartes.html>
Site complet et détaillé sur Tolkien et son oeuvre, avec d'intéressants travaux sur le langage.
- <http://fhlibrary.dosadi.org>
Un excellent site littéraire et critique qui fait le tour de tous les aspects de Dune (films et livres) et qui propose plusieurs entretiens avec l'auteur.
- <http://www.surf.be/membres/pds/Auteurs/Barjavel/Barjavel.htm>
Page biographique et légèrement critique sur Barjavel et son oeuvre.
- http://www.ville-grenoble.fr/cda/sites/thm_expo/museum/media/expopolaireVisite_polaire.html
Exposition sur une mission scientifique en Terre Adélie (Antarctique).
- <http://france3.fr/fr3/polaire/polaire.html>
Article sur les performances scientifiques des Français en Antarctique.

FILMS

- LUCAS (G.), *Star Wars* (4 épisodes), États-Unis, 1977 – 1999. Acteurs : M. Hamill, H. Ford, C. Fisher, I. McDiarmid, A. Guinness, A. Daniels, Kenny Baker, Frank Oz, L. Neeson, E. McGregor, N. Portman. *Saga de space opera sur fond manichéen d'opposition Lumière – Obscurité.*
- LYNCH (D.), *Dune*, États-Unis, 137 min. 1984. Acteurs : K. MacLahlan, F. Annis, J. Prochnow, B. Dourif, J. Ferrer, K. MacMillan, L. Hunt, S. Young, Sting, M. Von

Sydow, F. Jones. *Adaptation au cinéma du roman de F. Herbert. L'écrivain participe au tournage à Mexico en tant que conseiller.*

- Harrison (J.), *Dune*, États-Unis, 270 min. 2000. Acteurs : W. Hurt, A. Newman, G. Giannini, K. Dobry, J. Sentocova, M. Keeslar, B. Kodetova, P.H. Moriarty, S. Reeves. *Adaptation télévisuelle du roman de F. Herbert plus proche de l'intrigue originelle que le film de cinéma, mais bénéficiant d'une trop faible budget.*