

Claire PANIER-ALIX

LEGENDARIUM

Articles

Illustration : Woman Warrior Elf with Sword, licence
Canca.com no BADjk3Rit6E (MABRVLAIBbA)

Code ISBN : 979-10-227-9586-9

Marque éditoriale : Bookelis.com

du même auteur (liste non exhaustive) :

LA CHRONIQUE INSULAIRE

(Trilogie parue aux éditions Nestiveqnen
entre 2001 et 2004, Independently published sur 2019)

- *Sang d'Irah : les origines*
(Préquelle parue aux éditions Nestiveqnen
En 2005, aux éd. Du Pré aux Clercs en 2009, puis
Independently published en 2019)
- *Les Grands Ailés* (ancien titre : « l'Echiquier
d'Einär)
- *La Clef des Mondes*
- *Le Roi Repenti*

Du même auteur aux éditions Mango
(collection « Royaumes Perdus »)

Les songes de Tulà (2008)

Réédité sous le titre :

Quetzaloàtl (2019)

Les dragons, éditions Ikor (2018)

Dragons ! Petite introduction à la draconologie
(2019)

Participation à l'anthologie hommage à PJ Hérault :
« *Le retour de Cal de Ter* », éditions Rivière Blanche
(préface, et une nouvelle : « Ils l'ont »)

PREFACE

J'ai toujours adoré Tolkien, exactement pour les mêmes raisons que j'aime Dumézil, l'archéologie mystérieuse, les civilisations disparues ou antédiluviennes, les bêtes fabuleuses... Bref, l'inconscient collectif.

Personne, néanmoins, n'a su me toucher davantage au cœur que Tolkien, lorsqu'il écrivait ces mots traduisant si bien pourquoi j'étais entrée en écriture :

"J'ai moi-même des doutes au sujet de l'entreprise (d'écrire Le Silmarillon). Une partie de l'attraction du Seigneur des Anneaux est, je pense, due aux aperçus d'une histoire plus large à l'arrière-plan ; une attraction comme celle d'observer au loin une île que ne visite pas, ou de voir les tours d'une cité lointaine miroitant dans une brume ensoleillée. Y aller serait détruire la magie, à moins que de nouvelles perspectives inaccessibles ne soient ensuite révélées"

(J.R.R. TOLKIEN, Lettre, 20/09/1963)

"Une histoire doit être racontée ou bien il n'y aura pas d'histoire, pourtant ce sont les histoires qui ne sont pas racontées qui sont les plus émouvantes. Je pense que tu es ému par Celebrimbor parce qu'il transmet un sentiment subit d'histoires sans fin jamais racontées : des montagnes vues au loin, que l'on n'escaladera jamais, des arbres lointains (comme celui de Niggle) dont on ne s'approchera pas - ou si on le fait, qui deviendront simplement des "arbres proches"..."

(J.R.R. TOLKIEN, Lettre, 1945)

Au tout début des années 2000, alors que mes premiers romans allaient paraître, j'ai écrit plusieurs articles qui furent publiés, explorant ces sujets avec mon regard de jeune autrice de fantasy, étudiante en histoire médiévale, nourrie des études de Dumézil et des livres de Charroux, des romans ésotériques de Meyrinck, de Huysmans et de Potocki, pour ne citer qu'eux, avec, sur ma table de chevet, *Le Matin des Magiciens* de Bergier et Pauwels.

Ma fantasy n'avait certes pas les mêmes racines que celle de Tolkien, et cependant, on a voulu obstinément comparer ma *Chronique Insulaire* à son œuvre. Evidemment en ma défaveur (comment comparer un auteur fondateur, mythique et iconisé,

avec une jeune autrice qui se faisait un point d'honneur à créer sa propre dark fantasy ?), à part, peut-être, l'amour du verbe, des histoires imbriquées, du crépusculaire et des anti-héros.

Depuis la première parution de ces articles, les films de Peter Jackson ont relancé l'engouement pour Tolkien, des « études » plus ou moins sérieuses ont été publiées, inondant les rayons, et souvent décriés par les fans de la première heure. Certains de ces fans sont devenus des « spécialistes » à leur tour, voire des « juges ». Je n'ai jamais eu la prétention de me hisser à ce niveau, et la réédition de ces articles, tels qu'ils l'ont été à l'époque, se veut avant tout une exploration de mon propre cheminement d'auteur. C'était il y a vingt ans, je créais ma fantasy, et je me passionnais par le cheminement effectué par le maître. Les publications dont je disposais restent à mon sens les bases (voir la bibliographie en fin d'ouvrage).

Quant aux articles concernant le monde arthurien et les mégalithes, ils sont à mes yeux aussi importants sinon plus. La chevalerie arthurienne et la civilisation celtique des pierres levées a autant d'importance pour ma construction d'auteur de fantasy que la Scandinavie et, bien des années plus tard, les mondes disparus de Mésopotamie, d'Afrique, ou encore antédiluviennes. Bâtir un univers, c'est se servir consciemment ou pas de ce

qui vous hante. Légendaire, études, lectures, mythologie, religions, mystères... Inconscient collectif et racines civilisationnelles. Tout ce qui fait de nous ce que nous sommes, et en ces temps où on redécouvre l'eau tiède, et où l'on oublie d'où l'on vient si facilement aussi, ce n'est pas anodin.

Je vous invite donc, sans prétention, dans ces recherches effectuées à l'époque du tissage de mes univers propres. Tout n'y est pas. Ces articles mériteraient une mise à jour, diront certains, mais c'est oublier pourquoi et quand ils ont été écrits. Ici, il s'agit de LEGENDARIUM, comme disait Tolkien, pas d'un essai sur Tolkien, froid et érudit.

Claire PANIER-ALIX

ARDA ET LA TERRE DU MILIEU : LA GEOGRAPHIE CHEZ TOLKIEN

ARDA ET LA TERRE DU MILIEU : LA GEOGRAPHIE CHEZ TOLKIEN

"Ceux des Ainur qui le voulurent se levèrent et entrèrent dans le Monde au commencement des temps, et ce fut leur tâche que de l'achever et leur travail que d'accomplir la vision qu'ils avaient entrevue. Ils œuvrèrent longtemps dans les espaces d'Ea, qui sont plus vastes que ne peuvent le concevoir les Elfes ou les Humains, jusqu'à ce qu'au moment assigné fût créé Arda, le Royaume de la terre. Puis ils prirent la vêtue de ce monde et y descendirent et depuis lors y demeurent. "

(Le Silmarillon, « Valanquenta »)

-I- REPERES GEOGRAPHIQUES

a- ARDA

« *Ea !* » ("Que cela soit") murmura Ilúvatar lors de la conception du monde. C'est l'univers matériel, le monde, le socle géographique de l'univers de Tolkien.

Arda, ou "La Terre", est la terre originelle, conçue et désignée par Ilúvatar pour être la demeure de ses Enfants.

Elle fut façonnée symétrique et tempérée, une sorte de paradis originel comme l'imagine la Chrétienté, mais la malice de Melkor et la guerre qui opposa ce dernier aux Valar nuancèrent sérieusement cet aspect premier : A l'origine, Arda était plate et ronde, encerclée par Ekkaïa, la "mer extérieure" à son tour ceinte par les Murs de la Nuit.

Il y avait deux continents, immenses : Aman, et la Terre du Milieu, séparés par Belegaër, "La Grande Mer" (ou encore "La Mer de l'Ouest", "La Grande Eau").

Sous Arda se trouvait (ou se trouverait ?) un rocher monumental, percé de grottes, dont on ne sait pas s'il reposait lui-même sur quelque chose. Ce sont les Abysses.

Surplombant le tout, le « Voile d'Arda » : l'atmosphère. Au-delà encore, Ilmèn, une région (définie comme telle) se trouvant au-dessus des airs, la résidence des étoiles.

Taniquetil était la plus haute montagne d'Arda, au sommet de laquelle habitaient les Ilmaren, Manwë et Varda.

On l'appelle aussi "La Montagne Blanche" ou "La Montagne Bénie".

Lors du Changement du Monde, occasionné par la guerre évoquée ci-dessus, Ilúvatar arracha littéralement Aman d'Arda, et fit de cette dernière le monde sphérique sur lequel nous habitons.

Les légendes disent qu'elle retrouvera sa forme première (et donc son essence originelle) à la Fin des Temps.

La Grande Mer de l'Ouest, le Belegaër, séparait donc Aman de la Terre du Milieu.

Elle s'étendait depuis Helcaraxë, au Nord, jusqu'au Sud le plus extrême d'Arda, qui n'est répertorié sur aucune carte.

Les principales îles de Belegaër étaient Balar, Númenór, les îles Enchantées, et Tol Eressea.

b- NUMENOR

"L'Occidentale" (son nom entier en langue elfique quenya est "Númenórë") était une grande île qui avait été conçue par les Valar pour que les Edain s'y installent à la fin du Premier Age. Ses habitants, les Númenóreens, étaient humains, et portaient aussi le nom de Dúnedain. Lorsque ces derniers tentèrent d'investir de force Valinor et Eressea (terres elfiques), une guerre terrible s'engagea qui s'acheva par la destruction totale de Númenór, et la séparation d'Aman et de Tol Eressea du monde matériel. Númenór tient donc une place bien particulière dans cet essai sur les Mondes Perdus, et il en sera largement question par la suite. On lui connaît de nombreux noms, dont : Anadünê, Andor, Elenna, ou le Pays de l'Etoile. Après sa submersion, on la

retrouve sous les noms d'Akallabêth, Atalante ou Mar-nu-Falmar.

c- AMAN

Le vaste continent occidental qui s'étendait entre la mer Belegaër et la mer Ekkaia lorsqu'il appartenait encore à Arda et au monde matériel n'est connu que par les légendes, et comme l'île d'Avalon, sa réalité et sa géographie sont incertaines.

L'île, immense, était découpée par une colossale chaîne montagneuse en forme de croissant, les Pelori, partant de l'Est depuis Ekkaia pour former la frontière du royaume de Valinor au Nord, à l'Est et au sud.

Une seule brèche existait dans cette barrière monumentale : le grand ravin Calacirya, "la fissure de lumière", ainsi appelée car la lumière des Deux Arbres sacrés de Valinor pouvait y passer pour aller illuminer Eldamar.

Après l'empoisonnement des Arbres, les Valar fortifièrent la passe et la rendirent infranchissable.

Tirion, la principale cité d'Eldamar, se trouvait dans la région de Calacirya sur la colline de Tùna.

Tirion avait des murs d'une blancheur éclatante, et des escaliers de cristal.

Sa plus haute tour, Mindon Eldaliéva, se trouvait au pied de l'Arbre Blanc des Eldar, Galathilion, identique à l'un des deux arbres de Valinor, Telperion le Blanc, mais ne produisant aucune lumière.

Valinor, le pays des Elfes Valar qui porte aussi le nom de « la Plaine Fortifiée », se situait au-delà des montagnes Pelori, au centre d'Aman, légèrement à l'ouest.

Eldamar commençait à l'ouest de la grande courbe formée par les Pelori près du ravin Calacirya, alors qu'au Nord s'étendait le Désert d'Araman, et au sud le Désert d'Avathar.

Aman, comme Tol Eressea, fut arrachée d'Arda lorsque celle-ci devint ronde après la destruction de Núménór.

d- LA TERRE DU MILIEU

Ce sont les "Grandes Terres " qui se trouvent à l'Est de la Grande Mer (Belegaër), après qu'Ilúvatar ait déraciné Aman et Tol Eressea d'Arda après avoir fait une sphère de celle-ci.

Cette appellation a cours jusqu'aux années 1930 dans les manuscrits de Tolkien, puisque jusqu'à cette date le terme de "Terre du Milieu" n'est jamais utilisé par l'auteur.

"Les grandes Terres" sont couramment employées dans "*Les Contes Perdus* ", mais il faut signaler qu'il s'agit de la correction de "Terres Extérieures" employé jusque-là dans ses carnets.

Ce continent est géographiquement le sol où se déroulent la plupart des événements relatés par Tolkien. Pour résumer, on dira que du point de vue des personnages du *Seigneur des Anneaux*, la Terre du Milieu est la terre historique et celle, bien réelle, sur laquelle ils vivent ; et les autres terres évoquées, celles des légendes et des mythes par laquelle ils connaissent (ou imaginent) leur histoire.

On ne peut évoquer tous les lieux dont il est question dans l'œuvre de Tolkien, se rapportant à la Terre du Milieu.

Il existe des Atlas complets traitant du sujet (voir bibliographie), et la seule lecture de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* suffit pour se rendre compte de l'immense travail créatif effectué par Tolkien.

Cependant, il faut préciser qu'on ne connaît dans le détail (mais parfaitement) que le Nord-Ouest du continent, partie dans laquelle se déroule l'essentiel du (des) récit(s).

En voici quelques éléments...

Le Beleriand, aussi connu comme "Le Pays de Balar" ou "pays des Elfes", se composait à l'origine des territoires situés autour de l'embouchure du fleuve Sirion, face à l'île Balar.

Par la suite, le Royaume de Beleriand s'étendit à toutes les terres partant des anciennes côtes du Nord-Ouest de la Terre du Milieu jusqu'à l'estuaire du fleuve Drengist, ainsi qu'à tout l'arrière-pays du