

Compte Rendu

Conférence d'Anne Besson

«L'Expansion de la Terre du Milieu»

Les volumes du Seigneur des anneaux ont été publiés il y a presque 70 ans, et leur auteur est décédé il y presque 50 ans. Pourtant, la sortie récente sur la plateforme Amazon Prime de la série Les Anneaux de Pouvoir, au début du second semestre 2022, témoigne d'un engouement constant du public pour l'univers de J. R. R. Tolkien.

Afin d'évoquer les créations littéraires fictionnelles de Tolkien et leur assimilation par de nombreux fans et artistes, Anne Besson est intervenue à la bibliothèque universitaire de la Sorbonne Paris Nord, le 22 novembre 2022, menant une conférence nommée « L'Expansion de la Terre du Milieu ». Professeure de littérature générale et comparée à l'université d'Artois, elle est l'auteure d'ouvrages de recherche sur les mondes imaginaires dans la culture populaire, et surtout dans les livres de fantasy, adoptant un regard transmédia ; parmi ceux-ci on peut citer Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, ou D'Asimov à Tolkien: cycles et séries dans la littérature de genre. Cette conférence résonne avec l'exposition Terre du Milieu, Terre de jeux. Tolkien et les mondes ludiques, installée à la bibliothèque du 21 novembre au 5 décembre.

Anne Besson a introduit sa communication par une rapide présentation biographique : né en 1892, Tolkien poursuit une carrière universitaire, ses sujets de prédilection étant les langues et littéra-

tures du nord-ouest de l'Europe. Profondément marqué par l'expérience de la guerre, ses premiers écrits en 1916 sont des poèmes consacrés aux elfes. Son premier roman, Le Hobbit, écrit pour ses enfants, est publié en 1937. Il faut attendre 1954 pour que paraisse le premier tome du Seigneur des Anneaux, une œuvre plus imposante, destinée à un lectorat adulte. Il ne publiera plus jusqu'à la fin de sa vie, s'attelant à l'écriture du Silmarillion dans lequel il déploie l'univers de la Terre du Milieu. Cet ouvrage est publié à titre posthume en 1977 par son fils, Christopher Tolkien, qui s'est aussi attelé à l'édition d'une énorme masse de textes de son père, rassemblés dans les 12 volumes de L'Histoire de la terre du milieu. Ce panorama témoigne de la complexité grandissante du monde tolkienien.

Tolkien voulait créer un monde concret, complet et cohérent. Anne Besson a explicité son travail de mise en forme de

la masse d'écrits appelée le Légendaire. Après Le Seigneur des anneaux, il quitte le romanesque pour construire des mythes et légendes. S'il change de genre, le monde décrit est toujours le même, mais il se complexifie, les personnages se multiplient, et les lecteurs ont un sentiment de complétude cohérente de ce monde, accentué à chaque publication. Ces caractéristiques sont celles de la fantasy : de vastes constructions déployées sur le temps long et sur plusieurs supports.

Anne Besson montre que la concrétisation de l'univers tolkienien est pro-



gressive. De nombreux fans lui écrivirent, auxquels il prenait le temps de répondre. Son monde apparaît suffisamment complet pour pouvoir l'explorer toujours plus en profondeur. Cette tangibilité s'amplifie avec les années, les fans veulent s'impliquer activement dans la fiction, allant jusqu'à se rendre sur les lieux de tournage des films en Nouvelle-Zélande pour arpenter leur univers fantastique préféré.

« L'œuvre monde » de Tolkien, comme l'appelle Anne Besson, a une telle étendue qu'elle génère tout un genre, la fantasy. L'idée de faire monde, voire d'appréhender l'œuvre comme un monde, y est constamment présente. La collection « Ballantine Adult Fantasy », créée en 1969, édite des textes anciens et nouveaux qui imposent le canon du genre. On peut citer Shannara de Terry Brooks, premier exemple de big commercial fantasy, dont le premier livre est publié la même année que *Le Silmarillion*.

L'œuvre de Tolkien ne connaît le succès que dans les années 60, ce qu'Anne Besson explique par des facteurs culturels : l'inquiétude de la guerre froide, la naissance d'une contre-culture hippie, le rejet des valeurs conformistes américaines... Tolkien conquiert les campus américains, les étudiants voyant en son œuvre un écho à leurs aspirations et à leur désir d'évasion. Apparaissent des éditions pirates, des parodies, des communautés dédiées, et les premières associations de re-enactment.

Les années 70 sont celles de l'avènement des jeux de rôles (JDR). Anne Besson tisse des liens entre ces jeux où la fiction occupe une place centrale et le monde de Tolkien : modèle de la quête initiatique, mondes imaginaires complexes minutieusement décrits, univers med-fan (medieval fantasy), personnages avec des pouvoirs

ou des talents... Le plus célèbre des JDR, Donjons et Dragons (D&D), revendique Tolkien comme une influence de premier rang. Son monde complet et dense favorise l'immersion et l'interaction qui sont aux fondements des JDR, mais aussi des jeux vidéo, plus particulièrement des MMORPG (jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs). Le premier jeu, *The Hobbit*, créé en 1982, est suivi de nombreux jeux, dont les sorties sont parallèles à celles des films.

Le début des années 2000 marquent un nouveau tournant, avec l'adaptation cinématographique de Peter Jackson, qui fait appel à Alan Lee et John Howe, reconnus pour leurs travaux d'illustration de médias fantastiques. Les films, parus entre 2001 et 2003, connaissent un énorme succès commercial et critique, mais le fils de Tolkien - comme son père avant lui à propos d'illustrations - a énoncé de nombreuses critiques, affirmant notamment que la commercialisation à outrance amoindrit la portée esthé-



tique et philosophique de l'œuvre de son père. Les adaptations du Hobbit, les séries et autres franchises creusent de plus en plus la distance entre les livres et les versions audiovisuelles.

Tolkien est désormais entré dans le canon littéraire, on a pu le voir avec l'exposition dédiée à la BNF en 2019, les rumeurs régulières sur son entrée dans la Pléiade... En tant que chef de file de la fantasy, se pose la question de sa descendance. On a pu observer diverses nuances ces dernières décennies, avec par exemple *Game of Thrones* qui explore un versant plus sombre et politique du fantastique, mais il semble que l'univers créé par Tolkien garde toujours ces nouvelles fictions dans son orbite.