



**HAL**  
open science

## S'escrimer au sabre laser : une arme fictionnelle peut-elle devenir une réalité martiale ?

Marie Kergoat

### ► To cite this version:

Marie Kergoat. S'escrimer au sabre laser : une arme fictionnelle peut-elle devenir une réalité martiale ?. Mundus Fabula. La fabrique des mondes, 2022. hal-03885258

**HAL Id: hal-03885258**

**<https://hal.science/hal-03885258v1>**

Submitted on 5 Dec 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

## Marie KERGOAT

Article paru le cadre du dossier thématique « Fantasy et Imaginaire » de *Mundus Fabula* (<https://mf.hypotheses.org/>), sous la direction d'Audrey Tuillon-Demésy et Sébastien Haissat (ANR Aiôn), septembre 2022, URL : <https://mf.hypotheses.org/1719>.

**Résumé :** Arme fictionnelle par excellence, le sabre laser a dépassé les frontières de la fiction : non seulement il a intégré l'imaginaire collectif au point d'être connu même des personnes n'ayant jamais regardé, joué ou lu une œuvre de l'univers étendu *Star Wars*, mais aussi parce que le sabre laser s'est désormais littéralement matérialisé dans le Monde Primaire, notre réalité. Cet article repose donc sur l'étude du parallèle entre la naissance de cette arme, créée par George Lucas et les techniciens des films en s'inspirant de la pratique d'armes lui pré-existant, et la matérialisation du sabre laser, désormais pratiqué au sein de notre réalité aux côtés des arts martiaux l'ayant inspiré. Cet effet d'aller-retour entre Monde Primaire et Monde Secondaire, ainsi que ses limites – la martialité fictionnelle peut-elle pleinement intégrer la réalité ? – fera l'objet de la réflexion de l'autrice.

**Mots-clés :** Sabre laser – Escrime – Fan – Sport – Univers étendu

**Abstract:** Despite being a fictional weapon, lightsaber has passed fiction's threshold. It has not only been integrated to collective imagination – people know about lightsaber, even though they have not watched, played or read anything set in *Star Wars* expanded universe –, but it has also been literally materialized in our Primary World, into reality. This article is based on the study of the parallel between this weapon's birth, that George Lucas and movie technicians created inspiring themselves from other existing weapons, and the lightsaber materialization, which is now practiced into our reality alongside the very weapons that inspired it. This return trip phenomenon between Primary World and Secondary World, as well as its limits (Can fictional martiality be fully integrated to reality?) will be at the core of the author's reflexion.

**Keywords:** Lightsaber – Fencing – Fan – Sport – Expanded Universe

---

# S'escrimer au sabre laser :

## une arme fictionnelle peut-elle devenir une réalité martiale ?

### Introduction

« L'arme noble d'une époque civilisée »<sup>1</sup> : l'imaginaire invoqué par ces mots fera sûrement naître en vos esprits des images d'acier qui tinte, de gardes ouvragées, de chapeaux de feutre rehaussés de plume et de duels au sommet des parapets. Pourtant, c'est bien un maître Jedi et non un noble de robe qui les prononce devant un jeune être humain vivant sur une planète aride. Dans *A New Hope*, le spectatorat assiste au transfert d'éléments culturels profondément liés à la noblesse d'épée européenne dans un univers futuriste que l'on supposerait proposer quelque chose de différent, de neuf. Aussi, lorsqu'il présente à Luke Skywalker le sabre laser de son père, Obi Wan Kenobi compose la culture Jedi d'éléments hybrides, au croisement entre références passées bien réelles et jalons d'un autre monde. La figure du Jedi réinvestit ainsi toute la matière chevaleresque, de ses titres à ses valeurs en passant par ses pratiques martiales (violence mesurée, employée dans une perspective de justice...). Ce supposé paradoxe entre réinvestissement d'une culture réelle et même historique au sein d'un monde où se côtoient vaisseaux spatiaux et êtres extraterrestres pose les fondements du questionnement que nous mènerons. C'est en effet l'imaginaire de l'arme blanche et de son escrime que George Lucas paraît avoir absorbé, avec ces sabres lasers résolument colorés, aux lumières bleues, vertes, rouges voire violettes. Dans cet univers, le sabre de lumière (*lightsaber* en version originale) permet de réinvestir une matière chère à la fantasy, celle de la chevalerie et de l'arme qui lui est allouée. Avec *Star Wars*, c'est bien d'imaginaire qu'il s'agit, et même d'imaginaire collectif, ce qui correspond à ce qu'Anne Besson voit comme un nouvel âge de la fiction, avec des « [...] usages des constructions imaginaires, conçues comme manipulables *via* leur 'univers fictionnel' » (Besson, 2015 : 10). Autrement dit, il s'agit d'un univers fictionnel si populaire qu'il est entré dans une forme de culture mondialisée : l'univers a imprégné les esprits et est désormais « à disposition ». Il peut être arpenté en dehors de son premier cadre fictionnel, et s'étend au sein de son propre univers, au-delà des premiers récits qui l'ont modelé. Il est donc possible de se l'approprier, à travers la création ou le simple partage d'expériences culturelles ayant cours dans cet univers imaginé, et de participer ainsi à son extension collective. S'inscrivant dans le champ des littératures de l'imaginaire (aussi

---

<sup>1</sup> « *An elegant weapon for a more civilized age* » en version originale (Lucas, 1977).

appelées SFFF)<sup>2</sup>, la série née des rêves de George Lucas fait désormais partie de ces univers-mondes, en extension permanente et dont le succès semble renouvelé par chacune de ses parcelles. De la trilogie originale de Lucas à la prélogie, la *Guerre des Étoiles* n'a pas attendu son rachat par Disney pour connaître un vaste succès et dépasser le seul cadre cinématographique. Au-delà des jouets et autres produits dérivés, les fans se sont rapidement emparés de l'œuvre et en ont développé le *lore*<sup>3</sup> à coups de romans, jeux et autres comics. Emparé collectivement donc, l'imaginaire *Star Wars* va jusqu'à pousser les limites de la fiction pour entrer dans l'hyper-réalité telle que définie par Baudrillard (Baudrillard, 1981) et Umberto Eco (Eco, 1985). Ce monde secondaire pénètre littéralement notre monde primaire<sup>4</sup>, *via* les cosplays et autres associations de re-création comme la « 501<sup>e</sup> légion », et se manifeste désormais dans les parcs d'attraction estampillés Disney, avec leurs nouvelles zones et attractions dédiées à venir<sup>5</sup>. Le sabre-laser n'est pas exempt de ce transfert hyper-réel<sup>6</sup>, et apparaît alors dans notre monde comme une véritable arme *blanche*. Avec son manche en aluminium et sa « lame » en polycarbonate – blanche donc –, le sabre-laser supposément réel se pare de couleurs et sons à coups de piles et batteries, et s'enseignerait à la manière des Jedis. C'est en tout cas ce que prône l'école du Terra Prime Lightsaber Academy (que l'on nommera « TPLA ») et qui a récemment fusionné en France avec la Fédération française d'Escrime (FFE) pour devenir l'ASL-FFE. Cette intégration à l'institution sportive qu'est la FFE semblerait ainsi anoblir comme art martial ce que certains voient comme un divertissement geek, une lubie fanique qui serait un véritable alien – au sens propre – du paysage martial. Un paradoxe subsiste en effet : si la popularité massive de l'œuvre de Lucas fait que toute personne paraît connaître le sabre laser, nulle n'en a tenu un, pas plus qu'elle n'a rencontré d'authentique Jedi : se pose alors la question de la création d'un art martial *ad fictionem* si ce n'est *ad nihilo*, création qui laisse place à l'imagination et, par conséquent, à l'interprétation. Comment alors en faire une arme ainsi qu'une pratique convaincantes ? De ces observations, découle la problématique qui animera cet article : de quelle manière l'étude de la pratique du sabre laser permet-elle d'interroger la « mise en vie » d'un art martial imaginaire ? Ma réflexion s'animera en trois volets : dans un premier temps il conviendra d'observer la matière et les constituantes de la (mono)mythologie du sabre laser. Dans un second temps je porterai un regard sur la pratique du sabre elle-

---

<sup>2</sup> Si toute fiction est par essence « imaginaire », le propre de la SFFF est de donner à lire des histoires ayant cours dans des mondes inventés, de la planète extraterrestre à une version alternative de notre propre monde.

<sup>3</sup> Le *lore* regroupe l'histoire d'un univers fictif, en dehors de ses aspects narratifs. Il touche à ce qui entoure les diverses intrigues, comme la faune et la flore, la situation politique, les relations sociales, l'histoire des pays...constituant ainsi une sorte d'encyclopédie. Richard Saint-Gelais parle à cet effet de « xéno-encyclopédie » (Richard Saint-Gelais, 1999).

<sup>4</sup> Selon la distinction entre le monde vécu (le nôtre) et le monde imaginé (celui de la fiction) telle qu'établie par J. R. R. Tolkien dans son essai « Du conte de fées » (Tolkien, 1974).

<sup>5</sup> Les différents parcs d'attraction Disneyland sont en effet en pleine mutation pour s'adapter à l'offre audiovisuelle de la firme, développant ainsi des attractions dédiées aux univers de Marvel et *Star Wars*.

<sup>6</sup> Est hyper-réel une version artificielle de notre réalité, un double, une récréation factice. Pour citer quelques exemples d'hyper-réalité, on trouvera le parc Disneyworld (analysé par Eco et Baudrillard) ou le film *Birdman* d'Iñárritu (2014), qui dépeint la manière dont un metteur en scène veut artificiellement rendre sa pièce la plus « réelle » possible.

même en interrogeant son potentiel d'art martial. Enfin je me pencherai sur l'*ethos* du fun tel qu'appliqué au sabre laser et ce qu'il dit de sa force d'attraction et d'adaptation à de nouveaux publics.

Dans le cadre de cet article, ma méthodologie s'est articulée en deux temps. Afin d'établir les conditions de naissance et de pratique du sabre laser fictionnel puis réel, je me suis penchée sur le corpus lucasien pour y analyser cette genèse et comprendre au mieux le sabre laser et ce qu'il représente. Suite à ceci, j'ai mené une étude de cas locale et exploratoire en Ille-et-Vilaine et Vendée, afin d'y observer la mutation du paysage escrimal à l'aune de l'émergence du sabre laser en tant que pratique fédérale, événement que j'ai souhaité analyser au cœur d'un entretien avec un maître d'armes enseignant cette discipline. Cet événement lui-même aura fait l'objet d'une analyse détaillée, en observant, à travers le site officiel de la Fédération, comment une volonté politique s'est traduite en évolution sportive, et comment le projet d'intégration du sabre laser a été présenté aux adhérentes et adhérents de la Fédération. De l'analyse fictionnelle à l'observation du transfert de la fiction dans un milieu sportif, cette double méthodologie permet ainsi de saisir au mieux la naissance du sabre laser en tant qu'art martial.

### ***I – La (mono)mythologie du sabre laser***

L'œuvre de Joseph Campbell, *Le Héros aux mille et un visages* (Campbell, 2013), est un ouvrage de mythologie comparée qui propose une analyse du schéma narratif des mythes. S'il est non seulement une grille d'analyse constitutive de la saga *Star Wars*<sup>7</sup>, il permet aussi de saisir ce qui a pu donner au sabre laser son aura mythique. Ledit schéma narratif des mythes (le monomythe) est ainsi présenté par Campbell : centré autour d'une figure centrale (le fameux « héros » qui est au cœur du titre de l'ouvrage), le monomythe se séquence en grandes étapes clairement identifiables en ce qu'elles marquent le franchissement d'un seuil narratif. Le héros quitte ainsi le monde de son simple quotidien pour pénétrer un lieu de merveilles, et y fera face à de fantastiques épreuves dont il sortira victorieux. À son retour, il franchit le même seuil en sens inverse, riche des pouvoirs et savoirs acquis lors de son aventure. Ce schéma constitutif fut ensuite repris en dehors du cadre des seuls mythes, et employé comme grille de la lecture de la fiction en général. Christopher Vogler a par exemple écrit une synthèse de l'ouvrage de Campbell à l'intention des scénaristes d'Hollywood, afin de permettre à ceux-ci d'écrire ce qui est à ses yeux de « bons » films – comprendre des œuvres bien scénarisées (Vogler, 2007). Le sabre laser, arme de défense autant que d'opposition, se fait ainsi l'outil de la

---

<sup>7</sup> Elle fait en effet partie du processus créatif de Lucas. En 1987, lors d'une conférence de presse, il déclare qu'« il est possible que si je n'étais pas tombé dessus par hasard [Le Héros aux mille visages], je serais encore en train d'écrire *Star Wars* aujourd'hui » [traduction personnelle]. Voir : <https://www.youtube.com/watch?v=zGUzYHgSTNc>.

réalisation de ce monomythe, en ce qu'il est l'objet permettant au héros de franchir le seuil et de faire face aux épreuves qui l'attendent – ici par la force et la sagesse qui incombent à l'arme. Elle devient alors la clé de cette narration d'apprentissage. Toutefois, au-delà de son apport au monomythe, il s'agirait plus précisément de s'interroger sur le mythe du sabre laser, en tant que référence imaginaire connue de toutes et tous, et tel qu'il s'est construit et a évolué au fil des récits – internes à la diégèse de *Star Wars* ou non.

#### *A – Un objet d'imagination : incarnations cinématographiques du sabre*

La naissance du sabre laser est concomitante de celle de *A New Hope*, premier film de la trilogie originelle. À cette occasion (et pour l'ensemble de ce cycle), George Lucas fait appel au britannique Bob Anderson, un maître d'armes considéré comme le premier chorégraphe hollywoodien d'escrime ancienne et artistique, connu notamment pour son travail sur des œuvres telles que *The Princess Bride*, *The Lord of the Rings* ou *Highlander*, sur lesquelles il travaillera plus tardivement. Il revient donc à un expert en arts martiaux de donner corps à l'escrime au sabre laser. Au fil d'échanges avec Lucas, il pense la pratique du sabre en la reliant à des matériaux martiaux préexistants, et qui permettent ainsi de « mettre en vie » la pratique d'une arme pourtant imaginaire. Il s'inspire du wushu, du kendo et de l'épée longue, qui était alors vue comme une arme lourde donc lente, ce que n'avait pas encore invalidé l'archéologie expérimentale et les Arts martiaux historiques européens (Jaquet et Baptiste, 2016). Il écrit les partitions chorégraphiques des scènes de duel, entraîne et dirige les acteurs, invente, purement et simplement, cette escrime. Le cycle suivant, surnommé « prélogie » et émergeant à l'aube des années 2000, poursuit le développement du sabre laser en s'inscrivant en rupture avec le travail d'Anderson car c'est Nick Gillard qui prend sa suite. Avec cette passation, on change de tradition martiale : Gillard n'est pas maître d'armes mais cascadeur et spécialiste de combat scénique, versé dans les arts martiaux asiatiques, opérant alors un véritable revirement esthétique et martial. De son côté, la postlogie<sup>8</sup> (et son nouveau chorégraphe, Rob Inch) se désengage des cabrioles asiatisantes pour revenir à une escrime plus « classique », proche de l'épée longue, à travers laquelle on pourrait voir un hommage à celle d'Anderson. Les curieux quillons lasers de Kylo Ren iraient en tout cas en ce sens.

#### *B – Matérialité parcellaire : la physicalité du sabre laser*

Au-delà de son escrime en elle-même, ce fut aussi la matérialité du sabre, l'objet physique, qu'il fallut inventer. Impossible d'en faire une véritable arme de lumière, incongruité que souligne Roland Lehoucq dans

---

<sup>8</sup> Surnom donné à la trilogie estampillée Disney (*The Force Awakens*, *The Last Jedi*, *The Rise of Skywalker*) en parallèle et miroir de celui donné à la seconde trilogie de Lucas (*The Phantom Menace*, *Attack of the Clones*, *Revenge of the Sith*).

son ouvrage *Faire des sciences avec Star Wars* (Lehoucq, 2017 : 47-62). Si la trilogie originelle ajoute effets lumineux et sonores en post-production, notamment grâce à la rotoscopie, et que les cycles suivants usent abondamment d'effets numériques, les sabres lasers commercialisés dans notre monde s'inspirent de l'accessoire de scène créé à l'occasion de l'épisode V : leur poignée est en aluminium, leur « lame » en polycarbonate. Le sabre supposément réel ne peut reposer que sur lui-même concernant les effets spéciaux : une batterie interne permet au sabre de s'allumer et, selon les modèles, d'émettre du son. Avec l'intégration de la pratique du sabre laser à la FFE, il se voit désormais encadré précisément, ses composants et sa taille homologués, et sa norme certifiée<sup>9</sup>.

### *C – L'impossibilité du sabre laser ?*

À entendre la manière dont l'idée de sabre laser a été matérialisée, et au-delà de son statut d'arme inventée de façon à intégrer et transférer un imaginaire à notre monde primaire, on pourrait douter de la pertinence qu'il y a à le considérer de la même manière que les répliques d'armes blanches historiques. D'aucuns y voient des sortes de jouets, une image qu'alimentent sa matière plastique et les sons et lumières activées *via* un interrupteur pour « faire comme si ». Sans aller jusqu'à la limiter à un jouet (car le sabre s'enseigne avec les mêmes normes de sécurité que celles nécessaires à toute pratique d'escrime artistique), la comparaison entre la prise en main de l'arme de polycarbonate et celle de ses congénères en acier souligne qu'on ne peut dépasser un sentiment de facticité. En effet, si les armes employées en escrime artistique, les rapières, dagues, sabres de cavalerie et autres épées longues n'ont rien d'authentique (elles sont fabriquées par des forgerons, fourbisseurs ou industriels de plus grande échelle en vue de pratiquer l'escrime artistique, peuvent s'inspirer de modèles historiques mais ne sont pas des antiquités, ne sont aucunement tranchantes et sont parfois même mouchetées ; pour la plupart, et dans le cas des rapières, elles sont même bien plus légères que ce que l'histoire nous rapporte)<sup>10</sup>. De son côté, le sabre laser ne peut faire oublier qu'il n'est qu'une tentative de reproduction d'un concept, qui impose d'autant plus le simulacre à ses pratiquantes et pratiquants : le tintement du fer fait place au « poc poc » caractéristique du plastique, l'image d'une rapière fièrement dégainée est remplacée par celle de la lame qui apparaît lorsqu'on appuie sur l'interrupteur et que le blanc du polycarbonate se fait « laser » bleu, rouge, vert, violet... Dans la même veine, les plus expérimentés regretteront ce qu'on appelle le « sentiment du fer », cette attention portée à la compréhension des lames et qui permet de « sentir » celles-ci, un savoir acquis à force de pratique et qui rend le jeu avec le

---

<sup>9</sup> Les normes détaillées sont annoncées sur le site de la Fédération française d'Escrime : <https://www.escrime-ffe.fr/fr/l-escrime/academie-de-sabre-laser/le-sabre-laser.html> [consulté le 05/12/21].

<sup>10</sup> Dans un souci de synthéticité nous avons mis de côté la pratique du bâton ainsi que l'objet lui-même, bien que de nombreuses caractéristiques de l'escrime à l'acier ici évoquées y soient transposables.

fer de l'autre d'autant plus agréable et instinctif. Le polycarbonate glisse et impose de « faire semblant », de passer outre cette perte d'adhérence, de *jouer*, dans le cadre de certains mouvements : car si l'escrime artistique est nécessairement factice par sa nature chorégraphique, son jeu technique se base sur la réalisation de mouvements martiaux souvent authentiques, donc originellement dangereux et simplement sécurisés dans le cadre de cette pratique<sup>11</sup>. De manière subsidiaire, l'absence d'emploi véritable de la force (les coups de pieds, tête, genoux et autres gifles sont toujours mimés en escrime artistique) est à noter, et les soucis techniques soulevés par l'activation impromptue des interrupteurs – même à l'acier, l'incident technique n'est jamais loin, et les lames cassées ou autres pieds pris dans le tapis sont légion.

On saisit alors d'autant plus la suspension volontaire d'incrédulité<sup>12</sup> nécessaire au maniement de ces sabres pseudo lasers ainsi que les efforts scéniques supplémentaires qu'ils soulèvent. Au-delà des questions de verisimilitude engagées, cette pratique s'annonce donc en rupture avec les autres enseignements de l'escrime ancienne et artistique, par son absence d'historicité et la nature non-métallique de l'arme qu'elle manie, d'où les réticences de nombreux maîtres d'armes à enseigner cette discipline dans leurs salles. Pourtant, la FFE a bel et bien intégré le sabre laser aux côtés des épées longues et consorts.

## ***II – Un art martial comme les autres ?***

Dans son article consacré à l'analyse du sabre laser en tant que véritable art martial – et qui statue en ce sens lors de sa conclusion – Benjamin N. Judkins se base sur les critères sociaux définitoires développés par Sixt Wetzler (Wetzler, 2015 : 26). Selon ce dernier, un art martial répondra dans une plus ou moins grande mesure aux éléments suivants : la préparation aux conflits violents, le jeu et la compétition sportive, la notion de performance, des objectifs transcendants, l'entretien de la santé (Judkins, 2016 : 9). Aussi, au-delà des problématiques de facticité précédemment soulevées, il semblerait bien que le sabre laser soit matérialisé dans notre monde de la même manière que dans la diégèse de Lucas, à savoir en tant qu'art martial, et ce conceptuellement autant qu'institutionnellement parlant.

### *A – La naissance d'une martialité*

---

<sup>11</sup> Les mouvements sont ainsi pensés pour être exécutés en toute sécurité, notamment en veillant à ce que la pointe, principal danger de l'arme, ne représente jamais une menace. Pour exercer une volte (mouvement de rotation vers l'avant), le maître d'armes Michel Palvadeau note ainsi: « Dans tous les déplacements, mais lors des voltes plus particulièrement, l'escrimeur artistique doit toujours savoir où se trouve la pointe de son arme et en assurer la maîtrise et le contrôle en permanence. Pour cela, cette pointe ne doit pas sortir du champ visuel et s'orienter le plus possible vers des zones où elle n'est pas menaçante » (Palvadeau, 2016 : 50).

<sup>12</sup> On fait ici référence à la « *willing suspension of disbelief* » telle que théorisée par Samuel Coleridge, et qui décrit la manière dont, le temps d'une lecture, on considère une fiction comme vraie.



Lorsque les premières « reproductions » de sabre laser apparaissent en 2002, on observe l'émergence de deux martialités en deux espaces géographiques différents. À Milan surgit le Ludosport<sup>13</sup>, qui s'est focalisé sur la manière de créer un véritable sport autour du sabre laser en s'inspirant des autres arts martiaux, et qui se focalise sur le jeu sportif permis par l'objet. De l'autre côté de l'Atlantique, apparaît une autre pratique, connue comme la Terra Prime Lightsaber Academy. Là où le Ludosport se focalise sur la matière du monde primaire lors de son processus créatif (ses créateurs ayant consulté différents spécialistes en arts martiaux et en escrime afin de donner une crédibilité martiale à leur « jeu »), le TPLA s'annonce comme découlant directement de l'art martial Jedi présenté dans *Star Wars*, univers étendu inclus. Autrement dit, le Ludosport crée une pratique à partir de l'objet, tandis que le TPLA recrée la martialité de l'univers *Star Wars* grâce à l'objet. Si le système TPLA est plus tardif (il est officialisé en 2012), ses créateurs et maîtres spirituels Chad Eisner et Matthew Fulton, tous deux fins connaisseurs de divers arts martiaux asiatiques, s'inspirent notamment des écrits de David West Reynolds, chercheur en archéologie qui s'est passionné pour le combat au sabre laser, notamment dans son article paru en 2002, « Fightsaber : Jedi Lightsaber Combat ». Reynolds cherche à y compléter le *world building* lucasien en comblant les inconnues et flottements de l'art Jedi grâce à sa connaissance et sa compréhension du monde de Lucas, ajoute qu'il nourrit de son savoir en civilisations anciennes (Judkins, 2016 : 12). Judkins note ainsi « l'impact profond » que l'article de Reynold a eu « sur les développements ultérieurs de la communauté du combat au sabre laser »<sup>14</sup> (Judkins, 2016 : 12). On y retrouve notamment les Sept Formes de Combat présentes au sein du système TPLA, celles que Reynolds a identifiées et classifiées comme étant les différentes formes martiales enseignées au sein de l'Ordre Jedi, chacune correspondant à un style de combat : le Shii-Cho, le Makashi, le Soresu, l'Ataru, le Djem So, le Niman et le Juyo. Le TPLA a donc pour but de recréer un véritable apprentissage Jedi, supposément (et paradoxalement) authentique. Les aspects hiérarchiques, philosophiques, techniques de l'Ordre Jedi sont aussi enseignés.

### *B – Le sabre laser français : officialisation et anoblissement*

De la même manière que *Star Wars*, le système TPLA place au cœur de son propos la culture Jedi, s'exporte et se diffuse au-delà de la frontière états-unienne. On voit alors émerger en France ce que l'on appelle des écoles Jedis, dont le succès croît au fil des années et qui se regroupent finalement en tant

---

<sup>13</sup> Le Ludosport tel que fondé par ces primo-sabreurs Milanais est à distinguer du concept de ludosport tel que développé par Jean-Pierre Augustin, notamment. Si les deux termes s'attachent à mettre l'accent sur la ludicité d'une pratique sportive en la détachant de l'idée de compétitivité généralement attachée au sport, le premier désigne une discipline précise (cette pratique du sabre laser) tandis que l'autre désigne l'ensemble des sports entrant dans cette catégorie ludique non-compétitive (Augustin, 2011).

<sup>14</sup> « *While a short article published in a fan magazine, this essay would have a profound impact on the subsequent development of the lightsaber combat community* ». Traduction personnelle.

qu'association : l'Académie Jedi. Le phénomène attire l'œil de la FFE, alors marquée par une envie d'extension et de modernisation. Le président de l'Académie est sollicité en même temps que des maîtres d'armes, prévôts et autres spécialistes afin de former un groupe de travail visant trois objectifs officiels qui sont détaillés sur le site de la FFE<sup>15</sup>. En 2018 naît ainsi la ASL-FFE, qui propose quatre disciplines autour du sabre laser :

- Le combat sportif, duel d'opposition nécessitant des protections.
- Le combat chorégraphié qui s'inscrit dans le champ de l'escrime artistique.
- Les katas techniques qui proposent la reproduction de mouvements codifiés.
- Le combat ludique, forme de combat sportif collectif.

Il est à noter que la discipline ne dispose pas des droits de la saga (détenus par Disney), si bien que des mots tels que « Jedi » ou simplement le nom « *Star Wars* » sont absents du site officiel de la FFE et du contenu des cours. Toujours est-il que même sans être nommé, le sabre laser rejoint les rangs des armes et disciplines proposés par la Fédération.

### *C – Étude du cas*

Si l'on porte notre regard à une échelle locale, on remarque que la fusion entre l'ASL et la FFE paraît avoir rencontré du succès. On retrouve la discipline enseignée à Redon, Cesson, Rennes, Vitré et Fougères en Ille et Vilaine, tandis qu'en Vendée elle fait partie des modules de la Formation aux Armes (une formation intensive et professionnalisante en escrime artistique), et est enseignée dans la ville des Herbiers (notons d'ailleurs que la plupart de ces lieux se concentrent sur le sabre laser artistique). Afin d'obtenir un point de vue de premier plan sur l'intégration régionale de la discipline, nous avons mené un entretien avec un maître d'armes enseignant le sabre laser, qui plus est référent en escrime artistique sabre laser pour sa région, et qui a lui-même participé au groupe de travail ayant mené à l'ASFL-FFE. Celui-ci nous a livré un constat en demi-teinte concernant l'intégration du sabre laser à la FFE. S'il salue la curiosité de la démarche et l'image d'une Fédération progressiste qu'elle projette, de même que le fait qu'elle apporte une pratique sécurisée aux amoureuses et amoureux du sabre laser, il remarque que les amatrices et amateurs de la discipline apportent certes de nouveaux profils en salle d'armes, mais que le sabre laser rebute les personnes attachées au sentiment du fer ou peu sensibles à l'œuvre de Lucas. Le sabre peinerait donc à s'affirmer au sein de la FFE autrement que par son pouvoir d'attraction profondément relié à celui de la fiction dont il est tiré, et il relève que la discipline aurait pu s'avérer davantage pertinente au sein de la Fédération de canne française, plus proche de la gestuelle du sabre.

---

<sup>15</sup> <https://www.escrime-ffe.fr/fr/l-escrime/academie-de-sabre-laser/historique.html>.

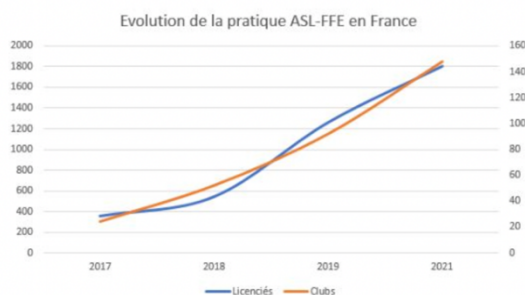
On fait ainsi l'hypothèse que le sabre laser serait une discipline sur-codifiée au sein d'un sport l'étant déjà par nature – la convention escrime ne reste que le simulacre d'une action historique réelle, qu'elle qu'en soit la discipline –, piste offerte par l'importante récurrence du terme « codifié » sur le site de la FFE<sup>16</sup>. En sus du simulacre chorégraphique de l'escrime artistique, le sabre laser ajoute celui de considérer une lame de plexiglas comme une lame laser, et de la manier « comme si ». Et si c'est précisément ce simulacre supplémentaire qui serait la cause principale du désintérêt des escrimeuses et escrimeurs, on attribue son succès chez les néophytes à cet exact « faire comme si », qui leur demande de simuler une intégration à un univers imaginaire qu'ils apprécient. Faire du sabre laser, c'est faire partie de *Star Wars*.

### *Éléments de conclusion - Extension et attraction : un ethos du fun*

Comme l'énonce ce diagramme de la FFE, le sabre rencontre un succès grandissant, cette « feintise ludique partagée » (Schaeffer, 1999 : 145-164) faisant toujours plus d'adeptes.

### Évolution de la pratique ASL-FFE en France

## QUELQUES CHIFFRES



Depuis le début des stages de formation en 2017, on comptabilise un peu moins de 200 enseignants formés à la pratique sur 10 stages. 30 passionnés ont entamé l'aventure de la formation fédérale et la moitié d'entre eux ont ainsi validé le 1<sup>er</sup> niveau de formation : l'Animateur Fédéral de Sabre Laser, après 100 heures de formation. 6 instructeurs ont, par la suite, validé leur diplôme d'Educateur Fédéral de Sabre Laser (le 2<sup>nd</sup> niveau), après une seconde formation de 100 heures. Une dizaine d'arbitres ont été validés suite aux 3 tournois nationaux organisés.

Source : Fédération française d'Escrime<sup>17</sup>

Il va sans dire que Disney et son exploitation continue de l'œuvre de Lucas anime cette attractivité, mais on ne peut faire reposer le succès de la discipline sur ce seul élément. Dans *Constellations*, ouvrage qui s'intéresse

<sup>16</sup> <https://www.escrime-ffe.fr/fr/l-escrime/academie-de-sabre-laser/le-sabre-laser.html>.

<sup>17</sup> <https://www.escrime-ffe.fr/fr/l-escrime/academie-de-sabre-laser/asl-ffe.html>.

notamment aux implications des mondes fictionnels dans notre monde contemporain, Anne Besson cite James E. Combs et son analyse du *Playworld*. Aussi, les « [v]aleurs et apparences associées au loisir juvénile se sont diffusées vers le haut, en direction de gens plus vieux et mieux établis » et elles vont de pair avec un véritable « ethos du *fun* »<sup>18</sup> (Besson, 2015 : 245). Autrement dit, l'adhésion aux mondes imaginaires et l'envie de les vivre, de les prolonger, à travers la notion de jeu (Tuaille Demésy, 2018), contribue à expliciter l'attraction du sabre laser. L'extension de celui-ci est conséquemment double : il permet la diversification de l'escrime, en y attirant des publics qui n'auraient certainement jamais effectué ce chemin sans cela, et étend littéralement la sphère *Star Wars* en instillant dans notre monde des pastilles fictionnelles sur le principe, mais réelles par leur mise en pratique. L'évolution technique de la discipline, elle, se poursuit, comme le suggère le nouveau modèle de sabre télescopique annoncé par Disney<sup>19</sup>, qui promet de nouvelles possibilités martiales ainsi qu'une plus grande proximité avec l'imaginaire du sabre.

---

<sup>18</sup> « *The values and styles associated with youthful leisure diffused upward to older and established people* » ; « *ethos of fun* » (Combs, 2000 : 92). Traduction d'Anne Besson.

<sup>19</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=A0WYo3VOSI>.

## Bibliographie :

Augustin J.-P., 2011, « Qu'est-ce que le sport ? Cultures sportives et géographie : What is sport ? Sports cultures and geography », *Annales de géographie*, 680 (4), pp. 361-382. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2011-4-page-361.htm>. Consulté le 05/01/22.

Baker-Whitelaw G., 26 avril 2014, « 'Star Wars' just nuked its entire Expanded Universe », *Dailydot*. En ligne : <https://www.dailydot.com/parsec/star-wars-expanded-universe-not-canon/>. Consulté le 05/01/22.

Baudrillard J., 1981, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, coll. « Débats ».

Besson A., 2015, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS.

Campbell J., 2013, *Le Héros aux mille et un visages*, traduit de l'anglais états-unien par Crès H., Paris, J'ai lu.

Combs J. E., 2000, *Play World: The Emergence of the New Ludenic Age*, Wesport, Londres, Praeger.

Caillois R., 2009, *Les Jeux et les hommes. Le Masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais ».

Eco U., 1985, *La Guerre du faux*, traduit de l'italien par Tanant M., Paris, Grasset, coll. « Le Livre de poche ».

Jaquet D. et Baptiste N., 2016, *Expérimenter le maniement des armes à la fin du Moyen Âge*, Basel, Schwabe, coll. « Itinera ».

Judkins B. N., 2016, « The Seven Forms of Lightsaber Combat: Hyper-reality and the Invention of the Martial Arts », *Martial Arts Studies*, n°2, pp. 6-22. En ligne : [https://orca.cardiff.ac.uk/92085/1/MAS%20Journal%202\\_Judkins.pdf](https://orca.cardiff.ac.uk/92085/1/MAS%20Journal%202_Judkins.pdf). Consulté le 05/01/22.

Lehoucq R., 2017, « Le Sabre-laser », in *Faire des sciences avec Star Wars*, Saint-Mammès, Le Béliat', pp. 47-62.

Palvadeau M., 2016, *Au Bonheur des Armes. Méthode d'apprentissage de l'escrime artistique*, Condé-sur-Noireau, auto-édition.

Reynolds D. W., 2002, « Fightsaber: Jedi Lightsaber Combat », *Star Wars Insider*, n° 62, pp. 28-37.

Saint-Gelais R., 1999, *L'Empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota bene.

Schaeffer J., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».

Tolkien J. R. R., 1974, « Du conte de fées », in *Faërie*, traduit de l'anglais britannique par Ledoux F., Paris, Christian Bourgois, pp. 177-186.

Tuailleon Demésy A., 2018, « Être « *Quiddkid* » : l'engagement des joueurs dans une pratique alternative », *Sciences du jeu*, n° 10. En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/1291>. Consulté le 05/01/22.

Wetzler Sixt, 2015, « Martial Arts Studies as Kulturwissenschaft: A Possible Theoretical Framework », *Martial Arts Studies*, n°1, pp. 20-33. En ligne : [https://orca.cardiff.ac.uk/80258/1/MAS%20Journal%201%20Autumn%202015\\_Wetzler.pdf](https://orca.cardiff.ac.uk/80258/1/MAS%20Journal%201%20Autumn%202015_Wetzler.pdf). Consulté le 05/01/22.

## **Corpus :**

[par ordre de parution]

Lucas G., 1977, *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, Lucasfilm Ltd., 121 minutes.

Lucas G., 1980, *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, Lucasfilm Ltd., 124 minutes.

Lucas G., 1983, *Star Wars: Episode VI – The Return of the Jedi*, Lucasfilm Ltd., 132 minutes.

Lucas G., 1999, *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, Lucasfilm Ltd., 133 minutes.

Lucas G., 2002, *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, Lucasfilm Ltd., 142 minutes.

Lucas G., 2005, *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, Lucasfilm Ltd., 140 minutes.

Abrams J. J., 2015, *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*, Lucasfilm Ltd., Bad Robot Productions, 135 minutes.

Johnson Rian, 2017, *Star Wars: Episode VIII- The Last Jedi*, Lucasfilm Ltd., 152 minutes.

Abrams J. J., 2019, *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker*, Lucasfilm Ltd., Bad Robot Productions, 142 minutes.