HAL
open science

Le Pouvoir de l'Anneau ou l'imaginaire guerrier de Peter Jackson transposé sur scène

Marie Kergoat

To cite this version:

Marie Kergoat. Le Pouvoir de l'Anneau ou l'imaginaire guerrier de Peter Jackson transposé sur scène. Fantasy & Médias : actes du colloque des Imaginales 2022, ActuSF, p. 265-286, 2023, 9782376865865. hal-04180304

HAL Id: hal-04180304

https://hal.science/hal-04180304

Submitted on 11 Aug 2023

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.

Le Pouvoir de l'Anneau ou l'imaginaire guerrier de Peter Jackson transposé sur scène

Marie KERGOAT – Université d'Artois, Laboratoire « Textes et Cultures » (UR 4028)

Article paru dans BESSON Anne, FAVARD Florent, VAS-DEYRES Natacha (dir.), *Fantasy & Médias : actes du colloque des Imaginales 2022*, Chambéry, Actusf, coll. « Les Trois Souhaits », 2023.

Résumé : Avec son œuvre, J.R.R. Tolkien a marqué la fantasy au point d'être considéré non seulement comme un pilier, mais aussi comme un modèle du genre. Pour autant, il apparaît intéressant de noter qu'un des éléments définitoires la fantasy, à savoir la présence de l'escrime à travers ses fameuses épées, tient une place moindre dans l'œuvre de l'universitaire. Et ce constat semble d'autant plus étonnant quand on considère l'imaginaire entourant *Le Seigneur des Anneaux*, qui laisse une part belle aux épées et autres combats. En étudiant l'adaptation de Peter Jackson et en réalisant une étude de cas sur une création d'escrime artistique mettant en scène Aragorn, Legolas et Gimli face à des orques, cet article, à mi-chemin entre la Littérature comparée et les Arts du spectacle, se propose questionner la naissance et la nature de l'imaginaire guerrier du *Seigneur des Anneaux*.

Mots-clés : Fantasy – J.R.R. Tolkien – Peter Jackson – Le Seigneur des Anneaux – Escrime

Abstract: With his work, J.R.R. Tolkien has marked fantasy and now is considered not only as a pillar, but also as a model for the genre. Nonetheless, fencing – one of the key elements of fantasy – seems to be less present in *The Lord of the Rings*, and it is quite surprising as the global representations of fantasy tend to vastly include swords and fights. This paper, through a study of Peter Jackson's movie adaptations and of an artistic fencing creation putting on stage Aragorn, Legolas and Gimli facing orcs, questions the creation and nature of martial representations surrounding *The Lord of the Rings*, from a compared literature and performing arts perspective.

Key Words: Fantasy – J.R.R. Tolkien – Peter Jackson – The Lord of the Rings – Fencing

Introduction

Se levant soudain, il s'écria :

Tout ce qui est or ne brille pas,
Ne sont pas perdus tous ceux qui vagabondent ;
Ce qui est vieux mais fort ne se flétrit pas,
Le gel n'atteint pas les racines profondes.
Des cendres, un feu sera attisé,
Une lueur des ombres surgira ;
Reforgée sera l'épée qui fut brisée :
Le sans-couronne redeviendra roi.[1]

Au cœur de ce poème composé en l'honneur d'Aragorn se trouve un des éléments cruciaux du *Seigneur des Anneaux* : l'épée, et conséquemment le monde martial qui l'entoure. Au-delà d'Anduríl, « l'épée qui fut brisée », il faut porter notre attention sur les autres épées baptisées, telles que Glambring ou Dard, mais aussi plus généralement sur l'importance des figures combattantes au sein de l'œuvre (Aragorn, Eomer, Boromir…), ainsi que sur les importants enjeux narratifs guerriers de l'œuvre de J.R.R. Tolkien[2]. Mais la prédominance du thème martial peut être observée bien au-delà du cadre du *Seigneur des Anneaux*, et semble s'appliquer à l'ensemble du genre de la fantasy. À cet égard, Justine Breton et Florian Besson notent : « L'épée […] est probablement l'objet le plus emblématique de la fantasy et permet même de désigner l'un de ses sous-genres par l'expression *sword and sorcery* »[3] ; et nous rappelons à cet effet la première de couverture des actes du premier colloque des Imaginales, ornée d'une épée entourée d'arabesques ouvragées[4].

L'épée, la martialité, l'archétype guerrier, ainsi que l'escrime apparaissent non seulement comme des champs de lecture essentiels de l'œuvre tolkienienne, mais aussi du genre de la fantasy

---

[1] J.R.R. Tolkien, *La Fraternité de l'Anneau* [1954]. *Le Seigneur des Anneaux*, vol. I, traduit de l'anglais par Daniel Lauzon, Paris, Christian Bourgois, 2014, p. 317. « *All that is gold does not glitter, / Not all those who wander are lost; / The old that is strong does not wither, / Deep roots are not reached by the frost. / From the ashes a fire shall be woken, / A light from the shadows shall spring; / Renewed shall be blade that was broken, / The crownless again shall be king* ». J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings* [1968], Londres, Harper Collins Publishers, 2007, p. 170. Les caractères gras sont de notre fait.
[2] En effet, nombre de fils d'intrigues se recoupent voire s'achèvent au cours de vastes batailles centrales, comme celle du Gouffre de Helm ou des Champs du Pelennor.
[3] Florian Besson, Justine Breton, « Épée », *in* Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 115-118, p. 115.
[4] Anne Besson (dir.), *Fantasy et histoire(s): actes du colloque des Imaginales 2018*, Chambéry, ActuSF, 2019.

à proprement parler. Or, conséquemment à la nature transmédiale de la fantasy[5], qui voit la matière tolkienienne adaptée sur de multiples supports[6], il semblait ainsi cohérent que ce même faisceau guerrier se voit lui aussi adapté… par l'épée. Car à côté des bien connues escrimes modernes (disciplines olympiques du fleuret, du sabre et de l'épée) et historiques (arts martiaux historiques européens), gravite une autre discipline centrée, elle, autour de la création scénique et du spectacle vivant. L'escrime artistique, aussi nommée escrime scénique ou de spectacle, est définie en ces termes par Michel Palvadeau :

> [L'escrime artistique] se distingue de toutes les autres formes [d'escrime] par l'absence totale d'opposition et se caractérise par cet objectif particulier qu'est l'adaptation des techniques anciennes au spectacle. Il n'est plus question de vaincre sur un champ de bataille, en duel, ou en assaut sportif ; il s'agit d'employer les techniques de combat, autrefois clairement destinées à tuer, pour en faire des figures artistiques et totalement pacifiques. L'ennemi est un ami, l'adversaire un partenaire, même si le résultat final, par la qualité et le réalisme de l'interprétation, doit amener le spectateur à imaginer le contraire. Si la technique occupe une place prépondérante, elle est indissociable de la dimension artistique, et c'est en collaboration avec un ou plusieurs partenaires, dans une recherche esthétique, et non martiale, que se construisent les scènes de combat. […] [I]l est indispensable de chorégraphier les scènes de combat comme s'il s'agissait d'un ballet, de les répéter inlassablement afin d'écarter toute nécessité d'improvisation et surtout, d'établir, de connaître et d'appliquer certaines règles précises de sécurité qui doivent gouverner notre pratique […].[7]

L'escrime artistique, donc, par sa capacité à créer des « ballets de combat », apparaît comme un support viable pour porter sur scène des univers impliquant une certaine martialité. Et si on ne compte plus les numéros d'escrime artistique adaptant les duels emblématiques des œuvres d'un Dumas, d'un Rostand, ou d'un Molière, la fiction tolkienienne se voit elle aussi portée sur la scène. *Le Pouvoir de l'Anneau*, numéro composé par la troupe d'escrime artistique Contretemps Compagnie, compte parmi ces « mises en escrime » de la matière tolkienienne, et propose une nouvelle adaptation de celle-ci[8]. Poser notre regard sur cette création permettrait ainsi de mener une réflexion non seulement sur la manière de porter *Le Seigneur des Anneaux* sur une scène escrimale, mais aussi, plus globalement, d'observer la place tenue par la fantasy sur ladite scène. Ces perspectives scénographiques et chorégraphiques ne sauraient se départir de l'interrogation autour du public, ici double : celui de l'œuvre tolkienienne, certes, et le public de la salle, condition *sine qua non* à la tenue d'un spectacle vivant.

---

[5] Voir l'ensemble des articles, propos et observations contenus dans cet ouvrage.

[6] Concernant le phénomène des adaptations du *Seigneur des Anneaux*, voir Anne Besson, « Du Créateur aux créateurs - Tolkien : la Terre du Milieu, monde-modèle », *in Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS, 2015, p. 195-211.

[7] Michel Palvadeau, *Au Bonheur des Armes. Méthode d'apprentissage de l'escrime artistique*, Condé-sur-Noireau, auto-édition, 2016, p. 11-12.

[8] La captation d'une des représentations de ce numéro est disponible en suivant ce lien : https://youtu.be/fghTRWbWkEA.

Ce travail visera ainsi à analyser la façon de condenser, sur scène escrimale, une œuvre de fantasy. Il s'ancrera dans le champ de la littérature générale et comparée, du fait de ses interrogations autour d'une adaptation d'une œuvre fictionnelle et de son analyse croisée entre littérature, cinéma et sport. Il adoptera aussi le regard de la discipline des arts du spectacle, notamment sous le prisme de l'ethnoscénologie[9] – cette étude se nourrit en effet de notre regard de praticienne de l'escrime artistique. Afin de mener cette réflexion, nous observerons dans un premier temps le potentiel martial du *Seigneur des Anneaux*, de façon à identifier les aspects narratifs et esthétiques qui ressortent de l'œuvre. Dans un second temps, nous nous pencherons en détail sur le numéro *Le Pouvoir de l'Anneau*, ses perspectives scénographiques ainsi que la nature de la matière tolkienienne qu'il donne à voir. Enfin, à partir de ces observations, nous tâcherons de proposer une pensée plus globale sur le processus d'échange entre l'escrime artistique et l'œuvre de fiction fantasy, autrement dit sur sa dynamique de transfert culturel.

I – *Le Seigneur des Anneaux* : une œuvre martiale ?

S'il est clairement établi que l'auctorialité du *Seigneur des Anneaux* revient à J.R.R. Tolkien, la puissance transmédiale de l'œuvre a largement outrepassé son cadre romanesque, et se diffuse sur tout un ensemble de supports (cinéma bien sûr, jeu vidéo, jeu de rôle, jeu de plateau, Grandeur Nature (GN), musique, audiovisuel…), créés par différent·e·s auteur·rice·s. Car en effet : « La Terre du Milieu a acquis un statut de monde commun : partagé, familier […] »[10]. Parmi toutes ces adaptations, il en est une qui retiendra notre attention dans le cadre de cette étude, car elle est celle qui a, supposément, cristallisé l'imaginaire guerrier du *Seigneur des Anneaux* : la trilogie cinématographique de Peter Jackson. Aussi, avant même de tâcher d'observer comment le numéro *Le Pouvoir de l'Anneau* adapte la matière tolkienienne, il incombe de définir les frontières escrimales de ladite matière. Autrement dit la place tenue par la martialité au sein de l'imaginaire du *Seigneur des Anneaux*.

Concernant la réception de l'œuvre originelle *Le Seigneur des Anneaux*, il apparaît que la martialité ressort comme un des éléments fondamentaux du cycle d'Arda, tant et si bien que l'on peut le voir mentionné dans certains témoignages de lecteur·ice·s. Parmi eux·elles, celui du bien connu G.R.R. Martin : « Tolkien nous a offert de magnifiques personnages, une prose évocatrice,

---

[9] Nathalie Gauthard, « L'Ethnoscénologie et le réseau mycélien », *L'ethnographie*, 5-6, 20 juillet 2021, https://revues.mshparisnord.fr/ethnographie/index.php?id=1033, consulté le 24 août 2022.

[10] Anne Besson, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, *op. cit.*, p. 209.

des aventures trépidantes et des batailles exaltantes… »[11]. Pour autant, et paradoxalement au vu du nombre de pages que comporte le cycle, la place prise par la confrontation guerrière vécue est résolument faible. Les mentions de la guerre, elles, sont toutefois légion, et présentent un intérêt narratif qui mise sur la stratégie. Vincent Ferré note à cet égard :

> On remarquera d'ailleurs la comparaison, à plusieurs reprises, de la guerre avec une partie d'échecs : "l'échiquier est disposé et les pièces bougent […]. L'Ennemi a le trait et il est sur le point d'ouvrir la partie[12]", commente Gandalf. Or l'on sait qu'aux échecs, c'est parfois le pion passé qui apporte la victoire : Frodo, en l'occurrence, qui s'infiltre sans être aperçu grâce à la manœuvre de diversion des alliés.[13]

Les scènes d'affrontement sont certes rares ; toutefois une majorité des personnages de l'œuvre sont liés à la fonction guerrière, tandis que les épées y ont l'importance que l'on a évoquée en introduction. Aussi, si la martialité est omniprésente dans l'œuvre de Tolkien, son incarnation effective reste discrète au fil des pages[14], constituant un paradoxe dont les transpositions transmédiatiques de l'œuvre semblent s'être saisies[15].

De son côté, l'œuvre cinématographique de Peter Jackson a résolument mis l'accent sur le spectre guerrier de la matière tolkienienne, et ce dès ses prémices. Cette accentuation se note en effet à l'ouverture de *La Fraternité de l'Anneau*, lorsque le poème liminaire de l'œuvre littéraire se voit mis en images au travers de la première scène du film. Ce prologue intitulé « *One ring to rule them all* » met en scène la Guerre de la Dernière Alliance, et fait se succéder divers plans centrés sur l'affrontement entre de gigantesques armées. À côté de cela, les grands épisodes guerriers de l'œuvre (les batailles du Gouffre de Helm et celle des Champs du Pelennor) sont mis en avant dans

---

[11] G.R.R. Martin *in* Karen Haber (dir.), *Méditations sur la Terre du Milieu*, traduit de l'anglais par Mélanie Fazi, Paris, Bragelonne, 2003, p. 24.

[12] J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, Paris, Christian Bourgois, 1995, p. 814.

[13] Vincent Ferré, *Tolkien : sur les rivages de la terre du milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001, p. 176.

[14] Nous précisons ici que cette observation vaut autant pour la martialité performée – celle des combats et des affrontements –, que pour les « outils » de celle-ci. Olivier Renaudeau, conservateur du musée de l'Armée, note ainsi que « J.R.R. Tolkien […] ne décrit que très peu les équipements guerriers qu'il met en scène. La décoration ou les matériaux du fourreau d'une épée l'inspirent plus que l'arme elle-même, contrairement aux paysages où évoluent ses héros », (Olivier Renaudeau, « Épées et armures », *in* Anne Besson, William Blanc, Vincent Ferré (dir.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 131-134, p. 133).

[15] Hormis la scène escrimale qui occupe ici notre propos, on invitera à se pencher notamment sur le cas vidéoludique, où la martialité tient un rôle prépondérant. Évoquons à titre d'exemple *La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014) et son éloquente suite *La Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2017), ou moins récemment *Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu* (Electronic Arts, 2004). Concernant le paradoxe littéraire, on mettra en avant le fait que Tolkien axe son récit autour d'autres éléments prenant une place textuelle conséquente, telles que la poésie et le chant, bien entendu, mais aussi les aléas du voyage et de la vie quotidienne – autant d'aspects qui prennent ainsi le pas sur des épisodes guerriers qui pourraient sinon être supposément densifiés.

de longues scènes, construites de manière à être le climax des *Deux tours* et du *Retour du roi*[16]. De nouvelles scènes sont mêmes créées, allant parfois jusqu'à ajouter des attributs guerriers à un personnage qui en était dénué dans l'œuvre originale[17]. Cet effet de surbrillance narrative se note aussi à travers le soin apporté à la construction de l'univers martial : John Howe (illustrateur majeur de l'œuvre de Tolkien et *concept-artist* de l'équipe de Peter Jackson) dessine les diverses armes apparaissant à l'écran, un forgeron est présent sur le plateau, et Peter Jackson embauche Bob Anderson pour régler ces nombreuses scènes de combat. Chorégraphe d'escrime majeur pour la cinématographie hollywoodienne du XXe siècle, on lui doit notamment le travail mené sur la trilogie originelle de *Star Wars*, mais aussi sur *Barry Lyndon*, *Les Trois mousquetaires* (1993), *Princess Bride*, *Le Masque de Zorro*, *Highlander*, *Pirates des Caraïbes*…. Sur le plateau, le maître d'armes britannique ainsi que l'ensemble de l'équipe de concept-art (John Howe et Weta Workshop) est salué pour son « soin du détail » (*Reclaming the Blade*[18]). C'est ce sens du détail[19] qui pousse Bob Anderson à construire des ensembles narratifs cohérents, qui laissent transparaître les enjeux de chaque combat, et à développer des esthétiques propres aux personnages et aux armes qu'ils portent (célérité légère de Legolas, brusquerie énergique de Gimli…). Certains morceaux de bravoure sont notamment particulièrement mis en avant par des ralentis, comme ceux de Boromir et Aragorn lors de la bataille d'Amon Hen (*La Fraternité de l'Anneau*).

Le fracas avec lequel la trilogie cinématographique de Peter Jackson est entrée dans l'imaginaire populaire n'aura échappé à personne, tant et si bien que, par un curieux effet de transmédialité, l'adaptation a supplanté l'œuvre originale en popularité[20], créant un effet de rebond

---

[16] L'épisode avec Arachne, climax originel des *Deux Tours* (le roman), se voit ainsi relégué au statut de péripétie dans le troisième film.

[17] À travers l'objectif de Peter Jackson, Arwen devient une figure proche de l'elfe guerrière : lorsque Frodo se fait poignarder par le roi sorcier d'Angmar, c'est bien elle qui le sauve et met en déroute les Nazgûls qui sont à leur poursuite, et non plus Glorfindel. Il était même prévu par Peter Jackson que Arwen participe à la bataille du Gouffre de Helm – idée abandonnée du fait de son trop grand écart avec le matériau d'origine. De son côté, la charge des Wargs sur le convoi se rendant au même Gouffre est un ajout du cinéaste, qui renforce ainsi le potentiel guerrier du second opus, *Les Deux tours*.

[18] « *Attention to detail* » (traduction personnelle). Propos tenus par Viggo Mortensen et Karl Urban dans Daniel McNicoll, *Reclaiming the Blade*, Galatia Films Home Entertainment, États-Unis, 2009, 78', 14.04'.

[19] Il est à noter que ce « soin du détail » ne concerne pas que l'aspect martial, mais se présente comme une esthétique de création globale de la trilogie cinématographique : « […] les appendices de l'édition vidéographique insistent sur les quantités de matières utilisées […], sur le nombre des objets fabriqués, sur la diversité des corps de métiers recrutés pour le tournage », Jean Cléder, « *La Communauté de l'Anneau*, de J. R. R. Tolkien à Peter Jackson : une exécution ratée ? », *in* Vincent Ferré (dir.), *Tolkien, trente ans après*, Paris, Christian Bourgois, 2004, p. 325-342, p. 329.

[20] « En 2005, près de deux ans après la sortie du dernier opus de la trilogie « *Le Seigneur des Anneaux* » de Peter Jackson […], il est désormais possible de juger […] leurs effets, à court terme du moins, sur la réception de l'œuvre de Tolkien en France : non plus Peter Jackson après Tolkien, mais Tolkien après Peter Jackson », Anne Besson, « De l'œuvre au "phénomène de société", et retour : l'exemple de Tolkien », Congrès de la SFLGC, *in* Chris Rauseo, Karl Zieger, Arnaud Huftier (dir.), *Correspondances : vers une redéfinition des rapports entre la littérature et les arts*, Presses universitaires de Valenciennes, Valenciennes, 2007.

vers celle-ci. Aussi, bien souvent ce sont les images, les répliques, les scènes que les trois films projettent à l'écran qui surgissent lorsque *Le Seigneur des Anneaux* est évoqué[21]. Cette primeur de l'objet cinématographique se note également lorsque l'on se penche sur l'imaginaire de la martialité chez Tolkien, où, là encore, les représentations jacksoniennes prennent le pas. Si l'œuvre littéraire originelle était résolument rattachée à l'épique (adjectif substantivé qui se rapporte à l'épopée, genre martial par excellence), les images de la trilogie filmique ont développé ce trait déjà saillant en le mettant en avant. Les simples représentations symboliques que sont les affiches promotionnelles vont en ce sens, préférant les personnages dans des postures de combat, ou tenant simplement une arme en main. Découverte de l'œuvre littéraire au travers de l'adaptation cinématographique et extension de la matière martiale tolkienienne par le cinéaste : voilà deux facteurs qui expliquent que lorsque l'on se figure l'imaginaire guerrier de *The Lord of the Rings* en tant qu'univers transmédial, c'est bien vers le travail du cinéaste et son épique exacerbé que les esprits se tournent en premier.

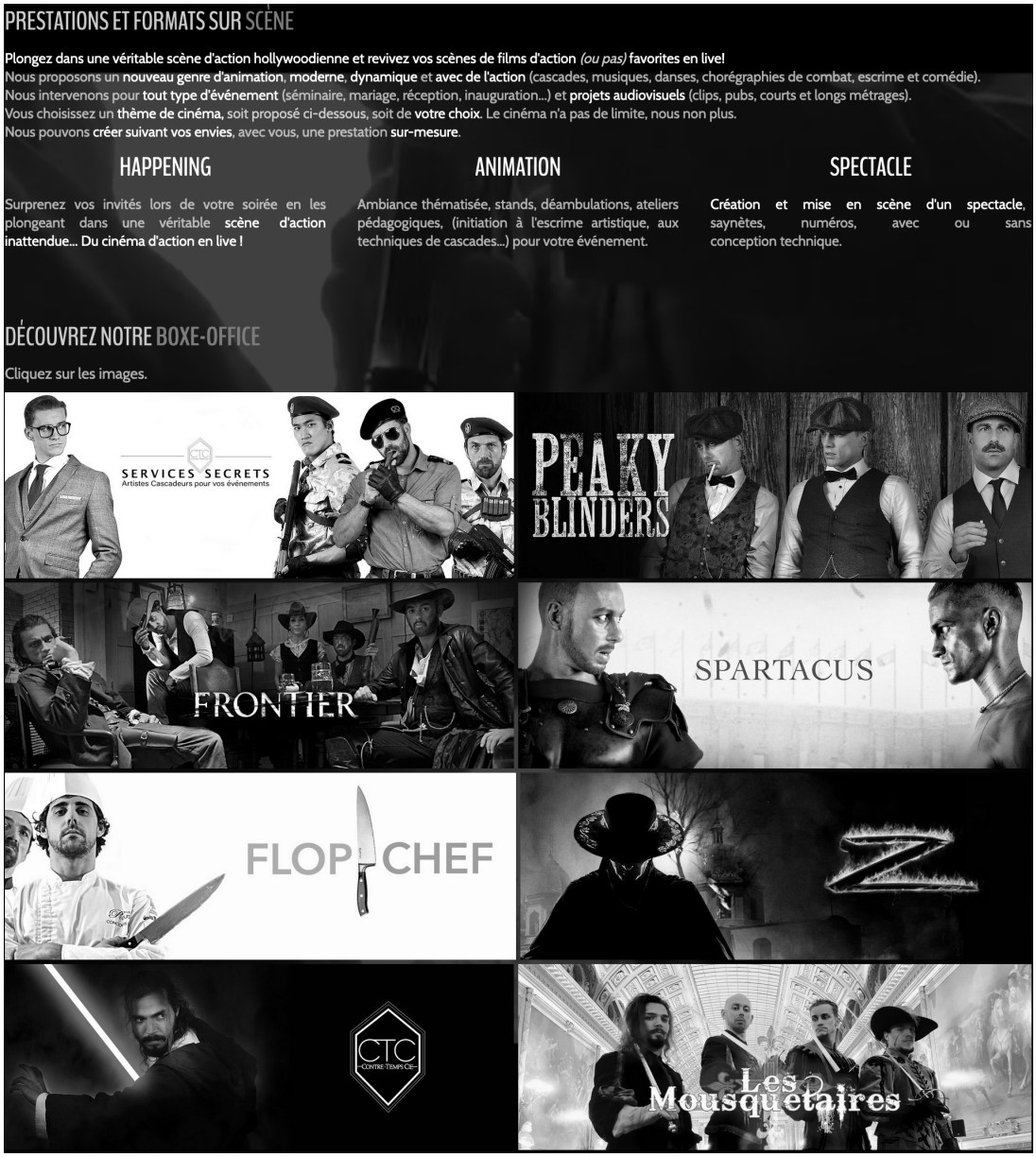
En raison de ces éléments, c'est donc l'adaptation de Tolkien par Jackson qui apparaît comme matériel de référence en vue d'une création d'escrime artistique. Toutefois, un fossé se creuse entre les contextes de création de chacune : les divergences entre un plateau foulé par centaines de figurant·e·s et une scène de spectacle vivant sont flagrantes, et nécessitent par conséquent une adaptation… de l'adaptation.

II – *Le Pouvoir de l'Anneau* : modulations autour de l'épique

Les scènes d'escrime de la trilogie cinématographique de Jackson se composent de vastes ensembles, de champs de guerre courant sur des lieues et des lieues, ou de combats où un groupe de protagonistes se retrouve face à une myriade d'ennemis. Comment adapter ceci à un cadre infiniment plus petit, où la simple contrainte de l'espace scénique empêche supposément de retrouver un tel esprit de grandiloquence et d'exubérance guerrière ? Autrement dit : comment passer de grandes batailles titanesques à un combat en petit groupe dans un espace restreint ? Comment rendre compte d'une égale puissance épique en revoyant à la baisse les moyens humains et matériels mis en œuvre ? *Le Pouvoir de l'Anneau*, spectacle de la Contretemps Compagnie, apparaît comme une réponse potentielle.

[21] À l'exception notable de la plupart des « book-firsters ». À cet effet, voir dans ce même ouvrage l'article de Laura Martin-Gomez, « La Terre du Milieu à l'écran : modes de réception par les fans ».

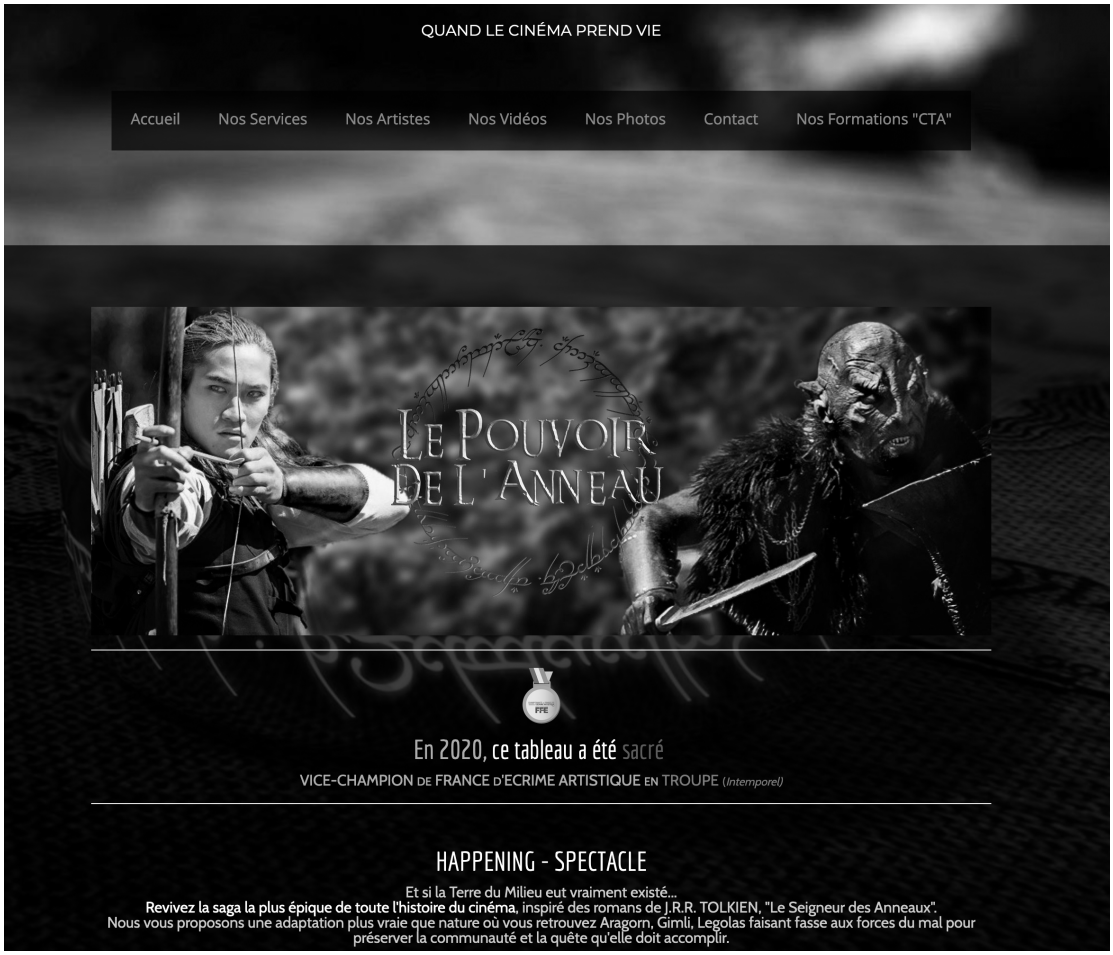
La Contretemps Compagnie est une compagnie d'artistes professionnel·le·s du spectacle vivant et de l'audiovisuel : cascadeur·euse·s, comédien·ne·s, escrimeur·euse·s, acrobates, chanteur·euse·s et danseur·euse·s. Il·elle·s ont travaillé pour de grands parcs de divertissement nationaux (Disneyland Paris, Parc Astérix, Puy du Fou), des troupes d'escrime étrangère (la troupe tchèque Adorea), et proposent sur scène un volet de « *happenings* », animations et spectacles.



Capture d'écran du site promotionnel de la troupe - https://www.contretemps-cie.com/nos-prestations/

Ce « boxe-office » au jeu de mot tombant à point nommé s'articule autour d'un ensemble de créations sollicitant l'escrime artistique ou plus généralement le combat scénique[22], qui présentent l'intérêt de ne pas être des créations originales, mais des adaptations, sur scène, d'univers pré-existants de la pop culture. Parmi ces « tableaux clé-en-mains », on retrouve des créations inspirées d'émissions télévisées à succès, de séries phares, de périodes historiques éveillant un vaste imaginaire, ainsi que, bien évidemment, de films. *Le Pouvoir de l'Anneau* est ainsi une création dont le titre propose une variation de celui de l'œuvre dont elle s'inspire. En passant du *Seigneur des Anneaux* au *Pouvoir de l'Anneau*, la Compagnie centre ainsi son récit autour d'un seul anneau, l'Anneau Unique.

[22] Le combat scénique est une discipline de combat chorégraphié en vue de la représentation sur scène, qu'elle soit vivante ou audiovisuelle. Il peut solliciter divers arts martiaux, et / ou des armes blanches, et / ou des armes non blanches, de manière à produire une chorégraphie s'intégrant à un univers précis.



Capture d'écran de la page promotionnelle du numéro - https://www.contretemps-cie.com/le-seigneur-des-anneaux/

Le « *happening* - spectacle », notamment joué lors d'un mariage, a été revisité à l'occasion des Championnats de France d'Escrime artistique de 2020 (CFEA), en s'adaptant à de nouvelles contraintes scéniques et de compétition[23]. Ce combat de troupe[24] propose un affrontement imaginaire qui n'a jamais eu lieu en l'état au sein des films. Autrement dit : ce n'est pas la transposition d'une scène déjà créée. Pour autant, la disposition du propos et de ses enjeux est familière aux connaisseur·euse·s de l'œuvre : Aragorn, Gimli et Legolas affrontent des orcs afin de les empêcher de s'emparer de l'Anneau. En effet, si l'on note une brève apparition d'un Nazgül lors de l'introduction, les véritables antagonistes du trio sont (du moins c'est l'identité qui nous semble le mieux correspondre aux personnages proposés sur scène) Snagga et Úgluk. Ceux-là sont des orcs phares de la trilogie de Jackson et sont présents à des moments-clés de sa narration, tant

[23] Parmi les spécificités scéniques de ce championnat qui avait lieu au théâtre Pierre Barouh, aux Herbiers (85), on relèvera : une scène de 8 (largeur) par 12 mètres (longueur), des coulisses, des pendrillons, un sol imitation parquet, un public placé en façade et assis dans une salle de 1500 m². Parmi les spécificités de compétition, on notera la présence d'un jury composé de maître·esse·s d'armes et l'usage d'une grille de notation précise. Précisons encore que cette compétition nationale était précédée de sélections techniques régionales, qui avaient cours en novembre-décembre 2019.

[24] Terme désignant les numéros présentés par plus de deux escrimeur·euse·s.

et si bien que le visage du petit orc d'Isengard et celui du chef Uruk-Hai font partie de l'imaginaire commun de l'œuvre.

Ce numéro de huit minutes va ainsi permettre à nos cinq escrimeurs d'incarner des personnages précis, à la gestuelle pré-codifiée par les acteurs de la trilogie cinématographique. Concernant la scénographie, les dialogues sont préenregistrés et diffusés via des enceintes, tandis que la bande-son se compose d'un mélange des airs d'Howard Shore (compositeur du film) et de rythmiques en percussion pour accompagner et moduler les diverses intensités de la chorégraphie. Cette dernière, par ailleurs, se lance suite à une scène introductive nous faisant comprendre que le trio de protagonistes est poursuivi par un Nazgül, à qui ils refusent de céder l'Anneau. Snagga entre en scène, puis est bientôt suivi par Úgluk lorsque le petit orc se voit terrassé par Aragorn et Legolas. Lors de ce passage, Gimli semble occupé à se remettre de ses libations hors-scène, puis surgit dans un glorieux *Nanous ex machina* lorsque ses comparses se retrouvent à leur tour en mauvaise posture. Le numéro s'achève par la victoire de nos héros, qui se congratulent dans un grand moment de complicité, avant de reprendre leur course éperdue à travers champs.

Suite à cette description, penchons-nous plus avant sur les détails chorégraphiques de ce numéro ainsi que sur la question de l'incarnation du personnage guerrier. Les armes employées pour cette prestation, à l'image des costumes et des jeux scéniques, sont clairement référencées en regard de l'esthétique de la trilogie de Peter Jackson, les comédiens escrimeurs interprétant même des rôles à la mesure de leur gabarit, ce qui est particulièrement notable dans le cadre des orcs. L'exception à cette observation est Aragorn, interprété par Paul Tahon. Nous faisons ainsi l'hypothèse que l'acteur a davantage été choisi pour son aisance avec l'épée longue que pour son gabarit éloigné de celui du Dunedain. La chorégraphie d'escrime, elle, est non seulement adaptée aux diverses armes tenues en main (hache, fauchon uruk[25], épée courte elfique, épée longue…), mais aussi aux styles martiaux des différents personnages : Gimli développe une énergie brusque et des coups sourds, Legolas fait se succéder les virevoltes en jouant de l'adresse de son ambidextrie, l'Uruk tonne de tout son poids et joue de sa stature menaçante… Mais sous ces apparences de relative transposition de l'imaginaire des films se cachent les fils de l'adaptation escrimale, la patine du transfert scénique.

[25] Même s'il s'agit ici d'un modèle de fauchon historique nommé « Maciewoski », iconographié pour la première fois dans la Bible du même nom (XIIIe). Ce choix s'explique sans doute en raison du fait que ledit modèle est plus largement proposé à la vente en tant qu'arme de scène que les reproductions de fauchon Uruk, qui sont, elles, davantage vouées à un usage de cosplay ou de décoration.

L'identité du *Pouvoir de l'Anneau*, l'esthétique promue par ses artistes, autrement dit l'axe créatif choisi dans le cadre de cette adaptation, correspond à ce que nous appellerons le potache mémèsque, en référence à la culture des mèmes qui fait par ailleurs la part belle aux réemplois et détournements de l'œuvre de J.R.R. Tolkien et Peter Jackson[26]. *Le Pouvoir de L'Anneau* isole de la même manière des grands temps fictionnels connus de tou·te·s, en les détournant parfois, et en les recontextualisant. Chaque tirade lancée par les acteurs est ainsi soit directement tirée du film, avec la voix originelle du doubleur français, soit rejouée par les membres de Contretemps Compagnie. Toutefois, certaines sont originellement allouées à un autre personnage que ceux du trio, comme Théoden (Aragorn déclamant sur scène : « « Voici venue l'heure de tirer l'épée ensemble. Cruauté réveille-toi, qu'importe le courroux, qu'importe la ruine et que l'aube soit rouge ») ou Pippin (« Qu'est-ce que j'ai manqué ? », question posée par Gimli). Le détournement crée certes un effet de référence constant, doublé du plaisir qu'il y a à reconnaître les citations « cachées » d'une œuvre appréciée[27], mais donne surtout vie à une forme d'humour né de ce curieux amalgame de locuteurs. Concernant ce même caractère humoristique du numéro, les amateur·ice·s de l'équipe de comédiens apprécieront le jeu de mots sur « contretemps » (« Désolé pour ce petit contretemps » - Gimli), tandis que l'exacerbation de traits humoristiques déjà présents chez Peter Jackson (le penchant pour la boisson de Gimli, la rivalité agressive entre les orcs) participe encore de cette esthétique comique. Le tout est alors porté sur scène de manière presque cartoonesque.

Le Pouvoir de l'Anneau apparaît ainsi comme un objet de fans en partie destiné à un public de fans. Rien d'étonnant à cela lorsque l'on sait que « [la trilogie de Jackson], par laquelle la Terre du Milieu s'est à nouveau réinventée dans la culture populaire, a été présentée comme l'acte d'amour d'un *fan* […] »[28]. Ce tableau d'escrime apparaît donc comme une continuité fanique d'un univers de fiction déjà caractérisé par l'abondance de productions et de variations qu'elle a vu naître à sa suite. Mais, au sein de ce réseau de transmédialité fanique, que vient exactement dire *Le Pouvoir de l'Anneau* ? Sur quels enjeux repose ce tableau ?

III – Symboliser une œuvre au fil de l'épée

[26] À titre d'exemple, de nombreuses pages Facebook, Instagram, Twitter et autres sont consacrés à la création et au partage de mèmes tirés de l'univers du *Seigneur des Anneaux*.
[27] Sur ce sujet, ainsi que sur celui du détournement et de la manipulation propre au même, voir David Peyron, *Culture Geek*, Limoges, FYP éditions, 2013, p. 143-146.
[28] Anne Besson, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, *op. cit.*, p. 206.

Pour des raisons de contraintes physiques (concentration et endurance) et de prise en compte du public (maintien de son attention), une prestation d'escrime artistique dure rarement plus de six minutes, et c'est d'ailleurs la norme demandée par les CFEA ainsi que d'autres compétitions (galas, championnats du monde…). Dans le cas d'une transposition scénique d'un univers pré-existant, il importe donc de donner à voir et à « sentir » l'univers fictionnel sur un laps de temps très court.

Le Pouvoir de l'Anneau s'inscrit pleinement dans ce que Henry Jenkins a nommé la « culture participative »[29], qui place le public (le récepteur d'une œuvre) non pas en tant que spectateur mais en tant que participant au champ culturel offert par celle-ci. Ce faisant, si le numéro doit répondre aux exigences et impondérables d'une création d'escrime artistique (attente de technicité, soin chorégraphique, condition physique, travail scénographique, mise en valeur d'un patrimoine martial…), il se pose aussi comme prolongement de l'univers de la Terre du Milieu, et doit donc représenter celui-ci. Les deux faisceaux d'enjeux – escrimal et fictionnel – se recoupent ainsi, l'un devenant le moyen de parvenir à l'autre, et inversement. Ce nouvel objet scénique incarne alors une conséquence, un symptôme, de la culture participative, en étant le fruit de ce que Jenkins nomme la « convergence médiatique »[30], ce « flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques »[31]. Ici, c'est donc la fiction qui nourrit la démarche sportive, en lui donnant un cadre de création dans lequel intégrer la performance, puis inversement en incarnant un faisceau de la fiction, celui du prisme martial.

Pour transposer l'univers de Tolkien sur scène, la Contretemps compagnie use, comme on l'a vu, des ressources humoristiques de l'œuvre de Jackson (plaisir de la citation, personnage de Gimli, des orcs…) et cite littéralement cette dernière. Or, en se penchant sur le temps de l'histoire supposé du *Pouvoir de l'Anneau*, il apparaît que l'épisode s'ancre au cœur des *Deux tours*, lorsque nos trois comparses chassent l'orc en quête des hobbits Merry et Pippin. Mais plusieurs éléments viennent rompre avec cette hypothèse, en proposant comme référence de création d'autres temps de l'histoire de la trilogie Jacksonienne, tirés de *La Fraternité de l'Anneau* et *Le Retour du roi* : la présence du Nazgül, le geste pré-mortem d'Úgluk qui est une référence directe à celui réalisé par

---

[29] Henry Jenkins, *Culture participative : Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, Cambridge, Polity Press Ltd., 2016.
[30] « J'ai employé pour la première fois l'expression "culture participative" dans *Textual Poachers*, lorsque je mettais en contraste la participation avec le spectatorat », *Ibid.*, p. 30.
[31] Henry Jenkins, *La Culture de la convergence : des médias au transmédia*, Armand Colin, Paris, 2013, p. 22.

un de ses comparses Uruk lorsqu'il se fait abattre par Aragorn lors de la bataille d'Amon Hen, et, bien sûr, toutes les citations allouées à d'autres personnages, dans d'autres films (par exemple, l'invective de Legolas « Pour Frodon », normalement énoncé par Aragorn lors des dernières scènes du *Retour du roi*).

Plutôt que de rupture, donc, parlons plutôt de synthèse : *Le Pouvoir de L'Anneau* synthétise sur scène la trilogie de Peter Jackson, et propose une poétique potentielle de l'adaptation scénique d'une œuvre-monde, d'un univers. Ce tableau est ainsi une modélisation de la Terre du Milieu, réalisée à partir d'un prétexte, la geste de Legolas, Aragorn et Gimli, qui n'est autre qu'un épisode martialement réalisable sur scène une fois synthétisé à son essentiel.

Conclusion

Les médias sont des « moyens de transport »[32]. Et si la fantasy est connue pour faire voyager ses œuvres à travers de multiples médias et aspects que ce colloque aura pu permettre d'explorer, elle se décline aussi dans le milieu du sport. Parmi ces manifestations on compte bien entendu le quidditch, le sabre laser ou le trollball, mais l'escrime ancienne et artistique offre encore un autre espace d'expression au genre. Lieu de convergence, elle permet de représenter sur scène l'univers de la Terre du Milieu à travers son imaginaire Jacksonien, en modélisant une synthèse, en six minutes, de l'œuvre longue de près de 12 heures. La scène et les corps des athlètes se font ainsi le vaisseau d'une nouvelle adaptation transmédiatique, qui se superpose à ce qui était déjà une adaptation de l'œuvre de Tolkien, nourrissant l'univers en l'étendant encore plus loin. *Le Pouvoir de l'Anneau* répond ainsi à ce « désir insatiable de continuation de la même fiction sous différentes formes »[33]. Il est en quelque sorte un pas de côté qui, à ses extrémités scéniques littérales, celles des coulisses, permet de retrouver l'immensité de la Terre du Milieu. Il propose ainsi symboliquement la continuation de son exploration sous d'autres médias. En courant depuis / vers le côté jardin pour entrer / sortir de scène, les interprètes invitent à les suivre et à voyager avec eux en Terre du Milieu, vers ce que l'imagination n'a pas encore créé.

---

[32] Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007, p. 122.
[33] Anne Besson, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, *op. cit.*, p . 208.

Bibliographie :

Corpus :

Captation d'une representation du *Pouvoir de l'Anneau*, https://youtu.be/fghTRWbWkEA, consulté le 7 novembre 2022.

Jackson Peter, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [*Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau*], New Line Cinema, Wingnut Films, États-Unis, Nouvelle-Zélande, 2001, 228'.

Jackson Peter, *The Lord of the Rings: The Two Towers* [*Le Seigneur des Anneaux : Les Deux tours*], New Line Cinema, Wingnut Films, États-Unis, Nouvelle-Zélande 2002, 235'.

Jackson Peter, *The Lord of the Rings: The Return of the King* [*Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du roi*], New Line Cinema, Wingnut Films, États-Unis, Nouvelle-Zélande 2003, 263'.

Tolkien J.R.R., *La Fraternité de l'Anneau* [1954]. *Le Seigneur des Anneaux*, volume I, traduit de l'anglais britannique par Lauzon Daniel, Paris, Christian Bourgois, 2014.

Tolkien J.R.R., *Les Deux tours* [1955]. *Le Seigneur des Anneaux*, volume II, traduit de l'anglais britannique par Lauzon Daniel, Paris, Christian Bourgois, 2015.

Tolkien J.R.R., *Le Retour du roi* [1955]. *Le Seigneur des Anneaux*, volume III, traduit de l'anglais britannique par Lauzon Daniel, Paris, Christian Bourgois, 2016.

Tolkien J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux*, Paris, Christian Bourgois, traduit de l'anglais britannique par Ledoux Francis, 1995.

J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings* [1968], Londres, Harper Collins Publishers, 2007.

Peter Jackson,

Page Web des prestations de la Contretemps Compagnie, *https://www.contretemps-cie.com/nos-prestations/*, consulté le 7 novembre 2022.

Page Web du tableau *Le Pouvoir de l'Anneau*, *https://www.contretemps-cie.com/le-seigneur-des-anneaux/*, consulté le 7 novembre 2022.

Sources critiques :

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

Besson Anne, « De l'œuvre au "phénomène de société", et retour : l'exemple de Tolkien », Congrès de la SFLGC, *in* Rauseo Chris, Zieger Karl, Huftier Arnaud (dir.), *Correspondances : vers une redéfinition des rapports entre la littérature et les arts*, Presses universitaires de Valenciennes, Valenciennes, 2007.

Besson Anne (dir.), *Fantasy et histoire(s): actes du colloque des Imaginales 2018*, Chambéry, ActuSF, 2019.

Besson Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007.

Besson Anne, Poulain-Gautret Emmanuelle (dir.), « Combattre (comme) au Moyen Âge », *Bien dire et bien aprandre – Revue de médiévistique*, numéro 33, 2018.

Besson Florian, Breton Justine, « Épée », *in* Besson Anne (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 115-118.

Cohen Richard, *By the Sword. A History of Gladiators, Musketeers, Samurai, Swashbucklers and Olympic Champions*, Random House Publishing, New York, 2007.

Ferré Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la terre du milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001.

Ferré Vincent (dir.), *Tolkien, trente ans après*, Paris, Christian Bourgois, 2004.

Gauthard Nathalie, « L'Ethnoscénologie et le réseau mycélien », *L'ethnographie*, 5-6, 20 juillet 2021, https://revues.mshparisnord.fr/ethnographie/index.php?id=1033, consulté le 24 août 2022.

Haber Karen (dir.), *Méditations sur la Terre du Milieu*, traduit de l'anglais par Fazi Mélanie, Paris, Bragelonne, 2003.

Jenkins Henry, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.

Jenkins Henry, *Culture participative : Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, Cambridge, Polity Press Ltd., 2016.

Lamothe Mathilde, « "Passions ordinaires" ou nouveaux objets patrimoniaux ? Réflexions sur les liens entre sport et patrimoine culturel immatériel », *Ethnologies*, volume 36, numéro 1-2, 2014, p. 405–431, https://doi.org/10.7202/1037615ar, consulté le 24 août 2022.

Martin-Gomez Laura, « La Terre du Milieu à l'écran : modes de réception par les fans », *in* Besson Anne (dir.), *La fantasy au prisme des médias : actes du colloque des Imaginales 2022*, Chambéry, ActuSF, 2023.

McNicoll Daniel, *Reclaiming the Blade*, Galatia Films Home, Entertainment, États-Unis, 2009, 78'.

Palvadeau Michel, *Guide pratique d'escrime artistique. Mes cahiers d'escrime artistique*, Aix-en-Provence, Émotion Primitive, 2009.

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

Peyron David, *Culture Geek*, Limoges, FYP éditions, 2013.

Renaudeau Olivier, « Épées et armures », *in* Besson Anne, Blanc William, Ferré Vincent (dir.), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Paris, Vendémiaire, 2022, p. 131-134, p. 133.

Ruaud André-François (dir.), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Les Moutons Électriques, 2004.

Tuaillon Demésy Audrey, *La Recréation du passé, enjeux identitaires et mémoriels,* Presses Universitaires de Franche-Comté, 2013.