

Chapitre 4 : Poétique et jouabilité d'une œuvre de fiction, *Le Seigneur des anneaux* & *L'Anneau Unique*

1. Introduction

Dans ce chapitre, je propose une approche mêlant l'ethnographie du jeu et celle de la littérature, en me focalisant sur les deux œuvres phares de Tolkien : *Le Seigneur des Anneaux* (1954-1955¹¹¹) et *Le Hobbit* (1937). Ces deux seuls récits seront retenus car, bien que l'univers créé par Tolkien soit approfondi dans divers autres livres tels que *Le Silmarillion* (1977), *Les contes et légendes inachevés* (1980), *Les aventures de Tom Bombadil* (1962) ou encore les douze volumes de *L'histoire de la Terre du Milieu* (1983-1996¹¹²), *Le Seigneur des Anneaux*¹¹³ et *Le Hobbit* demeurent au cœur de son œuvre. C'est là que se situe l'aventure, et le reste, tout romancé qu'il soit, apparaît souvent comme un complément d'informations au contexte du *Seigneur des Anneaux*. Ce sont aussi ces deux seuls livres qui sont à l'origine d'adaptations, qu'elles soient cinématographiques ou ludiques.

L'univers issu des œuvres de Tolkien est vivant, mouvant, à la manière d'un corps organique [Bouillet, 2013]. On ne peut donc pas en créer ou en avoir une vision finie et exhaustive. Tolkien lui-même n'a pas détaillé chaque point de son univers, celui-ci est davantage un décor devant lequel se déroulent les événements et les aventures des personnages. Il s'agit toutefois d'un décor complexe et vivant qui ne cesse d'évoluer et d'être adapté au-delà des œuvres originales. *Le Seigneur des Anneaux* constitue une référence incontournable de la *fantasy* et de la pratique des jeux de rôle. *Donjons & Dragons* en 1974 s'inspire déjà de l'univers de Tolkien. Après cela, de nombreux JdR vont s'inscrire dans une filiation avec les codes fictionnels présents dans l'œuvre de Tolkien. *Le*

111 Les dates données sont les premières dates de parution. Je ne les donnerai qu'à la première évocation des romans, ces dates ne changeant pas et ne correspondant pas à l'édition qui me servira. Cela permet aussi d'alléger la lecture.

112 Toutes les œuvres publiées à titre posthume (Tolkien étant mort en 1973) ont été rassemblées et publiées notamment par Christopher Tolkien.

113 *Le Seigneur des Anneaux* est divisé en trois volumes eux-mêmes divisés en livres. Je parle donc du *Seigneur des Anneaux* comme une unité littéraire mais il est généralement découpé en trois : *La Communauté de l'Anneau*, *Les Deux Tours* et *Le Retour du Roi*.

Seigneur des Anneaux est donc un canon et son univers constitue une diégèse inévitable lorsque l'on aborde le jeu de rôle.

Ma première rencontre avec *Le Seigneur des Anneaux* remonte à mes dix ans, ou à peu près. Profitant de la sortie en DVD de la trilogie réalisée par Peter Jackson (2001-2003) que mes parents, lecteurs de Tolkien et plus largement de ce qu'on appelle aujourd'hui *fantasy* ou *science-fiction*, ont rapidement acquise, j'ai découvert et ai voyagé en Terre du Milieu à travers les décors apparaissant à l'écran. Depuis cette période, il me fut rare de passer une année sans revoir ces films, et en grandissant je me suis ouvert à la lecture des textes d'origine, *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. Plus jeune, j'ai été bouleversé par les dialogues, directement repris du livre. J'ai plongé avec les personnages au cœur de la terre, dans les mines ou les tunnels secrets et oubliés, et mon cœur battait la chamade lors des combats épiques, lorsque Boromir et plus tard Minas Tirith tombent. J'ai même ressenti l'ennui et le temps qui s'allonge lorsque Frodon et Sam sont en chemin, à pied, à travers les Terres Sauvages, vers le Mordor, seul lieu que l'on ne veut ni ne peut atteindre, le seul, pourtant, où les pas de leur quête les portent.

Néanmoins, à la lecture du *Seigneur des Anneaux*, vers l'âge de vingt ans, si j'ai été époustoufflé par le travail fourni par l'auteur et la richesse du monde créé, je n'ai retrouvé ni la texture présente dans les films, ni l'excitation ressentie à la découverte des mondes de *fantasy*. Pour moi le livre rendait compte d'une aventure, comme pourrait le faire un traité, très détaillé, d'ethnographie ou d'histoire. Je l'ai alors investi et lu davantage comme une ressource d'informations que comme un roman. La nature de ces informations est souvent l'objet de conversations exégétiques, sur mon terrain mais aussi avec mon père qui entretient en effet l'idée selon laquelle les elfes sont des anges, les magiciens quelque sorte de prophètes, et le récit du *Seigneur des Anneaux* serait alors le récit de l'avènement des hommes sur terre tandis que les anges, eux, s'en repartent¹¹⁴. Parmi les rôlistes, de nombreuses conversations portant sur *Le Seigneur des Anneaux* ont lieu : ainsi au début d'une partie de campagne nous discutons avec Paul et Charlotte et le débat s'anime rapidement autour de l'homosexualité esquissée de Frodon et Sam qui voyagent ensemble vers le Mordor. Ces discussions, au-delà de leur caractère salace, s'appuient sur des connaissances historiques de l'Angleterre du début du XX^{ème} dans laquelle écrit Tolkien et des textes de ce dernier, allant jusqu'à citer un passage précis du livre. La relation entre les deux personnages se réfère en effet davantage au lien existant entre un officier anglais et son commis qu'à de l'homosexualité¹¹⁵ [Carpenter, 2002 ; Jackson, 2002].

114 Il fait ici référence au départ des elfes de la Terre du Milieu à la fin du Troisième Âge.

115 Enquête du 21/06/2018.

Ce n'est que quelques années plus tard, à la lecture de la version en langue originale du livre, qu'un élément qui m'avait semblé absent lors de ma première lecture me frappa : la poétique du livre¹¹⁶ est très forte, et elle m'a transporté. Si la traduction ne m'avait donné que l'impression de rendre compte, la version originale est bercée de nuances et de poésie, qui ont dressé autour de moi de nouvelles images, une nouvelle lecture de l'aventure. Dès lors, les structures qui président à l'établissement de cette poétique, comme aux émotions qu'elle suscite chez les lecteurs, sont à prendre en compte pour les retranscrire dans une forme fictionnelle ludique, à savoir un jeu de rôle. En effet, la poétique du texte doit être traduit en éléments qui permettent au jeu d'être habitable [Peyron, 2016]. Il s'agit donc ici de montrer quels éléments de la poétique de l'œuvre originale sont utilisés ou transformés pour créer de l'habitabilité et de la lucidité en jeu. Ainsi, dans un JdR fondé sur des récits épiques, la relation aux combats et aux autres personnages sera essentielle tandis qu'un jeu d'horreur mettra davantage l'accent sur l'ambiance malsaine et sombre de l'univers [Bouillet, 2013].

Au cours de l'été 2018, j'ai acquis le jeu de rôle de *L'Anneau Unique* (2011) afin d'initier ma famille, mère (Sylvaine), père (Victor) et sœur (Adèle), au jeu de rôle en m'appuyant sur un univers qui leur est depuis longtemps familier. J'ai ainsi assimilé le livre de règles en une petite semaine et ai préparé un premier scénario pour partager une partie avec eux. Une seconde partie, que j'ai aussi menée, s'est tenue un peu plus tard dans l'été et où mon père alors absent a été remplacé par Marjolaine, relativement plus familière des jeux de rôle. Les deux parties ont duré un après-midi chacune, et se sont tenues chez mes parents. À la différence de celles auxquelles j'ai pu jouer dans le cadre de l'association dans laquelle je mène mon enquête, qui se tenaient dans un cadre plus austère, dans les salles d'une MJC le soir, ces parties étaient baignées d'une atmosphère légère. Elles étaient en effet agrémentées de snacks et de mojitos, se déroulaient en extérieur dans le jardin familial. Cette atmosphère a influencé la manière de jouer du groupe, préférant un humour « potache¹¹⁷ » à la solennité que l'on retrouve dans *Le Seigneur Anneaux*. Ces parties que j'ai personnellement organisées et scénarisées font office ici d'élément ethnographique au même titre que les textes des romans et du livre de règle.

L'Anneau Unique est tiré des romans *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. Il propose aux joueurs de s'inscrire temporellement entre les deux récits et situe l'aventure dans les Terres Sauvages, entre Fondcombe à l'est et les Monts de Fer à l'ouest, entre le nord du Rohan au sud et les maléfiques

116 La poétique sera entendue comme un code structurant la littérature et les productions artistiques et participe à l'esthétique d'une œuvre. Cette dernière est composée de différentes poétiques, telles que le style d'écriture, le rythme, la construction des personnages [Bakhtine, 1978 ; Erman, 2006 ; Langlet, 2006].

117 Ainsi Marjolaine décrit-elle sa manière de jouer ce jour-là.

Monts d'Angmar et les Montagnes Grises au nord [Illustration 19]. Il existe des extensions approfondissant les informations sur différents lieux pouvant être visités par les personnages au cours du jeu (Fondcombe, Erebor, Esgaroth, la Forêt Noire, les Terres Sauvages). Le livre de règles de base coûte 50€ et chaque extension coûte entre 25 et 30€¹¹⁸. Pour une description détaillée du jeu et du contenu du livre de règles, il faudra se référer aux pages qui leur sont consacrées sur le site du Guide du Rôliste Galactique : le GROG¹¹⁹. *L'Anneau Unique* s'est construit à partir des cendres du *Jeu de Rôle du Seigneur des Anneaux* (2002), proposant un nouveau système de jeu, de règles et disposant l'aventure dans un autre espace-temps.

Il rompt aussi d'une certaine façon avec l'esthétique des films de Peter Jackson, bien que les travaux de John Howe et d'Alan Lee – illustrateurs reconnus des récits et de l'univers de Tolkien et directeurs artistiques sur le tournage des films de Peter Jackson, ainsi que les croquis proposés par Tolkien soient utilisés pour nourrir la description et l'imagerie que le jeu de rôle propose aux joueurs. Il n'est pas illustré d'images en prises de vues réelles tirées des films, comme peuvent l'être les jeux vidéo *Bataille pour la Terre du Milieu* (I & II), mais uniquement de dessins et croquis. On note cependant une certaine similitude entre les différentes adaptations visuelles qui s'inscrivent dans un canon lié non seulement aux descriptions de Tolkien mais aussi à l'influence de l'audio-visuel. Les spectres de l'anneau, les Nazgûl, par exemple, sont reconnus par tous sous l'allure de « cavaliers noirs » (une grande cape noire recouvrant l'entièreté de leur forme) et sont presque toujours représentés de cette façon, tandis que Tolkien souligne qu'en devenant serviteurs de Sauron et de l'Anneau Unique, ils se sont évanouis (*fade*) dans le monde des spectres, et sont devenus invisibles à tous excepté leur maître. Il en va de même pour Orthanc, la tour du sorcier Saroumane le blanc, dont la base a été dessinée par Alan Lee dans une illustration et complétée pour les films de Peter Jackson [Illustration 14]. Orthanc en effet, depuis cette représentation, n'est pas figurée autrement, alors que la description fournie par Tolkien laisse d'autres ouvertures :

« Là, se dressait une tour de forme merveilleuse. Elle avait été façonnée par les constructeurs d'autrefois qui avaient égalisé l'Anneau de l'Isengard, et pourtant elle ne paraissait pas être due à l'art des Hommes, mais avoir surgi de l'ossature même de la terre dans l'antique tourment des collines. C'était une pointe et une île de roc, noire et luisante : quatre puissants piliers de pierre

118 En 2014 les joueurs de JDR investissent peu dans leur pratique de loisir : en effet, seulement près de 5 % des rôlistes consacrent annuellement plus de 500€ au jeu de rôle (achat de livres, de dés et de logiciels) et près de 60 % des joueurs dépensent moins 100€ [Le Thiase, 2014].

119 Voir <http://www.legrog.org/jeux/anneau-unique> pour une description du jeu et <http://www.legrog.org/jeux/anneau-unique/aventures-dans-les-terres-sauvages-fr> pour un compte-rendu détaillé du contenu du livre de règles de base (consulté le 03/06/2019).

à plusieurs côtés étaient soudés en un seul, mais près du sommet, ils s'ouvraient en cornes écartées aux pinacles aussi aigus que des fers de lance et aussi affilés que des couteaux. Entre eux était ménagé un étroit espace, où sur un sol de pierre polie portant des inscriptions étranges, un homme pouvait se tenir à cinq cents pieds au-dessus de la plaine. C'était là Orthanc, la citadelle de Saroumane, dont le nom avait (à dessein ou par hasard) un double sens, car, en langage elfique, *orthanc* signifie Mont du Croc, mais dans l'ancienne langue de la Marche, Esprit Rusé¹²⁰. » [Tolkien, 1992 : 597-598¹²¹].

Ainsi, à la confluence d'un des plus réputés illustrateurs de la Terre du Milieu et du succès mondial d'une trilogie de film, Orthanc est née en tant que canon. Adapter une œuvre de fiction c'est tenter de rendre compte de son esprit, de sa poétique, sans les caricaturer ou les résumer à des formules, des archétypes, qui s'agencent pour former l'œuvre. Ainsi, utiliser les imageries créées autour du *Seigneur des Anneaux* ne suffit pas à le faire vivre en tant qu'univers fictionnel. En effet, ce n'est pas parce qu'on retrouve par exemple la tour d'Orthanc dans un décor que l'on est dans le *Seigneur des Anneaux*. En termes de jeu de rôle, il s'agit donc de traduire en règles, en scénario et en descriptions l'esprit de l'œuvre. Il ne suffit pas de disposer les personnages et les éléments de la Terre du Milieu pour donner l'impression d'avoir *Le Seigneur des Anneaux*. En effet, il s'agit avant tout de rendre compte d'un certains nombres de relations que les personnages tissent entre eux et avec l'univers.

Le jeu de rôle propose aux rôlistes un approfondissement, voire une exégèse des écrits de Tolkien. Chaque information a été soigneusement collectée et est creusée si besoin, tout en essayant de respecter la cohérence et le dit original de l'auteur. Sont ainsi développées diverses informations, notamment sur les peuplades habitant les Terres Sauvages : les Beornides (descendant de Beorn le changeforme), les Bardides (descendant de Bard, le Tueur de Dragon), les Elfes de la Forêt Noire, Les Nains du Mont Solitaire, les Hobbits de la Comté et les Hommes des bois des Terres Sauvages [Illustration 19]. Tous ont des rôles importants ou sont évoqués dans le récit du *Hobbit* et dans *Le Seigneur des Anneaux* lorsqu'est mentionnée la guerre dans le nord. Or, si les écrits de Tolkien four-

120 « There stood a tower of marvelous shape. It was fashioned by the builder of old, who smoothed the Ring of Isengard, and yet it seemed a thing not made by the craft of Men, but riven from the bones of the earth in the ancient torment of the hills. A peak and isle of rock it was, black and gleaming hard : four mighty piers of many-sided stone were welded into one, but near the summit they opened into gaping horns, their pinnacles sharp as the points of spears, keen-edged as knives. Between them was a narrow space, and there upon a floor of polished stone, written with strange signs, a man might stand five hundred feet above the plain. This was Orthanc, the citadel of Saruman, the name of which had (by design or chance) a twofold meaning ; for in the Elvish speech *orthanc* signifies Mount Fang, but in the language of the Mark of old the Cunning Mind » [Tolkien, 1992 : 541-542].

121 *Le Hobbit* comme *Le Seigneur des Anneaux* ont été traduis de l'anglais au français par Francis Ledoux.

nissent de nombreux renseignements sur les Hobbits (auxquels la préface du *Seigneur des Anneaux* est entièrement consacrée) ou aux nains (dont la généalogie, la langue et les histoires apparaissent dans les Appendices du *Seigneur des Anneaux*), peu d'informations sont disponibles concernant les Beornides, les Bardides ou les Hommes des bois.

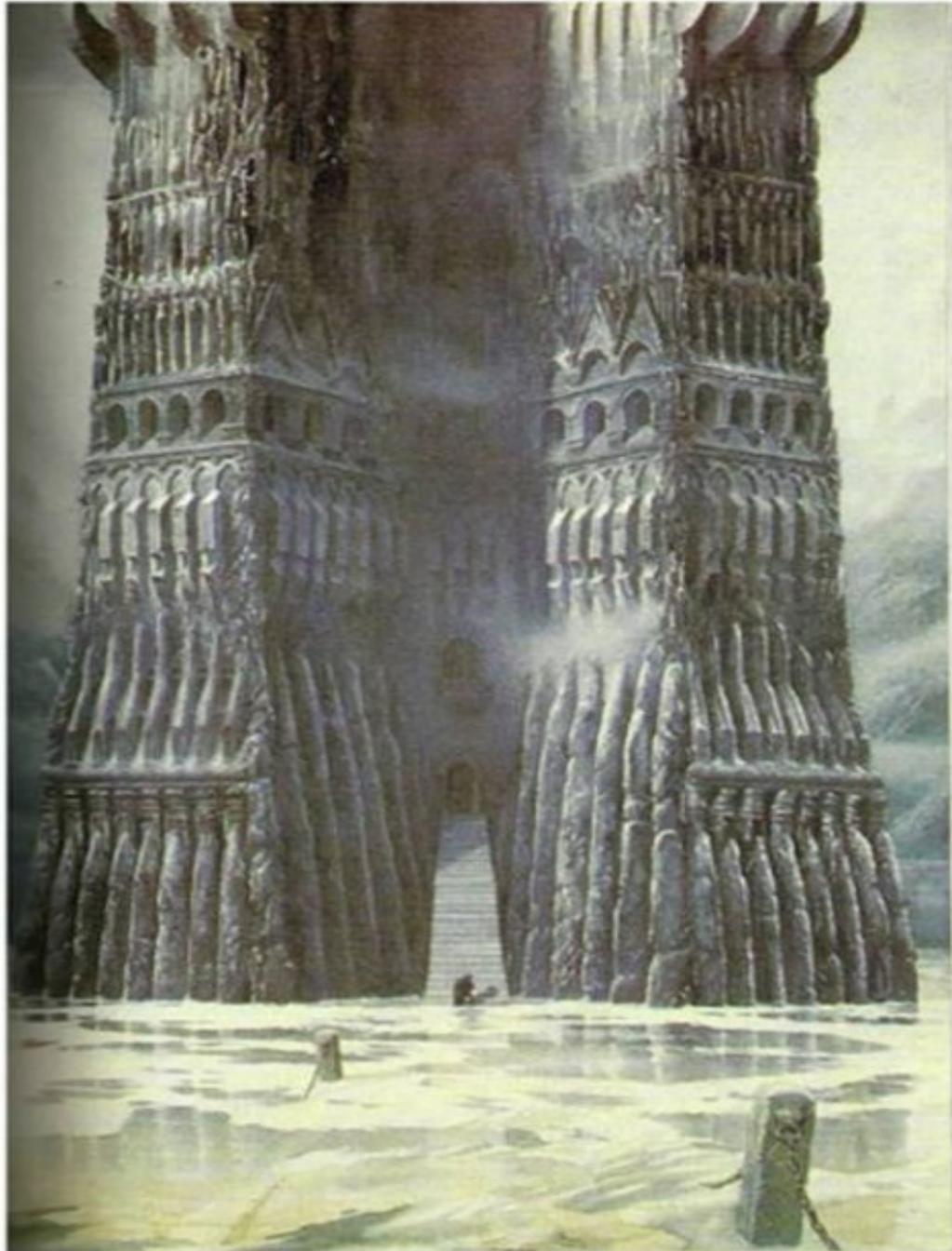


Illustration 14: Orthanc, tour du sorcier Saroumane, dessinée par Alan Lee, [Tolkien, 1992], [photo de l'auteur].

Un important travail a aussi été fait dans la collecte d'informations temporelles, permettant aux participants d'une campagne qui s'inscrirait sur un temps long de situer le récit par rapport aux événements ayant lieu simultanément et avant la Quête de l'Anneau. L'univers fictionnel a ainsi été éten-

du par le travail d'approfondissement à des fins ludiques. L'univers tolkienien n'est alors pas un carcan rigide mais un organisme vivant qui dispose d'une capacité d'évolution et qui est surtout défini par son caractère changeant. Cet univers est ainsi constitué d'une structure (cohérence, ambiance, etc.) qui, en jeu, détermine les actions et discours possibles, et d'un champ qui l'ouvre à de possibles appréhensions et adaptations [Cristofari, 2010 ; Bouillet, 2013]. Ces caractères structurés et adaptable rendent le jeu habitable et permettent aux joueurs de s'approprier les personnages, les décors et les événements [Bombayl, 2017].

Ce travail a ainsi consisté à traduire en règles et en descriptions la poétique du récit. Cependant, la présence dans les textes du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit* de nombreux chants et poèmes créent une esthétique particulière, portée en grande partie par les gestes écrites par les elfes racontant l'histoire de la Terre du Milieu. Dans le jeu de rôle sur table, cette esthétique est mise de côté au profit de la jouabilité. Ce chapitre sera donc l'occasion, grâce à un travail ethnographique des textes – c'est-à-dire des romans *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux* ainsi que du livre des règles du jeu, et de parties de jeu de rôle de *L'Anneau Unique*, de proposer une réflexion sur les liens entre poétique de la fiction et jouabilité.

2. La poétique textuelle

L'écriture des récits de Tolkien est rythmée par deux principaux fils conducteurs : le langage et les mythes. Il était en effet animé de la volonté de fournir au monde anglo-saxon des mythes qui lui seraient propre en se basant sur des épopées comme Beowulf, l'Edda ou les légendes arthuriennes. En sa qualité de professeur de linguistique à l'université d'Oxford, Tolkien a orchestré l'univers de la Terre du Milieu autour de langages qu'il a créé, comme l'elfique [Erreur : source de la référence non trouvée] ou le nain qui dispose d'un alphabet runique remanié. Ces langages sont notamment développés dans les appendices du *Seigneur des Anneaux* où l'on peut trouver alphabets et grilles de traduction. Créant d'abord ces langages, il a construit le récit pour leur donner vie et les mettre en pratique [Pearce, 1998 ; Carpenter, 2002].

Ce caractère central du langage est présent tout au long du *Seigneur des Anneaux*, dans lequel des interactions, des incantations, des chansons et poèmes sont récités en elfique et traduits. L'elfe Glorfindel, par exemple, donne à son cheval portant un Frodon affaiblit l'ordre de se sauver : « Fuyez ! Fuyez ! cria Glorfindel ; puis, d'une voix forte et claire, il ordonna au cheval en langue elfique : *Noro lim, noro lim, Asfaloth !*¹²² » [Tolkien, 1992 : 240]. Toutefois, la traduction est souvent syno-

122 « 'Ride on ! Ride on !' cried Glorfindel, and then loud and clear he called to the horse in the elf-tongue : *noro lim, noro lim, Asfaloth !* » [Tolkien, 1995 : 208].

nyme d'une perte poétique, qui se généraliserait avec le départ des elfes et la disparition progressive de leur langage au profit du langage commun (*Common Speech*) : « Grands-Pas soupira et observa un temps d'arrêt avant de reprendre : C'est là une chanson dans le style que les Elfes appellent *ann-thennath*, mais elle est difficile à rendre dans notre langage ordinaire, et ceci n'en est qu'un grossier écho¹²³ » [Tolkien, 1992 : 219].

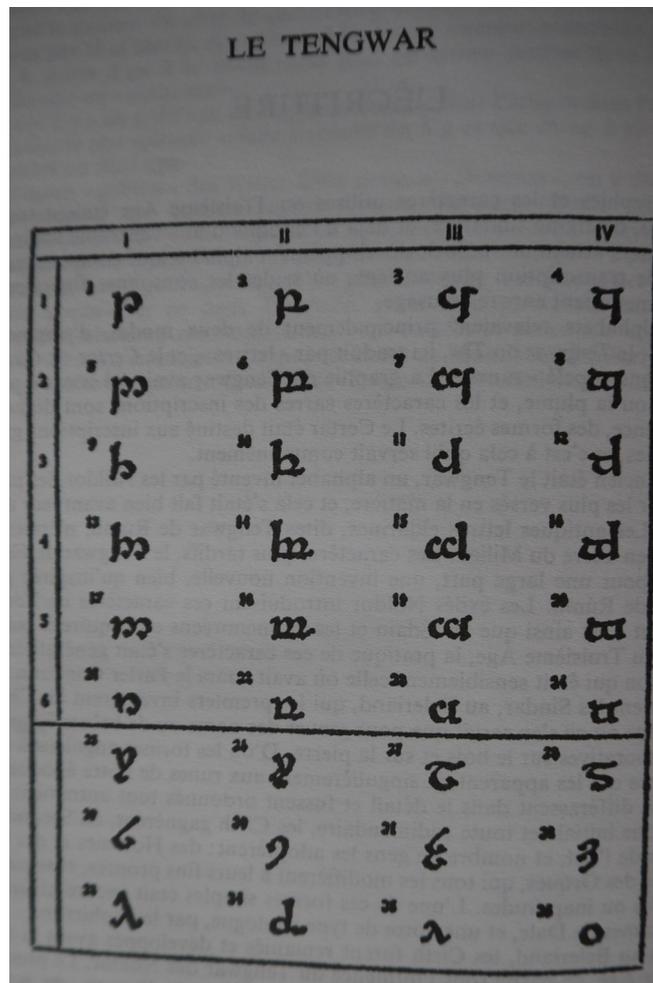


Illustration 15: Alphabet elfique créé par Tolkien [Tolkien, 1992 : 1208], [photo de l'auteur].

Si le récit ne fournit pas souvent le texte en langue originale, il nous est généralement donnée une traduction quasi instantanée comme à la lecture du journal de la tentative de reconquête de la Moria par Balin : « Tandis qu'il [Gandalf] tournait délicatement les feuillets, Frodon et Gimli, debout à son côté, virent que l'écriture était de nombreuses mains différentes, en runes tant de la Moria que du Val, et par-ci par-là en écriture elfique¹²⁴ » [Tolkien, 1992 : 352]. Le langage est aussi un élément

123 « Strider sighed and paused before he spoke again. 'That is a song,' he said, 'in the mode that is called *ann-thennath* among the Elve, but is hard to render in our Common Speech, and this is but a rough echo of it' » [Tolkien, 1995 : 189].

124 « Frodo and Gimli standing at his side could see, as he gingerly turned the leaves, that they were written by many different hands, in runes, both of Moria and of Dale, and here and there in Elvish script » [Tolkien, 1995 : 313].

social important. Dès leur fuite de la Comté, les Hobbits tombent nez à nez avec des elfes, conduits par Gildor. Recueillis par ceux-ci, ils passent la soirée en leur compagnie et Frodon, qui a appris quelques bases d'elfique auprès de son oncle Bilbon les enchante de son savoir et est ainsi nommé « ami des elfes ». Des linguistes experts de ces langages ont travaillé pour les films de Peter Jackson et ont fourni un travail conséquent pour créer, à partir de données linguistiques livrées par Tolkien, une phonétique à ces langues pour les faire apparaître à l'écran¹²⁵ [Jackson, 2001]. La poétique langagière, a, dans les récits de la Terre du Milieu, une place prépondérante, tant dans la description d'un lieu comme la Lothlorien que dans les ressorts de l'action, les énigmes comme celle de l'entrée de la Moria sont par exemple en langue elfique.

Les dialogues et descriptions du *Seigneur des Anneaux* sont parsemés de vers et de proses, que chaque personnage a le loisir de déclamer lorsque le moment est venu. Sont récités des chants anciens, clamant la beauté de la cité naine de Khazad-Dûm dans les mines de la Moria ou encore racontant l'histoire d'un lieu, comme le ruisseau Nimrodel qui marque l'entrée du royaume elfe de la Lothlorien. Plus souvent encore sont chantés des vers relatant une histoire antique, comme celle de Luthien et Beren, premiers amants elfe et homme qui ont accompli de grands exploits mais qui connaissent une fin indiciblement funeste et triste. Tout au long du récit ce chant non seulement donne du courage et émeut le cœur des personnages, mais informe aussi le lecteur sur la situation d'Aragorn et d'Arwen, qui vivent un amour similaire et semblent liés au destin de leurs ancêtres. Mais aussi souvent que ces chansons sont récitées, sont déclamés des vers « improvisés » qui s'incrument dans un dialogue, comme lorsque Frodon Sacquet rencontre Baie d'Or (*Goldberry*), femme de Tom Bombadil :

« — Belle dame Baie d'Or ! répéta-t-il. À présent, la joie cachée dans les chants que nous entendions m'est rendue claire.

Ô toi, svelte comme une baguette de saule !

Ô toi, plus claire que l'eau claire !

Ô toi, roseau pris du vivant étang ! Belle fille de la rivière !

Ô toi, printemps et été, et de nouveau printemps après !

Ô toi, vent sur la cascade et rire des feuilles !¹²⁶ » [Tolkien, 1992 : 146].

Or, il est difficile pour des joueurs contemporains, tout connaisseurs et appréciateurs de l'univers et de la plume de Tolkien soient-ils, d'entamer de tels dialogues. Durant notre seconde partie de jeu de 125 C'est notamment le cas du linguiste David Salo.

126 « 'Fair lady Goldberry!' he said again. 'Now the joy that was hidden in the songs we heard is made plain to me. / O slender as a willow-wand ! O clearer than clear water ! / O reed by the living pool ! Fair River-Daughter ! / O spring-time and summer-time, and spring again after ! / O wind on the waterfall, and the leaves' laughter !' » [Tolkien, 1995 : 121].

rôle, Fimadie, un jeune Homme des Bois joué par Marjolaine, lors de sa rencontre avec le conseil des sages de Castel-Pic [Illustration 19] s'est montré irrévérencieux et ignorant la norme comportementale des Hommes des Bois. Marjolaine a ainsi voulu mettre exergue un point de son *roleplay* créant un décalage entre son jeu et la poétique et les règles sociologiques de l'univers dans lequel les personnages évoluent¹²⁷.

Il est aussi difficile pour un Maître de Jeu (MJ) d'égaliser les descriptions rythmées et fleuries de l'auteur. De surcroît, chaque élément à décrire en Terre du Milieu, un objet, un lieu ou un personnage est toujours plus que lui-même. Une mine n'est pas un simple tunnel sombre mais recèle des secrets et une histoire oubliée de presque tous, un champ n'est pas une simple étendue d'herbe mais un lieu où s'est tenue une grande bataille où s'est joué le destin d'un antique personnage. Les personnages eux-mêmes sont davantage qu'ils ne paraissent : chaque Hobbit garde en son cœur une énergie secrète qui lui permet de surmonter les épreuves, et même le rôdeur Grand-Pas (*Strider*), tristement décrit de premier abord, se révèle être un ami des elfes, descendant des hommes de Numénor et roi légitime des hommes de la Terre du Milieu. Ils sont par ailleurs tous situés dans des arbres généalogiques, les plaçant dans des histoires mythiques qui les dépassent. Lors de la création des personnages de Marjolaine, Sylvaine et Adèle, je n'ai pas insisté sur l'ancrage de ces premiers dans une généalogie et une histoire qui les constituent et influencent leur manière d'être joué. En ne prenant pas en compte ces paramètres constitutifs des personnages de Tolkien, le ton et le registre ont été décalés¹²⁸.

Si le jeu de rôle propose aux joueurs de s'inscrire dans une lignée (celle de Beorn, de Bard, de Durin, des elfes, des Hobbits ou des Hommes des bois) un tel travail historique est laborieux à effectuer et il est rare que dans une partie on ait l'occasion d'invoquer l'ancêtre en question et de chanter ses exploits. Pour investir la Terre du Milieu et y vivre des aventures dans le canon tolkienien, le MJ doit s'efforcer de proposer aux joueurs un scénario et des descriptions convaincantes tout en respectant, avec toutefois une certaine marge de manœuvre, le décor fictif proposé par Tolkien. Les joueurs quant à eux doivent tenter d'inscrire leur aventure dans une atmosphère de légende, et considérer leurs actions et leurs paroles comme des événements dignes d'être contés.

Le respect du ton et de la poétique est alors plus important que le respect de règles sociales, de communication et de connaissances. De même qu'un féru du *Seigneur des Anneaux* peut avoir du mal à s'inscrire dans la Terre du Milieu pour y jouer, un ignorant peut tout à fait y construire une aventure digne de celle de la Communauté de l'Anneau. Lors de la première partie que j'ai menée, Victor, rô-

127 Enquête du 21/06/2018.

128 Enquête du 21/06/2018.

liste débutant mais fin connaisseur des œuvres de Tolkien, s'est laissé emporté par son enthousiasme d'investir la Terre du Milieu et n'a pas respecté le scénario proposé. Il s'était mis en tête d'aller au cœur de la Forêt Noire (*Mirkwood*) pour rechercher l'antre du nécromancien déchu par le Conseil Blanc pendant la quête d'Érebor menée par Bilbon et les nains dans *Le Hobbit*. En voulant créer une aventure trop proche du récit d'origine, il n'a pas respecté les règles mises en place par le jeu de rôle, faisant par exemple parler les personnages-non-joueur (PnJ) à la place du MJ, menant à des situations absurdes et décalées par rapport au ton et à l'atmosphère des œuvres de Tolkien. Comme on l'a vu avec l'exemple de la partie menée par la Table Montmajour, la difficulté ne provient pas d'un manque d'implication ou de la pauvreté de l'imaginaire du joueur mais justement de son caractère foisonnant, qu'il est donc difficile de cadrer¹²⁹.

Afin d'adapter une œuvre et un univers en jeu collectif, les joueurs doivent faire plus que recréer des formules déjà écrites. W. Bouillet compare par exemple la fiction à un corps organique. Selon lui, on ne peut pas résumer un corps vivant en posant ses organes sur une table. Il est, comme la fiction et comme le jeu collectif, davantage. Sa particularité réside en une capacité de relation, d'organisation et de communication qui lie les éléments qui le composent, et c'est de cette relation et de cette communication dont les joueurs doivent se nourrir pour créer du jeu [Bouillet, 2013].

Au cours des deux parties de *L'Anneau Unique* que j'ai eu l'occasion de mener auprès d'Adèle, Marjolaine, Sylvaine et Victor, tous connaisseurs des écrits de Tolkien et des différentes adaptations vidéo-ludiques et cinématographiques, je me suis confronté à la difficulté non seulement de m'inscrire dans une poétique particulière mais aussi de rendre compte d'un univers original qui est à la fois remplis d'informations et de zones d'ombre qu'il faut savoir combler pour les besoins du jeu. N'ayant pas lu le *Seigneur des Anneaux* depuis longtemps avant de scénariser les parties, je n'ai pas mis l'accent sur la poétique mais ai préféré travailler et approfondir des questions concrètes plus prosaïques (organisation sociale, artisanat, rapports inter-royaumes) tout en essayant de produire, à travers les scénarios, la sensation d'être en Terre du Milieu et d'y accomplir quelque chose.

Dans la discussion qui a suivi les parties, nous avons identifié et souligné ce qui faisait défaut dans les scénarios : la non prise en compte de la poétique comme élément structurant de l'aventure¹³⁰. Comme le montrent Peter Jackson et ses co-scénaristes dans l'écriture de la trilogie cinématographique du *Seigneur des Anneaux*, le respect de la poétique prime sur le texte d'origine pour proposer quelque chose de cohérent avec l'univers dans le cadre d'une adaptation et qui fonctionne à la fois auprès d'un public néophyte et d'un public de fans tatillons et connaisseurs de l'œuvre de Tol-

129 Enquête du 02/06/2018.

130 Enquête du 21/06/2018.

kien. Les scénaristes ont par exemple pris l'initiative d'introduire des elfes dans la bataille du Gouffre de Helm, ce qui n'apparaît pas dans le livre. Cependant, ce choix permet de montrer à l'écran une dernière alliance entre les elfes et les hommes, rappelant l'antique alliance qui lia ces deux races contre l'Ennemi [Jackson, 2002].

Le premier scénario consistait à former une équipe à Esgaroth (la Ville du Lac), y mener une rapide enquête concernant des disparitions de voyageurs et d'aventuriers en bordure de la Forêt Noire (*Mirkwood*), effectuer un voyage pour se rendre à proximité, s'enfoncer dans les bois pour trouver une antique tour de garde occupée par des orques et des gobelins qui, grâce à un objet magique, attireraient les aventuriers dans les bois pour les tuer. Or si les personnages ont traversé des lieux chargés d'histoires et, souvent, de maléfices, comme le Long Lac, les Longs Marais, la Forêt Noire, je n'ai pu rendre compte d'un environnement particulier, propre à la Terre du Milieu où rodent d'antiques spectres et maléfices d'anciens conflits, où même les arbres et les pierres sont chargés d'une volonté propre, datant de la création du monde. À cause de descriptions restées superficielles, tant au niveau des décors que des personnages rencontrés, mes joueurs m'ont fait comprendre que je n'ai réussi à traduire en jeu la poésie présente dans les œuvres de Tolkien.

3. La poésie des personnages

« Tout ce qui est or ne brille pas,
Tous ceux qui errent ne sont pas perdus ;
Le vieux qui est fort ne dépérit point.
Les racines profondes ne sont pas atteintes par le gel.
Des cendres, un feu s'éveillera.
Des ombres, une lumière jaillira ;
Renouvelée sera l'épée qui fut brisée,
Le sans couronne sera de nouveau roi¹³¹. » [Tolkien, 1992 : 194].

La poésie du *Seigneur des Anneaux* ne réside pas que dans un travail textuel, dialogique et descriptif. Les personnages eux-mêmes répondent à une esthétique bien particulière qui contribue à donner au récit un aspect mythique. Sur ce point il est intéressant de noter que Tolkien a notamment été animé du désir de fournir, à travers les récits se déroulant en Terre du Milieu, des récits mythiques proprement anglo-saxons [Pearce, 1998]. Par conséquent ses personnages et leurs aventures s'inscrivent dans une esthétique du mythe, de la légende, et leurs actions, tant en bien qu'en mal, se

131 « 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. » [Tolkien, 1995 : 167].

doivent d'être grandioses, propres à alimenter les contes. Sauron, l'Ennemi, n'est ainsi pas un seigneur noir au rabais, pas plus que ceux qui s'opposent à lui ne sont des personnages faibles, couards, mesquins et laids. Aux seuls hobbits on peut reprocher une naïveté qui frôle parfois la bêtise mais qui s'évanouit rapidement face aux épreuves du monde « des grandes gens ».

Si le message final laisse entendre que les plus grandes choses, les plus importantes peuvent être réalisées par les plus petites gens, l'auteur souligne cependant bien dès le début du *Hobbit* et de *La Communauté de l'Anneau* que les Sacquet (*Baggins*) ne sont pas des hobbits ordinaires, et qu'en eux sommeille l'aventure. Ce n'est qu'à travers le personnage de Sam Gamegie, serviteur et jardinier de Frodon, que s'exprime l'idée d'un être normal qui évolue au sein de choses qui le dépassent (tant en termes de pouvoirs, de personnages que d'événements).

Les personnages aux mauvais desseins (la malveillance n'étant pas irréversible) sont aussi dotés d'une esthétique particulière. Ils seront peu attirants, appelant au soupçon ou à la défiance ou alors trop beaux et mielleux :

« Je pensais que vous étiez un ami, dès avant l'arrivée de la lettre, dit-il, ou tout au moins voulais-je le croire. Vous m'avez effrayé plusieurs fois ce soir, mais jamais à la façon dont le feraient les serviteurs de l'Ennemi, à ce que j'imagine, en tout cas. Je pense qu'un espion à lui... eh bien, paraîtrait plus beau et serait en même temps plus repoussant, si vous comprenez ce que je veux dire.

— Je vois, dit Grands-Pas, riant. J'ai l'air repoussant et je me sens beau. Est-ce cela ? *Tout ce qui est or ne brille pas, tous ceux qui errent ne sont pas perdus.*

— Ces vers s'appliquaient donc à vous ? demanda Frodon. Je ne comprenais pas de quoi il s'agissait. Mais comment saviez-vous qu'ils se trouvaient dans la lettre de Gandalf, si vous ne l'aviez jamais vue ?

— Je ne le savais pas, répondit-il. Mais je suis Aragorn, et ces vers vont avec ce nom¹³² » [Tolkien, 1992 : 196].

132 « 'I believed that you were a friend before the letter came,' he said, 'or at least I wished to. You have frightened me several times tonight, but never in the way that servants of the Ennemy would, or so I imagine. I think one of his spies would – well, seem fairer and feel fouler, if you understand.'

'I see,' laughed Strider. 'I look foul and feel fair. Is that it ? *All that is gold does not glitter, not all those who wander are lost.*'

'Did the verses apply to you then ?' asked Frodo. 'I could not make out what they were about. But how did you know that they were in Gandalf's letter, if you have never seen it ?'

'I did not know,' he answered. 'But I am Aragorn, and those verses go with that name' » [Tolkien, 1995 : 168].

Si l'on s'accorde autour du principe selon lequel les personnages répondent à certaines poétiques, définies par le genre littéraire, le style de l'écrit, la nature du récit, etc., il faut noter que ces poétiques caractérisent le personnage, son nom, ses discours, son comportement, ses rêves et ambitions tout comme la fin vers laquelle il se dirige [Erman, 2006]. Il est courant de trouver dans la littérature, notamment la *fantasy* anglophone, des exemples de cette détermination et caractérisation nominative. Les noms des personnages peuvent se rapporter à leur fonction, comme par exemple le professeur Chourave (*Sprout*) qui enseigne la botanique dans *Harry Potter* (1997-2007) ou peuvent souligner leur étrangeté, comme la bande de mendiants qui sillonnent les rues d'Ankh-Morpork dans les *Annales du Disque-Monde* de Pratchett (1983-2013) : Ron l'Infect (*Foul Ole Ron*), Henri Cercueil (*Coffin Henry*), Le Canard (*The Duck Man*), Arnold le Crabe (*Arnold Sideways*) et André Tous-ensemble (*Altogether Andrew*). Tolkien ne fait ici pas exception. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Aragorn, héritier d'Isildur et légitime roi du Gondor se cache longtemps sous le nom d'emprunt de Grand-Pas (*Strider*), qui restera utilisé par les hobbits qui l'ont d'abord connu comme un rôdeur plus rebutant qu'attirant.

Aragorn est un exemple type du personnage chez Tolkien : il est de prime abord repoussant et effrayant, mais est inscrit dans une lignée importante et consignée, qu'il invoque pour se présenter, pour asseoir sa légitimité à gouverner mais qui guide aussi son destin, ses choix et ses actions. Il est puissant, se distinguant du commun des mortels par une force, une longévité et une volonté hors normes. Bien que parfois rude, il est montré comme profondément bon, ayant le cœur assez fort pour ne pas se laisser tenter par le pouvoir de l'Anneau que transporte Frodon et qui vient à bout de la volonté de nombre d'autres. Il est par ailleurs savant des histoires des hommes et des elfes, dont il chante souvent des passages. Comme Gandalf le magicien qui est perçu en Comté comme un simple vieillard artificier, Tom Bombadil qui est présenté comme l'énigmatique « Maître » de la forêt, Aragorn est davantage qu'il n'y paraît au premier abord.

Dans les récits de Tolkien, les personnages agissent et parlent aussi en fonction d'un certain degré d'héroïsme et de légende. Si Gandalf et Aragorn sont peu prompts à faire des farces, les hobbits et Gimli le nain apprécient la légèreté apportée par la boisson, les jeux et les chansons joyeuses. Cependant, si la description, les paroles et actions de ce dernier ont contribué à forger un véritable canon des nains dans la *fantasy*, le roman s'attarde volontiers davantage sur les hobbits. Pippin principalement est dépeint comme un jeune hobbit, naïf et sot, qui, par son aventure, mûrit et se renforce et qui, au terme du récit, se voit confier le rôle de thain de la Comté aux côtés de Merry. Il contraste avec d'autres personnages tels que Gandalf ou Elrond et on remarque que, dans les œuvres de Tol-

kien, gravité est synonyme de sagesse, que plus les personnages agissent avec mesure et sobriété, plus on accorde d'importance à leurs paroles :

« Que dois-je faire ? Quelle pitié que Bilbon n'ait pas poignardé cette vile créature [Gollum] quand il en avait l'occasion !

— Quelle pitié ? C'est la Pitié qui a retenu sa main. La Pitié et la Miséricorde : ne pas frapper sans nécessité. Et il en a été bien récompensé, Frodon. Soyez assuré que, s'il fut si peu atteint par le mal et s'il s'échappa en fin de compte, ce fut parce qu'il avait commencé sa possession de l'Anneau de cette façon. Avec Pitié.

— Je regrette, dit Frodon. Je ne vous comprends pas. Voulez-vous donc dire que vous et les Elfes, vous l'avez laissé vivre après tous ces horribles faits ? Maintenant, en tout cas, il est aussi mauvais qu'un Orque, et simplement un ennemi. Il mérite la mort.

— La mérite ! Je crois bien. Nombreux sont ceux qui vivent et qui méritent la mort. Et certains qui meurent méritent la vie. Pouvez-vous la leur donner ? Alors, ne soyez pas trop prompt à dispenser la mort en jugement. Car même les très sages ne peuvent voir toutes les fins. Je n'ai pas grand espoir de la guérison de Gollum avant sa mort, mais il y a tout de même une chance. Et il est lié au sort de l'Anneau. Mon cœur me dit qu'il a encore un rôle à jouer, en bien ou en mal, avant la fin ; et quand celle-ci arrivera, la pitié de Bilbon peut déterminer le sort de beaucoup — à commencer par le vôtre¹³³. » [Tolkien, 1992 : 76-77].

Le jeu de rôle *L'Anneau Unique*, tente lui aussi d'inclure les personnages dans une poétique similaire. Sont proposés divers attributs (le Corps, le Cœur et l'Esprit et, à part, la Vaillance et la Sagesse) qui sont à la fois des outils permettant au personnage d'accomplir certaines actions — une valeur de Corps offre par exemple une résistance physique aux efforts ou blessures tandis qu'une valeur de Cœur permet de résister aux tentations du Mal et de la sorcellerie — mais qui donnent aussi aux joueurs des clés pour orienter les choix, actions et discours de leur personnage. Favoriser la Sa-

133 « 'What am I to do ? What pity that Bilbo did not stab that vile creature, when he had a chance !'

'Pity ? It was Pity that stayed his hand. Pity, and Mercy : not to strike without need. And he has been well rewarded, Frodo. Be sure that he took so little hurt from the evil, and escaped in the end, because he began his ownership of the Ring so. With Pity'

'I am sorry,' said Frodo. 'But I am frightened ; and I do not feel any pity for Gollum.'

'You have not seen him,' Gandalf broke in.

'No, and I don't want to,' said Frodo. 'I can't understand you. Do you mean to say that you, and the Elves, have let him live on after all those horrible deeds ? Now at any rate he is as bad as an orc, and just an enemy. He deserves death.'

'Deserves it ! I daresay he does. Many that live deserve death. And some that die deserve life. Can you give it to them ? Then do not be too eager to deal out death in judgement. For even the very wise cannot see all ends. I have not much hope that Gollum can be cured before he dies, but there is a chance of it. And he is bound up with the fate of the Ring. My heart tells me that he has some part to play yet, for good or ill, before the end ; and when that comes, the pity of Bilbo may rule the fate of many — yours not least.' » [Tolkien, 1995 : 58]

gesse ou la Vaillance met en évidence des changements profonds qui surviennent chez le personnage, qui agira en privilégiant la voie qu'il choisit. Ces attributs régulent aussi les diverses rencontres que peuvent faire les personnages-joueurs (PJ) ; un personnage non-joueur (PnJ) qui serait plus touché par la sagesse de ses interlocuteurs avantagera ceux qui possèdent cet attribut et qui agissent en conséquence.

Cependant, malgré les diverses règles se rapportant à la création du personnage, l'inscription dans une poétique se rapprochant de celle du *Seigneur des Anneaux* n'est pas évidente. En effet, si *L'Anneau Unique* tente de refléter l'ambiance et de permettre aux joueurs d'investir la Terre du Milieu, il faut souligner que c'est avant tout un jeu, et qu'à de nombreux égards, le *Seigneur des Anneaux*, en tant qu'œuvre littéraire n'est pas particulièrement amusante et légère. Les écrits de Tolkien sont peuplés de nombreux personnages sombres, travaillés par le destin du monde ou de leur race, cherchant à surmonter le Mal que Sauron et ses sbires répandent, et la quantité d'informations encyclopédiques sur l'univers demande une capacité de concentration et d'assimilation élevée. En jeu, le comportement, les actions et discours des personnages sont guidés par les choix des joueurs et le cadre proposé par le MJ et s'éloignent souvent de la poétique du *Seigneur des Anneaux*.

En jouant sur les sonorités des noms proposés pour chaque clan, Adèle a décidé de nommer son personnage Bonduel (en référence à la marque de légumes en conserve) tandis que Marjolaine, par manque d'inspiration, a tiré le nom aux dés et a affublé son personnage du nom Fimadie. Dans le contexte du *Seigneur des Anneaux*, on l'a vu, les noms des personnages transportent des messages informatifs et poétiques. Les noms des personnages d'Adèle et de Marjolaine constituent des blagues méta, mais offrent peu de prises à la création collective dans le respect de la cohérence diégétique.

Au demeurant, il arrive souvent que le *roleplay* construit en jeu ne se rapporte pas aux valeurs inscrites dans les cases des tableaux des fiches de personnage. Sur la fiche de Bonduel, on peut lire qu'il est un nain privilégiant la sagesse, et qu'il est caractérisé par sa « méfiance » et sa « majesté¹³⁴ ». Or, Adèle n'est pas parvenue à jouer les subtilités que ces caractéristiques impliquent tout en respectant l'esthétique des nains chez Tolkien et le scénario proposé. Au cours de la partie, elle a profité d'une pause pour me demander des conseils vis-à-vis de son rôle dans le groupe et de la façon dont elle devait jouer son personnage. En effet, il peut être difficile de jouer des personnages

134 Pour une description des nains et de leurs attributs voir le manuel *L'Anneau Unique* p.20.

trop éloigné de soi-même¹³⁵ et la méfiance et la majesté sont des concepts qui peuvent être difficiles à traduire en termes de *roleplay*¹³⁶.

Cette distance par rapport au personnage est aussi accentuée par un humour méta, s'inscrivant sur un autre plan du discours [Priego-Valverde, 1999]. C'est-à-dire que les joueurs ont tendance à dire des plaisanteries ou à se comporter en floutant les frontières entre la parole du joueur et celle du personnage qui partagent la même voix, celle du joueur. Ces plaisanteries créent une sorte d'écart par rapport à l'univers et, si elles permettent à la table de s'amuser (ce qui est avant tout le but), distancient les joueurs de la poésie du *Seigneur des Anneaux* et de la Terre du Milieu en tournant leurs personnages ou la situation en dérision. Le groupe de Marjolaine, Adèle et Sylvain a par exemple décidé de nommer leur compagnie d'aventurier Les Géants Verts. La blague s'inscrit dans plusieurs niveaux de discours : elle joue sur le nom de Bonduel, sur sa race (il est un nain), l'origine de ses deux compères (des Hommes de Bois) et la convention, dans les récits de *fantasy*, se rapportant à la nomination des compagnies d'aventuriers¹³⁷.

4. La poésie de l'aventure

Bilbon dans *Le Hobbit* comme Frodon, Sam, Merry et Pippin dans *Le Seigneur des Anneaux* sont des personnages à qui est imposée une aventure :

« — J'aurais bien voulu que cela n'eût pas à se passer de mon temps, dit Frodon.

— Moi aussi, dit Gandalf, comme tous ceux qui vivent pour voir de tels temps. Mais la décision ne leur appartient pas. Tout ce que nous avons à décider, c'est ce que nous devons faire du temps qui nous est donné¹³⁸. » [Tolkien, 1992 : 68].

Ils regrettent, tout au long de leur parcours jonché d'épreuves, le calme et la douceur de leur foyer et de la Comté :

« Il n'alla pas beaucoup plus loin, mais s'assit sur le sol froid pour s'abandonner un long moment à un complet désespoir. Il se vit en train de faire frire des œufs au lard dans sa cuisine, à la

135 Au cours d'une partie du *Donjon de Naheulbeuk* que j'ai eu l'occasion de mener en 2016, Lina, qui jouait un haut-elfe, avait du mal à trouver un *roleplay* adéquat. Elle justifie cela en expliquant qu'elle ne sait pas comment jouer l'air hautain des elfes et qu'elle se retrouve bien plus dans la petitesse des Hobbits ou des nains.

136 Enquête du 21/06/2018.

137 Enquête du 21/06/2018.

138 « 'I wish it need not have happened in my time,' said Frodo.

'So do I,' said Gandalf, 'and so do all who live to see such times. But that is not for them to decide. All we have to decide is what to do with the time that is given us.' » [Tolkien, 1995 : 50].

maison – car il sentait en lui qu’il était grand temps de prendre quelque repas ; ce qui ne fit que le rendre plus misérable encore¹³⁹. » [Tolkien, 1980 : 94].



Illustration 16: *L'aventure s'invite à Cul-de-Sac, chez Bilbon Sacquet sous la forme de treize nains et d'un magicien. Dessiné par Alan Lee. Source : <http://fantasy.mrugala.net>.*

« Ce serait neuf heures, dans la Comté, se dit Pippin à haute voix. Juste le moment pour un bon petit déjeuner près de la fenêtre ouverte au soleil printanier. Ah, que j’aimerais un petit déjeuner ! Ces gens en prennent-ils jamais, ou est-ce terminé ? Et quand dînent-ils, et où¹⁴⁰ ? » [Tolkien, 1992 : 815].

139 « He did not go much further, but sat down on the cold floor and gave himself up to complete miserableness, for a long while. He thought of himself frying bacon and eggs in his own kitchen at home – for he could feel inside that it was high time for some meal or other ; but that only made him miserabler. » [Tolkien, 2006 : 81].

Comme souvent dans les œuvres de fiction, le personnage est transporté d'un quotidien considéré par lui comme normal voire banal vers une situation qui lui échappe ou qui le sort de son ordinaire par le truchement de divers motifs comme une récompense, le quatorzième du trésor d'Érébor pour Bilbon, ou encore une nécessité, sauvegarder l'Anneau des sbires de Sauron afin de contrecarrer les plans de ce dernier pour Frodon. Ce découpage de l'intrigue du récit entre un temps ordinaire et un temps extra-ordinaire est généralement réalisé par l'apparition d'un élément perturbateur. Ce canon est d'ailleurs utilisé dans la plupart des récits, au moins de science-fiction et de *fantasy* comme *Harry Potter* (1997-2007), *À la croisée des mondes* (1995-2000), les différents livres des *Annales du Disque-Monde* (1983-2013), tout comme dans les films et les séries. Les productions Hollywoodiennes sont de bons exemples laissant apparaître cette structure du récit. Dans *Le Hobbit*, ce sont les nains qui apparaissent à la porte de Bilbon Sacquet et s'invitent à sa table, envahissant bientôt tout son logis [Illustration 16]. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, l'élément perturbateur est multiple et s'étale dans le temps narratif : le départ en trombe de Bilbon le jour de son anniversaire, la découverte par Gandalf que l'Anneau de Frodon est l'Anneau Unique de Sauron, puis l'élément décisif dans l'apparition des cavaliers noirs, les Nazgûls, qui arpentent la Comté à la recherche de Frodon et de l'Anneau, le poussant à fuir sa maison et son pays.

Ce type de structure narrative est souvent utilisé en jeu de rôle, bien que la mise en situation initiale soit généralement courte. Cette dernière permet toutefois de situer l'action dans un contexte (fictionnel, géographique, historique, social) afin de déterminer l'esthétique du récit et des actions des joueurs. Les PJ connaissent un changement, une perturbation, ou s'apprêtent à le faire en cours de partie, ce qui justifie l'aventure et leur prise en main par les joueurs. Dans un jeu de rôle de type horreur comme *L'Appel de Chtulhu* (1981), les personnages vont peu-à-peu être amenés à côtoyer le surnaturel et l'étrange, le sombre et l'ineffable, les forçant à sortir de leurs vies à peu près normales jusqu'alors. Il n'est au demeurant pas étonnant que les structures des récits des jeux de rôle et celles de Tolkien et plus largement de la littérature fantastique se ressemblent tant, les jeux de rôles ayant été créés au carrefour de cette littérature et des *wargames*.

140 « 'Nine o'clock we'd call t in the Shire,' said Pippin aloud to himself. 'Just the time for a nice breakfast by the open window in spring sunshine. And how I should like breakfast ! Do these people ever have it, or is it over ? And when do they have dinner, and where ?' » [Tolkien, 1995 : 743].

La famille de Fimadiej s'est faite attaquée lors d'une chasse hivernale par une horde de gobelins descendant des Monts Brumeux. Il en est le seul survivant. N'étant ni le plus fort ni le plus fin connaisseur de la forêt, la mort a fauché arbitrairement les siens pour le laisser en vie. De retour au village, tandis qu'on le célèbre comme seul survivant d'un raid de gobelins, il se morfond dans l'idée qu'il est bien le *seul* survivant, et qu'il devra dorénavant vivre de son côté. Pas encore un homme, il se sent impuissant et est trop souvent relégué au rang de la victime qui a survécu *par chance*, attisant sa frustration et sa colère. Au lendemain de ses seize ans, après la cérémonie qui le fait homme, il quitte le village avec le but de se venger et de s'accomplir hors des murs construits par les siens. C'est sur la route de Castel-Pic qu'il rencontre ses compagnons.

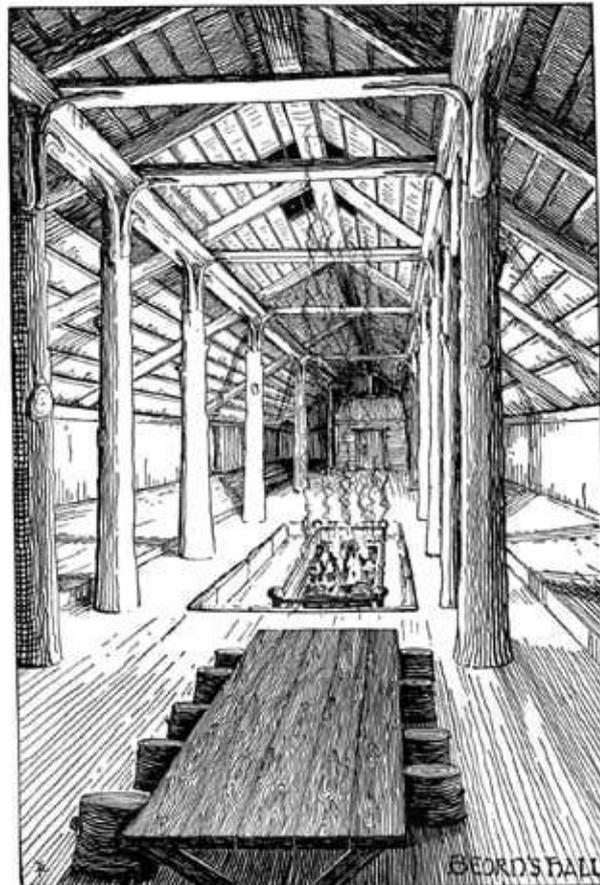
Illustration 17: Description de Fimadiej telle que l'a écrite Marjolaine lors de la partie de L'Anneau Unique menée le 21/06/2018.

Si la description de Fimadiej, personnage de Marjolaine, correspond à la structure narrative des personnages littéraires de *fantasy* [Erman, 2006], en jeu, les joueurs ne retiennent que certains points de l'histoire de leur personnage pour construire leur *roleplay* ce qui les amène parfois à commettre des écarts comme ceux déjà évoqués, transformant ainsi le schéma narratif et l'esthétique de la fiction. Marjolaine s'est « davantage focalisée sur le côté rebelle et marginal [de son personnage] en oubliant les valeurs des Hommes des Bois et les structures sociologiques de leur société¹⁴¹ ».

Malgré tout, une importante métamorphose s'effectue, non plus au niveau du contenu, de la forme du récit ou des protagonistes, mais en termes d'outils et d'illustrations. Les jeux vidéo *Bataille pour la Terre du Milieu I & II* (2004 ; 2006) se basent sur les adaptations cinématographiques de Peter Jackson et utilisent des images des films pour illustrer les personnages ou les lieux [Dor, 2016]. Ainsi le joueur a le plaisir de se plonger et d'agir dans les différentes régions de la Terre du Milieu, de participer aux grandes batailles où se joue le destin des Peuples Libres. Adèle continue de jouer à ce jeu vidéo malgré son aspect vieillissant par rapport à ce que le marché du jeu vidéo propose aujourd'hui. Deux raisons à cela : le jeu lui permet d'investir l'univers en jouant avec des références qu'elle connaît et apprécie et deuxièmement, ce jeu vidéo est un objet qui a été beaucoup usité dans sa fratrie et qui est à la source de discussions et de temps partagés [Segalen et Le Wita, 1993]. Ainsi, pendant les parties de jeu de rôle auxquelles elle a participé, elle a vu les illustrations et les cartes comme des objets romantiques, s'attardant plutôt sur leur esthétique que sur leur utilité en jeu. Elle n'est pas la seule à développer ce plaisir d'investir l'univers du *Seigneur des Anneaux* par la géographie et la cartographie. Il existe en effet de nombreux travaux mêlant une approche géographique et artistique, donnant l'occasion aux fans de parcourir la Terre du Milieu grâce aux cartes¹⁴².

141 Propos recueillis le 03/07/2018.

142 Le site [lotrproject](http://lotrproject.com/map/#zoom=3&lat=-1315.5&lon=1500&layers=BTTTTT) (<http://lotrproject.com/map/#zoom=3&lat=-1315.5&lon=1500&layers=BTTTTT>) propose par exemple une carte interactive de la Terre du Milieu dans laquelle le spectateur peut naviguer ; 3rings (<http://3rin.gs/>



*Illustration 18: La maison de Beorn, décrite dans Le Hobbit et dessinée par Tolkien en illustration du récit.
Source : <http://tolkiengateway.net>.*

En effet, si Tolkien parsème ses écrits de gravures, dessins et cartes, il le fait d'abord dans une visée illustratrice et encyclopédique. C'est le même but qui anime d'autres illustrateurs de la Terre du Milieu comme Alan Lee et John Howe [Jackson, 2001]. Comme on peut le voir dans l'illustration du Hall de Beorn [Illustration 18], le dessin montre jusque dans les détails le Hall, cœur de sa maison. Il vient s'ajouter à la description écrite et est d'autant plus important que Tolkien n'illustre pas tout ce qu'il décrit. On peut alors y lire une volonté de rassembler les imaginaires autour d'une image, limitant les interprétations, réifiant la maison de Beorn comme un Hall nordique [Illustration 18].

Or, pour s'inscrire dans un jeu de rôle et rendre ces données utilisables, les livres de règles proposent des illustrations qui outre leur valeur illustratrice et encyclopédique sont des données stratégiques que les joueurs doivent utiliser pour se préparer aux mésaventures à venir. Ainsi, cartes et

#0.6015625,1.2861328,0.1142578,-0.0214844,c.) permet d'explorer une carte qui regroupe les diverses informations et est dessinée à la manière de celle qu'à fait Tolkien [Illustration 20]. On peut retrouver sur donsmaps (<https://donsmaps.com/middleearthmap.html>) une carte dont la limite s'étend au-delà de la Terre du Milieu et constitue donc un travail de traduction en carte des descriptions de Tolkien – ce dernier n'ayant produit qu'une carte de la Terre du Milieu.

combats ne sont plus seulement des outils servant la narration, l'aventure et la poétique de l'œuvre mais sont des données stratégiques que les joueurs doivent prendre en compte dans la planification de leur quête [Bergström, 2012]. Voyager en terrain forestier, marécageux ou montagneux, en hiver ou en été, à long ou court terme, prévoir de rencontrer des gobelins, des loups ou des trolls demande en effet différentes préparations en amont, nécessitant de fait une connaissance du milieu et une réponse adaptée de la part des joueurs. Comme on le voit sur l'illustration 19, la carte elle-même a subi divers découpages, en différentes zones et en hexagones. Ces informations, absentes de la première carte, demandent de mettre de côté l'aspect esthétique de l'objet carte pour valoriser des informations prosaïques : un hexagone correspond à 16 kilomètres, les couleurs à la difficulté liée au relief et à la qualité voire à la présence ou l'absence du sentier et les runes à la dangerosité du territoire. En fonction de la quantité de bagages, du mode de transport et de la saison, les joueurs vont devoir réaliser un certain nombre de « jets de fatigue », afin de déterminer la durée et l'impact du voyage sur leur personnage. Dans le cadre du JdR, l'existence de l'univers fictionnel seul ne suffit pas systématiquement pour que le groupe puisse l'habiter. Les règles du jeu doivent alors traduire des éléments diégétiques en données utilisables en jeu afin de rendre possible l'investissement du récit par les joueurs et la mise en place de la performance ludique collective.

Cependant, malgré cette technicisation des objets cartes et des illustrations, certains joueurs, comme Victor et Adèle se nourrissent davantage de ces objets comme des illustrations plutôt que comme des données stratégiques, les privilégiant même aux descriptions fournies par le texte [Hugh-Jones et Diemberger, 2012]. Durant le jeu de rôle, cet attachement pour la poétique au détriment de l'aspect technique a mis en péril leur aventure. Victor par exemple est focalisé sur les endroits où il désire aller, sans prendre en compte le niveau de son personnage et sa capacité à y survivre. Il a par exemple souhaité, pour sa première aventure, se rendre à Dol Guldur, dont le nom signifie « Colline de la Sorcellerie », qui se situe au cœur de la Forêt Noire (*Mirkwood*) et où Sauron s'est longtemps réfugié. On voit alors que les produits diégétiques et l'imagination des joueurs, si elle n'est pas cadrée par le jeu, peuvent prendre le pas sur la création collective du récit [Caïra, 2016].

En termes d'aventure, le livre de règles de *L'Anneau Unique* propose dans sa dernière partie une campagne, située temporellement et géographiquement entre *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux* et à l'ouest de la Forêt Noire, dans la vallée de l'Anduin [Illustration 19]. Ses concepteurs se reposent sur quelques informations données par Tolkien dans ses différents livres, et profitent d'une zone d'ombre assez grande pour y développer un récit à la fois relié au cours des événements décrits par Tolkien mais aussi à des événements originaux dans lesquels les PJ ont un pouvoir d'action assez grand.



Illustration 19: Cartes proposées dans le manuel de L'Anneau Unique. La première (page 16) offre une vue d'ensemble de la zone des Terres Sauvages. La seconde (page 164) contient des données stratégiques à prendre en compte dans la préparation d'un voyage.

Tandis que la force de Sauron grandit à l'est, derrière les montagnes de Mordor [Illustration 20] et qu'il attire à lui toutes les créatures mauvaises, ses sbires les plus féroces, les Nazgûls, se dispersent pour tourmenter et corrompre certains lieux stratégiques en Terre du Milieu. Parmi ces lieux, Dol Guldur, littéralement « colline de la sorcellerie », une ancienne forteresse de Sauron gisant au sud de la Forêt Noire. Dans ces ruines, des Nazgûls s'installent et commencent à sillonner la forêt et les Terres Sauvages, étendant la corruption jusqu'aux frontières du roi des elfes au nord et obligeant les Hommes des bois à se réunir en de grands villages fortifiés pour survivre à l'ouest. C'est dans ce contexte que les PJ doivent tenter d'enrayer l'expansion du Mal sur la vallée de l'Anduin grâce à un chapelet de missions au terme desquelles, selon leur degré de réussite, la guerre dans le nord prendra un cours néfaste pour les hommes et les créatures qui y vivent.

Me nourrissant de ce contexte et de ma propre connaissance des événements et de la chronologie, j'ai tenté une approche différente, proposant à mes joueurs de s'inscrire dans la quête de l'un des anneaux perdus des nains¹⁴³. Formant un groupe de deux Hommes des bois et un nain de la Montagne Solitaire ayant la mission de rechercher l'anneau perdu sous la couverture d'un simple marchand, les joueurs ont sillonné les Terres Sauvages, effectuant diverses missions, gardant l'œil ouvert. Ces missions les ont amenés à s'aventurer dans des lieux chargés d'histoires, comme le Champ aux Iris où périt Isildur, détenteur de l'Anneau Unique volé à la main de Sauron lors de la bataille au pied de la Tour Sombre, semant les graines des conflits et des aventures futures. Néanmoins, après la partie les joueurs m'ont signalé qu'ils n'avaient pas ces événements en tête, et que s'ils ont apprécié d'investir la Terre du Milieu, « le jeu et de *roleplay* étaient plus porté vers la rigolade » que vers la recherche d'un puissant artefact magique pouvant changer le cours de la guerre¹⁴⁴.

Cette campagne est toutefois toujours en cours, et si la recherche de l'anneau perdu n'est pas un secret, le chemin pour y parvenir n'est pas encore entièrement pavé. Toutefois, il m'est permis de souligner que, comme dans les récits de Tolkien, l'accomplissement d'une quête précise (la recherche de l'anneau perdu, la destruction de l'Anneau Unique) est aussi un prétexte à diverses aventures annexes, qui viennent agrémenter la quête principale, lui permettant, finalement, d'exister. À la fin de

143 Les nains ont en effet reçu sept anneaux de pouvoirs. Dans l'intervalle temporel entre *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*, l'un d'eux est porté disparu tandis que les autres sont détruits ou détenus par Sauron. C'est notamment la volonté de retrouver l'un d'entre eux qui pousse Balin et Ori, compagnons de Bilbon dans *Le Hobbit*, à s'aventurer en Moria et à y périr. En réalité, Sauron l'a acquis peu avant le début de la quête de Bilbon et de Thorin, en capturant Thrain, père de Thorin, qui détenait le dernier anneau. Cela cependant, seul Gandalf le sut et il le garda pour lui, ayant pour conséquence l'expédition de Balin en Moria. Au début de la guerre dans le nord, Sauron propose à Dain III, roi sous la montagne, les trois anneaux qui sont en sa possession, mais le roi refuse, connaissant le caractère maléfique des anneaux.

144 Enquête du 21/06/2018.

La Communauté de l'Anneau, lors de la séparation des membres du groupe, le récit pourrait ne suivre que Frodon et Sam qui tentent de mener à bien ce que l'on peut appeler – en termes de jeu – la « quête principale ». Or, en décrivant aussi les aventures vécues par les autres membres de la Communauté de l'Anneau, Tolkien les rend indispensables à l'achèvement de la quête principale, et lui permet de faire évoluer l'intrigue à l'échelle macroscopique : des nations entières entrent en guerre en suivant Aragorn qui finit par devenir roi des Hommes du Gondor et d'Eriador, soit une grande part de la Terre du Milieu [Illustration 20].

5. Conclusion

Les récits de fiction sont structurés par des canons et des poétiques qui leur sont propres. S'inscrire dans une adaptation, tant cinématographique que vidéo-ludique ou ludique¹⁴⁵, implique de faire des choix relatifs au respect de certains aspects de l'esthétique de l'œuvre en question [Jackson, 2001 ; Chalvon-Demersay, 2005 ; Caïra, 2016 ; Dor, 2016].

Dans un jeu de rôle adapté d'une œuvre comme *Le Seigneur des Anneaux*, les actions et le *roleplay* des joueurs devraient s'inscrire dans la même logique littéraire, orale, afin de pouvoir, s'il le fallait, relater les actes des personnages. Ainsi, à la fin du *burst* auquel j'ai participé auprès de Christopher, toute la table a partagé des compliments sur le jeu et la façon dont il a évolué au cours des scénarii. Plusieurs joueurs ont demandé à Christopher – créateur du jeu et MJ, s'il comptait retranscrire les aventures de nos personnages à l'écrit afin d'en faire un roman tant les *roleplay* et les intrigues ont été considérées comme réussies.

Le jeu de rôle est d'abord un espace où l'importance de l'amusement de chacun est grande et pousse parfois le groupe à s'éloigner de l'œuvre de référence et de la poétique fictionnelle propre au récit. Mettre à jour l'existence des esthétiques et des structures fictionnelles qui sous-tendent cette activité ludique permet aux rôlistes d'investir avec cohérence l'univers de fiction et aux chercheurs d'observer le récit et l'imaginaire en train de se faire.

À partir de ma propre expérience de masterisation et des difficultés que j'ai rencontrées pour créer et mener des aventures en Terre du Milieu j'ai développé une réflexion portant sur les liens entre les poétiques du jeu et du récit d'origine qui influencent la cohérence de la partie proposée par le MJ. Ce retour réflexif sur ma propre pratique tend à mettre à jour les fonctionnements et les structures du jeu de rôle sur table et des œuvres fictionnelles, à les prendre en compte dans la pratique du jeu pour tenter d'améliorer l'expérience collective ludique. On voit à travers des exemples ethnogra-

145 À propos des adaptations en jeux vidéo ou en jeux de plateau voir [Dor, 2016].

phiques que les joueurs ont du mal à mettre à distance la poétique et leur rapport affectif à l'univers pour entrer dans le jeu de rôle.

Ainsi, l'analyse croisée des textes et des parties de jeu de rôle permet de mettre en exergue la difficulté de créer et de jouer à partir d'une œuvre déjà existante, bien connue et qui dispose d'une poétique saillante. Cependant, même en investissant l'univers ludique avec un ton décalé, les joueurs contribuent à la création et à l'approfondissement du-dit univers. Chaque récit créé vient se greffer au récit originel qui les amalgame pour n'être qu'une seule unité fictionnelle constituée de plusieurs récits [Bouillet, 2013].

Étudier les jeux de rôle sur table demande ainsi au chercheur une ouverture méthodologique vers la littérature qui devient à la fois un outil et un lieu de terrain au même titre que les temps de jeu. Cette approche permet de développer un nouveau regard sur le texte littéraire et ses diégèses dont fait partie le jeu de rôle. Considérer la fiction non seulement comme un texte mais aussi comme une source qui nourrit l'imagination et les pratiques de jeu et de création individuelles et collectives offre un nouveau point de vue sur la fiction elle-même mais aussi sur les pratiques qui lui sont liées. Ceci permet aussi de noter le fait que les univers fictionnels ne sont pas des corps inertes. Ils sont constitués d'une ambiance, d'une logique, d'une cohérence dont les joueurs se saisissent pour créer ensemble des récits originaux au sein d'univers existants. Les joueurs, par le jeu, font alors grandir ces univers, les approfondissent et les habitent pour y agir et y interagir. Le JdR peut alors être considéré non seulement comme une performance ludique et sociale mais aussi créatrice.



Illustration 20: Carte de la Terre du Milieu – cette carte trône sur un mur du salon du domicile parental. Le tracé rouge représente le voyage effectué par Frondon et Sam, de la Comté (Shire) à la Montagne du Destin (Mount Doom ou Oroduin) [photo de l’auteur].