



## C - Le fermier Gilles de Ham



**Auteur** : TOLKIEN J. R. R.  
**Illustrateur** : SABATIER Roland  
**Traducteur** : LEDOUX Francis  
**Éditeur** : Christian Bourgois éditeur (1974), Gallimard Jeunesse, coll. « Folio junior » (2001, réédition 2010)  
**Année première édition** : 1949

**Mots-clés** : œuvre classique, roman d'aventures • esthétique : baroque • écriture par transposition • métier - travail • figure du héros

### Résumé

Ce texte de Tolkien a un statut particulier. D'une part, publié en 1949 après « Bilbo le Hobbit » (1937) mais avant « Le seigneur des anneaux » (1954), il joue certainement un rôle dans l'élaboration d'un nouveau genre littéraire, la « fantasy ». D'autre part, né d'un conte inventé oralement par l'auteur pour ses enfants, il a été réécrit plusieurs fois, jusqu'à aboutir à un **roman d'aventures** qui se déroule dans l'ancienne Angleterre et qui parodie les romans de chevalerie. En particulier, dans l'incipit, le narrateur accumule les précisions géographiques (p.11), philologiques (p.12), sociologiques (p.13), ce qui catégorise le récit comme un roman et non comme un conte, comme indiqué en 4ème de couverture.

Gilles de Ham qui vit avec sa femme et son chien est fermier, et il cultive ses terres. Un jour surgit un géant stupide qui s'est égaré et Gilles parvient à le faire fuir en tirant sur lui avec son espingole. À son corps défendant, la rumeur populaire fait de lui un personnage légendaire et l'on voit naître et s'amplifier la **figure du héros**. Le roi, sans pour autant l'adouber chevalier, le remercie par courrier et lui envoie une épée qui se révélera magique. Quand un dragon surgit à son tour, tout le monde pousse Gilles de Ham à l'aller combattre. Il tergiverse tant qu'il peut mais finalement, doit affronter la créature légendaire dont il va triompher. Après d'autres péripéties, Gille s'empare du trésor de ce dragon, récuse le pouvoir en place et se proclame roi du Petit royaume.

### Pertinence et intérêt de l'ouvrage

Toute cette histoire est racontée d'une manière truculente, et utilise avec dérision les clichés des récits épiques pour créer des effets comiques. Ainsi, de nombreuses péripéties s'enchaînent pour former des séquences qui se prêtent à une activité d'**écriture par transposition**. En l'occurrence, on choisira l'une des séquences et, dans un premier temps, on proposera aux élèves de la transposer en scénario. Par exemple (pp. 16 à 28) : 1) Le géant égaré grommelle ; 2. Le chien avertit son maître, à grands renforts de « Au secours » ; 3. Gilles échange avec sa femme, Agathe, sur la véracité des propos du chien ; 4. Gilles charge son espingole ; 5. Gilles tire « sans réfléchir » sur le géant ; 6. Le géant s'enfuit croyant avoir été piqué par des insectes ; 7. Les villageois acclament Gilles comme un héros. Mais ce peut être aussi la rencontre avec le dragon, depuis les réticences de Gilles, p.53, jusqu'à la reddition du dragon, p.70. Dans un deuxième temps, on proposera aux élèves d'improviser oralement des monologues et des dialogues correspondant à l'un des épisodes de la séquence choisie ; ainsi, ils prendront conscience des dimensions interprétatives. Dans un troisième temps d'écriture, en fonction des compétences et des connaissances des élèves, on choisira un des genres suivants, ou plusieurs : une scénette théâtrale, un spectacle de marionnettes, une bande dessinée, un petit film. Le scénario sera alors essentiellement transcrit en dialogues particuliers à chacun des genres. Une dernière étape peut permettre d'aller jusqu'à la réalisation et la présentation à d'autres classes.

### Point particulier

L'identification des procédés comiques utilisés dans ce roman peut aider à réaliser les transpositions évoquées ci-dessus. La plupart ressortissent à une **esthétique, le baroque**, qui se caractérise principalement par le mélange des contraires : le courtois et le grotesque. Ici, par exemple, tout ce qui concerne la chevalerie, les prouesses, les premiers échanges verbaux entre les adversaires, utilise un style recherché, alors que les faits décrits relèvent de la « bassesse » (la bêtise du géant, les chevaliers qui ne peuvent défendre le royaume parce qu'ils sont invités à un tournoi, la couardise et l'avarice du dragon, la cupidité du roi, etc.). Le mélange entre le supposé réel (**métiers, travail** des villageois, le roi et sa cour...) et l'imaginaire (le géant, le dragon, l'épée légendaire) contribue aussi à cette esthétique. Elle est également à l'œuvre dans maints détails du récit. Par exemple, Garm le chien parle mais il dit surtout « Au secours ! » ; l'épée est magique, non pas pour triompher de l'adversaire mais juste pour sortir du fourreau à l'approche d'un dragon ; la cotte de maille que, sous la pression des villageois, le forgeron doit fabriquer à contrecœur est faite de bric et de broc, ou encore tout le jeu autour de la devise inventée par la femme de Gilles : « Sois hardi et prompt ! », tant dans le texte (pp. 20, 23, 26, 28) que dans l'illustration de Roland Sabatier, spécialiste du dessin d'humour (p.22).