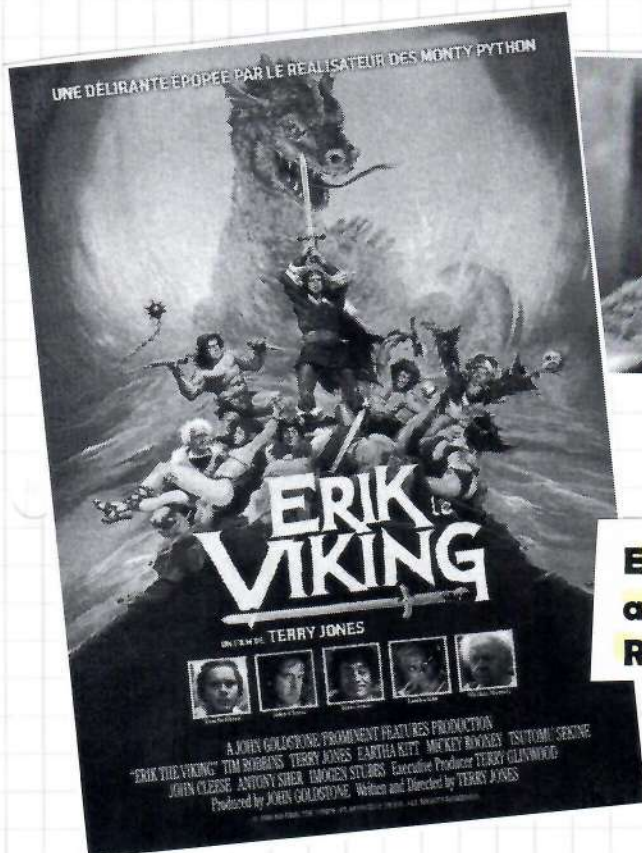


ERIK LE VIKING



Erik le viking

Film britannique
réalisé par
Terry Jones
sorti en 1989

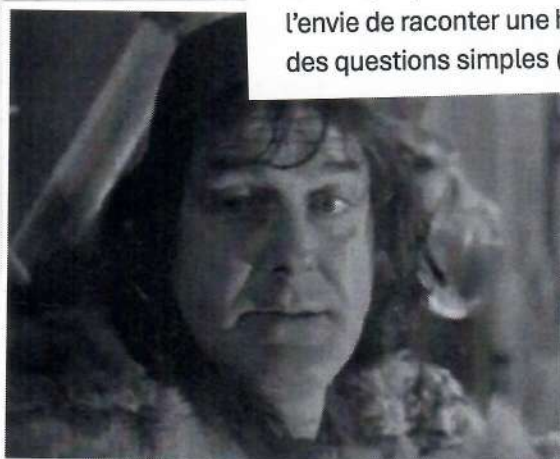
avec Tim Robbins,
Mickey Rooney,
Eartha Kitt, Terry Jones,
Imogen Stubbs, John Cleese...

Erik le Viking (1989) – Un conte absurde et candide au pays de Ragnarök

On pourrait croire qu'un film de vikings signé par un Monty Python serait une énorme farce potache. Et pourtant, *Erik le Viking*, réalisé par Terry Jones en 1989, est beaucoup plus étrange et touchant que ça. Inspiré (très librement) de son propre livre pour enfants *The Saga of Erik the Viking* (1983), ce film déjoue les attentes : pas une parodie, mais une fable naïve, parfois maladroite, mais sincère.

Entre Monty Python et conte pour enfants

La patte Python est là, dans les dialogues absurdes et les situations décalées (un viol qui se transforme en débat philosophique sur le pillage, des guerriers qui se perdent dans leur logique), mais le ton est plus tendre que féroce. Là où *Sacré Graal* et *La Vie de Brian* mordaient, *Erik le Viking* cajole. Le film vient d'un livre écrit par Jones pour son fils, et ça se sent : derrière la blague, il y a l'envie de raconter une histoire d'enfant qui pose des questions simples ("Pourquoi se battre ?").



Un viking qui doute

Dès la première scène, Erik (Tim Robbins) découvre qu'il n'a aucun goût pour le pillage et la violence. Rongé par la culpabilité après la mort d'une innocente, il décide de partir en quête : retrouver le soleil avalé par le loup Fenrir et convaincre les dieux de mettre fin à l'Âge de Ragnarök. Une odyssée qui passe par l'île mythique de Hy-Brasil, une princesse grecque (Imogen Stubbs), des dieux boudeurs, et un John Cleese réjouissant en tyran grotesque.

Influences et filiations

Le scénario joue avec les grands mythes : la quête du cor rappelle celle de la Toison d'or, et on pense aussi aux *Vikings* de Richard Fleischer. Mais visuellement et thématiquement, *Erik le Viking* annonce autre chose : une manière de traiter les Vikings non pas comme des brutes, mais comme des personnages candides, en quête d'une autre voie. Une idée qu'on retrouvera bien plus tard dans *Dragons* (*How to Train Your Dragon*), où l'on passe aussi du stéréotype du pillard à celui d'un jeune héros qui préfère apprivoiser plutôt que tuer.

... de là à dire que *Erik le Viking* a directement inspiré DreamWorks ? Difficile à prouver, mais la filiation est troublante : Erik et Harold sont cousins dans leur pacifisme.

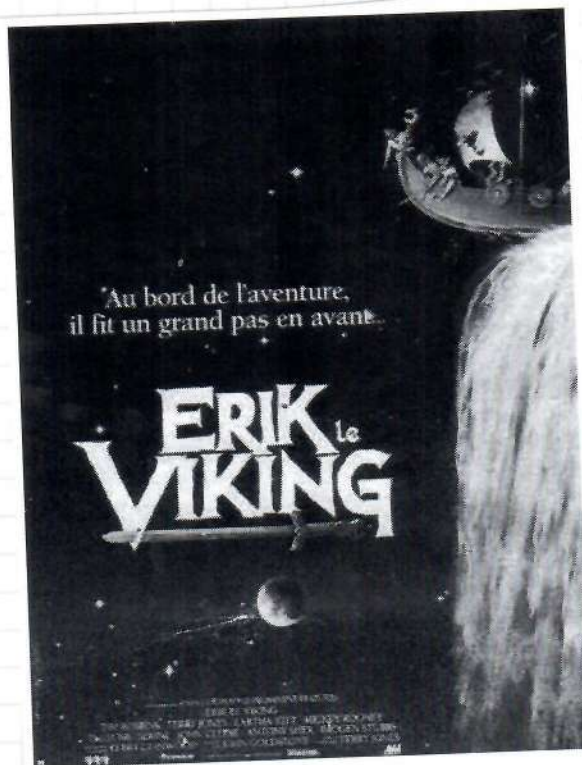
UNE PRODUCTION ATYPIQUE

Le film est une coproduction anglo-suédoise tournée en partie à Shepperton, en Norvège et à Malte. Les décors furent en partie conçus par Alan Lee (le futur illustrateur du *Seigneur des Anneaux*). La musique est signée Neil Innes (compagnon des Pythons).

On croise aussi Eartha Kitt, Mickey Rooney, Jim Broadbent et même Graham McTavish dans des rôles secondaires. À sa sortie, il a divisé la critique : *Variety* y a vu un film "amusant" sur un Viking idéaliste, mais Roger Ebert l'a descendu en flammes (0/4 étoiles). Le public, lui, n'a pas suivi : moins de 2 millions de dollars au box-office mondial.

Une seconde vie en DVD

En VHS, Terry Jones avait déjà resserré le film (de 107 à 89 minutes). En 2006, son fils Bill Jones en proposa même un "Director's Son's Cut" réduit à 75 minutes, plus nerveux, avec bande-son remixée. Le DVD Zone 2 français (Opening) reste la version la plus complète, avec interviews (dont un Albert Dupontel anecdotique mais amusant) et un making-of montrant les tournages dans les réservoirs de Malte.



Une production atypique



Pourquoi le redécouvrir ?

Parce qu'il propose une fantasy qui n'essaie pas d'impressionner, mais de sourire et réfléchir.

Parce qu'il a une dimension artisanale, bricolée, qui le rend attachant.

Et parce qu'en le revoyant aujourd'hui, on se dit qu'il a semé une petite graine : celle d'un viking non violent, qui préfère parler aux dieux plutôt que lever la hache.

Film unique : un conte candide qui, mine de rien, a ouvert la voie à une autre vision des Vikings, plus tendre, plus humaine.

**Jouer avec Erik le Viking**

Ce que *Erik le Viking* nous rappelle, c'est que rien n'est écrit d'avance. Dans un jeu de rôle, on a trop tendance à assigner les personnages à leur archétype : le barbare cogne, le prêtre croit, le viking pille. Terry Jones inverse tout cela en proposant un héros candide qui refuse d'être ce que son monde attend de lui. Et c'est sans doute là la plus belle leçon à importer à la table de jeu : permettre à une joueuse ou un joueur de sortir du cadre sans être immédiatement sanctionné par l'univers.

Concrètement, cela peut donner des situations riches : imaginez une campagne où le guerrier du groupe refuse soudain d'achever l'ennemi à terre,

et où cette clémence devient un ressort dramatique – source de conflits internes, mais aussi de révélations inattendues. Ou encore une partie où le prêtre ne croit plus à ses propres miracles, au point que les sorts eux-mêmes se mettent à vaciller. Dans ce genre de récit, l'aventure ne vient pas seulement des périls extérieurs, mais aussi de la friction entre le rôle attendu et le choix intime du personnage.

ERIK LE VIKING

Le film interroge aussi la nature des dieux et des mythes : Erik et ses compagnons rencontrent Odin, Thor, Fenrir... mais ils les découvrent capricieux, puérils, ou tout simplement indifférents. Là encore, c'est une matière formidable pour le jeu. Que se passe-t-il si les personnages découvrent que les divinités qu'ils vénèrent ne sont que des enfants gâtés ? Ou si la seule force des mythes réside dans le fait qu'on y croit ? On peut imaginer une table où certains joueurs voient réellement les dieux, tandis que d'autres ne perçoivent qu'un décor vide – comme Harald, le missionnaire chrétien du film. Un excellent moyen de brouiller les perceptions et de questionner la foi, le doute et la croyance partagée.

En ce sens, *Erik le Viking* n'est pas seulement une curiosité cinématographique : c'est une invitation à écrire et jouer autrement. À accepter la naïveté comme moteur narratif. À se demander si la quête n'est pas de réinventer son rôle plutôt que de triompher. Et à faire de l'étrangeté des dieux, de la fragilité des certitudes et du droit au doute des personnages un vrai terrain d'aventure.

