Écrire l'histoire

Histoire, Littérature, Esthétique

15 | 2015

La fin de l'histoire

Défaire et faire : jeux d'histoire

Sylvain Venayre

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/elh/682>

DOI : 10.4000/elh.682

ISSN : 2492-7457

Éditeur

CNRS Éditions

Édition imprimée

Date de publication : 8 octobre 2015

Pagination : 239-245

ISBN : 978-2-271-08822-2

ISSN : 1967-7499

Référence électronique

Sylvain Venayre, « Défaire et faire : jeux d'histoire », *Écrire l'histoire* [En ligne], 15 | 2015, mis en ligne le 08 octobre 2018, consulté le 23 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/elh/682> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/elh.682>

Tous droits réservés

Défaire et faire : jeux d'histoire

Au départ, une invitation comme tant d'autres : présenter à un public cultivé, celui de la Bibliothèque publique d'information (BPI) du Centre Georges-Pompidou, à Paris, l'exercice actuel du métier d'historien. Les livres d'histoire écrits par des universitaires se vendent de plus en plus mal, c'est entendu. Mais on aurait tort de croire que nos contemporains ne veulent plus entendre parler d'histoire, que les clés de la compréhension du monde auraient été définitivement remises aux sociologues et aux économistes. Il existe aujourd'hui une véritable faim d'histoire, que ne saurait satisfaire la portion toujours plus réduite dévolue à l'enseignement de la discipline historique à l'école, au collège et au lycée. Les historiens professionnels s'alarment d'ailleurs volontiers de voir cette faim nourrie par des romans, des essais, des journaux, des films ou des jeux vidéo, qui présenteraient non seulement une vision idéologique du passé, mais aussi, et surtout, des connaissances faussées².

Le public de l'histoire est donc toujours là, mais les livres issus de la recherche académique le rebutent. C'est

d'autant plus étonnant que l'intérêt pour la méthode des historiens est plus grand que jamais. Comment sait-on que les choses se sont authentiquement passées ? Cette question n'est pas seulement celle des professionnels de la recherche historique. Elle n'a sans doute jamais été posée avec autant d'insistance qu'aujourd'hui, et pas uniquement par ceux qui se fondent sur cette curiosité légitime pour se faire les négationnistes ou les relativistes honteux de tel ou tel événement pourtant dûment attesté.

Présenter à la BPI de Beaubourg l'exercice actuel du métier d'historien, donc. Soit, mais comment ? Une conférence, avec table, verre d'eau et débat ? À moins qu'elle ne soit saturée de projections d'images, fixes ou animées, la conférence est devenue l'équivalent oral du livre universitaire. Claudio Magris s'amusait naguère de ce qu'on devrait dire « une conférence a été perpétrée³ ». Il ne faut certes pas remiser la conférence dans un musée de la pédagogie, et Magris fut lui-même un grand conférencier. Mais, en ces temps de mutations médiatiques, alors que le discours savant est débordé de toutes parts par des formes aussi

inventives que séduisantes, ne peut-on pas imaginer autre chose ?

Ce fut la proposition de Philippe Artières, à qui la BPI avait confié l'organisation de ce cycle de rencontres : transformer les conférences attendues en deux « jeux d'histoire », trouver des partenaires dans le sein de l'Université et, avec eux, jouer en public, aussi sérieusement que des enfants⁴. C'est une méthode qu'Artières expérimente depuis quelques années⁵. Chemin faisant, cette méthode acquiert ainsi une sorte de légitimité⁶, qu'il faut essayer de penser.

Que s'est-il donc passé, cette fois-ci ? Philippe Artières, directeur de recherche

au CNRS, a réuni une équipe de joueurs : Quentin Deluermoz, maître de conférences en histoire contemporaine à l'université Paris 13 ; Anne-Emmanuelle Demartini, maîtresse de conférences HDR en histoire contemporaine à l'université Paris 7 ; Yann Potin, chargé d'études documentaires principal aux Archives nationales de Paris et maître de conférences associé en histoire du droit à l'université Paris 13 ; Tiphaine Samoyault, professeure de littérature comparée à l'université Paris 3, et moi-même, Sylvain Venayre, professeur d'histoire contemporaine à l'université de Grenoble.

Défaire la biographie / Faire un jeu

Notre première mission a consisté à proposer un jeu sur les usages de la biographie en histoire. Pour le dire comme Philippe Artières, « la biographie est le pire des genres historiques. [...] Pourtant, il s'agit des travaux les plus lus et, pour nombre de lecteurs, de l'image modèle du livre d'histoire. Contribuer à sa chute constitue le devoir de tout historien⁷ ». Bien sûr, nul n'est tenu d'aller aussi loin dans la dénonciation, et certains joueurs, à commencer par Artières lui-même, ont d'ailleurs flirté avec le genre du récit de vie⁸. Mais une telle entrée en matière permettait au moins d'aborder de front cette obsédante question du décalage entre les exigences du savoir historique et les formes du goût pour l'histoire dans la société actuelle.

La rencontre avec le public eut lieu le lundi 9 février 2015, de 19 à 21 heures. Les joueurs s'étaient réunis la veille, pendant toute la journée du dimanche, pour créer

de toutes pièces, dans l'espace même de la BPI, un jeu susceptible de mettre en scène l'ensemble des arguments qui, d'ordinaire, sont retenus pour célébrer ou pour critiquer le genre biographique⁹.

Nous avons fait le choix de travailler sur Napoléon Bonaparte, c'est-à-dire sur l'individu qui a donné lieu au plus grand nombre de biographies conservées à la BPI : vingt et une en tout¹⁰. De façon assez arbitraire, nous avons donc identifié vingt et une caractéristiques importantes de cet homme, et à chacune de ces caractéristiques nous avons associé un bref extrait, sélectionné de façon tout aussi arbitraire dans chacune des vingt et une biographies. Ces caractéristiques étaient : son prénom, sa physionomie, sa légende de « fils de la Révolution », l'expédition d'Égypte, son amour avec Joséphine, son génie militaire, le coup d'État du 18 Brumaire, le Concordat, le Code qui porte son nom, la création des préfets, la

décision de rétablir l'esclavage dans les colonies françaises, le sacre, l'institution du *Bulletin de la Grande Armée*, Austerlitz, la Berezina, l'abdication, les Cent-Jours, Waterloo, l'exil à Sainte-Hélène, l'exclamation finale: «Quel roman que ma vie!» – et enfin la mort. Elles donnèrent lieu à des cartes, nommées *Événements*, qui formèrent une première pioche.

Puis, nous avons inventé des cartes de jeu, nommées cette fois *Arguments*, correspondant à un certain nombre d'items susceptibles de questionner le genre biographique. Ces cartes furent intitulées: *Napoléon et moi*, *Et si...?*, *Analysez la légende*, *Comment c'est écrit*, *Napoléon et X... (vies parallèles)*, *Napoléon par Napoléon*, *Napoléon après Napoléon*, *Illusion biographique*, *Hagiographie*, *Lieux communs*, *Et l'histoire sociale dans tout ça?*, *Enjeu du jeu*.

Les règles étaient les suivantes. Les cinq joueurs devaient jouer alternativement pour et contre les biographies de Napoléon dans le cadre de cinq duels en équipe. Pour chaque duel, il était institué un maître de jeu, jamais le même, qui se contentait de piocher une des 21 cartes *Événements* et de lire, dans une des 21 biographies de Napoléon Bonaparte, l'extrait correspondant. Les quatre autres

joueurs s'opposaient alors dans un duel en deux équipes. Les opposants à la biographie choisissaient la carte qui devait constituer l'axe de leur attaque (*Et si...?*, par exemple, présupposait que l'événement n'avait pas eu lieu et en examinait les conséquences, en termes d'écriture biographique). Ils prenaient la parole pendant deux minutes. Puis, les défenseurs leur répondaient pendant deux minutes, et ainsi de suite pendant dix minutes. Au terme de chaque duel, le public («ce peuple de Paris que j'ai tant aimé», pour le dire comme Napoléon lui-même dans son testament de 1821) était invité à désigner par plébiscite l'équipe gagnante.

La présentation du jeu a duré une demi-heure, le jeu lui-même un peu plus d'une heure, et la séance a été conclue par une discussion avec le public (une cinquantaine de personnes) sur le sens et le résultat de l'expérience. Le match a été gagné par les attaquants, avec 3 points contre 2 aux défenseurs de la biographie. Ce résultat ne permet pas d'identifier une équipe de vainqueurs, dans la mesure où les équipes changeaient à chaque duel. En revanche, chaque joueur a pu calculer le nombre de fois où, à titre personnel, il s'était retrouvé dans l'équipe gagnante¹¹.

Défaire la chronologie / Faire un jeu

Le second jeu a eu lieu le lundi 16 mars, de 19 à 21 heures. L'objet n'était plus cette fois la biographie, mais un autre problème traditionnellement posé aux historiens: la chronologie¹². Les cinq joueurs n'étaient plus exactement les mêmes, Tiphaine Samoyault prenant la place d'Anne-Emmanuelle Demartini.

La forme changeait également puisque au jeu de cartes était désormais préféré le jeu de l'oie. Là aussi, les joueurs consacrèrent leur journée de la veille, un dimanche, à élaborer des règles permettant de questionner les implicites de toute chronologie dans le travail des historiens.

Après avoir recensé l'ensemble des chronologies générales conservées à la BPI, nous en avons sélectionné une au hasard, provenant d'un livre qu'aucun de nous n'avait lu: *L'Histoire du monde* de Philip Parker, qui avait l'avantage de ne présenter que quelques centaines de dates¹³. Nous en avons tiré au sort quarante-cinq, réparties sur six époques: Préhistoire, Antiquité, Moyen Âge, Temps modernes, Époque contemporaine, Temps présent. Nous leur avons adjoint la date du jour, le 16 mars 2015, ainsi que quatre dates généralement considérées comme des changements d'époque: la mort du Christ (la chronologie de Parker ne donnait pas celle de sa naissance, par laquelle s'ouvre l'ère chrétienne), la chute de Constantinople en 1453, par laquelle s'achèverait le Moyen Âge, la Révolution française en 1789, par laquelle commencerait l'époque contemporaine, la fin de la Seconde Guerre mondiale en 1945, qu'on peut définir comme l'entrée dans le temps présent. L'ensemble formait donc une chronologie tout à la fois logique, puisque définissant un échantillon assez représentatif de la chronologie de Parker, et en même temps hasardeuse, puisqu'il manquait de très nombreuses dates, sans lesquelles Parker aurait pu nous objecter que sa chronologie ne signifie plus rien.

Ces dates ont formé cinquante des soixante-trois cases classiques d'un jeu de l'oie. Les treize autres cases étaient composées de six cases *Clio*, permettant de relancer les dés, de deux cases *Passez votre tour*, ainsi que de deux cases *Avancez* et de deux cases *Reculer*, renvoyant directement à la première date de la période précédente ou suivante, et d'une case

Puits qui, non loin de l'arrivée, renvoie le joueur malchanceux au début. Ce début était d'une certaine façon la fin, puisque la chronologie commençait par la date la plus récente. Les joueurs devaient remonter le temps, depuis le jour présent jusqu'à la préhistoire.

Le jeu impliquait les quatre joueurs historiens. Chacun à son tour, ils lançaient les dés et finissaient par tomber sur une des cinquante dates, telles que Parker les présente dans son livre. Le joueur devait alors prendre la parole et, en moins de deux minutes, se livrer à une critique de la présence de cette date dans une chronologie de l'histoire du monde en cinquante étapes, ainsi que de la pertinence de sa définition par Parker. Tiphaine Samoyault pouvait prendre la parole à chaque tour pour compléter, d'un point de vue plus littéraire, la performance méthodologique et/ou épistémologique à laquelle s'était livré le joueur historien. Si cette performance était jugée convaincante, le joueur pouvait avancer d'une case supplémentaire. Chaque fois qu'un joueur faisait un six, le public pouvait intervenir dans le débat. Lorsque la date ne leur convenait pas, les joueurs avaient la possibilité, une fois dans la partie, de laisser leur place soit à un autre joueur, soit au public.

Comme dans le cas du jeu sur la biographie, la présentation des règles a duré une demi-heure. Le jeu, quant à lui, a duré une heure et demie¹⁴, ce qui a limité la discussion finale. Toutefois, les règles de ce second jeu étaient telles que, tout au long de la partie, le public (une cinquantaine de personnes, là encore) a pris une place plus importante que lors du jeu précédent.

Défaire un jeu / Faire de l'histoire

Ces rencontres avaient été conçues comme des expérimentations. Rappelons que les règles de ces jeux furent chaque fois élaborées la veille même, dans des conditions contraintes par le fonds de la BPI, et que les joueurs ne vérifièrent la cohérence du jeu qu'ils avaient inventé que face au public, sans avoir eu droit à un essai préalable. La confrontation avec le public fut, de ce point de vue, un élément majeur de l'expérience, laquelle se distinguait ainsi très nettement des précédents jeux d'histoire¹⁵. Il faut en dire autant du dispositif d'enregistrement, puisque deux caméras étaient présentes : l'une fixée sur la scène, l'autre – une caméra dite « paluche » – sur le plateau de jeu, dont l'image était reproduite en grand sur un écran situé au fond de la scène. À la confrontation avec le public s'ajoutait ainsi la perspective assez insolite d'une conservation du film de la partie¹⁶.

Enfin, les joueurs étaient assis, certes, mais ils se déplaçaient d'une chaise à l'autre au gré des changements d'équipe (dans le cas du jeu sur la biographie) ou au fur et à mesure de leurs progrès sur le plateau du jeu de l'oie (dans le cas du jeu sur la chronologie). Un souci de mise en scène des corps s'ajoutait donc aux hasards du jeu et à l'impréparation des joueurs pour faire de ces deux rencontres des expériences où les participants n'étaient pas réduits à leurs seules compétences d'historiens (des compétences d'ailleurs chichement mesurées, puisque aucun de ces historiens ne pouvait prétendre être spécialiste de l'histoire de Napoléon, encore moins de l'histoire du monde depuis la préhistoire).

Dans ces conditions, que restait-il exactement de l'exercice du métier d'historien, dont l'élucidation était le but même des deux rencontres ? Il est difficile de répondre à cette question, dans la mesure où l'expérience n'a pas encore produit tous ses résultats. Le travail d'analyse est encore en cours. Trois brèves remarques peuvent néanmoins être faites, en guise de conclusion provisoire.

La première est que, comme prévu, ces jeux d'histoire ont bien permis de mettre en scène une grande partie des arguments que les historiens échangent à propos de la légitimité scientifique du genre biographique ou de la place de la chronologie dans leur travail. La dimension pédagogique du jeu, la plus évidente, a ainsi été confortée. La participation du public, ses rires, ses réflexions finales, ont incontestablement fait de ces jeux autre chose que des conférences, suggérant des modalités originales de l'intervention publique des historiens. L'interrogation sur les formes actuelles de l'histoire n'a pas été menée de façon injonctive ni théorique, mais elle s'est faite en actes, à partir d'exemples pratiques. On pourrait objecter que le travail préparatoire d'une conférence en bonne et due forme aurait permis d'approfondir certains arguments, ou même tout simplement de ne pas en oublier, mais cela reste à prouver. Il est également apparu évident que les effets pédagogiques n'étaient pas les mêmes selon que le joueur était contraint de jouer un rôle (dans le cas du jeu sur la biographie) ou qu'il défendait une position à laquelle il tenait (dans le cas du jeu sur la chronologie) : les fous rires entraînés par la mise à distance des arguments, dans le

premier cas, ont eu des conséquences, en termes de transmission des connaissances, sur lesquelles il conviendra de s'interroger.

Une deuxième remarque concerne non plus les arguments échangés, mais le dispositif même des jeux. Que se passe-t-il lorsqu'un historien s'empare, avec sa main, de telle carte *Arguments* pour combattre un aspect de l'écriture biographique? Que signifie ce geste d'appropriation physique, par lequel un argument devient une carte qui ne sert plus nécessairement à atteindre la vérité, à dire ce qui s'est authentiquement passé, mais à gagner une manche dans une partie? Que se passe-t-il également lorsqu'un historien interroge la pertinence d'une date médiévale, après qu'un autre a fait la même chose au sujet d'une date contemporaine, et avant qu'un troisième n'intervienne sur un événement préhistorique? Que crée cette bousculade dans la chronologie? Les effets d'intelligibilité liés à la mise en scène des interrogations historiques sont signifiants en eux-mêmes, et demanderont, là aussi, à être interprétés.

Enfin, par-delà les effets pédagogiques et les effets d'intelligibilité, ces jeux ont-ils été producteurs de savoir? On ne le répétera jamais assez: les règles du jeu ont une valeur heuristique. Obligeant à réfléchir d'une autre façon que dans l'exercice régulier de la recherche, elles peuvent conduire la pensée vers

des voies imprévues, dans des directions que, peut-être à tort, le chercheur expérimenté renonce à explorer¹⁷. Les joueurs n'ont certes apporté aucune connaissance supplémentaire sur la vie de Napoléon ou sur la *World History*. Mais, pour s'en tenir à ce seul exemple, le second jeu a permis de mettre en évidence le fait que la chronologie doit être l'aboutissement d'une recherche, et non un quelconque résumé d'histoire. Les chronologies préalables dont on nourrit les élèves et les étudiants, si bien faites soient-elles, sont moins des guides que des grilles, comme on en voit aux portes des prisons. La première règle que l'historien doit se fixer avant de construire sa propre chronologie, correspondant à l'objet de sa recherche, doit être de se libérer de cette grille. Cela est apparu avec de plus en plus d'évidence au fur et à mesure que les joueurs avançaient dans le jeu de l'oie.

On doit bien sûr tirer d'autres conclusions de ces deux expérimentations, identifier ce qui a été raté, ce qui a permis de mieux comprendre certaines choses, ce qui aurait pu produire d'autres résultats. Ce travail sera la seconde étape de tout jeu d'histoire, plus longue et autrement sérieuse. Ce sera un travail collectif, dont ce rapide compte rendu n'est qu'une ébauche, nécessairement contestable. Car tous les joueurs le savent: aucun joueur ne raconte la même partie de la même façon.

Notes

1 Pour le CHE (Centre d'histoire expérimentale).

2 Pour une réflexion nuancée à ce propos, voir Jean-Clément MARTIN, Laurent TURCOT, *Au*

cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo, Vendémiaire, 2015.

3 Claudio MAGRIS, «Délit de conférence» [1998], dans *Utopie et désenchantement*, trad. de l'italien

- par Jean et Marie-Noëlle Pastureau, Gallimard, 2001, p. 305.
- 4 Il convient à cet égard de remercier pour leur disponibilité et leur enthousiasme Caroline Raynaud et Jérémie Desjardins, conservateurs à la BPI, qui sont à l'origine de ces rencontres et y ont activement participé.
 - 5 Philippe ARTIÈRES, Anne-Emmanuelle DEMARTINI, Dominique KALIFA, Stéphane MICHONNEAU, Sylvain VENAYRE, *Le Dossier Bertrand. Jeux d'histoire*, Manuella, 2008 ; Philippe ARTIÈRES, *Reconstitution. Jeux d'histoire*, Manuella, 2013.
 - 6 Voir dans *Annales. Histoire, Sciences sociales*, n° 3, 2008, le compte rendu du *Dossier Bertrand* ; et Philippe CARRARD, *Le Passé mis en texte. Poétique de l'historiographie française contemporaine*, A. Colin, 2013, p. 302.
 - 7 Philippe ARTIÈRES, *Rêves d'histoire, Verticales*, 2014.
 - 8 Id., *La Vie écrite. Thérèse de Lisieux*, Les Belles Lettres, 2011, et *Vie et mort de Paul Gény*, Éd. du Seuil, 2013 ; Anne-Emmanuelle DEMARTINI, *L'Affaire Lacenaire*, Aubier, 2001 ; Tiphaine SAMOYAU, Roland Barthes. *Biographie*, Éd. du Seuil, 2015 ; Sylvain VENAYRE, *Disparu ! Enquête sur Sylvain Venayre*, Les Belles Lettres, 2012.
 - 9 On ne compte plus les livres ou les articles sur la légitimité de la biographie. La synthèse récente de François DOSSE (*Le Pari biographique*, La Découverte, 2005), n'empêche pas de se référer aux classiques articles de Pierre BOURDIEU (« L'illusion biographique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 62-63, 1986, p. 69-72) et Giovanni LEVI (« Les usages de la biographie », *Annales. E.S.C.*, n° 6, 1989, p. 1325-1336).
 - 10 Après avoir éliminé les livres d'histoire non biographiques sur Napoléon, tels ceux de Natalie Petiteau ou d'Annie Jourdan.
 - 11 Philippe Artières a fini bon dernier.
 - 12 Sur les utilisations de la chronologie, voir notamment Alain CORBIN (dir.), *1515 et les grandes dates de l'histoire de France. Revisitées par les grands historiens d'aujourd'hui*, Éd. du Seuil, 2005 ; ainsi que le livre devenu classique de Daniel MILO, *Trahir le temps. Histoire*, Les Belles Lettres, 1991.
 - 13 Philip PARKER, *L'Histoire du monde*, Gründ, 2009.
 - 14 J'ai fini bon dernier.
 - 15 *Le Dossier Bertrand et Reconstitution*.
 - 16 On trouvera ces films sur le site Balises. *Le Web-magazine de la Bibliothèque publique d'information*, <<http://archives-sonores.bpi.fr>>.
 - 17 Sylvain VENAYRE, *Disparu !...*, *op. cit.*, p. 22.