

La préface ici publiée en ligne est parue dans :

Le Moyen Âge en Jeu, actes du colloque d'avril 2008 et DVD-ROM, S. Abiker, A. Besson et F. Plet-Nicolas dir., Presses Universitaires de Bordeaux, *Eidôlon* n°86, décembre 2009, p.9-14.

PRÉFACE de

Séverine ABIKER et Florence PLET-NICOLAS

Les deux Moyen Âge

« Âge moyen », espace temporel largement ouvert entre les pôles de l'Antiquité et de la Renaissance et baptisé après coup par ceux qui voulaient liquider son héritage, le Moyen Âge porte un nom certes contesté mais profondément ancré dans notre culture. Notre représentation de cette période ne découlerait-elle pas précisément de sa dénomination ? Notre époque, qui se vit comme extrême — fin de siècle ou début de millénaire — ne pouvait manquer de faire de ce *Medium Aevum* un double inversé, l'âge rêvé de toutes les *médiations*, accueillant à tous les *media* modernes : un âge « du milieu » (*Middle Ages*) voué à accueillir et à brasser le réel et l'imaginaire, comme la Terre du Milieu chez Tolkien. C'est peut-être pourquoi il se prête si aisément au jeu.

Ce caractère de « monde à jouer » semble d'ailleurs séculaire. La noblesse médiévale ne jouait-elle pas au roi Arthur ? À la Renaissance, les Grands s'adonnaient aux plaisirs déjà anachroniques du tournoi à la mode médiévale — ce qui fut fatal à Henri II ! Aujourd'hui, dès les déguisements et les châteaux de notre enfance, notre relation au monde médiéval passe par des expériences ludiques. Cependant il serait dommage de reléguer le Moyen Âge qui est ici « en jeu » au rang de l'enfantin, de l'anodin, voire du mauvais goût ou du déplorable.

*

Il va de soi que l'univers médiéval des jeux n'est pas identique à celui que décrivent les médiévistes. Il y a donc deux Moyen Âge : si l'on peut les comparer ou mesurer la distance qui les sépare, il est vain de vouloir réduire l'un à l'autre.

À quoi leur différence tient-elle ? On serait tenté de se débarrasser du problème en avançant que le joueur ne cherche qu'à se distraire alors que l'historien, moins frivole, tente de fonder un savoir. Mais ce serait méconnaître les motivations de ceux qui jouent au Moyen Âge... et sans doute celles des historiens mêmes. Derrière l'édification du château fort de Guédelon, on devine en filigrane le souvenir des constructions en briquettes de plastique de notre enfance ; mais cela n'affecte pas le sérieux de cette entreprise d'archéologie

expérimentale, sagement encadrée par un conseil scientifique. Nous-mêmes, chercheuses en langue et littérature médiévales, confessons volontiers trouver aussi à la fréquentation des œuvres du Moyen Âge un plaisir bien peu scientifique, un délassement pour l'imaginaire. La langue et les images de ces œuvres nous sont à la fois étrangères et presque familières. Et il n'est pas rare que nous jouions à superposer mentalement l'univers des enluminures authentiques et l'esthétique moderne de la féerie ou de l'héroïsme. Notre pari à l'occasion des rencontres bordelaises d'avril 2008 a été de réunir recherche et pratique sur le même terrain, en ouvrant le dialogue entre des universitaires et des professionnels de la conservation et de la médiation du patrimoine, des auteurs, des musiciens. Les uns et les autres étant souvent joueurs eux-mêmes. À la lumière des analyses qu'ils ont formulées, il nous semble que la différence fondamentale qui réduit à un faux problème la question d'une conformité — ou d'une commensurabilité — de ces deux Moyen Âge est moins celle du but recherché par le joueur et l'historien, que celle de leur source et de leur mouvement respectifs.

L'historien décrit le Moyen Âge à partir d'une pluralité de traces objectives pour proposer une image homogène du passé. Sa démarche consiste à faire converger un faisceau d'éléments épars, pour rassembler le multiple dans l'unité d'une représentation : il dépeint un univers certes complexe, mais homogène, et poursuit cet effort de liaison entre les témoins divers ou incomplets d'un passé émietté. Pour sa part, celui qui joue ou qui crée un jeu prend appui, semble-t-il, sur cette image une qu'est le déjà-connu. La création du monde ludique est amorcée à partir de connaissances historiques, même si celles-ci sont souvent condensées sous forme de stéréotype. Par le jeu, ce point de départ historique adopte un mouvement de déploiement (et non plus de convergence). Il est décliné en une multiplicité de situations, de décors, de parties... On pourrait ajouter que l'historien prend appui sur des traces matérielles du passé pour en former une représentation intellectuelle, tandis que le joueur part d'un matériau culturel préconstruit, une « image mentale », pour créer une réalité nouvelle, temporaire et éminemment variable (rejouée à chaque partie). C'est dire que la différence entre les deux Moyen Âge n'est ni de nature ni de degré. Tous deux sont (et ne sont que) des *représentations*. Regarder le Moyen Âge du jeu comme inférieur par essence au Moyen Âge de l'histoire, c'est tomber dans le leurre d'une connaissance idéale, d'une appréhension totale du passé : or le tableau dressé par l'historien n'est ni exhaustif, ni définitif. Évaluer les univers ludiques selon leur ressemblance avec un monde médiéval « authentique », qui en serait le modèle et l'idéal, relève d'une illusion de reproductibilité de ce passé. Nul retour en arrière : toute restauration, toute reconstitution s'inscrit nécessairement dans son présent.

Notre génération a la possibilité d'accueillir sans honte, sans sourire gêné ou condescendant, ce « faux Moyen Âge », comme un objet moderne digne d'étude. Il devient possible d'abandonner l'étiquette dépréciative (« faux », « pseudo ») pour le nommer « néo-Moyen Âge » (Gérard Chandès, p. 392) et reconnaître qu'il possède de longue date une histoire culturelle. Nous admirons la créativité parfois étonnamment ludique d'un Viollet-Leduc (par exemple au château de Roquetaillade) sans plus nous offusquer de ses trahisons ; nous savons que le style néo-gothique fut pleinement moderne en son temps ; quant aux univers médiévaux fantastiques qui foisonnent sur nos écrans d'ordinateur et de cinéma, dans la BD et le roman, ils sont bel et bien des objets contemporains. Nous n'avons plus besoin de « déjouer » ce Moyen Âge-là. Postulons en revanche que son caractère « enjoué » est une donnée éminente de son adaptabilité à chaque époque et, corollairement, que le jeu nourrit notre représentation de cette époque.

Pour être différents, ces deux Moyen Âge, celui du médiéviste et celui du joueur, se ressemblent comme père et fils. Le passé des jeux se révèle le rejeton de l'Histoire, un bâtard inavoué ou inavouable (mais bien vigoureux !) Création hybride de l'Histoire et du rêve, tel est le Moyen Âge en jeu. Une autre représentation du passé qui, pour n'être pas historique, n'en est pas moins digne d'intérêt. Dès lors, comme l'explique Gérard Chandès dans la conclusion de ce volume, le monde du jeu médiévalisant offre non seulement de nouveaux objets d'étude, mais aussi un décalage prometteur des perspectives d'analyse et d'interprétation.

*

Le lecteur curieux de mieux connaître ces pratiques ludiques trouvera dans les pages qui suivent trente-deux contributions déclinant les aspects de ce néo-Moyen Âge. De prime abord, il apparaît que décrire ses multiples facettes n'est pas la moindre des entreprises car la variété des mondes représentés n'a d'égale que la diversité des supports ludiques. On est frappé par la richesse des différents univers convoqués dans les bandes dessinées médiévalisantes les plus récentes, où la toile de fond historique est régulièrement entamée par le traitement ludique de la matière narrative (Alain Corbellari, p. 299, Corinne Denoyelle, p. 311). En Italie, on joue à inventer une langue pseudo-médiévale aussi bien dans le roman qu'en bande dessinée ou sur les pages d'internet (Tobia Zanon, p. 381). Autre exemple insoupçonné : dans l'univers des jeux vidéo en ligne, la mobilisation d'un imaginaire médiévalisant jointe à la liberté ludique opère comme un formidable stimulant pour la créativité qui s'exprime dans l'écriture littéraire, musicale ou cinématographique. Dénuées de

prétentions mais non dépourvues de qualités, ces *fanfictions**¹, œuvres d'amateurs, ne sont souvent accessibles qu'aux initiés du royaume d'Internet (Alexis Léonard, p. 105). Les univers de fiction aux multiples ramifications semblent se régénérer d'eux-mêmes, ce qui ne fait que resserrer les liens du Moyen Âge et du jeu : le genre *medfan** aux innombrables déclinaisons (romans, films, BD, jeux de rôles, jeux vidéo) illustre au mieux cette libre appropriation des données culturelles historiques (Anne Besson, p. 15).

Reste à comprendre pourquoi, plus que d'autres, la période médiévale se prête si aisément au jeu. Est-ce parce qu'elle est lointaine et souvent méconnue, est-ce parce que son image est composite qu'elle se plie à tant de métamorphoses ? Sur les scènes d'opéra, l'onirisme latent des chansons médiévalisantes manifeste une fascination pour l'inaccessibilité du passé (Séverine Abiker, p. 179). De fait, s'il y a dans les jeux médiévalisants une bonne dose d'humour, on y pressent aussi un soupçon de nostalgie : la période semble répondre idéalement à la quête d'un ailleurs temporel plus satisfaisant que le présent. Qu'il s'agisse d'une fête privée donnée chez l'écrivain Pierre Loti en 1888 ou des jeux de rôles grandeur nature* pratiqués de nos jours, le jeu est surtout le moyen de s'immerger avec plaisir dans un *autrefois*, recomposé par chaque joueur à sa mesure et à son gré (Alain Quella-Villéger, p. 263 ; Daniel Bonvoisin, p. 55). Sans oublier que cet imaginaire médiéval permet également de cristalliser des modèles et des contre-modèles sociaux, tantôt séduisants et tantôt angoissants.

Une autre approche de la question passe par l'identification des sources du néo-Moyen Âge et par l'analyse du travail d'adaptation des discours médiévaux qui l'alimentent. On découvre ainsi les germes de nos pratiques sportives modernes dans les joutes médiévales (Sébastien Nadot, p. 129). Du côté des jeux de société, on peut mesurer l'ampleur des connaissances mobilisées par leurs créateurs. En adaptant les relations complexes établies entre Chrétiens et Sarrasins au XII^e siècle, les auteurs de *Miles Christi* ont perçu que l'Orient des Croisades avait déjà quelque chose du terrain de jeu ; ceux de *Roc* ou *Le jeu de la Croisade contre les Albigeois* ont retrouvé le sens du hasard qui avait pesé sur le sort des combats entre les seigneurs du nord et les princes cathares du XIII^e siècle (Alexandre Winkler, p. 163, Katy Bernard, p. 43). De même les fabliaux portés à la scène par plusieurs troupes de théâtre de rue recelaient une dramaturgie latente (Caroline Foscallo, p. 229). À mesure que la connaissance des pratiques culturelles médiévales a progressé, la fascination des « modernes » pour cette période du passé n'a fait que s'amplifier, comme si l'on avait

¹ Un certain nombre de termes techniques sont définis dans le glossaire : l'astérisque renvoie à cet outil dans les annexes du DVD-ROM (section 3).

découvert à quel point le Moyen Âge était « jouable ». Au XIX^e siècle, on adapte les dialogues et les accompagnements musicaux du *Jeu de Robin et Marion* du trouvère Adam de la Halle (Isabelle Ragnard, p. 277). Au début du XX^e, on réécrit des mystères (Charles Mazouer, p. 251). Dans le cinéma contemporain, la mise en scène des jongleurs ou des spectacles médiévaux offre une belle palette de représentations spéculaires de l'artiste en joueur (Corneliu Dragomirescu, p. 215). Le retour aux sources favorisé par l'étude des adaptations et des représentations ludiques du passé nous en apprend autant sur l'évolution des mentalités que sur les textes médiévaux eux-mêmes.

Pourtant, le jeu ne manque pas de prendre des libertés avec l'histoire pour échafauder des univers spécifiques. Ces mondes possibles se révèlent moins déterminés par la reconstitution scrupuleuse du passé que par la mécanique ludique. Le déroulement avéré des événements historiques est alors altéré par le coup de dé ou par la nécessaire gradation des difficultés... Ainsi seuls sont sélectionnés les archétypes de la société et des mentalités médiévales les plus propices aux interactions ludiques : on oscille souvent entre la simulation historique et le plaisir d'une atmosphère où le merveilleux peut régner en maître. Au bout du compte, le pacte ludique permet non seulement de s'affranchir du discours historien et du réalisme historique, mais aussi de prendre le contre-pied de l'Histoire même, en « s'autorisant » d'autres représentations construites par toute une tradition de jeux médiévalisants antérieurs, des soldats de plomb aux jeux vidéo (Katy Bernard, p. 43, Antoine Dauphagne, p. 69, Matthieu Letourneux, p. 117, Isabelle Périer, p. 141, Alexandre Winkler, p. 163). Plus on joue au Moyen Âge et plus on conforte son statut de matière ludique conventionnelle et disponible, pour ne pas dire offerte. Les joueurs et les créateurs de mondes fictifs, tels que les rôlistes* en grandeur nature, s'emparent aisément de ce matériau, qui possède à présent ses propres normes et ses propres références : la connaissance des univers ludiques est donc une culture au plein sens du terme, une compétence narrative et comportementale (Gil Bartholeyns, p. 29, Anne Besson, p. 15).

De même que les jeux médiévalisants ne sont pas exclusivement adressés aux enfants, on aurait tort de les prendre pour des passe-temps futiles ou stériles. Passée l'étape de description et d'analyse, il faut porter au jour certains de leurs enjeux qui dépassent le seul divertissement. Même s'il y a de troublantes affinités entre les rôlistes et les reconstitutionnistes, on conviendra que le souci de documentation et la rigueur des adeptes de l'Histoire vivante* font de la simulation ludique un remarquable vecteur culturel et pédagogique. Le jeu contribue alors au renouvellement de la vulgarisation scientifique et à la mise en valeur patrimoniale (Loïc Leymerégie, p.95, Olivier Renaudeau, p. 153). Du côté des

bandes dessinées, on verra que la référence médiévale sert souvent de révélateur des travers de notre époque (C. Denoyelle, p.311). Dans la poésie d'Aragon, l'allusion aux événements et aux formes poétiques du passé nourrit le discours engagé, appelle à intervenir dans le monde contemporain (Armelle Leclercq, p. 343). Ailleurs, la référence historique sera porteuse d'une idéologie plus discrète. Derrière la « mode » gothique ou *medfan* des sorcières sexy se décèle un détournement ludique des codes d'une étrange mystique anglo-saxonne : la *wicca*, une doctrine extravagante qui balance entre féminisme et spiritualité. Il s'agit encore d'un stéréotype totalement anachronique et improbable mais il a au moins le mérite de renouveler les motifs habituels de la domination masculine dans les jeux médiévalisants (Anne Larue, p. 81). Plus suspectes, les traces d'une idéologie politique transparaissent avec la référence aux croisades dans une bande dessinée à succès de l'Espagne franquiste (Patrick Henriot, p. 333). Profondément ambivalent, le jeu cache parfois derrière un sourire un constat attristé ou attristant sur la réalité. Assurément, cette part sombre du néo-Moyen Âge méritera d'être explorée plus avant.

L'ambivalence de l'attitude ludique est encore révélée par les jeux de réécriture de la tradition littéraire médiévale. Par exemple, l'indécision entre légèreté et désespoir est patente dans l'*Élu* de Thomas Mann, inspiré de la légende du Pape Grégoire (Anne Isabelle François, p. 321). Entre révérence et dérision, toute la gamme des reprises intertextuelles fait du Moyen Âge un lieu des plus accueillants pour l'interprétation, où l'on passera de la citation décalée au détournement caricatural... ou au comique involontaire ! Ainsi, au jeu sibyllin et quasi hermétique de Jacques Roubaud, qui maquille savamment des textes médiévaux déjà méconnus (Levente Seláf, p. 371), s'oppose l'emphase toute clinquante des vers d'un auteur mineur comme Armand Silvestre dans son drame *Tristan de Léonois* (dont Olivier Linder nous livre une lecture critique, mais cordiale, p. 239). Plus près de nous, la fameuse série télévisée *Kaamelot* fait jouer un double ressort comique : la caractérisation parodique des personnages malmène les héros légendaires (Hélène Bouget, p. 193) ; le décalage anachronique atteint des sommets dans l'écriture des dialogues (Camille Bozonnet, p. 205). Réécriture au second ou au troisième degré enfin : quand les versions se répondent à distance comme le font les multiples adaptations des nouvelles de Boccace en Italie, les voix se superposent au risque de la cacophonie (Cristina Panzera, p.357).

*

Réécritures multiples et réceptions multiples viennent nous rappeler que le jeu est avant tout affaire de dialogue et de sociabilité. Ainsi les jeux médiévalisants nous permettent-

ils d'entretenir une conversation ininterrompue avec le passé. Nous lui confions — dans les deux sens du terme — tantôt nos craintes, tantôt nos espoirs... mais surtout notre besoin d'en rire.

Séverine ABIKER, Université de Poitiers (IUFM/CESCM)

Florence PLET-NICOLAS, Université de Bordeaux (LAPRIL)

NB. Une bibliographie sommaire sur l'ensemble de ces questions figure à la fin du présent ouvrage, p.399. En ce qui concerne la bibliographie spécifique à chaque contribution, les sources primaires sont répertoriées à la suite des articles et la liste des références critiques est téléchargeable à partir du DVD-ROM (« Complément des articles »).

Que soient ici remerciés, pour leur aide et leur soutien :

Cristina Panzera, Gérard Peylet, Agathe Sultan.