

LES JEUX DE L'HISTOIRE

Hélène Valance – Le programme de recherche que je mène à l'INHA s'appelle Histoire en Jeux. Il s'agit d'étudier dans un corpus de jeux de société datant du long 19^e siècle, donc de 1789, premier jeu de cartes révolutionnaire, par exemple, jusqu'à la Première guerre mondiale, les jeux anti-Boches, de regarder comment s'inscrit le récit de l'histoire nationale dans des images, des images à manipuler, que sont les jeux, des images adressées principalement aux enfants mais pas seulement. C'est un corpus de jeux qui est constitué principalement de jeux illustrés, donc des jeux de loto, des jeux de puzzle, des jeux de l'oie, des petits casse-têtes, qui représentent très bien trois tendances du 19^e siècle, qui sont d'une part l'essor de l'histoire comme discipline, et sa démocratisation.

Deuxièmement, l'essor de nouvelles pédagogies, pédagogies par le jeu, par la distraction, et troisièmement l'essor de l'image, et l'image de masse. Donc mon point de vue, c'est d'aborder la question de la mémoire nationale et du roman historique et de la manière dont on raconte l'histoire nationale aux enfants à travers ces jeux. La première question, c'est celle de la mémoire en tant que mémorisation, parce que l'ambition première de ces jeux, en tous cas c'est ce que disent les fabricants quand ils essaient de vendre ces jeux, c'est de permettre aux enfants de mémoriser tout un certain nombre de dates, de faits historiques, 1515 Marignan, etc. Et, deuxième chose, quand on parle de mémoire et d'histoire, on parle aussi évidemment, de la façon dont on raconte la constitution de la nation, et ce sont des jeux dont la production est vraiment la plus intense à la fin du Second Empire et au début de la Troisième République, donc on est à fond dans le roman national ici, et on voit un peu comment se constitue cette mémoire, elle s'articule autour de figures très symboliques, hein, on a des lotos Jeanne d'Arc et des jeux de l'oie de Napoléon, par exemple et on a également des petites variations historiographiques. Par exemple la liste des monarques, elle commence avec un certain Pharamond, qui est le chef de tribu hissé sur le bouclier dans Astérix, mais ce Pharamond, en fait, qui était un roi païen, au fur et à mesure du 19^e siècle on sent que l'historiographie évolue et on voit dans les jeux de société, que le premier roi qui est dans la liste de ces monarques en puzzles et en lotos, ça devient Clovis !

La mémoire, c'est aussi une mémoire visuelle, au sens où ces images que l'on retrouve dans les jeux, elles sont très souvent déjà des images familières, c'est du déjà vu. C'est par exemple les grandes peintures historiques de la galerie des Batailles de Versailles, c'est aussi des images qui circulent sous forme de chromos publicitaires, de petites cartes à collectionner, de cartes postales, etc. Et ce qui m'intéresse tout particulièrement, c'est aussi les trous de mémoire, la façon dont la mémoire elle peut aussi nous jouer des tours. On a par exemple des objets qui sont des puzzles, avec toutes les figures, tous les médaillons de tous

les monarques, mais faut savoir par exemple que les puzzles qui s'appelaient patiences à l'époque, toutes les pièces étaient découpées de manière identique ! Donc on pouvait mettre la tête de Clovis sur le corps de Charlemagne et inversement. Et on s'imagine bien que ces objets-là, quand ils sont manipulés par des enfants en particulier et qu'on les laisse jouer, y a potentiellement un jeu avec l'Histoire, et une façon de faire jouer des tours à la mémoire à travers ces formats-là.

Alors ces jeux, ils parlent de l'histoire nationale, ils peuvent aussi parler de l'actualité, notamment l'actualité politique, on a énormément de jeux, par exemple de jeux de cartes, de jeux de l'oie, autour de l'affaire Dreyfus, on a des jeux anti-Dreyfusards et des jeux dreyfusards. Y a le jeu des 36 Têtes, qui est en réalité une réponse à un jeu qui s'appelle le jeu de la Vérité, qui engageait les joueurs à prendre part, vraiment, à l'histoire personnelle de Dreyfus et à la crise politique !

Je suis historienne, historienne de l'art, historienne de la culture visuelle, ce qui m'a toujours intéressée, c'est le quotidien, donc une histoire aussi qui s'écrit, par le bas, et par les objets a priori peu valorisés aujourd'hui dans les grandes collections de musées, etc., et donc je m'intéresse aux images avec lesquelles les gens vivaient et avec lesquelles ils jouaient...

04 min 10 s