

Synthèse – Rejouer le Moyen Âge aujourd’hui

Samantha

Qu’est-ce que le jeu médiéval ?

Chacun·e d’entre nous a déjà joué le Moyen Âge, que ce soit enfant en jouant avec des figurines de chevaliers ou en revêtant des costumes, plus tard en lisant de l’heroic fantasy comme *Le Seigneur des Anneaux* ou *Game of Thrones* ou en regardant les séries TV qui y ont fait suite. Les jeux vidéos dont le récit se déroule au Moyen Âge connaissent également un certain succès aujourd’hui. Ainsi, le Moyen Âge est constamment joué et remis en scène dans nos loisirs contemporains. Nous sommes cinq étudiant·e·s en Lettres de l’Université de Lausanne et face à ce constat, nous nous sommes interrogé·e·s avec notre professeure, Estelle Doudet, sur les raisons et conditions de ce jeu médiéval de nos jours. En effet l’acte même de jouer le Moyen Âge est présent depuis le Moyen Âge. *Le Roman du Hain*, qui raconte un jeu de rôle arthurien en 1278, en témoigne. On pourrait citer bien d’autres exemples: les joutes que l’on retrouve dans certains parcs d’attractions contemporains, comme le Puy du Fou, ou lors de fêtes médiévales peuvent être appréhendées à la fois comme une exploration ludique du Moyen Âge et comme l’expression d’une mémoire vivante et patrimoniale dont nous sommes les dépositaires. Mais de quelle mémoire parlons-nous ? N’est-ce pas paradoxal, une mémoire vivante dont tous les témoins ont disparu ? Peut-on vraiment avoir une mémoire d’un temps passé que nous n’avons pas vécu ? Pourtant le corps en action réinvestit et réactualise ce passé imaginaire. Rejouer implique également un investissement émotionnel important.

Pour répondre à nos questions, nous sommes donc parti·e·s à la rencontre de plusieurs intervenant·e·s passionné·e·s du Moyen Âge qui l’étudient et le jouent. Notre enquête pose deux questions principales : à quoi sert le jeu ? Comment joue-t-on le Moyen Âge ? Notre étude s’est déroulée en trois temps qui suivent trois logiques de jeu différentes. Tout d’abord, Daniel Jacquet, docteur en histoire, qui endosse une armure du XVe siècle reconstituée, pour expérimenter et étudier concrètement le combat. Ensuite, Marta Dos Santos, directrice du Château de Chillon, qui nous a éclairé sur le jeu dans la médiation culturelle. Et finalement, les étudiant·e·s de l’École de Théâtre de Martigny qui ont performé une pièce médiévale afin de faire entendre et voir respectivement la voix et les corps du passé.

Sarah

Importance du corps dans le reenactment

Rejouer, c’est avant tout mobiliser son corps. La corporéité est essentielle dans les pratiques de *reenactment*, qu’il s’agisse de jeux patrimoniaux, artistiques, scientifiques ou ludiques. Le passé est

incarné et performé par le *reenacteur* – « to act » – et non pas simplement joué comme un rôle – « to play ». Il s'agit de faire revivre quelque chose du passé dans le présent, de le remettre en acte par les gestes et de s'y immerger par le corps. Le *reenactment* implique une mémoire incorporée. Mais, peut-on éprouver n'importe quel passé par le corps ? Si le rejeu d'une bataille de la Seconde Guerre mondiale relève d'une mémoire vivante – celle-ci est proche de nous, nos grands-parents nous en parlent et y ont peut-être même participé –, que faire d'un passé disparu et éloigné comme le Moyen Âge ? Alors qu'il s'agit d'une mémoire morte, disparue et non incorporée, l'époque médiévale est paradoxalement sujette à une multitude de rejeux. Plus que les autres périodes historiques, le Moyen Âge implique l'usage du corps, que ce soit pour reproduire des techniques martiales, rejouer des batailles, se costumer, mettre en œuvre des savoirs artisanaux, etc. De l'histoire vivante – activité de loisir visant à recréer des événements historiques – à la recherche scientifique – telle que la pratique Daniel Jaquet qui, muni de son armure sur-mesure, reproduit des gestes et techniques afin de comprendre, par le corps, les enjeux du combat médiéval –, l'expérimentation physique et l'apprentissage corporel sont centraux. Dans les musées également, l'implication du corps et le faire soi-même (*do-it-yourself*) prennent tout leur sens. Les visiteurs ne sont plus de simples spectateurs, mais des « spect-acteurs ». Ils éprouvent, eux aussi, ce besoin de faire l'expérience, dans leurs corps, du passé.

Jonathan

Le rejeu comme médiation culturelle

Comme moyen de médiation culturelle, le rejeu est une façon différente et ludique d'appréhender le passé, et c'est ce qui le rend attractif pour des sites culturels tel que le Château de Chillon. Car dans la médiation, une constante apparaît : les gens aiment participer, et « mettre la main à la pâte ». Nous avons eu le plaisir d'être accueilli·e·s pour une conférence donnant un tour d'horizon sur la question du rejeu au Château de Chillon. Il est clair que cette question reste sous-jacente dans la prise de décision des prochains thèmes à exposer, et dans la stratégie marketing. Le Château de Chillon cherche à faire participer activement ses visiteurs, car c'est ainsi qu'ils s'imprègnent le mieux de l'atmosphère des lieux. Un « spect-acteur » sera plus impliqué, et de fait plus réceptif à ce qui lui sera exposé. Dans cette recherche d'interactivité, et une fois constatée l'ambivalence du Moyen Âge dans l'imaginaire collectif, les médiateurs culturels vont chercher à jouer sur la cristallisation des idées reçues de l'époque, tout en décortiquant ces mêmes idées. Il apparaît que pour un

médiateur culturel, la question de l'authentique, bien qu'importante, reste secondaire face à la dimension interactive avec le public.

On entraînera par exemple les enfants dans un parcours dans le château, une « quête » pour chercher les dragons. Et en embarquant l'enfant à travers le jeu, celui-ci pourra activement prendre connaissance des lieux réels, qui ne deviennent plus « exposition » mais « espace à investir ». De même, rejouer une pièce médiévale au Château de Chillon, ce n'est pas seulement déambuler dans des lieux chargés d'histoire, mais encore vibrer en eux, à la manière d'autrefois. C'est se plonger dans une époque à travers ces stimuli sensoriels que sont les paroles criées par les comédiens, le toucher de la pierre, l'écho de nos applaudissements : les spectateurs ne sont pas passifs, ne visitent plus, mais participent activement à recréer, l'espace d'un instant, le monde qu'ils investissent.

Maud

L'Affaire Banquet à la croisée des différentes formes de rejeu théâtral

L'expérience du passé s'inscrit dans le corps, et dans la voix de ceux qui rejouent les textes médiévaux. Aussi, une question se pose : ce Moyen Âge, véhiculé par ses textes, est-il accessible ? Peut-on s'y projeter ? Si l'on pense au Moyen Âge syncrétique et imaginaire de Tolkien, imprégné de fantasy et peuplé de chevaliers et de dragons, il semble difficile d'y retrouver notre quotidien. Mais d'autres Moyen Âges sont présents.

Par exemple, le Moyen Âge qui s'exprime dans *La Condamnation de Banquet*¹ [1]. Cette pièce, écrite il y a cinq cents ans, traite de thèmes très actuels en dénonçant les méfaits du trop-manger et du trop-boire. Cependant, elle est peu connue aujourd'hui, tout comme le théâtre médiéval en général. Pourtant, durant son âge d'or, entre 1450 et 1550, des centaines d'œuvres sont composées en français, dont *La Condamnation de Banquet*, qui a d'ailleurs été rejouée dès cette époque pour le carnaval de Lucerne. Mais, loin de se cantonner à la période médiévale, le rejeu de cette pièce a traversé le XXe siècle et s'étend jusqu'à nous.

En 2019, nous avons accompagné le projet de *L'Affaire Banquet*, conçu comme une remise en voix de la pièce médiévale. Ce projet nous a permis de découvrir d'autres formes de rejeux de cette pièce qui tous mettent en avant l'expérience corporelle, comme expérimentation, innovation ou connaissance par la pratique, en éprouvant un passé lointain au travers du corps.

¹ Dans cette pièce, Bonne Compagnie invite ses amis, Passe-temps, Je-bois-à-vous, Gourmandise, etc., à une soirée arrosée. Parmi les convives se glissent Banquet et Souper. À l'insu de leur hôtesse, les deux hommes sont les complices d'une bande de malfrats, les Maladies. Alors que la fête bat son plein, les Maladies, conduites par Apoplexie, Colique, etc., font irruption et molestent gravement les banqueteurs. Choquée du meurtre de certains de ses amis, Bonne Compagnie dépose plainte auprès de la juge Expérience. Les gendarmes Remède, Pilule, etc. arrêtent Banquet et Souper. À l'issue d'un procès, Banquet est pendu.

Il nous est alors apparu que *L’Affaire Banquet* est à la croisée de trois différentes formes de rejeu. Ce projet, qui se construit en collaboration des étudiant·e·s de l’École de théâtre de Martigny, de la section de français de l’UNIL et du Château de Chillon, permet tout à la fois de mêler dramaturgie, médiation culturelle et réflexion quant aux enjeux du *reenactment* médiéval.

Dans le cadre dramaturgique, *L’Affaire Banquet* permet d’expérimenter des formes théâtrales « étranges » car peu connues. Au Château de Chillon, ce rejeu est utilisé comme dispositif d’accompagnement immersif de l’exposition « Boire et Manger au Moyen Âge ». Dans le cadre universitaire, enfin, cette pièce donne à entendre un Moyen Âge tout à la fois proche et lointain, et permet un aller-retour entre le public du XVe siècle et nous. Il invite ainsi à réfléchir : quel est l’intérêt de rejouer une pièce médiévale ? Que peut-on en apprendre et que peut-elle nous apporter ? Les étudiant·e·s de Martigny ont vu cette pièce comme une clé d’accès à ce passé éloigné, qui pourtant rejaillit dans la culture contemporaine. Ils ont décidé de la mettre en voix sans pour autant moderniser la langue. Aussi, c’est dans la langue du passé, tout à la fois lointaine et accessible, parfois obscure et souvent drôle, que la pièce est jouée. Et, sur le mode du passé-présent, en alternant lecture du texte original et passages slamés, ce projet permet de faire revivre le temps d’une soirée les voix et les corps du passé.

Coralie

Conclusion

Le Moyen Âge semble donc pris dans une multitude d’attitudes contrastées. Face à la temporalité médiévale, nous nous situons entre le besoin de mythe et l’envie de savoir, qui s’inscrit dans le corps, comme si cela était « pour de vrai », en prenant le risque d’être déçu : finalement, l’*homo sapiens* médiéval ne semble pas être si différent de nous. L’armure et l’épée pour le combat ne sont pas impossibles à porter pour une personne d’aujourd’hui. Les techniques de ce même combat ne sont pas la sauvagerie primaire qu’on aimerait lui attribuer. Dans un autre registre, le théâtre médiéval n’est pas injouable. Il n’est pas moins bien pensé que le théâtre de la Renaissance ou du XXe siècle. Il se joue simplement autrement.

L’aller-retour dans ces contradictions est peut-être lié à notre volonté de faire ressurgir émotionnellement ce lointain passé dans la mémoire. De s’en rapprocher, de trouver comment le réincarner, comment le revivre, comment le ressusciter, mais toujours avec cette pointe d’imaginaire, de réappropriation créative.

Et pour vous ?