

**D'ARCHEOLOGIE**

**MODERNE**

**REVUE**

**ET**

**D'ARCHEOLOGIE**

**GENERALE**





**R**

**A**

**M**

**A**

**G**

**E**

**Revue d'**  
**Archéologie**  
**Moderne et d'**  
**Archéologie**  
**Générale**

1990

**N°**  
**8**

*DIRECTION DE LA REVUE*

Philippe BRUNEAU  
Pierre-Yves BALUT

Centre d'archéologie moderne et contemporaine  
de l'Université de Paris Sorbonne

Institut d'art et d'archéologie  
3 rue Michelet  
75006 PARIS

## SOMMAIRE

Philippe BRUNEAU, Pierre-Yves BALUT Editorial	3
Pierre-Yves BALUT Sur la description archéologique	7
Bruno BENTZ Les fouilles modernes et contemporaines	17
Hervé CABEZAS Le rosaire dans le vitrail français aux XIXe et XXe siècles	41
Philippe BRUNEAU Le jouet catholique	59
Luc MASSET Archéologie du jeu de rôle	73
Pascal RAMILLON Archéologie du jouet d'imitation	111
Jean-Yves TAYAC Archéologie de la sanction scolaire	139
L'archéologie moderne et contemporaine à l'Université de Paris-Sorbonne	171



## EDITORIAL

### VENT EN PROUE OU « 30 ANS D'ARCHEOLOGIE »

J'entends souvent dire que l'archéologie a le vent en poupe. C'est bien vrai qu'elle est à la mode : nos UER accueillent un nombre croissant d'étudiants, qui, passée la maîtrise, ne sont ordinairement pas, quoi qu'on en dise, des chômeurs, ce qui prouve qu'il est de l'emploi dans notre secteur; la revue *Archeologia* tire mensuellement à des milliers d'exemplaires; les libraires étalent des dizaines de livres sur notre discipline; les journaux en enregistrent régulièrement les tribulations, les découvertes, l'avantage qu'aérienne, elle trouve à la sécheresse du dernier été, voire présentent le portrait d'archéologues locaux, et l'archéologie vient même d'avoir son année, marquée par une exposition qui a fait certain bruit.

En exposant publiquement trente ans de découvertes, on n'a fait, hélas! cependant qu'exhiber trente ans d'aveuglement. La mode, en effet, ne suffit pas à faire la modernité et cette archéologie si fringante me paraît prendre des orientations, trois pour le moins, qui carrément lui font tourner le dos à son progrès scientifique, soit généralement parlant, soit, plus spécifiquement, en tant qu'elle traite de l'homme.

J'ai lu récemment que «l'archéologie est devenue globale». Il n'y a pas de quoi s'en vanter, car on n'a jamais vu de science se constituer, au contraire, que par analyse — qu'il s'agisse d'un découpage matériel comme dans l'anatomie ou l'électrolyse, ou d'une déconstruction logique —, faute de quoi on prend la chose concrète pour l'objet scientifique qui, lui, résulte de l'instauration du discret. Mais peut-être par «global» entend-on «total»? Ça ne vaut pas mieux! une science qui s'occupe de tout ne s'occupe de rien, pour la raison qu'elle n'a plus d'objet propre et qu'il ne lui reste qu'à pallier le vrac sous le voile de la pluridiscipline. A moins que l'archéologie ne se prenne pour la seule science humaine? Auquel cas il faudra la diviser : retour à la case départ! Globale ou totale, l'archéologie, en tout

cas, est pour l'heure une science sans objet, ou plutôt à laquelle l'effort maladroit de naïfs de pointe a peu à peu ôté son objet. Il ne lui reste plus alors, comme on dit, qu'à affiner ses «méthodes», vocable par quoi l'on entend plus couramment d'ailleurs les moyens de l'observation ou les démarches du métier que les procédures du raisonnement. Mais croit-on qu'une science se spécifie jamais par des méthodes dont on a plein la bouche, et non par un objet dont en archéologie on ne souffle mot?

Si de la scientificité en général je passe à celle qui est propre aux sciences humaines, j'observe que l'archéologie en vogue nage allègrement à l'antipode du bon cap.

En premier lieu par un «naturalisme» avoué qu'engendrent ou confortent sa consubstantialité à la fouille et la foi dans les analyses, panacées au regard de certains, des laboratoires. La fouille, en effet, conduit à considérer comme également objet d'archéologie, parce qu'on les trouve ensemble, le pollen et le percuteur, le squelette et le vase qui l'accompagne dans la tombe, bref à amalgamer le naturel et l'artificiel, c'est-à-dire l'humain. Quant aux analyses de laboratoire, elles ne saisissent que la matière physique sans aucun moyen d'y repérer le «matériau» qui en est rationnellement l'évidement et qu'elles ne peuvent ainsi qu'effacer. Nous avons déjà expliqué tout cela \* et souligné qu'en révéant la matière aux dépens du matériau, l'archéologie prend le chemin inverse de celui qui naguère conduisit de la phonétique à la phonologie, du son naturel au phonème analysé. Or, deux siècles après l'émergence des sciences de la nature, celle des sciences humaines est le primordial enjeu d'aujourd'hui. Cela requiert un formidable effort pour détacher le «culturel» du «naturel» auquel il tient forcément, puisqu'il est du désir animal dans la morale, du singe dans le citoyen, du percept dans le signe, du bruit dans le phonème et, pareillement, de la matière physique dans le matériau. Alors qu'il faut tout faire pour scientifiquement «dénaturaliser» l'humain, comment n'être pas consterné quand ceux qui par tradition en ont la charge n'ont d'autre souci que le rejeter dans le naturel ?

Ce naturalisme, qu'il soit l'effet pervers de fouilles minutieuses ou de l'exploitation du savoir-faire des physiciens, tient à l'effort louable, quoique fâcheusement dévoyé, d'accroître le nombre et la précision des données : c'est là une des deux voies du progrès scientifique. L'autre est dans la formalisation de ces données. On n'a pas manqué de s'y engager, malheureusement encore en calquant la science de l'homme qu'est l'archéologie sur les sciences dites exactes, donc en se trompant de scientificité. C'est le troisième mauvais chemin où s'avance notre discipline : le logicisme. Car ne caricaturons pas : comme il s'agit souvent en tout cela d'un cliquetis de mots, ceux qui s'éjouissent de «globaliser» l'objet et l'objectif sont prêts, dans la méthode, à pratiquer l'analyse, non seulement celle, matérielle, des laboratoires — n'y revenons pas —, mais celle, logique, que requiert l'informatique. Or, à nous, nous apparaît ici comme fondamental pour les jeunes sciences humaines ce que prêche la Théorie de la

---

\* Ph. Bruneau et P.-Y. Balut, *Artistique et archéologie*, I (MAGE [= Mémoires d'archéologie générale] 1. Paris, 1989), n° 20 et 66-69.

médiation : que la raison n'est pas réductible au verbe, c'est-à-dire à la logique, et qu'elle est incorporée à l'objet lui-même\*\* . Impossible alors — bien qu'évidemment nous donnions au raisonnement le pas sur le constat et l'accumulation des données — d'admettre que l'analyse soit conduite par la logique dont est capable l'observateur, au lieu d'être déduite de la rationalité, tétramorphe, qui est incluse dans l'objet observé. Si l'on tient là ce qui spécifie la scientificité des sciences humaines en regard de celle des sciences de la nature, on ne saurait valablement bâtir les premières sur le modèle, si éprouvé soit-il, des secondes. Or, bien que la formalisation mathématique ne soit pas, de soi, contradictoire d'une analyse prenant en compte l'autoformalisation de l'objet, le fait est qu'elle est aujourd'hui laissée au gré du descripteur. Par là, et à moins d'admettre que l'archéologie n'est pas occupée de l'homme, on tourne une seconde fois le dos aux sciences humaines.

L'archéologie de pointe, celle qui tient à l'occasion la une des journaux et que stipendie le ministère, a l'immense mérite de rompre avec l'érudition née de la révolution historiciste de l'Université au XIX<sup>e</sup> siècle, dont la vague aujourd'hui s'épuise dans la minutie d'un savoir de plus en plus pointu, dans l'inflation redondante de livres pour la plupart inutiles, et ainsi s'achève en sottise. Mais faisant le contraire des sciences en général quand elle «globalise» ou, par un aveuglement inverse, les imitant à contre-temps dans les deux errances solidaires du naturalisme et du logicisme, elle se fourvoie dans le rétrograde.

Alors vent en poupe ? pour nous c'est très clair : l'archéologie actuelle a le vent en poupe !

Philippe BRUNEAU

### *Post-scriptum*

Le vent en poupe n'est pas seulement contraire à la voie scientifique: les archéologues d'aujourd'hui ambitionnent aussi de voguer fièrement sur celles de la communication et du professionnalisme. Las! je crains qu'ils rament encore à contre-sens!

Si la dynamique scientifique progresse dans l'opposition et la contradiction, l'édification d'un métier s'établit mieux dans l'union : on peut diverger d'opinion, mais on doit s'unir d'intérêt. A propos de cette exposition «30 ans d'archéologie», nous avons pris contact avec M. Michel Collardelle, alors à la Sous-Direction de l'archéologie, pour examiner comment nous pourrions y être présents, ce qu'il admettait, semble-t-il. En définitive, ni les uns, ni les autres n'avons vu pratiquement comment cela pourrait se faire: il n'était pas très aisé de montrer une archéologie de la mort ou du catholicisme, par exemple, de façon convaincante et attrayante. Nous en sommes donc restés là: c'était dommage, mais ce n'était pas

---

\* \* *Ibid.*, n° 35-36 et 47.

bien grave. Par contre, que dans les panneaux, pourtant lourdement didactiques, en début d'exposition, et plus essentiellement dans le gros catalogue qui comprend un chapitre sur l'inénarrable post-médiéval, il ne soit fait aucune allusion, je ne dis pas à notre raisonnement théorique sur la discipline, mais au moins à nos travaux d'extension et d'application de l'archéologie aux époques moderne et contemporaine, cela relève d'une complète immaturité professionnelle. Qu'on ne sache pas très bien que faire de nous; qu'on ne comprenne pas ce que nous faisons, ce que nous écrivons; qu'intellectuellement, on soit sceptique: quoi de plus normal! Il ne l'est pas moins que professionnellement nous sommes archéologues; nous écrivons et raisonnons sur l'archéologie; nous sommes issus ou participons d'institutions «patentées» en la matière et cela suffit. Une exposition nationale sur trente ans d'archéologie en France, ou plus exactement son catalogue historiographique, ne devraient pas se permettre de ne pas explicitement nous mentionner, ne serait-ce que dans la bibliographie où les ramages n'apparaissent pas. Je n'y vois évidemment ni «complot», ni malhonnêteté intellectuelle: je dis simplement que la profession est déjà socialement malade alors qu'elle s'institue et qu'elle tient du parti ou de la secte quand elle commence à exclure ou à oublier les siens.

L'organisation de notre métier est viciée; mais sa cellule de communication ne se porte pas mieux. A le dire tout net, cette exposition est ignoble! Je ne parlerai pas des cartons, vulgaires photocopies contre-collées, mal disposées, manquantes, interverties, qui ne font que marquer la confusion, l'inorganisation et témoignent objectivement du mépris d'un public qui, précisément ici, vient pour s'informer. Je ne parlerai même pas de ce qu'on exhibe, ni du propos scientifique qui l'organise. Mais nationalement — donc face aux étrangers, dont on fait bibliographiquement tant cas! — et dans le Grand Palais, étaler sur un sol de cantine caisses de bois et cages de verre; entasser, comme mémère, de la vaisselle d'argent sur des chiffons de satin marron ou violet; grouper, comme dans une salle de jeux électroniques, tout écran et vidéo dans la même rotonde sans aucune disposition; reconstituer un mur — splendide — dans un absolu désert d'idées en matière d'esthétique comme de communication; et le reste, tout le reste, le plan, les circuits, les éclairages, les couleurs, les murs-vitrines «années soixante» lamentables, les dispositions d'objets : tout est professionnellement plus minable qu'une exposition de salle paroissiale désargentée. Quelles que soient les explications, honte sur un milieu qui produit encore de telles choses! Et si d'aucuns n'en sont pas choqués, ne sentent pas cette insondable médiocrité, c'est qu'ils ne sont jamais «sortis de leur trou» : le plus élémentaire professionnalisme de la communication oblige à considérer cette manifestation comme indigne de son niveau, des lieux, du public.

Si j'ai pu regretter précédemment, dans son principe, que nous ayons été oubliés, je bénis maintenant l'étroitesse de vue de ceux qui ne nous ont pas remarqués: ils nous ont évité d'être associés à une opération si lamentable! Souhaitons, pour la réputation de l'archéologie française, qu'il n'y ait pas eu beaucoup plus de victimes que les pauvres scolaires qui s'y traînaient par obligation.

Pierre-Yves BALUT

## SUR LA DESCRIPTION ARCHEOLOGIQUE

Cauchemar du commentaire de document, sinon de certains cours magistraux de nos traditionnelles spécialités; matière de base, sinon unique substance de certains articles exhibitionnistes, de livres entiers ou de thèses qui décrivent et racontent; fondement et inquiétude bien naturelle des institutions d'inventaire, sinon tonneau des Danaïdes de leurs opérations; préoccupation des archéologies nouvelles codifiantes et nomenclaturantes, sinon Scylla d'autres Charybdes; passion des archéologues contemporains, techniciens boulimiques en mal d'efficacité : la litanie est longue car la description est sainte en nos spécialités.

Naturellement, pour des disciplines dont l'objet n'est pas de mot mais de chose, la description est un moyen important de la recherche. Il n'est donc pas étonnant qu'on en ait fait une opération à part entière, précisément en archéologie et en histoire de l'art; qu'on ait cherché à la théoriser ou, plus spécialement, à la systématiser dans son vocabulaire, son organisation en bordereaux ou en fiches, à fin d'un traitement facile par automate, d'une compréhension étendue à tous les chercheurs; ou qu'on y ait exercé maintes générations d'étudiants.

Il faut donc bien régler son sort, dans la réflexion que nous menons sur le raisonnement archéologique, même si nous croyons plus important de nous demander «à quoi a-t-on affaire?», quelle est l'organisation de l'objet à décrire ? plutôt que de nous préoccuper dès l'abord du «comment le faire ?»<sup>1</sup>, de la simple logique du raisonnement, hors du lien conséquent avec l'organisation de l'objet auquel il s'applique, qui pourtant doit le fonder en premier ressort. J'avais donc

---

<sup>1</sup>Nous avons à plusieurs reprises expliqué le principe de la «notice problématique» : voir *MAGE*, 1, n° 62c.

sursis à son analyse dans l'article sur *la méthode et les opérations de l'archéologie*<sup>2</sup>. Il nous faut ici cependant la traiter, sans d'aucune manière prétendre à l'idée nouvelle ou originale, mais avec le souci de l'analyser et d'en préciser le statut dans notre conception du raisonnement archéologique et notre référence à la théorie de la médiation de Jean Gagnepain; car, sitôt qu'on le considère sous l'angle d'une théorie précise, il n'est pas de sujet, si rebattu soit-il, sur lequel il n'y ait encore à dire.

*De sa nature, de ses paramètres*

A l'évidente pratique, décrire c'est, pour l'archéologue ou pour l'historien d'art, mettre en mots un objet qui n'est pas de langage : la description est verbalisation. Quoique artificiellement, pour les besoins de la démonstration, on puisse alors découper le mécanisme : d'une part, verbaliser préjuge en effet qu'on découpe le monde, qu'on le morcelle analytiquement en diverses parties; mais, d'autre part, ce découpage de la chose à dire peut se distinguer du problème de la dénomination de ces parties scindées, même si le langage en général, et le langage descriptif en particulier, tiennent à la fois indissociablement de ces deux procédés, puisqu'on ne découpe le monde, hors d'une Gestalt, que parce qu'on le conçoit par le signe linguistique. Professionnellement, leur séparation est cependant importante, qui permet de distinguer l'analyse — quoique ne passant que par le mot — de la nomenclature, problème aigu des descriptions précises, a fortiori normatives, des inventaires ou de l'informatisation.

Dès lors, à l'analyse, peuvent se rattacher les problèmes professionnellement constants de sa finesse, ce que les étudiants néophytes et les inventorieurs inquiets rencontrent sous les espèces de l'exhaustivité — il y a tant à dire; jusqu'où doit-on aller ? quel vertige quand on sait qu'aucune description n'épuise l'objet à décrire! — ; et de l'objectivité par laquelle la finesse n'aurait normalement pas à tenir de l'esprit de finesse du descripteur, de ses connaissances préalables, mais de ce que la chose «dit» d'elle-même malgré son truchement. De même, à la nomenclature se rattache le problème de sa justesse, de son exactitude en tant que dénomination historiquement pertinente en un temps donné, pour un certain milieu de production ou d'utilisation, dans un quelconque espace géographique. Ce sont ces questions constamment rencontrées par le chercheur descripteur — finesse de l'analyse, comme exhaustivité et objectivité ainsi que justesse de la nomenclature qui la désigne — que doit résoudre une réflexion sur la description.

Mais en fonction de quoi peut-on apprécier ce qu'il est bon de faire en matière d'analyse ou de dénomination? A voir ce qui se pratique, la finesse ou la terminologie des uns ne contente pas les autres; chacun a son idée sur le meilleur type de description, sur le meilleur vocabulaire de référence; et ce n'est pas moi, qui reproche à l'Inventaire l'inadéquation et l'inutilité de ses descriptions, qui serai hors de la controverse. C'est que, chacun le sait aussi, il n'est pas de référence

---

<sup>2</sup> P.-Y. Balut, *RAMAGE*, 2 (1983), pp. 175-205, et spécialement pp. 188-189 où j'annonçais le présent article en indiquant les positions principales.

absolue en la matière. Point d'universaux donc, mais cependant des repères, des mises en situation types qui permettent de mesurer en importance et de relativiser ces difficultés de la description.

Parce que verbalisation, la description participe des contraintes de tout message qui ne s'explique pas seulement par sa grammaticalité, par l'accès au signe, mais encore porte l'empreinte des paramètres de la conjoncture dans laquelle la grammaire rhétoriquement se réinvestit pour le produire<sup>3</sup>. A partir de quoi, on peut élaborer un quasi «procès expérimental», consistant à examiner les conditions de la description dans son adéquation à un seul des paramètres à la fois, en éliminant par convention les trois autres, en les considérant comme neutres. Suivant ces quatre paramètres, il apparaît ainsi quatre situations différentes de description, quatre conditionnements, chacun particulier du message descriptif, en fonction desquels se raisonnent et se résolvent différemment les difficultés d'une description<sup>4</sup>. L'exercice est artificiel, bien entendu, dans la mesure où le fait de décrire mêle ces conditionnements, donc les problèmes et plus encore leurs solutions souvent contradictoires. Mais ce n'est que dans leur dissociation qu'on peut comprendre la complexité de la description, mieux en régler les difficultés et surtout se débarrasser des faux problèmes.

#### *De ses quatre rôles types*

Le premier paramètre conjoncturel qui conditionne tout message est l'émetteur, celui qui parle. Pour lui, strictement et sans tenir compte «expérimentalement» des autres paramètres, décrire correspond à cette nécessaire réduction de l'hétérogénéité de la chose au discours que, comme descripteur, il va tenir sur elle. Contrairement à tous les «littéraires» des facultés qui discutent sur du discours dans une homogénéité entre leur objet et la science, de soi verbalisatrice, qui en parle — entre la phrase et la paraphrase<sup>5</sup> —, les historiens d'art, archéologues et même géographes parlent sur un objet de nature étrangère à la science. En l'occurrence, il s'agit, en tout état de cause, pour le chercheur, d'avoir prise sur cet objet par le langage, de toutes les manières. Relativement à l'émetteur, qui seul ici est analytiquement en cause, je dirais la description *heuristique*, dans son rôle de découverte où, au delà du percept, on ne prend conscience et science de rien sans le nommer — comme dans la Genèse! La finesse de l'analyse et la justesse de la dénomination n'ont pas alors d'autre échelle de référence que ce dont il est capable. Il prend langagièrement possession de la chose avec ses ignorances et ses connaissances : le principal est, de son point de vue, qu'il ait prise sur elle. En fonction de quoi l'exhaustivité est ici un faux problème :

<sup>3</sup> Cf. *MAGE* 1 [= *Mémoires d'archéologie générale*, I : Ph. Bruneau et P.-Y. Balut, *Artistique et Archéologie*, I. Paris, 1989], n° 52.

<sup>4</sup> Cette classification des descriptions est annoncée dans l'article cité *supra*, n. 2, p. 189; *RAMAGE*, 3 (1984-85), p. 138 (où la description que j'appelle maintenant «représentative» est dite «figurative»); *MAGE* 1, n° 52c.

<sup>5</sup> Je reprends notre formule de *RAMAGE*, 1 (1982), p. 28.

il décrit ce qu'il peut jusqu'à ce qu'il croie avoir saisi quelque chose. Plus encore, l'objectivité d'une description est leurre dans une telle condition : par définition, donc sans que cela puisse paraître peccamineux, dépendant de celui qui parle, elle ne peut être que subjective. Et de même la dénomination : tous les mots sont bons, même impropres, du moment qu'ils permettent au chercheur de s'y retrouver : le «je me comprends» est d'expérience première et commune dans ce cas. Cette description pour l'émetteur est un instrument à lui adapté dont tous les découpages et les dénominations sont bons dans sa «cuisine» personnelle, comme recettes pré-scientifiques. Il ne peut y avoir en effet de scientificité d'une telle opération qui se mesure à l'aune de l'incompétence du chercheur, infiniment variable : on ne raisonne pas, on n'organise pas la description heuristique de l'émetteur; à la rigueur on éduque, on informe celui-ci, mais c'est une autre affaire. On ne théorise pas l'ignorance : on l'assume! Partant, dans cette situation, de ce point de vue de l'émetteur, ce type de description n'est que circonstancielle liée à un travail de première approche; elle est transitoire et appelée à disparaître dans ce qui sera la description scientifique proprement dite que nous aborderons plus loin, et surtout à ne pas apparaître : que de scories dans certaines descriptions publiées à toutes fins utiles et inutilisables pour quoi que ce soit, remarques reliquat dont le chercheur n'a su que faire. La description heuristique n'est pas raisonnable!

Et symétriquement, de même, la description adéquate au troisième paramètre de la conjoncture, le récepteur, toujours dans la fiction de la neutralisation des conditionnements dus aux autres paramètres. Son rôle est différent : il ne s'agit plus pour l'émetteur de rechercher comment avoir sur les choses une prise adaptée à lui-même; il s'agit cette fois de donner prise sur la chose à celui qui reçoit le message descriptif. Pour une fois, la scie contemporaine du «donner à voir» serait explicite et topique, tant on ne comprend pas, même des raisonnements justes, sans présentation des choses. La description, pour le récepteur, est *représentative*, en ce qu'elle représente ce dont on a à parler. Mais les problèmes se résolvent identiquement à ceux de la description heuristique : la mesure de l'ignorance ou de la connaissance a seulement changé de camp. La subjectivité de l'analyse ou du vocabulaire reste entière puisqu'il s'agit non plus de comprendre mais de faire comprendre. Il n'est pas plus de scientificité raisonnable en ce cas : la finesse du découpage, la précision du vocabulaire dépendent de ceux qu'on a à toucher. Les recettes pré-scientifiques de la description heuristique sont ici des moyens de diffusion post-scientifique, de communication, de vulgarisation. Par le fait, la description, comme moyen linguistique de représentation, n'est plus autonome : elle dépend corrélativement des autres moyens et plus précisément des autres techniques de communication. Elle ne peut être identique suivant qu'on dispose aussi d'images (dessins, plans, photos en noir et blanc ou en couleurs, ou même films), avec lesquelles, comme représentation, elle peut faire en grande partie redondance. Ainsi est-elle doublement variable et même imprévisible par la variété des lecteurs contactés et par la diversité des équipements possibles qui techniquement l'accompagnent. De ce point de vue, le «genre» de la description, cette sorte de forme littéraire obligée de tout une littérature scientifique, peut être justement soupçonné de n'être qu'une rémanence d'un état ancien du métier : il fut un temps où, hormis le dessin qui n'était pas de la

compétence de tout le monde ou qui faisait défaut dans le livre, il n'y avait d'autre moyen de représenter que verbalement; c'est ainsi qu'un Balzac donnait la description comme une «iconographie littéraire» conservant des choses une «existence typographique»<sup>6</sup>, en dépit des doutes contemporains, et justifiés, de Chateaubriand sur l'efficacité du procédé<sup>7</sup>. Ce genre représentatif se garde, dans les articles des archéologues par exemple, comme un us du métier, alors que les conditions ont changé et qu'on use parallèlement de nombreuses photos et de plans qui le rendent caduc et archaïque : «un bon dessin vaut mieux qu'un long discours». Il n'est même plus pré- ou post-scientifique; il est historiographiquement dinosaure! Mais même justifié, non rémanent et redondant, ce type de description représentative n'a comme rôle que de présenter; et si elle n'a pas à disparaître comme transitoire, elle n'a cependant à apparaître dans une étude que comme accessoire et, dans la communication, comme dépendante des autres moyens d'informer.

Tout aussi dépendante d'un appareillage éventuel, mais d'une autre nature, la description adéquate au quatrième paramètre du message, le vecteur — la description *vectorielle* — est conditionnée, non plus par l'émetteur ou le destinataire, mais par les contraintes des moyens de l'émission ou de la transmission : ainsi du journaliste qui, pour occuper ses colonnes ou la demi-heure du journal télévisé, comprime ou délaye la nouvelle — qu'il en ajoute ou en supprime —; ou de l'auteur qui, au prix de la page, ne peut toujours s'étendre autant qu'il le désire. L'empreinte du quatrième paramètre a toujours marqué la description, qui ne pouvait pas être interminable, mais elle domine maintenant une pratique entichée de fichiers, de «normativité» et d'informatique<sup>8</sup>. Suivant l'ampleur de la fiche descriptive, la diversité des rubriques aussi bien que leur extension; suivant le raffinement des «entrées» ou des index; suivant la souplesse de l'automate requérant l'emploi d'une terminologie fixe ou libre au contraire; suivant, ici aussi, les autres moyens concurrents qui pourront autant véhiculer de renseignements que la description verbale : bref, suivant la variation, actuellement plus considérable qu'elle ne l'était dans le passé, des conditionnements du message descriptif, celui-ci se trouve modifié. La finesse de l'analyse est préorganisée par la disposition du vecteur; il n'est ni subjectivité ni objectivité en l'espèce; il n'est même pas vraiment d'exhaustivité; il ne reste en définitive que de la disponibilité. A priori, on est assuré que cela n'ira pas sans mal : une fiche ou un bordereau informatique accorde d'emblée telle place à telle information, à telle description, alors qu'on ne sait pas d'abord à quoi on aura affaire, donc ce qu'on aura à en dire. C'est exactement comme si, ne disposant que

<sup>6</sup> Textes cités par Ph. Bruneau, pp. 28-29 de son article sur «Balzac et l'archéologie», *L'année balzacienne*, 1983.

<sup>7</sup> Chateaubriand, *Mémoires d'Outre-Tombe*, début du Livre II (éd. P. Moreau, «Classiques Garnier», p. 69) : « Si, d'après cette trop longue description, un peintre prenait son crayon, produirait-il une esquisse ressemblant au château ? Je ne le crois pas (...) telle est dans les choses matérielles l'impuissance de la parole ». Voir aussi les textes de R. Caillé et de Mérimée cités dans *RAMAGE*, 3 (1984-85), respectivement p. 160, n. 30, et pp. 201-202.

<sup>8</sup> Cf. *MAGE* 1, fin du n° 29d.

de trois lignes, on résumait d'avance un message encore non rédigé ! Tout cela se comprend fort bien dans une gestion professionnelle et politique des moyens — puisque c'est d'eux qu'il s'agit justement ici —. Mais on ne voit pas que ç'ait d'autre cohérence ni d'autre justification que les contraintes de l'intendance : ce n'est pas du mouvement des popotes, si complexe et important soit-il, qu'on déduit une stratégie.

Les ordinateurs sont des automates formidables; à condition qu'on sache ce qu'on a à y mettre, et pourquoi : les remplir «à toutes fins utiles» dans des institutions pérennes est quasiment sans efficacité, sauf hasard. Ou les données sont justes et signifiantes; mais alors c'est que le problème est résolu et leur collation plutôt superflue. Ou elles sont multipliées par l'accumulation que permet la capacité de la machine, et elles sont sans intérêt. Faire des expériences, des mises en rapport intuitives de traits non encore significatifs, dans l'attente que des manipulations automatiques pourront sortir les corrélations : c'est un jeu permis dans une recherche particulière, pour un chercheur averti dans le domaine qu'il «tripatouille» heuristiquement avec l'espoir de découvrir quelque chose; on ne fait pas de ce jeu de hasard, aux risques mesurés pour un individu, l'activité d'une institution ou d'une opération professionnelle, aux investissements démesurés en regard du bénéfice scientifique dangereusement escompté. Il n'y a pas grand chose à tirer des «banques de données» des musées, inventaires ou autres — sauf évidemment en termes de gestion ou de communication rapide de toute information déjà connue —. Mais le pire est qu'à s'égarer ainsi à faire cet inutile et complexe travail, on ne fait pas, ou on fait mal, comme d'habitude, le travail important et adéquat : pendant qu'on décrit chaque chose sans savoir pourquoi, on n'a pas le temps de tout répertorier. Les mastodontes n'avancent pas vite et ne vont nulle part ! Mais comment résister au plaisir de les faire marcher ?

Tant et si bien qu'à ce compte la description, en ses diverses composantes, semble si circonstancielle déterminée par des caractères conjoncturels qu'on peut s'interroger sur le où, le quand, le comment elle acquiert un quelconque caractère scientifique; en d'autres termes, quand elle dit ce qu'il y a à dire, indépendamment, cette fois, de celui qui dit, à qui, dans quelles conditions; bref, quand le message est déterminé par ce que nous appelons le deuxième paramètre, à savoir l'objet du discours, lequel est ici l'ouvrage lui-même. Mais qu'est-ce à dire que la description, ainsi *objective* (en ce sens seulement qu'elle est adéquate à l'objet du message, et sans que soit ici en cause l'habituelle opposition à du «subjectif») est déterminée par l'ouvrage, sinon qu'elle se fait précisément archéologique, qu'elle a à retenir des traits configuratifs pertinents, utiles dans l'ordre du système technique, ou congruents dans celui de leur sens historique<sup>9</sup>? Et ce, bien entendu, par la méthode tant sérielle qu'associative, ce qui signifie que nous ne saurions accepter le genre habituel des descriptions qui, sous couleur de monographie, ne sont implicitement que sérielles, c'est-à-dire n'incluent pratiquement jamais ce qu'on appelle souvent le «contexte»; et par là

---

<sup>9</sup> Sur cette distinction du «pertinent» et du «congruent», cf. P.-Y. Balut, *op. cit.* (*supra*, n. 2), pp. 195-200; et *MAGE* 1, n° 62c (et le n° 66b où la pertinence de la description est opposée à sa «finesse», dont chacun parle aujourd'hui !).

insuffisamment sérielles, car, faute d'opposer explicitement traits retenus et traits venant en alternance dans le système technique du moment, elles pèchent par un positivisme foncier où «les choses sont ce qu'elles sont»<sup>10</sup>.

Mais ainsi objective, adéquate au seul objet du discours qu'est l'ouvrage, on ne voit pas comment la description, ici précisément scientifique, pourrait se distinguer des opérations archéologiques proprement dites dans lesquelles n'ont à être remarqués que les indices porteurs de sens en raison d'une visée donnée. Lors, le genre littéraire que constitue la description en général, liminaire et préliminaire, antérieur chronologiquement à la recherche comme heuristique, ou à l'exposé comme représentative, ou prédisposé spatialement et rhétoriquement avant le texte «interprétatif», ne peut être qu'une démarche professionnelle plus ou moins opportune, inutilement rémanente, et non une opération scientifique authentique. Cette disposition est totalement artificielle, sinon fallacieuse en matière scientifique en ce qu'elle fait accroire qu'on peut voir et décrire les choses en toute innocence dans un premier temps pour ensuite passer à une seconde mamelle de l'histoire de l'art : l'interprétation. A la mode, déjà démodé, cela pompeusement s'intitule «archéographie» et «archéologie», suivant et dépassant en simplisme qui se raisonne l'iconographie et l'iconologie de Panofsky qui n'étaient pas si justes<sup>11</sup>. Comme si l'on pouvait voir — sauf à la façon des vaches, naturellement — sans savoir ce qu'il faut voir. Cet habituel jeu successif de la description, puis de l'interprétation n'existe que dans l'histoire personnelle du chercheur, laquelle n'a rien d'un raisonnement scientifique, n'étant que la manifestation de ses ignorances et de ses égarements; ou dans la communication sociale des résultats à tel groupe d'individus qui nécessite une présentation. Mais, scientifiquement, il n'est pas de description qui ne soit interprétative, puisqu'on ne voit que ce qu'il faut en lui donnant sens dans le même temps. Là moins qu'ailleurs, il ne peut être question d'exhaustivité, car il ne s'agit pas de se représenter tout et n'importe quoi pour s'aider ou faire image, mais seulement, analytiquement, de relever les traits ad hoc suivant la visée. L'examen même de bien des descriptions publiées montre le désordre qui règne dans la pratique, preuve de son inadéquation scientifique. Combien de fois ne rencontre-t-on pas de descriptions encombrées de remarques sans intérêt et qui rejettent en note, ou accessoirisent typographiquement d'une manière ou d'une autre les traits

<sup>10</sup> Voir dans *MAGE* 1, n° 70b, l'exemple d'une mosaïque délienne faite de tesselles de quatre couleurs qui a toutes les chances d'être décrite comme tétrachrome (cf., en 1972, les hésitations de Ph. Bruneau, *Explor. arch. de Délos*, XXX, *Les mosaïques*, pp. 84 et 246) et qui n'est structuralement qu'une trichromie.

<sup>11</sup> Le couple «archéographie» et «archéologie» fournit sa principale division au livre de C.-A. Moberg, *Introduction à l'archéologie*, adaptation française en collaboration avec Serge Cleuziou, Annie et Alain Schnapp (Paris, 1976). On la trouve aussi chez R. Ginouvès, *Rev. archéol.*, 1971, pp. 115-116, puis *L'archéologie gréco-romaine* (Coll. «Que sais-je ?», Paris, 1975), qui, lui, divise l'archéologie en deux sections distinctes (pp. 55, 63 et 85). — Dans les termes encore balbutiants de notre théorisation d'alors, Ph. Bruneau, *Bull. de correspond. hellén.*, 100 (1976), pp. 119-121, a critiqué cette partition; puis montré qu'elle est déjà en 1833 chez Champollion-Figeac, *RAMAGE*, 3 (1984-85), p. 153 (ajouter A. Thibault, *RAMAGE*, 7 [1989], pp. 38-39).

justement significatifs pour une opération — dans laquelle d'ailleurs ils n'apparaissent pas toujours, et d'autant moins qu'on ne s'est même pas ainsi aperçu de leur importance !

En fait, le plus clair est qu'il faut renoncer au monolithisme de la description initiale. Quel intérêt avais-je jadis, publiant une stèle funéraire grecque de Belle-Isle-en-mer, à écrire que «le bras gauche est replié vers le haut; les doigts sont marqués par des incisions. Le bras droit, légèrement tendu, tient un miroir»<sup>12</sup> ? Simplement pour raconter ce que je voyais d'un bras, puis de l'autre, j'avais le double tort de noter des choses parfaitement visibles sur la photographie et dont je n'avais ensuite rien à faire, et de mêler dans un même morceau l'incision des doigts, qui servait plus loin à débattre de la datation et de la localisation de la stèle, et le port du miroir qui intéressait l'identification de l'image. Il importe, non pas seulement, comme le recommande J.-Cl. Gardin, que «la description se borne à l'énumération des traits mobilisés dans la construction»<sup>13</sup>, mais carrément de démultiplier la description indûment unitaire en autant d'analyses qu'il est de procédures en cause — ce qui suppose, bien entendu, qu'on les ait au préalable clairement distinguées<sup>14</sup> —, en un mot de la supprimer, hors son élémentaire rôle, non toujours nécessaire, de présentation. C'est le plus radical moyen d'en finir avec le descriptivisme forcené de l'archéologie<sup>15</sup>.

### *La nomenclature*

Quant à la nomenclature, il faut reconnaître qu'elle n'est pas, stricto sensu, un problème scientifique en matière d'artistique. Le principal est, en effet, la justesse — pertinente ou congruente — du découpage analytique, de l'opposition sérielle ou de la segmentation associative, non sa dénomination qui peut être aussi bien poétique qu'algébrique ou historique. L'exactitude de la dénomination historique — le bon terme d'époque, de région ou de milieu — n'est après tout qu'un problème de socio-linguistique, de système de la langue, non de la chose qu'elle désigne, non d'organisation technique de l'outil ou socio-artistique de l'ouvrage: la connaissance de la nomenclature des usagers est, certes, utile à l'intelligence des données testimoniales verbales; elle révèle éventuellement la façon dont ils se sont représenté un ouvrage<sup>16</sup>; mais l'art ne se confond pas avec sa verbalisation et surtout, toute langue faisant l'affaire, l'archéologie ne trouve pas obligatoirement son compte à exploiter la nomenclature ancienne<sup>17</sup>. Ainsi, les «Vocabulaires» d'institutions diverses qui croient résoudre les problèmes de la description archéologique, ne font le plus souvent que traiter une question de lexicologie

<sup>12</sup> P.-Y. Balut, *Bull. de corr. hellén.*, 99 (1975), p. 332.

<sup>13</sup> J.-Cl. Gardin, *Une archéologie théorique* (Paris, 1979).

<sup>14</sup> Cf. ce que j'en ai dit dans l'article cité *supra* n. 2, pp. 189-195.

<sup>15</sup> Soulligné, avec celui des typologies, dans *MAGE* 1, n° 60a.

<sup>16</sup> Cf., plus loin, la note 1 de l'article de Ph. Bruneau sur «Le jouet catholique».

<sup>17</sup> Ph. Bruneau, *Journal des savants*, 1988, p. 52, tient même pour «dommageable» l'emploi dans le discours archéologique de mots grecs ou latins, mais dont l'acception reste débattue.

historique, comme de connaître le sens précis de «vouge» et de «gouyarde»<sup>18</sup> — quand, en plus, elle ne normative pas intempestivement sur le sujet. Le problème de la justesse des découpages qu'opèrent ces dénominations n'est le plus souvent pas posé : et pour cause, il est vrai, car elle ne se mesure pas dans l'absolu, mais en raison de son efficacité dans une visée archéologique quelconque. Ainsi les codes pseudo-scientifiques paraissent le plus souvent réduire le problème de la justesse essentielle des découpages analytiques, fondamentalement variables suivant les questions posées, à un jeu de nomenclature consensuelle qui, non seulement sert mal la communication par son algèbre gratuite, mais encore fige la recherche par cette convention donnée comme définitive; or, si la problématique change, le découpage aussi et les codes tombent caducs.

Plus généralement encore que la nomenclature, la «manière de dire» n'importe pas : l'«objectivité» des indices, la justesse des découpages analytiques des procédures archéologiques s'accommodent fort bien de la «subjectivité» des démarches descriptives heuristique ou représentative ou des disponibilités de la description sectorielle; la juste analyse se fait aussi bien en alexandrins qu'en morse, en français qu'en tibétain, en lignes qu'en colonnes, en BD qu'en film de vulgarisation. Non plus que la préférence pour tel mot, ce n'est pas le style qui fait la science : le genre algébrique, rigoureux et ferme, sec et neutre, n'est pas plus juste que le genre proustien !

La description n'est absolument pas une opération archéologique, scientifique<sup>19</sup>. Ce n'est qu'une démarche professionnelle liée au chercheur, à son public, à ses contraintes; c'est un truc de métier, non une conduite méthodique de la science. Point n'est donc besoin d'essayer de lui trouver un statut scientifique en la faisant première opération, avant l'interprétation; en raffinant sur les problèmes annexes de la nomenclature; en ratiocinant sur les faux problèmes de l'exhaustivité, ou de l'objectivité et de la subjectivité. Tout cela n'est que faux-semblants, complètement inopérants en regard des rôles effectifs de la démarche, comme heuristique, représentative ou vectorielle : on oublie de poser alors la nécessité de parfaire les usages en sorte qu'ils soient plus efficaces pour les intéressés, plus conformes aux possibilités des équipements disponibles, etc.; et, qui pis est, distrayants en regard des procédures dans les opérations archéologiques où l'on devrait se poser les seuls vrais problèmes de l'établissement pertinent ou congruent du sens des indices opposables ou segmentables.

Pierre-Yves BALUT

<sup>18</sup> J'emprunte l'exemple à A. Paillet, *RAMAGE*, 5 (1987), p. 66.

<sup>19</sup> Ce que j'affirmais déjà dans l'article cité *supra*, n. 2, pp. 188-189.



## LES FOUILLES MODERNES ET CONTEMPORAINES

L'essor récent des fouilles modernes ébranle notre discipline. L'archéologie a désormais intégré les derniers siècles, les dix-neuvième et vingtième dévoilant encore bien discrètement leur histoire; l'évolution est en cours sous les truelles. Retracer trente ans de découvertes serait ici une impossible gageure. L'étymologie imparfaite du nom de notre science n'y peut rien, c'est la notion même de passé qu'il faut définir. Quelques-uns considèrent encore le XVIII<sup>e</sup> siècle comme la limite de l'archéologie, croyant sans doute pouvoir influencer de quelque manière l'histoire de l'époque contemporaine qui, pourtant, nous a échappé. Rien n'y fera. Les fouilles modernes et contemporaines se sont immiscées, et ne sont admises encore parfois qu'avec un certain dédain, leurs glorieuses aînées de la Préhistoire et de l'Antiquité réclamant l'hommage...

Pourtant le changement s'opère comme pour l'archéologie médiévale, par un rapprochement temporel de la limite admise. Désormais toutes les périodes du passé sont prises en compte; ce n'est pas le moindre intérêt de ce mouvement, qui imprègne ainsi l'archéologie jusqu'à remettre en cause ses objectifs antérieurs et son organisation actuelle (basée sur la fouille).

Les fouilles modernes n'en sont pas pour autant une nouveauté — dont l'origine serait à coup sûr anglo-saxonne<sup>1</sup>! Déjà au siècle dernier on fouillait le siècle qui

---

<sup>1</sup> On trouve cette observation dans la publication du «Premier colloque d'Archéologie des temps modernes» (p. 5) dont il est fait mention dans cet article à plusieurs reprises: *Archéologie des*

précédait. Et on n'a pas cessé depuis de s'intéresser au passé récent enfoui, presque clandestinement et dans l'indifférence générale du milieu. Une difficulté majeure a bloqué la situation, restreignant l'archéologie aux périodes lointaines et au vulgaire: la concurrence des archives (des textes surtout, car les images ont connu pareil isolement dans le partage des sources). L'essor des fouilles modernes et contemporaines a éludé le problème, de la façon la plus simple, en déplaçant la rivalité sur les terrains plus favorables aux vestiges afin de laisser croire à un apport auxiliaire des archives en archéologie.

C'est dommage, car il faut bien apprendre à lire. L'archéologie ne se résume pas à la fouille, de nombreux articles de cette revue l'ont montré<sup>2</sup>: les objectifs de l'archéologie sont extensibles à d'autres situations que d'enfouissement<sup>3</sup>. Si on doit admettre que la fouille ne définit pas l'archéologie, il faut comprendre qu'elle ne saurait en être exclue pour autant des périodes récentes. Textes, images, vestiges ne s'excluent pas, même s'ils ne se complètent pas forcément. Lorsqu'un ouvrage s'est trouvé enfoui, seule la fouille peut l'en déloger et analyser sa situation. Mais, dans la perspective d'une Archéologie générale, il n'est pas d'ouvrage qui, a priori, ne soit archéologique.

Sachant, mon analyse des fouilles modernes se fait d'un double point de vue. En premier lieu, à pied d'œuvre, par un programme de fouille à Marly-le-Roi du site de l'ancien domaine royal, poursuivi depuis 1984. L'enjeu des fouilles de Marly est simple: il faut que le résultat ne coïncide pas avec les données archivistiques (nombreuses)<sup>4</sup>.

En second lieu, c'est actuellement en observateur privilégié, dans une Direction des antiquités historiques (Ministère de la culture) où je note chaque progrès de l'archéologie moderne. Le résultat est étonnamment riche: les fouilles modernes et contemporaines enregistrent des découvertes si nombreuses qu'on ne peut déjà plus les recenser toutes.

Il est donc utile de suspendre un instant cette aventure dans l'intention d'en montrer, voire d'en saisir le cours — et de ne pas en dissimuler les faiblesses... Les fouilles modernes et contemporaines sont envisagées ici sous trois angles, l'histoire, la science, la théorie.

*Temps modernes*, Actes du Colloque international de Liège (23-26 avril 1985), sous la direction de Fr. Verhaeghe et M. Otte, *Etudes et Recherches Archéologiques de l'Université de Liège* (ERAUL), n° 26, Liège, 1988.

<sup>2</sup> On peut lire des propos analogues dans la publication des Journées archéologiques des Pays de Loire: «matériaux de sol et de couverture», 1987, par G. Aubin, Directeur des antiquités historiques (Ministère de la culture).

<sup>3</sup> RAMAGE a soulevé la question des fouilles archéologiques (et des fouilles modernes et contemporaines en particulier) à plusieurs reprises: Ph. Bruneau, «Fouilles de vestiges récents», 1 (1982), p. 57-58; Ph. Bruneau et P.-Y. Balut, «Fouilles et archéologie», 1 (1982), pp. 6-11; P.-Y. Balut, «La Méthode...», 2 (1983), pp. 187 et 191; Ph. Bruneau, «Archéologie bouche-trou et archéologie creuse-trou» (éditorial), 4 (1986), pp. 4-7; Ph. Bruneau, «Editorial, ou du conformisme», 7 (1989), p. 5.

<sup>4</sup> Ces recherches font l'objet d'un projet de thèse déposé en 1988 à l'Université de Paris IV-Sorbonne sous la direction de M. Ph. Bruneau.

## I. ACTUALITÉ DES FOUILLES MODERNES ET CONTEMPORAINES

L'époque moderne est désormais incluse dans les sommaires des principales publications archéologiques qui rendent compte des recherches de terrain. Fouilles modernes, fouilles contemporaines ont bonne place dans le forum des récentes découvertes. Comment en est-on arrivé là?

### 1. Dix ans d'essor : 1980-1989.

Il est vain de vouloir trouver des résultats antérieurs à 1980. A cette époque seuls quelques provocateurs tentaient de fouiller des sites récents, dans l'indifférence générale. Pourtant des fouilles modernes et contemporaines se pratiquent depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, sans discontinuer jusqu'à nos jours, malgré les réticences affichées. C'est une histoire ancienne. A Paris, la colonnade du Louvre que l'architecte Bernin avait commencée a été retrouvée en 1853, fouillée à nouveau en 1939 et surtout en 1964<sup>5</sup>. Non loin, les fours de Palissy aux Tuileries ont fait l'objet de recherches en 1855, 1861, 1865, puis récemment en 1986<sup>6</sup>. D'un autre genre, les recherches des ossements de Louis XVII au cimetière Sainte-Marguerite à Paris ont conduit à des fouilles multiples entre 1846 et 1979<sup>7</sup>. A Versailles, des fouilles vers le premier Trianon ont été entreprises au début de notre siècle. A Marly, les premières fouilles de l'ancien château datent de 1860<sup>8</sup>. L'histoire de l'archéologie comprend donc un chapitre bien garni de fouilles de vestiges récents. Ces quelques exemples devraient pondérer le caractère novateur de la situation.

Mais la difficile acceptation des fouilles modernes et contemporaines ne se réduit pas à une lente pénétration d'une pratique jugée incertaine ou audacieuse. Le refus de l'archéologie moderne et contemporaine est d'abord celui des mots. La pratique s'est imposée sourdement, ses résultats contraignant les plus réticents à forcer leur ardeur. Mais les mots se sont heurtés à leur charge conceptuelle. Il n'est pas rare de lire encore que les «temps archéologiques» commencent avec le moyen âge. L'archéologie moderne porte en elle une distanciation d'avec la fouille et un rapprochement des sources textuelles. Pour éviter une telle humiliation, l'archéologie des XVI<sup>e</sup>, XVII<sup>e</sup>, XVIII<sup>e</sup>... siècles a connu (et connaît parfois encore), comme il est montré ci-dessous, un maquillage terminologique. La dénomination

<sup>5</sup> Cf. Al. Erlande-Brandenburg, «Les Fouilles du Louvre et les projets de Le Vau», *La Vie Urbaine*, 4, 1964, pp. 241-263.

<sup>6</sup> Cf. M. Fleury et V. Kruta, «Les Fours de Bernard Palissy découverts en 1865 aux Tuileries», *Archéologia*, 224, mai 1987; P.-J. Trombetta et al., «L'atelier parisien de Bernard Palissy», *Revue de l'Art*, décembre 1987, pp. 33-60. Les fouilles du Jardin du Carrousel prévoient d'achever les recherches sur ce secteur en 1990, cf. *Archéologia*, 253, janvier 1990.

<sup>7</sup> M. Fleury, «A propos des fouilles du cimetière Sainte-Marguerite», *Cahiers de la Rotonde*, 4, 1981.

<sup>8</sup> Br. Bentz, «Archéologie du domaine de Marly, 130 ans de découvertes», *Le Vieux Marly*, IV, 4, 1989 (à paraître en 1990).

des époques moderne et contemporaine n'est pourtant pas vraiment une nouveauté. Ce camouflage reflète en partie les conditions de pénétration de cette nouvelle activité mais révèle aussi une profonde méprise (sinon un simple mépris pour les choses récentes ou de notre temps) l'assimilation du découpage chronologique à l'histoire des ruptures: le plus souvent, l'histoire des ouvrages n'est pas déterminée par le calendrier. Cette assimilation excessive des époques à la chronologie reviendrait à croire que le temps s'écoule depuis l'invention des horloges.

L'archéologie moderne a cru naître sous le pseudonyme de «post-médiéval»<sup>9</sup>, anglicisme peu élégant et nuisible car beaucoup ont compris que les caractères du moyen âge avaient persisté bien au-delà et y ont appliqué une problématique inadaptée. On a aussi utilisé des variantes: moyen âge, Renaissance, industriel, urbain, artisanal, subaquatique, dont l'effet de synonymie mériterait d'être souligné... Outre la subtilisation d'un découpage sectoriel selon le mode d'intervention (subaquatique)<sup>10</sup> ou la nature des gisements (industriel, urbain, artisanal)<sup>11</sup>, les variantes conservant une terminologie temporelle s'exposent davantage à la critique, car tant celle de «Renaissance»<sup>12</sup> (qui ne retient que la frange la plus ancienne de l'époque moderne) que l'usurpation de la dénomination du moyen âge<sup>13</sup>, ont tenté de masquer les recherches en archéologie moderne. Quant à l'époque contemporaine, elle apparaît plus sobrement, sous son nom propre ou celui de sa voisine<sup>14</sup>: quitte à accepter le «moderne», autant lui assimiler sans compter toutes les années jusqu'à l'an 2000!

---

<sup>9</sup> C'est ce que souligne en substance J. Stiennon dans *Archéologie des temps modernes, op. cit.*, pp. 19-20, en déclarant préférer «temps modernes» à «post-médiéval» dont la signification lui paraît douteuse.

Il existe aussi dans la région de Saint-Malo une archéologie du Post-Moyen-Age, mais l'auteur de la formule l'a créée vainement, puisqu'à la suite d'une prospection de son terroir, aucun site ne figure dans son tableau de synthèse. Mais l'intention est généreuse : *Bulletin d'information archéologique (Bretagne)*, 1, 1988 (1989), p. 96.

<sup>10</sup> Cf. le découpage des sommaires du *Courrier du CNRS - dossiers scientifiques*, «archéologie de la France métropolitaine», 73, septembre 1989 et dans *Les dossiers d'archéologie*, 141, septembre-octobre 1989.

<sup>11</sup> L'archéologie industrielle est bien l'enfant prodigue de l'archéologie moderne car la vogue s'en est estompée, semble-t-il.

Cf. le *Courrier du C.N.R.S.- dossiers scientifiques, op. cit.*, qui présente le résultat de fouilles modernes et contemporaines dans les dernières pages d'un chapitre intitulé "sociétés artisanales".

<sup>12</sup> Dans l'*Encyclopédie de l'Alsace* (vol. 12, p. 7567), Strasbourg, 1986, le chapitre : Vie matérielle en Alsace au moyen âge et à la Renaissance s'étend «donc en fait jusqu'à l'époque moderne» comme il est écrit avec une note de regret par J. Burnouf et J.-P. Rieb.

<sup>13</sup> Ainsi dans le *Bulletin d'information et de liaison* du Poitou-Charente (Ministère de la Culture) les fouilles modernes (XVIII<sup>e</sup> siècle) du site de La Chapelle-des-Pots ont elles été classées en 1983, 1984, 1985 dans la catégorie «Epoque médiévale» avant qu'apparaisse une catégorie fourre-tout «Epoque médiévale et moderne» en 1986.

<sup>14</sup> Le Centre national d'archéologie urbaine (CNAU, Ministère de la culture), désigne, à sa façon, l'époque contemporaine par le qualificatif «industriel».

La difficulté à émerger qu'a rencontrée l'archéologie moderne se manifeste encore par la persistance d'un doublon homonymique, époque moderne et temps modernes, ultime témoin des hésitations terminologiques qui caractérise notre période.

L'apparition des catégories «moderne» et «contemporain» dans les publications archéologiques peut être observée avec précision. Rares sont les cas où les mots ont devancé les résultats, comme il vient d'être dit. Mais on peut y observer l'essor de l'archéologie moderne et son acceptation progressive. Dans les revues régionales, les fouilles modernes sont encore exceptionnelles en 1984 mais l'irruption s'est généralisée depuis 1988. La volonté d'une «couverture chronologique la plus large» est désormais clairement annoncée<sup>15</sup>. On peut observer que l'appropriation de l'époque moderne est plus ou moins récente selon l'étendue spatiale des publications. Nombre de revues locales ont été le moteur de cet élan institutionnel. Les publications nationales ont réagi en dernier lieu. Le cas de la revue *Gallia* est exemplaire: l'archéologie moderne et contemporaine s'y est imposée d'un bloc, en 1988, subrepticement sinon clandestinement. La rupture du principe des parutions séparées Préhistoire et Histoire a débarrassé la revue d'une impossible barrière chronologique à l'an 800 au profit d'un découpage géographique<sup>16</sup>. Le dernier éditorial annonce le dépassement de cette limite et prétend ouvrir la nouvelle collection, *Gallia Informations*, jusqu'au temps modernes<sup>17</sup>. Cette audace n'est pas reprise dans le premier éditorial, qui évoque la seule archéologie industrielle, mais le dos de couverture rectifie «jusqu'à l'époque moderne». Pourtant les tableaux de synthèse par périodes des différentes fouilles, pour chaque département, prévoient des colonnes pour l'époque moderne et pour l'époque contemporaine. Et ce qui est à peine croyable, dès les premiers fascicules, les colonnes sont bien remplies. Rattraperait-on un certain retard?

A l'occasion de l'exposition du Grand Palais, «Archéologie en France, 30 ans de découvertes», en 1989, une place importante est accordée aux fouilles modernes dans les publications, illustrant les changements intervenus depuis quelques années. Le catalogue y consacre quelques pages, notant au passage que «les niveaux médiévaux et modernes sont aujourd'hui l'objet d'autant d'attention que ceux de l'antiquité»<sup>18</sup>, ce qui prouve que c'est bien nouveau! *Les dossiers d'archéologie* sont plus généreux, puisqu'un chapitre entier est consacré aux «Temps modernes»<sup>19</sup>.

La place accordée à l'archéologie contemporaine est encore exceptionnelle, mais l'évolution de cet ultime champ chronologique est en cours, avec peut-être une décennie d'écart par rapport à l'archéologie moderne...

Les fouilles modernes et contemporaines n'ont pas connu le même essor partout, ni pour les mêmes causes. Certaines régions du monde ont développé

<sup>15</sup> Editorial de P. Lemaître, *Haute Normandie archéologie*, 1, 1989. Cf. aussi Ph. Bruneau, *RAMAGE*, 7, *op. cit.*, mentionnant la *Revue archéologique de l'Ouest*.

<sup>16</sup> Cette remarque a déjà été faite par Ph. Bruneau, *RAMAGE*, 7, *op. cit.*

<sup>17</sup> *Gallia Informations*, CNRS, 1, 1987-1988 (1988).

<sup>18</sup> H. Galinié, *Archéologie de la France, 30 ans de découvertes*, *op. cit.*, p. 446.

<sup>19</sup> *Les dossiers d'archéologie*, *op. cit.*, pp. 82-89.

l'archéologie de leur passé récent depuis plusieurs décennies: en Amérique du nord, en Scandinavie, en Grande-Bretagne, en Australie... pour pallier, le plus souvent, un défaut de vestiges plus anciens. Il est remarquable qu'au Québec, l'archéologie dite historique débute avec le XVI<sup>e</sup> siècle<sup>20</sup>! Les résultats des recherches entreprises dans ces régions témoignent depuis plus de vingt ans en faveur de fouilles de sites récents.

## 2. Une nouvelle discipline.

Par la stricte délimitation de son objet (les ouvrages récents enfouis) et par la spécificité de sa démarche, la pratique de fouilles dirigées sur des vestiges modernes ou contemporains instaure une nouvelle discipline. Mais l'organisation de cette activité a émergé de pratiques autres, qui ont été détournées de leurs voies habituelles. L'essor des fouilles modernes et contemporaines devance l'existence d'une discipline institutionnellement admise et reconnue, car les promoteurs en viennent d'ailleurs — et ne savent pas toujours qu'ils ont changé d'état. Peu importe d'ailleurs le cheminement des personnes si la pratique est conforme à la nouvelle situation, car les ouvrages enfouis des époques moderne et contemporaine requièrent une stratégie d'exhumation adaptée à la connaissance préalable qu'on peut avoir d'eux-mêmes et des autres ouvrages du même univers technique.

La nouvelle discipline a été promue de diverses façons, innovant toutes, par la force des choses, sous la seule impulsion de la nécessité (pour approfondir une recherche sur un ouvrage malencontreusement enfoui) ou du hasard (des découvertes). Trois causes me semblent avoir convergé pour favoriser l'essor des fouilles modernes et contemporaines: des méthodes d'intervention impérialistes, des spécialistes audacieux, des histoires obstinément modernes.

Le développement de nouvelles méthodes d'intervention a déclenché l'élan des fouilles modernes. L'extension de la fouille en milieu subaquatique est le résultat de progrès techniques récents qui ont permis de repérer de nombreuses infrastructures en littoral ou des épaves isolées. Ce sont des conditions extérieures aux préoccupations de l'«archéologie subaquatique» qui expliquent l'importance de sites immergés. Circonstancielle confrontation à d'abondantes découvertes, souvent gigantesques par leur ampleur et le matériel archéologique qui s'y trouve, l'archéologie des vestiges subaquatiques a enregistré depuis une vingtaine d'années, avec un fort développement des moyens mis en œuvre après 1975-1980, parmi les principaux résultats des fouilles modernes et, ce qui est appréciable, des fouilles contemporaines. Dans les publications, c'est encore souvent aux seuls résultats des fouilles subaquatiques qu'on doit de voir mentionner l'époque moderne. Les études archéologiques prolongent encore rarement la seule exhibition de spectaculaires cargaisons de céramiques, mais de toutes façons il est à craindre que l'ampleur du travail d'étude du mobilier soit définitivement dépassée par l'accumulation rapide de vestiges, sans compter l'adaptation indispensable des plongeurs-archéologues à l'époque moderne. D'autant que ce

---

<sup>20</sup> *L'archéologie au Québec* (brochure gouvernementale), 1985, p. 28.

secteur de recherche semble bien être un «terrain» prometteur<sup>21</sup>. Un autre secteur connaît un débordement de vestiges récents, celui qui résulte du développement des fouilles en milieu urbain. Par la définition de son activité, l'archéologie des vestiges urbains peut se trouver amenée à traiter de différentes périodes. Il n'est pas besoin d'expliquer pourquoi les niveaux modernes et contemporains sont fréquents et abondants. L'intérêt suscité par des découvertes importantes a accru, ces dernières années, l'attention accordée aux époques récentes. Mais, soucieux de la précision d'une pratique adaptée aux temps reculés qu'ils rencontraient habituellement, les vestiges modernes et contemporains ont bénéficié des traitements de luxe d'archéologues instruits davantage du moyen âge ou de l'antiquité. C'est l'inconvénient majeur de la subordination des problématiques de recherche aux stratégies de fouilles: l'étude est devancée par la fouille, qui devient le réel moteur des recherches, au détriment de la science qui ne peut avoir de finalité utilitariste. Aussi l'accumulation, tant des données que des vestiges, prédomine-t-elle sans qu'on puisse y récupérer un bénéfice scientifique à la hauteur des moyens engagés.

Les premiers acteurs de la discipline, s'ils n'étaient pas (encore) fouilleurs et modernistes, pratiquaient déjà l'une de ces spécialités et se sont accidentellement retrouvés dans l'autre. Ces archéologues d'un nouveau genre proviennent des spécialités les plus proches, qu'ils soient fouilleurs médiévistes ou historiens de l'architecture moderne. Bien qu'il paraisse plus conforme à la stratigraphie de découvrir en second lieu la continuité temporelle d'un site moderne avec l'époque médiévale, c'est dans le sens contraire que s'est opéré le détachement des spécialistes d'archéologie médiévale. Ceux-là ont sans doute assez subi la négligence des antiquisants à l'égard de la période qui les précédait pour se prémunir de réitérer pareil obscurantisme. Le cloisonnement chronologique ne justifie pas que l'étude diachronique d'un même endroit soit conduite par des individus multiples. C'est ainsi qu'ont débordé de leur période des chercheurs audacieux, et contribué à d'intéressantes recherches développées à la suite de fouilles modernes et contemporaines<sup>22</sup>. Le cas des historiens de l'architecture moderne rappelle les débuts de l'archéologie et sa dette à l'égard des architectes<sup>23</sup>. La continuité d'une recherche sur un ouvrage ou un ensemble d'ouvrages partiellement préservés débouche ici naturellement sur des moyens d'investigations variés, parmi lesquels la fouille. Le parallèle des démarches, et

<sup>21</sup> Comme le souligne E. Rieth dans *Archéologie de la France, 30 ans de découvertes*, op. cit., p. 433.

<sup>22</sup> RAMAGE a déjà présenté deux cas de ce genre: P. Perin, «Fouilles archéologiques et histoire récente: le cas de Montmartre», *RAMAGE*, 1 (1982), pp. 59-67; et Fr. Piponnier, «Après le Moyen-âge, survie et désertion d'un village castral dans les Monts du Forez» (Essertines-Basses), *RAMAGE*, 4 (1986), pp. 33-60.

<sup>23</sup> Le meilleur exemple est celui de Françoise Boudon procédant à des fouilles en 1978-1980 au château de Saint-Léger-en-Yvelines, bien que, d'emblée, y soit proposé une problématique visant à la hiérarchisation des édifices de l'architecte: Fr. Boudon et J. Blécon, *Philibert Delorme et le château royal de Saint-Léger-en-Yvelines*, Paris, Picard, 1985. — Sur le rapport des architectes et des archéologues, cf. P.-Y. Balut, dans *La Laurentine* (Inst. franç. d'archit., 1982), pp. 217-252.

leur complémentarité, se révèlent ici de façon spectaculaire, au grand bénéfice de l'archéologie qui, les regroupant sous un objectif commun, clarifie sa position. Tout autre est le cas des territoires où l'occupation humaine ne s'est déployée avec ampleur qu'au commencement de notre période moderne et contemporaine. Faute d'histoire antique ou médiévale, la recherche des traces du passé s'est développée sur ce qu'on pouvait trouver, avec d'autant plus d'ardeur que les vestiges découverts contribuaient à justifier la colonisation en établissant des liens avec le passé, qui, même récent, a acquis par l'enfouissement de ses constructions un certificat d'ancienneté<sup>24</sup>. Les fouilles modernes se sont aussi implantées dans les régions vierges d'occupation préhistorique; un décalage s'est naturellement opéré, offrant aux archéologues les époques récentes en compensation<sup>25</sup>.

Devant les avancées produites en tous sens, l'archéologie moderne y retrouve-t-elle son compte? Les balbutiements qui ont accompagné les premiers élans des fouilles de vestiges récents préviennent d'un certain désordre né d'un développement abandonné à l'impérialisme des nouvelles pratiques et à l'urgence qui consacre l'accumulation comme un mode d'enrichissement scientifique. A l'opposé, les recherches menées à bien prouvent l'inanité des réticences. Elles enrichissent les savoirs et, me semble-t-il, créent une adaptation théorique de fait de l'archéologie dite de terrain: avec les fouilles des vestiges des époques moderne et contemporaine, l'archéologie prend tout le passé en compte et peut enfin être déperiodisée. A cela s'ajoutent le rapprochement des études d'ouvrages enfouis et non enfouis et l'indispensable rassemblement des sources (écrits, images, vestiges). Le potentiel quantitatif incomparable des ouvrages récents (il y a beaucoup de sites fouillables...), ajusté par l'intérêt non systématique des vestiges (...mais tous ne méritent pas de l'être), crée une situation nouvelle. Les fouilles modernes tendent à imposer une archéologie établie sur des problématiques de recherches plutôt que sur des stratégies d'exhumation, telle que la conçoit notre Archéologie générale.

### 3. Les Antiquités modernes et contemporaines.

Puisque l'accès aux vestiges enfouis des époques récentes est assujéti à la même législation sur les fouilles archéologiques que pour les périodes antérieures, il est urgent de s'intéresser aux conditions de la recherche de ce qu'il faut bien dénommer, par analogie, les Antiquités modernes et contemporaines. La règle de principe qui dispose que tous les vestiges enfouis ne peuvent être exhumés sans autorisation de l'Etat, n'est évidemment pas applicable dès lors qu'on prend en compte les ouvrages récents, sans s'arrêter au fait que la notion d'enfouissement

---

<sup>24</sup> *L'archéologie au Québec, op. cit.*, souligne «l'intérêt (de l'archéologie) pour la connaissance des populations qui se sont succédé sur le sol québécois depuis des millénaires» dont le résultat «nous donne aussi un aperçu de tout ce que nous réservent encore notre préhistoire et notre histoire».

<sup>25</sup> Pour Fr. Verhaeghe et M. Cotte, *Archéologie des temps modernes, op. cit.*, p. 5, l'intérêt des chercheurs américains et anglais dès le milieu du XXe siècle tenait de «raisons liées à l'histoire nationale».

est imprécise (le métro est-il enfoui?). Seules valent pour les Antiquités, les vestiges présentant un intérêt quelconque, ce qui devrait en éliminer beaucoup. Par ses choix a priori, l'archéologie institutionnelle régit le développement de notre discipline<sup>26</sup>.

Les inventaires archéologiques, réalisés de manière systématique à l'échelon d'une ville, d'un canton, voire d'un département, ont pour finalité de recenser l'intégralité des sites d'un secteur et d'établir la Carte archéologique des occupations passées. Implicitement, ce genre de recherche privilégie les structures monumentales immeubles; mais il est conçu comme un outil de prévention et de protection des sites. Curieusement, les époques moderne et contemporaine semblent s'être aisément installées dans ces inventaires qui n'ont certainement pas été conçus pour accueillir les innombrables constructions des derniers siècles<sup>27</sup> ! C'est, je crois, le support informatique de la Carte archéologique qui explique cette facilité, nécessairement prédisposé à accueillir tous les cas de figures, quel qu'en soit l'intérêt. Le résultat n'est pourtant pas de première importance: seuls les sites totalement enfouis sont pris en compte, et rares sont ceux, pour notre période, qu'on découvre véritablement au cours de la prospection<sup>28</sup>.

Les choix en matière de programmation de fouilles archéologiques en France, énoncés par le Conseil supérieur de la recherche archéologique (C.S.R.A.), sont beaucoup plus éloquents. En 1981, à l'exception du programme d'archéologie industrielle, la problématique de l'époque moderne est directement affiliée à celle du moyen âge dans des secteurs de recherches limités: les ateliers de potiers, les nécropoles. A partir de 1984, et sous l'influence des premiers élans des fouilles modernes, le C.S.R.A. édicte des programmes plus étendus et adapte sa terminologie. Aux secteurs antérieurement adoptés, s'ajoutent désormais les villages et terroirs, la ville, les mines et métallurgie, les édifices du culte chrétien. La permanence d'une problématique calquée sur le modèle de l'archéologie médiévale demeure. Enfin, la mise à jour annoncée en 1989 confirme l'évolution en cours: les programmes couvrent de plus vastes périodes, mais aucune

<sup>26</sup> La loi du 27 septembre 1941 portant réglementation des fouilles archéologiques s'en tient au constat d'enfouissement sans fixer de limite à l'ancienneté et stipule que «toute découverte de caractère immobilier ou mobilier doit être conservée» (I, 3). A propos des sites miniers, la Cour d'appel de Besançon a précisé en 1986 que le «XIXe siècle constitue partie intégrante de l'archéologie»; cité par *La recherche archéologique en France*, 1, réglementation générale, Ministère de la Culture, AFAN, Paris, 1987, pp. 54, 61; *Nouvelles de l'archéologie*, 25, automne 1986 (1987).

<sup>27</sup> C'est ainsi qu'en 1971, M. Fleury en préface de la *Carte archéologique de Paris*, publiée sous sa direction par la ville de Paris, réclamait (déjà) une place accrue pour les fouilles modernes (p. 1): «il n'est peut-être pas inutile, aujourd'hui encore, de souligner par quelques exemples que l'histoire de l'art moderne, celle de l'urbanisme, celle des techniques et bien d'autres disciplines ont grand profit à utiliser les résultats des fouilles».

<sup>28</sup> Il est intéressant d'observer que se développe dans ce genre de travail la prise en compte de sites non enfouis, parfois encore en activité, des époques moderne et contemporaine, notamment chez D. Berthout, «Carte archéologique de la commune de Roq-la-Bédoule», *Notes d'information et de liaison*, Direction des Antiquités de Provence-Alpes-Côte d'Azur (Ministère de la Culture), 5, 1988 (1989), p. 113.

singularité (hors l'archéologie «industrielle») ne distingue les époques récentes. L'utilité de ces programmations n'apparaît pas au premier regard, mais en figeant la recherche sur des problèmes de condition d'intervention (la fouille), elles constituent un frein de poids au développement des fouilles modernes et contemporaines où l'exhumation n'est pas nécessairement la principale source de données archéologiques.

Dans leur organisation actuelle, les fouilles modernes et contemporaines semblent compenser les difficultés rencontrées par l'atout que représente l'essor des dix années écoulées. Le développement désorganisé que peut expliquer le caractère nouveau de cette discipline, ne saurait être profitable à la recherche archéologique dont les avancées scientifiques seront facilitées par une cohérence dans l'administration des Antiquités modernes et contemporaines, cohérence basée sur la reconnaissance des objectifs de recherche.

## IL RÉSULTATS DES FOUILLES MODERNES ET CONTEMPORAINES

L'extension de la pratique de fouilles sur des terrains des époques moderne et contemporaine, l'abondance croissante des découvertes et des opérations archéologiques, ne trouvent leur véritable justification scientifique que dans les résultats des recherches.

### 1. Science et spectacle.

La fouille a finalement pour seul rôle de produire de la documentation. L'apport qui résulte des exhumations est de relever des indices d'occupation humaine, sous l'aspect de sa technicisation de l'environnement. On ne peut dissocier la découverte de l'objet et sa position stratigraphique: chaque objet ne relève de l'archéologie que si l'on fait abstraction de sa matérialité.

La seule exhibition des découvertes n'est qu'un prélude à l'archéologie; c'est le passage de la découverte à l'état de vestige qui sépare le spectacle de la science. Si l'on ne s'en avise pas toujours pour les silex taillés du paléolithique ou les monnaies romaines, l'archéologie moderne et contemporaine a tôt fait de le mettre en évidence. Le caractère souvent récent des fouilles présentées dans ce chapitre ne permet pas toujours de citer des travaux avancés, mais l'importance de ces recherches semble incontestable.

Par commodité, les sites de fouilles modernes et contemporaines sont présentés par thème, choisi en fonctions des secteurs les plus étudiés. Les champs archéologiques se recoupent souvent mais permettent de présenter ensemble les sites du même genre. Dans le panorama des sites, seuls les principaux terrains de recherche sont cités, tels que les publications les plus accessibles ont permis d'en rendre compte<sup>29</sup>.

<sup>29</sup> A ce propos, le catalogue de vente de la Librairie archéologique (qui situait encore l'époque moderne au moyen âge en 1987) signale dans son édition de janvier 1989 «l'intérêt croissant des archéologues pour les périodes récentes» mais ajoute qu'il «manque de publication»...

L'exhaustivité importe peu d'ailleurs: c'est l'évolution propre de chaque champ et son intérêt particulier qui pourront justifier, stimuler les fouilles archéologiques de vestiges récents.

## 2. Panorama.

Cet inventaire des principaux chantiers de fouilles est présenté, dans chacun des dix champs, dans l'ordre suivant: Commune, Département français ou Etat, nom ou nature du site, siècles concernés (la mention -16 indique une connexion du site avec le moyen âge), années des fouilles.

### *Épaves*

Cette catégorie d'ouvrages est l'un des grands succès des fouilles modernes et contemporaines, succès précoce que le développement des interventions en milieu subaquatique a rendu possible. Les très nombreux cas signalés ces derniers temps sont liés, circonstanciellement, à la vogue nouvelle des plongées archéologiques; l'intérêt pour la connaissance des époques moderne et contemporaine est généralement secondaire. Il reste que ces recherches sont parfois de grand intérêt, dans les deux domaines qui concernent l'étude des épaves maritimes: l'industrie navale, les cargaisons. Ce second domaine intéresse d'ailleurs autant les échanges commerciaux que la production des objets, et dans cette double optique paraît la source d'innombrables études archéologiques.

L'étude des architectures navales est parfois exemplaire, comme à Villefranche-sur-mer<sup>30</sup>. L'étude complète de cette caraque bien conservée a notamment permis de rassembler un matériel d'équipement de bord particulièrement remarquable.

Dans le cas des fouilles de Port-Cros<sup>31</sup>, une étude archivistique préliminaire a permis de retrouver l'histoire du combat naval au cours duquel coula le navire; l'apport des sources textuelles a aussi permis d'étudier la documentation ancienne concernant l'architecture des flûtes. Le résultat des fouilles a apporté un complément de première importance, celui de révéler la part considérable des réparations. Ce cas illustre l'intérêt majeur et irremplaçable d'une fouille complétée par une bonne documentation d'archives.

Deux cas exemplaires de fouilles d'anciens chantiers navals britanniques sont placés en complément des sites d'épaves.

---

<sup>30</sup> Cf. *Archéologie de la France, 30 ans de découvertes, op. cit.*, pp. 435-436.

<sup>31</sup> Cf. M. Guérout, «Sondage sur l'épave de la flûte du Roi La Baleine coulée devant Port-Cros le 4 août 1710», *Archaeonautica*, 4 (1984), pp. 261-293.

— *Épaves*

- Arles, Bouches-du-Rhône (Galère de Livourne), 18 (1981-1988)  
 Bandol, Var (Port d'Alon), 17 (1978-1979)  
 Brest, Finistère (Golymin), 19 (1978-1983)  
 Calvi, Corse-du-Sud (Port de commerce), 16-17 (1979, 1985-1988)  
 Cap Lopez, Gabon (Le Mauritius), 17 (1986)  
 Hyères, Var (Port-Cros La Baleine), 17-18 (1980)  
 La Croix-Valmer, Var (Cap Lardier 1), 16 (1986-1988)  
 Le Croisic, Loire-Atlantique (Superbe), 18 (1984)  
 Locmaria, Belle-île, Morbihan (Prince de Conty), 18 (1985)  
 Marseillan, Hérault (Le Rhône), 19 (1983-1985)  
 Noirmoutier-en-l'île, Vendée (Barges), 17 (1984-1985)  
 Omonville-la-Rogue, Manche, 18 (1982-1986)  
 Sainte-Maxime, Var (Tourelle des Sardinaux), 16-17 (1986)  
 Saint-Laurent, Québec, Canada (Le Machault), 18 (1969-1972)  
 Saint-Mandrier, Var (Baie de Cavales), 19 (1984-1988)  
 Saint-Raphaël, Var (Barberousse), 16 (1962)  
 Six-Fours, Var (Les médailles), 19 (1985-1988)  
 Vico, Corse-du-Sud (La Girafe), 19 (1981, 1984)  
 Villefranche, Alpes-Maritimes (Rade), 16 (1979-1988)

— *Chantiers navals*

- Bermudes (Her Majesty's Dockyard), 19 (1981)  
 Woolowich, Grande Bretagne (The Royal Dockyard), 16 (1972-1973)

*Industries céramiques et faïenceries*

Les résultats sont aussi très nombreux dans ce champ. Outre l'influence directe des problématiques des époques antérieures qui ont été calquées pour s'appliquer à notre période, l'importante recette en tessons de céramique dans presque toutes les fouilles pourrait expliquer l'abondance des recherches. On peut néanmoins ajouter un critère propre à l'époque moderne et contemporaine: l'impulsion donnée par le marché des antiquités pour collectionneurs (qui réclame essentiellement des attributions précises), que la faiblesse des sources d'archives concernant ces productions très appréciées handicape. L'importance des recherches dans le domaine des différentes techniques céramiques paraît donc conjoncturellement surévaluée, ce qui ne retire rien à leur intérêt. Certains sites ont fait l'objet de recherches d'envergure, comme La Chapelle-des-Pots<sup>32</sup> où l'étude porte autant sur les produits que sur la production. L'étude d'un four avec une salle de cuisson bien conservée a permis d'observer un dispositif de rayonnement intéressant. Cette céramique est du type des ateliers de Palissy, dont les recherches archéologiques anciennes et récentes ont déjà été rappelées. Les faïenceries constituent un domaine où la concurrence des fouilles de grande ampleur modifie régulièrement l'état des connaissances sur ce sujet. Le site

---

<sup>32</sup> Cf. N. Laurenceau, *Bulletin de liaison et d'information* (Poitou-Charente), 12 (1983), pp. 24-25; 14 (1985), p. 27; 16 (1987) pp. 30-31; et J.-L. Henriët, *ibidem*, 18 (1989), pp. 30-31.

d'Ancy-le-Franc (qui n'a pas le prestige de Rouen ou même de La Rochelle) a bénéficié d'une attention particulière<sup>33</sup>. Il faut noter aussi le cas (déjà ancien!) d'une manufacture de porcelaine à Longton<sup>34</sup>.

— *Fours de potiers*

Durbuy, Belgique (Weris-Morville), 16 (1983)  
 Durtal, Maine-et-Loire (La Mote-Crouillon), 16? (1975)  
 Hartfield, Grande-Bretagne (Lower Parrock), 16 (1977)  
 La Chapelle-des-pots, Charente-Maritime (Bourg), 16-19 (1982-1988)  
 Paris, Carrousel (Tuileries, Palissy), 16 (1855-1865, 1986)  
 Pélissanne, Bouches-du-Rhône (Saint-Laurent de Cabardel), 18 (1987)  
 Sadirac, Gironde (centre potier), -16-17 (1979-1987)  
 Saint-Denis-sur-Richelieu, Québec, Canada, 18-19 (vers 1980)  
 Savenel, Belgique, 17 (1974)  
 Woolwich, Grande-Bretagne, 17 (vers 1980)

— *Tessonières*

Angers, Maine-et-Loire (Auberge Croix-de-fer), 18-19 (1987)  
 Arras, Pas-de-Calais (Hôtel du département,...), 17 (1983)  
 Glasgow, Grande-Bretagne (Broomielaw), 18 (1975)

— *Manufacture de porcelaines*

Longton, Grande-Bretagne, 18 (vers 1975)

— *Faienceries*

Ancy-le-Franc, Yonne, 18? (vers 1950, 1982-1987)  
 Dijon, Côte-d'Or (Rue de l'Île, l'Île Verte), 18-19 (1985-1986)  
 Langres, Haute-Marne, 18-19 (1988)  
 La Rochelle, Charente-Maritime, 18 (1983)  
 Libourne, Gironde (Bel air), 18 (1986)  
 Meillonas, Ain, 18 (1987)  
 Nevers, Nièvre (Tour Goguin), 16-18 (1987-1988)  
 Rouen, Seine-Maritime (Poterat), 17 (1988)  
 Rouen, Seine-Maritime (Saint-Sever), 18 (1983-1984)  
 Toucy, Yonne (Arthé), 19 (vers 1950, 1983-1985)

*Forges et Mines*

L'industrie lourde a bénéficié de la vogue de l'«archéologie industrielle» qui a longtemps été la seule facette reconnue de l'archéologie moderne et contemporaine. Cet essor ancien concerne de surcroît des recherches de longue durée sur des sites, par définition, aux infrastructures vastes. Bien que ce genre d'industries ait ses racines dans l'antiquité, c'est bien la connaissance du passé récent de ces sites qui a motivé les recherches, ce qui est important. Quelles que

<sup>33</sup> Cf. plusieurs exemples de faienceries dans les *Actes du IIe colloque de céramologie* (Villiers-Saint-Benoît, avril 1989), Paris, Varia, 1989.

<sup>34</sup> Cf. H. Tait et J. Cherry, «Excavations at the Longton Hall Porcelain Factory», *Post-Medieval Archeology*, 12, 1978, pp. 1-29; les fouilles au château de Vincennes (Val-de-Marne) permettront d'étudier l'ancienne manufacture de porcelaine du XVIIIe siècle.

soient les dérives d'une problématique souvent ancrée sur l'exaltation patrimoniale, les résultats prouvent que ce genre d'études permet une approche nouvelle des techniques des époques moderne et contemporaine.

Concernant les forges, le site de Buffon<sup>35</sup> est justement célèbre et la continuité des recherches tout aussi remarquable. Du côté minier<sup>36</sup>, le site de Sainte-Croix<sup>37</sup> apporte beaucoup, notamment sur l'utilisation de l'espace et la distribution du travail dans un carreau étudié en totalité.

— *Forges*

- Angoulême, Charente (Saint-Cybard), 19 (1985)  
 Ardingly, Grande-Bretagne (moulin et forge), 16-18 (1975-1976)  
 Buffon, Côte-d'Or (La Grande forge), 18-19 (1982-1988)  
 Einsisheim, Haut-Rhin (Anciennes écuries), 16-18 (1985)  
 Pinsot, Isère, 17 (1989)  
 Saint-Maurice, Québec, Canada (Raduor), 19 (vers 1980)  
 Savignac-Lédrier, Dordogne (La forge), 16-20 (1985)  
 Tarascon-sur-Ariège, Ariège, 19-20 (1987)  
 Urbes, Haut-Rhin (fonderie), 18 (1988)

— *Mines*

- Château-Lambert, Haute-Saône, 19 (1970-1985)  
 Saguenay-Lac-Saint-Jean, Québec, Canada (La pulperie), 19-20 (vers 1980)  
 Sainte-Croix-aux-Mines, Haut-Rhin (Le Samson), 16-17 (1985-1989)  
 Sainte-Marie-aux-Mines, Haut-Rhin (Vallée de Fertrup), -16-19 (1989)

*Autres industries*

Une très grande variété de sites est recensée ici, mais il s'agit toujours d'implantations industrielles. La nouveauté de ce genre de recherche explique à la fois le faible nombre d'exemples par type d'industrie et le foisonnement des investigations. Cet attrait pour les petites unités industrielles est souvent fortuit, contribuant néanmoins à une meilleure connaissance de celles-ci. L'intérêt pour les sites de production va de pair avec le développement des découvertes d'objets mobiliers sur les sites d'habitat. Il n'est pas surprenant ainsi de voir une fouille dirigée à Rennes<sup>38</sup> sur un atelier de pipiers, la quantité de pipes retrouvée dans les fouilles et étudiée étant une caractéristique des époques moderne et contemporaine.

<sup>35</sup> Fouillé par P. Peyre depuis 1982, cf. *Archéologie de la France, 30 ans de découverte, op. cit.*, p. 428.

<sup>36</sup> Notons que le premier numéro (et seul jusqu'à présent) des Documents d'Archéologie Française (DAF) consacré à la période moderne et contemporaine concerne un site minier: *Une exploitation minière du XVIIe siècle* (Ste-Marie-aux-Mines), DAF, 16, Paris, Maison des sciences de l'Homme, 1989.

<sup>37</sup> Le Samson, ateliers et habitats d'une mine d'argent du XVIe siècle (J. Grandemange) livret-guide, CRAMM, 1989.

<sup>38</sup> Cf. *Archéologia*, 246, mai 1989, p. 71.

Des résultats scientifiques importants nous viennent de plusieurs fouilles menées avec ampleur: la verrerie de Roquefeuille à Pourrières<sup>39</sup>, avec l'étude conjointe d'une officine et de l'atelier, témoigne d'une activité locale dont la réputation est archivistiquement attestée. D'un autre genre, la pêcherie fixe de Castelnaud<sup>40</sup> présente des installations fluviales exceptionnelles, datées par dendrochronologie. Quant à la fouille de la distillerie de tafia (rhum) à Sainte-Marie, elle permet d'aborder l'étude de l'évolution d'une activité industrielle autrefois primordiale aux Antilles.

— *Briqueterie*

Agen, Lot-et-Garonne (Jayan), 19 (1988)

— *Cloches*

Ambert, Puy-de-Dôme (Place Saint-Jean), 18 (1988)

Caen, Calvados (Sq. Saint-Gilles), -16-17 (1987)

Rennes, Ille-et-Vilaine (Place des Lices), 19 (1985)

Tourcoing, Nord (La Grand Place), 17 (1985)

— *Complexe industriel*

Astley, Grande-Bretagne, 17 (?)

Urbes, Haut-Rhin, 19 (1988)

— *Distillerie*

Sainte-Marie, Martinique (Fond-Saint-Jacques), 18? (1988)

— *Filature et Marbrerie*

La Lucerne d'Outremer, Manche (Abbaye), 19 (1989)

— *Papier*

Angoulême, Charente (Saint-Cybard), 19-20 (1985)

— *Pêcherie*

Castelnaud-la-Chapelle, Dordogne (Sous les Milandes), 16-17 (1983-1987)

Red Bay Labrador, Québec, Canada, 16-18 (vers 1980)

— *Pipes*

Rennes, Ille-et-Vilaine, 19 (1989)

— *Salines*

Salins-les-Bains, Jura, 18-19 (1985-1988)

— *Sucrerie*

Nantes, Loire-Atlantique (Rue de Richebourg), 19 (1985)

— *Verrerie*

Ollières, Var (Bliou, ...), 16 (1987)

<sup>39</sup> Cf. *Gallia Informations*, I, 2, (1989), pp. 284-286; *Notes d'information et de liaison*, op. cit., pp. 139-141; fouilles par D. Foy et L. Vallaurie.

<sup>40</sup> Fouilles par Ph. Nowacki-Breczewski; cf. *Archéologie en Aquitaine*, 6 (1987-1988), pp. 8-9.

Pourrières-Roquefeuille, Var, -16-17 (1981-1988)

### *Châteaux*

La recherche est sous-évaluée dans cette catégorie de construction. Il semble que les châteaux soient délaissés pour plusieurs (mauvaises) raisons: de nombreuses archives ont été conservées (notamment des images), de nombreux édifices sont toujours en place. Pourtant les recherches archéologiques entreprises prouvent l'apport particulier de la fouille sur des sites pourtant documentés ou partiellement conservés. Néanmoins, l'attrait pour des châteaux prestigieux domine.

Les fouilles à Saint-Léger-en-Yvelines<sup>41</sup> ont permis d'identifier l'ampleur exacte des travaux réalisés par Philibert Delorme et ainsi de rectifier ce que l'on pouvait penser auparavant. On a aussi retrouvé au Palais du Louvre<sup>42</sup> des constructions inachevées inattendues: les fondations de la colonnade de Bernin, la contrescarpe de Le Vau. A Marly, les fouilles concernent différents secteurs de l'ancien domaine royal, bâtiments et aménagements des jardins<sup>43</sup>.

Blois, Loir-et-Cher (Château, le Logis neuf), 16 (1988)  
 Bolingbroke, Grande-Bretagne, 16-17 (1973)  
 Brunoy, Essone (Grand château), 18 (1984-1988)  
 Dampierre sur Boutonne, Charente-Maritime, 18 (1984-1988)  
 Québec, Québec, Canada (L'Habitation 1 et 2), 16 (vers 1980)  
 Lastours, Aude (Cabaret), -16-17 (1985)  
 La Tour d'Aigues, Vaucluse, 17-18 (1979-1986)  
 Londres, Grande-Bretagne (Hampton Court Palace), 16 (1977)  
 Londres, Grande-Bretagne (Palais Bridewell), 16 (1978)  
 Mâlain, Côte-d'Or, -16-17 (1985-1986)  
 Marly-le-Roi, Yvelines (Domaine), 17-18 (1860, 1927-1934, 1985-1989)  
 Montmorin, Puy-de-Dôme (dépotoir du château), 16-17 (1987)  
 Paris, Louvre (Le Vau, Bernin), 17 (1853, 1939, 1964, 1984)  
 Portes, Gard, 17-18 (1985-1986)  
 Rambouillet, Yvelines (Pont), 17-18 (1970)  
 Saint-Léger-en-Yvelines, Yvelines (Delorme), 16 (1979-1981)

### *Habitations et villages*

Les fouilles archéologiques d'habitations de l'époque moderne accusent un certain retard. Les recherches sont encore désordonnées, et dirigées plus souvent par le hasard des travaux d'aménagement que par une problématique cohérente.

<sup>41</sup> Cf. *Philibert Delorme...*, *op. cit.*

<sup>42</sup> Cf. *Carte archéologique de Paris*, *op. cit.*, pp. 1, 24 et 28; *Les dossiers d'archéologie*, *op. cit.*, p. 88 (par Y. de Kisch).

<sup>43</sup> Après trois campagnes de sondages archéologiques en 1985, 1988 et 1989 un projet de fouilles concernant la totalité du Pavillon des Bains a été déposé pour 1990 (Br. Bentz, *Le Pavillon des Bains du château de Marly*, Musée-Promenade de Marly-le-Roi & Louveciennes, 1988).

Comme il a pu être montré précédemment, l'étude de l'habitat est souvent conduite sur les sites d'industries, mais dans le cas des maisons isolées ou regroupées en hameau, village ou ville, beaucoup reste à faire.

Ponctuellement, des résultats intéressants sont à mettre au crédit des fouilles modernes et contemporaines. Le chantier du Grand Louvre, Cour Napoléon<sup>44</sup>, reste assurément le plus important site pour cette période, plusieurs expositions l'ont montré. Concernant le milieu rural, les fouilles d'Essertines-Basses<sup>45</sup> sont extrêmement précieuses, en révélant un mobilier domestique varié méconnu ou inconnu des archives qui, là comme ailleurs, relatent la vie des personnes plutôt que l'histoire des bâtiments. La complémentarité est, cette fois, la source d'un grand bénéfice scientifique.

Le cas de la ville de Saint-Pierre (Martinique)<sup>46</sup>, disparue sous les cendres volcaniques en 1902, présente une situation figée dans le temps qui, déjà, attire des recherches archéologiques.

— *Villages, villes*

- Douai, Nord (Ilot Samia), 16-19 (1988)
- Essertines-Basses, Loire, -16-18 (1973-1984)
- Lille, Nord (Ilot des Tanneurs), 16-18 (1984-1986)
- Marseille, Bouches-du-Rhône (Ilot 55), 16-18 (1987)
- Paris, Grand-Louvre, -16-19 (1984-1985)
- Pensol, Haute-Vienne (Beaulieu), 17-20 (vers 1980)
- Sadirac, Gironde (Fréchinot), -16-17 (1986)
- Saint-Denis, Seine Saint-Denis (Quartier de la Basilique), -16-17 (1973-1989)
- Saint-Pierre, Martinique, 18-19 (1987-1989)

— *Habitats isolés*

- Argenteuil, Val-d'Oise (maison de vigneron), 17 (1988)
- Charleville-Mezières, Ardennes, 18 (1987)
- Chassagne-Saint-Denis, Doubs (bourg), 16-17 (1986)
- Coventry, Grande-Bretagne (Grammar School), 16 (1980)
- Crève-cœur, Martinique (Plage Sainte-Anne), 16 (1988)
- Douai, Nord (Saint-Julien), -16-18 (1985)
- Hafod y Nant Criafolen, Grande-Bretagne, -16 (1973-1974)
- Langres, Haute-Marne (Marché), 18-19 (1985)
- Saujon, Charente-Maritime (La Grande Versenne), 17 (1988)
- Toulouse, Haute-Garonne (Place Saint-Etienne), 16-18 (1987)
- Tourcoing, Nord (Bienfaisance), 17-18 (1987)
- Rennes, Ille-et-Vilaine (Place des Lices), 16 (1985)
- Weyersheim, Bas-Rhin (Rue du Petit-Village), 16-17 (1989)

<sup>44</sup> Cf. P.-J. Trombetta, *Sous la pyramide du Louvre, 20 siècles retrouvés*, Paris, Le Rocher, 1987; Y. de Kisch, «La cour Napoléon, ancien quartier de Paris», *Les dossiers d'archéologie*, op. cit., pp. 84-89.

<sup>45</sup> Cf. *Cahiers archéologiques de la Loire*, 4-5, 1984-1985 (1986), pp. 79-109 (Fr. Piponnier, D. Alexandre-Bidon); et *RAMAGE*, 4, op. cit.

<sup>46</sup> *Le Patrimoine archéologique de la Martinique*, 3, «Archéologie de Saint-Pierre», 1988.

*Architectures publiques*

Dans ce regroupement d'ouvrages divers apparaît un domaine exceptionnellement prisé, les fortifications. Par leur nature, ces constructions ont rarement été supprimées, mais ont été enfouies. C'est sans doute la raison d'un tel succès qui, en Belgique, a pu laissé croire qu'il était le principal domaine intéressant les fouilles des époques moderne et contemporaine<sup>47</sup>. Les autres catégories d'édifices publics sont, par contre, en friche.

Les résultats de ces fouilles archéologiques sont presque toujours couplés avec des études d'archives, qu'elles complètent généralement pour des détails architecturaux. Ainsi la citadelle et les lignes de fortification de Namur<sup>48</sup>, ou le Fort Diamant (Guyane).

— *Fortifications*

- Bourges, Cher (Rue Moyenne), 16 (1985)
- Grenoble, Isère (Caserne Vinoy), 16-19 (1985)
- La Rochelle, Charente-Maritime (Le Gabut), 16 (1988)
- Lille, Nord (Rue Gombert), 17 (1987)
- Marseille, Bouches-du-Rhône (îlot N), 16 (1986-1987)
- Montreuil-sur-Mer, Pas-de-Calais (Lycée Woillez), 16-17 (1987)
- Nice, Alpes-Maritimes (Palais de justice), 17 (1986)
- Philippeville, Belgique, 16 (1984)
- Remire-Montjoly, Guyane (Fort Diamant), 18-19 (1988)

— *Edifices publics*

- Bourges, Cher (Rue Moyenne, casernement), 19-20 (1985)
- Douai, Nord (Saint-Julien, hospice), 17-18 (1985)

— *Divers*

- Einsisheim, Haut-Rhin (Ecuries), 18 (1985)
- Nice, Alpes-Maritimes (Chapelle de la Miséricorde, écurie), 17 (1985)
- Saint-Laurent, Guyane (Camp de la Transportation), 18 (1987-1988)

*Edifices religieux*

Cette catégorie d'édifices est rarement en situation d'enfouissement, en ce qui concerne les constructions modernes et contemporaines. Les recherches entreprises ne concernent généralement que des parties de ces édifices, et les fouilles sont souvent réalisées avant une menace de destruction par des travaux. Il en résulte un éparpillement de recherches ponctuelles, ne prenant pas en compte la totalité de chaque édifice, sans liaisons entre elles. Il s'agit en quelque sorte de fouilles de prestige dont le bénéfice archéologique n'est pas toujours mis en valeur.

---

<sup>47</sup> Cf. *Archéologie des temps modernes*, op. cit., p. 7. L'essentiel des contributions y est consacré.

<sup>48</sup> *Ibidem*, pp. 125-150, «Trois années de fouilles archéologiques à la citadelle de Namur (1982-1984): un premier bilan», par Ph. Bragard.

On peut noter parmi les principaux résultats dont s'enrichissent les époques moderne et contemporaine, les fouilles du cloître de Montmartre<sup>49</sup>, de l'abbaye de Fontevault<sup>50</sup> et d'innombrables couvents.

Aix en Provence, Bouches-du-Rhône (Chartreux), 17-18 (1987-1988)  
 Angoulême, Charente (Saint-Cybard), -16-18 (1985)  
 Avrillé, Maine-et-Loire (Prieuré), -16-19 (1987)  
 Briançon Hautes-Alpes (Cordeliers), -16-17 (1987-1988)  
 Cirey, Haute-Saone (Bellevaux), 18 (1987)  
 Douai, Nord (Parking Saint-Julien, Les Sœurs Grises), 17-18 (1987)  
 Fontcalvy, Aude (Ouveillan, grange cistercienne), 17-18 (1984)  
 Fontevault-l'Abbaye, Maine-et-Loire, -16-18 (1983-1989)  
 Ganagobie, Alpes-de-Haute-Provence (Prieuré), 17-18 (1988)  
 La Lucerne-d'Outremer, Manche, 16-18 (1985-1989)  
 Le Mans, Sarthe (Ursulines), 17-18 (1988)  
 Lille, Nord (Urbanistes), 17-18 (1986-1987)  
 Marche-en-Famenne, Belgique (Les Carmes), 17-18 (1986)  
 Marmande, Lot-et-Garonne (Place Clémenceau), -16-18 (1986)  
 Mayenne, Mayenne (Calvairiennes), 17 (1987)  
 Paris, Montmartre (cloître), 16 (1980)  
 Reims, Marne (Capucins), 17-18 (1988)  
 Saint-Denis, Seine-Saint-Denis (Trois Patrons), -16-18 (1981)  
 Saint-Pol-sur-Ternoise (Sœurs Noires), -16-18 (1987)  
 Toulouse, Haute-Garonne (Place Bernard), 17-18 (1987)  
 Tourcoing, Nord (Ursulines), 18 (1987-1988)

### *Sépultures*

L'archéologie des morts n'est certainement pas aisée pour les époques récentes, les cimetières n'étant pas destinés à être transformés dans l'immédiat en chantier archéologique. Pourtant, à l'occasion de travaux souvent des recherches archéologiques ont pu être menées en divers endroits, avec des résultats intéressants.

C'est le cas, par exemple, à Châteaudun<sup>51</sup>, de la fouille des sépultures de l'église Saint-Lubin. Les recherches ont montré notamment que les inhumations avec vases avaient été abandonnées vers le début du XVII<sup>e</sup> siècle, tandis qu'on continua jusqu'à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle les inhumations à l'intérieur de l'édifice religieux. Des remarques de grand intérêt ont aussi été faites sur la disposition des corps et leur localisation dans l'église. Le site de Briançon<sup>52</sup> a été aussi l'objet de fouilles dont le résultat scientifique prouve l'apport essentiel de ces recherches pour les époques moderne et contemporaine.

<sup>49</sup> Cf. P. Perin, *RAMAGE*, 1, *op. cit.*

<sup>50</sup> Cf. *Gallia Informations*, 1987-1988, II (1989), pp. 151-152, fouilles par D. Prigent.

<sup>51</sup> Cf. B. Robreau, «L'église Saint-Lubin de Châteaudun», *Revue archéologique du Centre de la France*, 23, 1 (1984), pp. 99-124.

<sup>52</sup> Cf. *Notes d'information et de liaison*, *op. cit.*, p. 35 (par Is. Ganet).

Bourogne, Territoire-de-Belfort (Eglise), 16-18 (1980)  
 Briançon, Hautes-Alpes (Eglise des Cordeliers), -16-18 (1987-1988)  
 Bussière-Boffy, Haute-Vienne (Chapelle), -16-17 (1983-1988)  
 Châteaudun, Eure-et-Loire (Eglise Saint Lubin), 16-18 (1980-1985)  
 Clermont-Ferrand, Puy-de-Dôme (Hôpital Général), 17 (1988)  
 Cognac, Charente (Eglise Saint-Martin), -16-18 (1987)  
 Digne, Alpes-de-Haute-Provence (Eglise), -16-18 (1987)  
 Grandvilliers, Territoire-de-Belfort (Cimetière Saint-Ursanne), -16-18 (1976-1980)  
 Laval, Mayenne (Chapelle du vieux-Château), 17 (1987)  
 Marmande, Lot-et-Garonne (Place Clémenceau), -16-18 (1986)  
 Montpellier, Hérault (Richemont), 18-19 (1987)  
 Oloron-Sainte-Marie, Pyrénées-Atlantique (Cathédrale), 17-18 (1986)  
 Oulmes, Vendée (Eglise), -16 (1987)  
 Paris, cimetière Sainte Marguerite (Louis XVII), 18 (1846, 1970, 1979)  
 Rodez, Aveyron (Saint-Amans), 18 (1988)  
 Saint-Vincent-de-Pertiguas, Gironde (Le Bourg), 16-18 (1986)  
 Toulx Ste-Croix, Creuse (Le Cimetière), -16-18 (1985-1986)  
 Uzerche, Corrèze (Notre-Dame de Bécharie), 16-18 (1987)

#### *Equipement hydraulique et fluvial*

L'archéologie des aménagements de la nature est assez peu exploitée, mais les ouvrages de ce genre ont en commun d'être imbriqués dans toutes les rubriques précédentes et d'occuper de très vastes espaces. Des fouilles ont souvent mis au jour des éléments d'architecture hydraulique (notamment en milieu urbain) ou des transformations artificielles du paysage fluvial. Quelques découvertes ont été étudiées à la suite de fouilles sur des sites modernes et contemporains: une écluse à Dinant (en Belgique)<sup>53</sup>, une pompe à feu à Paris<sup>54</sup>, un barrage à Urbes. L'organisation des recherches futures pourra s'aider de ces modèles.

#### *— Puits, puisards, conduites*

Angoulême, Charente (Saint-Cybard, puits et canalisations), 16-19 (1985)  
 Bayeux, Calvados (Rue Saint-Malo, aqueduc), 18 (1985)  
 Douai, Nord (Parking Saint-Julien, Réservoir), 17-18 (1985)  
 Langres, Haute-Marne (Marché, puisards), 18-19

#### *— Réseau fluvial*

Dinant, Belgique (Ecluse de Leffe), 18 (1987)  
 Lux, Saône-et-Loire (Port-Guillot, berges), 16 (1987)  
 Mont-de-Marsan, Landes (Terrasse, berge, bassin), 18-19 (1985)  
 Nantes, Loire-Atlantique (Place du commerce, quais), -16-19 (1987)  
 Paris, Chaillot (Pompe à feu), 18 (1955)  
 Urbes, Haut-Rhin (Barrage), 18-19 (1988)

<sup>53</sup> Cf. Er. De Waele, «Dinant, écluse de Leffe: découverte de pieux dans la Meuse», *Activités 86 à 89 du SOS Fouilles*, 6 (1988), pp. 221-223.

<sup>54</sup> Cf. *Carte archéologique de Paris, op. cit.*, pp. 2 et 472.

Si toutes les fouilles modernes et contemporaines ne présentent pas un intérêt majeur, celui, exceptionnel, de quelques recherches montre l'apport spécifique de cette pratique en archéologie, avec l'urgente nécessité que soit organisée la discipline sur des principes adaptés à l'objectif de l'archéologie.

### III. CARACTÉRISTIQUES DES FOUILLES MODERNES ET CONTEMPORAINES

L'archéologie de l'époque moderne et de l'époque contemporaine ne se présente pas sous les atours de l'archéologie du néolithique, ni même de l'archéologie médiévale. C'est la méconnaissance de ces caractéristiques qui a d'ailleurs longtemps bloqué le développement de cette discipline et explique qu'elle soit très souvent mal comprise.

#### 1. Les archives.

La littérature traitant de la place des archives en archéologie est incroyablement abondante<sup>55</sup>. De nombreux archéologues croient encore que les archives du passé (les vraies, pas les «archives du sol») sont ennemies de leur science, laissant entendre qu'elles ont une valeur supérieure aux vestiges archéologiques et que la fouille ne peut rivaliser avec pareille concurrente. Cette opposition archives/terrain est totalement inopérante, pour deux raisons principales: les archives sont partie intégrante de toute science; cette rivalité méconnaît le statut des sources historiques.

Les écrits et les images peuvent tous, quelle que soit leur ancienneté, devenir archives, dès lors que leur contenu se réfère à un passé qui n'est plus maîtrisable. A ce titre, tous les rapports de fouilles sont, si on les utilise à des fins scientifiques, des documents d'archives. Le recours aux archives en archéologie n'est donc l'apanage d'aucune période, du paléolithique à nos jours. La différence réside dans la nature de la documentation, ce qui pose le problème du statut des sources.

L'analyse des écrits, des images ou des vestiges est nécessairement complémentaire. La mauvaise habitude qui consiste à séparer le résultat de chaque recherche provient d'une confusion entre les métiers et les procédures<sup>56</sup>. Tant que l'une de ces trois sources est prédominante, la situation est simplette. Pourtant la conjonction des sources (archives + vestiges) n'obère nullement le résultat d'une analyse archéologique, mais l'enrichit. Combien faudra-t-il d'exemples pour montrer qu'une fouille «aidée» par une documentation d'archives abondante ne

---

<sup>55</sup> Mais rarement intéressante; alors, on lira avec profit ce qui concerne les rapports de l'enquête et de l'investigation dans l'article, auquel je me réfère implicitement tout au long de cette étude, de Ph. Bruneau, «Histoire de l'archéologie: enjeux, objet, méthode», *RAMAGE*, 3 (1984-85), pp. 129-162.

<sup>56</sup> Cf. P.-Y. Balut, «Des procédures et des démarches», dans *RAMAGE*, 2 (1983), p. 184.

s'en trouve que plus intéressante? Cette confrontation n'est d'ailleurs jamais sans dommages pour les archives...

Chaque fois qu'il se peut, les archives demeurent un préalable à la fouille. Pour les époques moderne et contemporaine, elles peuvent contribuer à la sélection des secteurs de fouilles (par exemple en milieu urbain) et préciser des problématiques de recherches.

## 2. La modernité.

La proximité temporelle n'est pas une bonne raison pour repousser l'intérêt de l'archéologie moderne et contemporaine, et il semblerait plutôt qu'on confonde souvent le rapport au temps avec la rapprochement des sociétés: cette proximité sociologique que nous entretenons avec les «fabricants» et les «usagers» du passé récent, est l'un des caractères de l'étude du demi-millénaire qui nous précède. La connaissance que nous en avons implicitement et les liens que nous gardons du passé nous rapprochent de ces temps-là.

La connaissance de toute chose ne relevant que du choix de chacun, il n'y a pas d'époque, de thème ou d'ouvrage en particulier qui ne mérite l'estime publique, dès lors que la recherche est employée à des fins scientifiques. La préférence qu'une personne peut éprouver à mieux connaître l'antiquité ne relève pas d'une épistémologie!

Désintéressement pour certains, mais conflit de l'autre! En effet, les fouilles modernes et contemporaines s'installent en terrain déjà conquis (par l'histoire de l'art le plus souvent). En fait, le conflit est resté assez calme jusqu'aujourd'hui, un monde séparant le plus souvent les recherches menées par les uns et par les autres. Confusion (encore) entre les métiers et les procédures. L'aberration est même institutionnalisée par les «Musées archéologiques»: on ne voit pas pourquoi un objet serait exposé dans un musée d'art quand il a perdu son histoire (mais gardé sa forme) et, inversement pour d'autres dans un musée du tesson, surtout quand la recherche archéologique (pour la restitution par exemple) s'est nourrie de l'un comme vestige et de l'autre comme modèle.

## 3. Le terrain.

L'enfouissement d'ouvrages modernes et contemporains, lorsqu'il occasionne une démarche de fouille, ne présente pas les mêmes caractéristiques que dans le cas de périodes plus reculées. La superficialité des niveaux récents conduit une intervention à se préoccuper assez tôt de l'étude éventuelle des découvertes. La conservation sélective est, pour les périodes récentes, une nécessité logique autant que logistique. Toutes les ruines ne sont pas automatiquement des vestiges même s'ils acquièrent pour un temps le statut de relique<sup>57</sup>. Inversement, tous les vestiges ne sont pas nécessairement des ruines... Deux exemples de fouille «négative» ont constitué néanmoins des résultats remarquables: à Saint-Léger-

<sup>57</sup> A propos de la relique, lire les remarques de Ph. Bruneau, dans *RAMAGE*, 4, p. 6.

en-Yvelines<sup>58</sup> et sur le parvis des fouilles de Notre-Dame de Paris<sup>59</sup>. Dans ces deux cas, l'absence de découverte a permis de rectifier le plan des constructions qu'on croyait avoir été bâties.

Les pratiques d'exhumation et de relevé stratigraphique peuvent, sans dommage, être adaptées aux visées de la recherche. On doit s'attendre à ce que la connaissance préalable qu'on a généralement des ouvrages modernes et contemporains différencie les pratiques d'exhumation de celles des ouvrages encore méconnus pour résoudre de la meilleure façon les problèmes qu'on se pose.

### CONCLUSION

Ce bilan des fouilles modernes et contemporaines dessine les contours d'une nouvelle discipline à peine émergée de l'archéologie. En adaptant au passé récent la pratique, déjà réputée pour les périodes plus anciennes, des fouilles archéologiques, elle témoigne de l'indispensable apport des vestiges enfouis à la connaissance historique sans préjuger de l'apport précieux que peuvent être les sources d'archives.

La justification de ce genre d'entreprise est de deux ordres :

- théorique, en exposant des conditions de possibilité;
- scientifique, par la validation des premiers résultats.

Il en résulte que les fouilles modernes et contemporaines ne délimitent pas un nouveau secteur de recherche refermé sur lui-même, mais, au contraire, s'inscrivent comme une discipline intégrante de l'archéologie.

Bruno BENTZ

---

<sup>58</sup> *Philibert de l'Orme...*, *op. cit.*, p. 41.

<sup>59</sup> *Carte archéologique de Paris*, *op. cit.*, p. 1.



Etudes d'archéologie du vitrail français  
au XIX<sup>e</sup> siècle, V

LE ROSAIRE DANS LE VITRAIL FRANÇAIS  
AUX XIX<sup>e</sup> ET XX<sup>e</sup> SIECLES

L'an dernier, j'étudiais ici même le sens de lecture des séries de scènes dans les vitraux français du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>1</sup>. L'utilité de cette étude pour le classement d'un corpus s'est depuis lors confirmée par la découverte d'un ensemble de verrières, se suivant selon le 3<sup>e</sup> sens de lecture que je distinguais, plus démonstratif que l'exemple donné dans l'article<sup>2</sup>; en l'église de l'Immaculée-Conception (Paris, XII<sup>e</sup> arr.), les Mystères du Rosaire se lisent, en effet, sur huit colonnes, de haut en bas et de gauche à droite.

Toutefois, le sens de lecture n'est pas le seul problème posé par les ensembles de scènes illustrant un récit continu. La conformité des images au texte ou à la prière qu'elles illustrent et leur fluctuation en est un second que je me propose d'aborder aujourd'hui. Cette étude pourrait s'appuyer sur divers récits bibliques ou prières se composant de plusieurs séquences conçues sur le même schéma, et qui sont à ce titre particulièrement utilisables dans la décoration des édifices religieux, quelle qu'en soit l'échelle ou la technique d'exécution. Le cas du Rosaire, qui guide la récitation du chapelet, m'a paru être un des meilleurs exemples. Le Rosaire peut se définir selon trois critères :

— il est constitué de moments très spécifiques de la vie de la Vierge, les «Mystères», depuis l'Annonciation jusqu'au Couronnement;

---

1. Cf. H. Cabezas, «Le sens de lecture des vitraux à série de scènes», *RAMAGE*, 7 (1989), pp. 65-76.

2. *Ibid.*, pp. 67 et 74.

— ses épisodes sont au nombre de quinze et suivent l'ordre chronologique de leur déroulement;

— les Mystères de la vie de la Vierge sont répartis en trois groupes successifs thématiquement distincts :

Les Mystères joyeux :

1<sup>er</sup> : l'Annonciation

2<sup>e</sup> : la Visitation

3<sup>e</sup> : la Nativité

4<sup>e</sup> : la Purification (ou la Présentation de Jésus au temple)

5<sup>e</sup> : Jésus est retrouvé au temple (ou Jésus parmi les docteurs)

Les Mystères douloureux :

6<sup>e</sup> : l'Agonie du Christ au jardin des oliviers (ou Gethsémani)

7<sup>e</sup> : la Flagellation du Christ

8<sup>e</sup> : le Couronnement d'épines

9<sup>e</sup> : le Portement de la croix

10<sup>e</sup> : la Crucifixion

Les Mystères glorieux :

11<sup>e</sup> : la Résurrection

12<sup>e</sup> : l'Ascension

13<sup>e</sup> : la Pentecôte

14<sup>e</sup> : l'Assomption

15<sup>e</sup> : le Couronnement de la Vierge

Ces trois critères s'appliquent à tous les modes de représentation du Rosaire, qu'il s'agisse de l'image, la plus attendue et incontestablement la plus fréquente, illustrant précisément, comme nous le verrons plus tard, ou seulement symboliquement les Mystères, telles les verrières de 1887 d'Edouard Didron, dans l'ancienne église Saint-Pierre-de-Chaillot (Paris, XVI<sup>e</sup> arr.)<sup>3</sup>, reconstruite dans les années 1930; de l'écriture, soit seule, soit combinée à de l'image; ou de l'indicateur. Si aucune verrière du Rosaire utilisant ce mode de représentation n'est encore attestée, un vitrail pourrait très plausiblement, par exemple, reprendre les trois couleurs symbolisant les trois catégories de Mystères sur l'image liminaire d'un psautier de Notre-Dame, daté de 1495, mentionné par Fr.-M. Willam<sup>4</sup>: le blanc, symbolique de la pureté de la Vierge, pour les Mystères joyeux; le rouge rappelant «comment la mère de Dieu a compati dans son coeur aux souffrances de son fils au pied de la croix», pour les Mystères douloureux; enfin, le jaune ou l'or, traduisant «l'allégresse et la jubilation, au moment où Marie fut élevée au ciel au-dessus de tous les chœurs des anges», pour les Mystères glorieux.

3. Cf. L. Michaux, «Eglise Saint-Pierre-de-Chaillot», *Inventaire général des richesses d'art de la France, Paris, monuments religieux*, t. III (Paris, éd. Plon, 1901), p. 8.

4. Cf. Fr.-M. Willam, *L'histoire du Rosaire*, traduction française de l'abbé R. Guillaume (Mulhouse et Tournai, 1949), pp. 146-148. Je ne suis parvenu à retrouver ni la référence précise, ni le lieu de conservation de ce psautier.

## I. LES DIFFÉRENTES CATEGORIES DE VERRIÈRES MARIALES

Selon qu'elles respectent ou non les trois critères définitoires du Rosaire, les verrières racontant la vie de la Vierge en plusieurs épisodes, se classent en trois catégories principales: les représentations canoniques du Rosaire, les Rosaire qu'on peut dire «aménagés», et les représentations de la vie de la Vierge sans référence explicite au Rosaire.

### A. Les représentations canoniques du Rosaire

D'après notre définition, seules les verrières à quinze compartiments accueillant les quinze Mystères disposés en trois groupes devraient figurer sous la rubrique «représentations canoniques du Rosaire».

Telles sont celles d'au moins trois églises parisiennes, où les quinze scènes du Rosaire sont disposées en colonnes dans les trois lancettes de la chapelle de la Vierge pour les deux premières et de l'abside pour la troisième :

- Saint-Pierre-de-Montrouge (XIV<sup>e</sup> arr.), réalisées par Eugène Oudinot en 1869;
- Saint-Léon (XV<sup>e</sup> arr.), œuvre de 1931 de l'atelier Barillet;
- Saint-Gabriel (XX<sup>e</sup> arr.), signées "D T" et datant sans doute des années 1930.

Mais les baies ne se prêtant pas toujours à cette organisation en trois fois cinq scènes, on peut légitimement tenir pour «Rosaire canonique» d'autres cas de figure. Le nombre des Mystères représentés est alors décisif.

— Ainsi, à Notre-Dame de Rennes (Ille-et-Vilaine), les quinze Mystères encadrent sur ses quatre côtés un grand panneau central représentant saint Dominique et la Vierge au Rosaire<sup>5</sup>, sur une verrière de 1881 de Champigneulle.

Le «Rosaire canonique» se trouve dans des baies comportant moins de quinze compartiments mais qui ne sont garnis que de Mystères, qu'ils soient ou non divisés en trois groupes :

— A Notre-Dame-du-Rosaire de Saint-Ouen (Seine-Saint-Denis), le programme ayant été conçu dans une esthétique de la symétrie, les cinq fenêtres du bas-côté droit accueillent les Mystères joyeux, et celles du bas-côté gauche, les Mystères douloureux, tandis que les Mystères glorieux, réduits au nombre de quatre, occupent les fenêtres principales des deux bras du transept : en bas, à gauche, l'Assomption, réalisée en 1912 par L. Terrien, et à droite, l'Ascension, de 1925, des peintres-verriers de Saint-Ouen, Delarbre et Vidal; et en haut, à gauche, la

---

5. Sur cette verrière, l'Assomption pose toutefois problème; car si le personnage représenté est bien vêtu comme Marie sur son Couronnement, il est seul, sans aucun ange pour l'aider à s'élever.

Pentecôte et à droite, la Résurrection, exécutées en 1934 et 1935 par l'atelier Charles Champigneulle de Paris, d'après des cartons de M. Choissard, comme toutes les verrières des bas-côtés de l'église.

— De même, les treize fenêtres de 1887 de l'ancienne église Saint-Pierre-de-Chaillet (Paris, XVI<sup>e</sup> arr.), exécutées par Edouard Didron, étaient chacune ornées en leur centre du symbole d'un Mystère<sup>6</sup>.

— Le premier niveau de fenêtres hautes de l'abside de Saint-Séverin (Paris, V<sup>e</sup> arr.) est occupé par deux verrières géométriques du XVIII<sup>e</sup> siècle et huit vitraux historiés, réalisés par Emile Hirsch vers 1887, illustrant les 3<sup>e</sup>, 6<sup>e</sup>, 10<sup>e</sup>, 11<sup>e</sup>, 12<sup>e</sup>, 13<sup>e</sup>, 14<sup>e</sup> et 15<sup>e</sup> Mystères du Rosaire.

— A Sainte-Marguerite (Paris, XI<sup>e</sup> arr.) les trois vitraux de la chapelle de la Vierge, sortis en 1924 de l'atelier J.W.J. Vosch, représentent tous des Mystères : l'Annonciation, la Nativité et la Présentation de Jésus au temple.

— Enfin, les deux uniques baies de la chapelle de la Vierge de Saint-Germain-de-Charonne (Paris, XX<sup>e</sup> arr.), étaient ornées, dans le passé, du premier et du dernier Mystère du Rosaire, réalisés par le peintre-verrier Marquis en 1849<sup>7</sup>.

Dans les baies à plus de quinze compartiments, on repère les «Rosaires canoniques» d'abord si tous les Mystères sont représentés, et s'ils sont organisés en trois groupes lorsque d'autres scènes de la vie de la Vierge viennent s'y ajouter, ou, lorsque cette organisation tripartite est impossible, si l'on note une volonté de ne pas noyer les quinze Mystères parmi d'autres illustrations de la vie de Marie.

— A la basilique du Sacré-Cœur de Montmartre (Paris, XVIII<sup>e</sup> arr.), parmi les premières verrières — aujourd'hui remplacées — de la chapelle axiale de la Vierge, réalisées entre 1906 et 1909 par le peintre-verrier Delon d'après des cartons de René et Marcel Magne<sup>8</sup>, seuls six compartiments étaient consacrés au Rosaire, dans les fenêtres gauche et droite. Les Mystères joyeux, dans leur totalité, furent alors représentés et complétés par la Présentation au temple de la Vierge. Malgré donc le peu de place disponible, cet ensemble répond aux critères définissant le Rosaire: exhaustivité des Mystères et regroupement thématique des scènes.

— Au contraire, à Saint-Leu-Saint-Gilles (Paris, 1<sup>er</sup> arr.), les fenêtres de la chapelle de la Vierge vitrées par Henri Chabin en 1875, bien qu'au nombre de trois, ne permettaient pas une composition aisée des quinze Mystères du Rosaire en trois groupes de cinq. Les seize compartiments des baies sont, en effet, disposés en lignes sur deux registres, avec huit scènes au centre et quatre dans les fenêtres de gauche et de droite. Toutefois, le désir de n'y représenter que le Rosaire est très explicite puisque d'une part, ses quinze Mystères y figurent, et d'autre part, le seizième compartiment, en bas à gauche, n'est pas occupé par une scène de la vie de la Vierge étrangère à notre cycle, mais il l'introduit par un saint Dominique recevant le rosaire des mains de Marie.

— De même, en l'église de l'Immaculée-Conception (Paris, XII<sup>e</sup> arr.), les quinze Mystères disposés dans les deux registres supérieurs des fenêtres hautes de l'abside sont introduits, en haut à gauche, par Jessé endormi.

— Quant aux seize compartiments encadrant, sur trois côtés, une représentation de la Vierge remettant le rosaire à saint Dominique, dans la baie axiale du chevet de la basilique de

6. *Op. cit. (supra, n.3).*

7. Cf. L. Michaux, «Eglise Saint-Germain-de-Charonne», *Inventaire général des richesses d'art de la France, Paris, monuments religieux*, t.III (Paris, éd. Plon, 1901), p. 14.

8. Sur ces vitraux, voir le *Bulletin de l'Œuvre du Vœu National du Sacré-Cœur*, n° du 16 mai 1907, p. 104; du 21 mai 1908, pp. 121 et 123; du 17 juin 1909, pp. 145-148; du 15 juillet 1909, p. 168; et du 16 décembre 1909, p. 13.

Notre-Dame-du-Folgoët (Finistère), il furent exclusivement vitrés des quinze Mystères par Emile Hirsch en 1866. Pour se limiter au cycle du Rosaire, l'artiste plaça la première scène du cycle, l'Annonciation, au centre du registre inférieur de la verrière, dans deux compartiments, mais les quatorze autres scènes, chacune dans un seul<sup>9</sup>.

— A Saint-Eustache (Paris, 1<sup>er</sup> arr.), la disposition des sept douleurs de la Vierge dans huit compartiments d'une fenêtre fut résolu de la même façon, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, par l'atelier Charles Champigneulle de Paris qui couvrit deux compartiments par la Crucifixion, contre une seule scène pour les six autres cases.

## B. Les Rosaire «aménagés»

Une deuxième catégorie de verrières mariales, les Rosaire «aménagés», comprend celles dont l'organisation des scènes reprend la division thématique des Mystères joyeux, douloureux et glorieux, mais sans pour autant représenter un maximum, voire toutes les scènes du Rosaire, alors même que le permettrait le nombre des compartiments de la baie ou des vitraux. En revanche, à l'intérieur de ces trois groupes figurent, généralement aux côtés de quelques Mystères, des scènes de la vie de la Vierge étrangères au Rosaire. Dans le Rosaire «aménagé», le critère décisif n'est donc pas le nombre de Mystères représentés, mais bien l'organisation thématique des scènes. Par une sorte de stratagème imagier on donne donc un contenu autre à des images tenues pour des représentations du Rosaire. Les verrières de cette catégorie présentent un nombre très variable de scènes.

— Dans le projet de décoration de la basilique du Sacré-Cœur de Montmartre (Paris, XVIII<sup>e</sup> arr.), conçu en 1891 par l'architecte Rohault de Fleury, les vitraux de la chapelle axiale de Vierge devaient être ornés des quinze Mystères : les cinq joyeux et les cinq glorieux tout à fait canoniques, mais entre ces deux ensembles, cinq scènes du chemin de croix étaient prévues — la Condamnation, le chemin au calvaire, le Crucifiement, la mort, l'ensevelissement —<sup>10</sup>. Bien qu'évoquant tous des moments douloureux de la vie de la Vierge, seuls le chemin au calvaire (le Portement de la croix) et la mort (la Crucifixion) appartiennent au Rosaire.

— De même, les vitraux actuels de cette chapelle du Sacré-Cœur, réalisés en 1947 par L. Gouffault d'après des cartons de T. G. Hanssen, ne comprennent que douze scènes : à gauche, les Mystères joyeux à l'exception de Jésus parmi les docteurs; à droite, les Mystères glorieux sauf l'Ascension; et au centre, pour évoquer les Mystères douloureux, le seul Portement de la croix complété par deux scènes étrangères au Rosaire, la Descente de la croix et la Mise au tombeau.

— A Saint-Pierre de Lisieux (Calvados), les trois grandes baies du fond de la chapelle de la Vierge avaient également été pourvues, en 1854 et 1856, d'un Rosaire «aménagé» en douze scènes conçues par Antoine Lussou. Aux trois premiers Mystères joyeux de la fenêtre de gauche s'ajoutait l'Adoration des Mages; au centre, la Dormition fut représentée aux côtés du treizième, du quatorzième et du quinzième Mystère glorieux; tandis qu'à droite, la Fuite en Egypte et la

9. La verrière est datée et attribuée par D. Dantec, «La basilique de Notre-Dame-du-Folgoët: un programme classique de vitraux du XIX<sup>e</sup> siècle», *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, n°4 (1986), p. 406, et est reproduite fig. 31 hors-texte.

10. Cf. Rohault de Fleury, *Base matérielle du plan d'ornementation de la basilique votive du Sacré-Cœur*, recueil de documents (1891), p. 42. Volume conservé dans les archives du Sacré-Cœur aux Archives Historiques de l'Archevêché de Paris, sous la cote «4° r P 8».

Mise au tombeau garnissaient la fenêtre «douloureuse» avec le neuvième et le dixième Mystère du Rosaire.

— Enfin, avant 1857, Antoine Lusson plaça dans la chapelle de la Vierge de Saint-Lambert-de-Vaugirard (Paris, XV<sup>e</sup> arr.) une verrière réalisée et donnée par lui à l'église, composée de seulement trois scènes disposées en colonne mais néanmoins du même type que les précédentes : en bas, l'Annonciation est le premier Mystère joyeux; en haut, l'Assomption est le quatorzième Mystère glorieux; mais au centre, la Déposition du Christ, en dépit de son thème, ne compte pas parmi les Mystères douloureux.

### C. Les représentations de la vie de la Vierge

Une dernière catégorie réunit enfin toutes les verrières évoquant différents moments de la vie de la Vierge en plusieurs scènes mais sans faire explicitement référence au Rosaire, ni par un nombre maximum de Mystères possibles, ni par un regroupement tripartite des scènes reprenant son organisation; et cela, que la verrière couvre la même période chronologique que le Rosaire (de l'Annonciation au Couronnement de la Vierge) ou qu'elle débute avec des épisodes antérieurs.

— Ainsi, à Sainte-Clotilde (Paris, VII<sup>e</sup> arr.), les verrières de la vie de la Vierge réalisées par Laurent Gsell en 1855, débutent avec l'Annonciation et représentent onze Mystères sur les treize scènes de l'ensemble (les 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, 9<sup>e</sup>, 10<sup>e</sup>, 11<sup>e</sup>, 13<sup>e</sup>, 14<sup>e</sup> et 15<sup>e</sup>). Mais d'une part, elles introduisent les scènes de la Fuite en Egypte et de la Déposition du Christ alors que certains Mystères manquent, et d'autre part, les épisodes sont répartis sur cinq colonnes.

— C'est aussi le cas des verrières de la Vierge de la cathédrale de Reims (Marne), réalisées en 1856-1857 par Coffetier d'après des cartons de Steinheil, qui figurent sur deux colonnes treize scènes, mais seulement six Mystères (les 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, 14<sup>e</sup> et 15<sup>e</sup>).

D'autres vitraux, visibles dans les chapelles de la Vierge, retracent la vie de Marie bien avant l'Annonciation.

Ils débutent avec Marie entre ses parents:

— à Saint-Ambroise (Paris, XI<sup>e</sup> arr.), six scènes dont quatre Mystères;

— à Saint-Martin de Roubaix (Nord), sept scènes dont cinq Mystères;

avec la Naissance de la Vierge :

— à Saint-Eugène-Sainte-Cécile (Paris, IX<sup>e</sup> arr.), six scènes dont trois Mystères;

— à Saint-Jean-Baptiste-de-Belleville (Paris, XIX<sup>e</sup> arr.), treize scènes dont six Mystères;

— à la basilique Notre-Dame-de-Bonsecours (Seine-Maritime), seize scènes dont sept Mystères;

— à Notre-Dame-d'Auteuil (Paris, XVI<sup>e</sup> arr.), dix-huit scènes dont sept Mystères;

— à la Sainte-Trinité (Paris, IX<sup>e</sup> arr.), dix-neuf scènes dont six Mystères;

ou même avec le mariage de sainte Anne et saint Joachim :

— à la cathédrale Notre-Dame de Paris (IV<sup>e</sup> arr.), seize scènes dont sept Mystères.

Les trois baies, bien séparées, de certaines chapelles se prêtaient à une division des scènes en trois groupes thématiques. Cette possibilité ne fut pourtant pas exploitée à Saint-Eugène-Sainte-Cécile ni à la Sainte-Trinité où les scènes se suivent colonne après colonne, et pas davantage à Notre-Dame-d'Auteuil où la lecture des scènes se fait en lignes; indépendamment des trois baies verticales de la chapelle.

## II. LE REAMENAGEMENT DES SCENES DU ROSAIRE

### A. Les raisons du réaménagement

Les représentations imagées, canoniques ou «aménagées», du Rosaire attestent d'une volonté de rendre techniquement présente cette prière dans l'église mais, selon les cas, les ensembles d'images sont totalement ou seulement partiellement conformes au texte qu'ils illustrent. Ces variantes peuvent s'expliquer tant schématiquement que thématiquement.

Certaines variations du Rosaire doivent tenir à la schématique de certains Mystères imagièremment trop proches. Toutefois, cela n'est dû qu'à l'artiste qui n'a pas su individualiser chacune de ses images.

Si les «réaménagements» de certains Rosaires se justifient parfois schématiquement, ce sont, plus plausiblement, des raisons thématiques qu'il faut invoquer pour expliquer les variations de certaines représentations imagées de cette prière. D'abord parce que certaines scènes apparaissaient thématiquement et chronologiquement trop proches, comme le Couronnement d'épines, la Flagellation et le Portement de la croix, trois moments de la Passion du Christ. Mais sans doute aussi par un désir du clergé local d'introduire dans le Rosaire des scènes importantes, par simple préférence ou par réel choix catéchistique, ce qui, dans les deux cas, imposait bien souvent de supprimer des Mystères canoniques pour introduire des thèmes nouveaux sur la verrière. L'inventaire des différentes scènes composant les Rosaires «aménagés» révélera quels étaient statistiquement les Mystères canoniques le plus souvent éliminés et les scènes nouvelles introduites. En l'état actuel de mes recherches et au regard d'un corpus encore insuffisant, deux types de scènes apparaissent particulièrement en faveur : la Fuite en Egypte, mais plus encore, les deux dernières scènes de la Passion, la Déposition du Christ et la Mise au tombeau, qui s'adressent directement à la sensibilité du fidèle. Bien entendu, l'astuce imagière permet de faire l'économie de scènes canoniques, pour introduire dans le Rosaire des thèmes qui lui sont étrangers, sans pour autant perdre leur exploitation catéchistique possible. C'est peut-être ainsi qu'il convient d'expliquer la fenêtre des Mystères douloureux de l'église Saint-Pierre de Lisieux (Calvados), réalisée en 1854-1856 par Antoine Lussan, et notamment le personnage fouettant Jésus sur la fenêtre du Portement de la croix qui introduit dans la composition le Mystère de la Flagellation, libérant par là même un compartiment de la fenêtre.

### B. L'effet du réaménagement

Le jeu conjoint de la substitution à certains Mystères de scènes étrangères au Rosaire et le maintien de l'organisation tripartite des images pouvait entraîner un effet notable : l'ouvrage modifiait peut-être la prière. La valorisation de

certaines scènes des verrières aboutit au même résultat. Dans la prière du Rosaire, chaque Mystère se présente sur le même pied d'égalité et est catéchistiquement exploitable de la même façon. Pourtant, certaines verrières privilégient une scène, voire toute une catégorie de Mystères<sup>11</sup>. Cette valorisation s'observe dans l'espace accordé à une scène sur la verrière; ainsi, à Notre-Dame-du-Folgoët (Finistère), l'Annonciation occupe deux compartiments, contre un seul pour les quatorze autres scènes<sup>12</sup>. Mais elle se fait généralement plus par la place des scènes dans une esthétique qui privilégie l'axe, le centre et le milieu. Par exemple, dans le Rosaire «canonique» de Saint-Pierre-de-Montrouge (Paris, XIV<sup>e</sup> arr.) et le Rosaire «aménagé» de Saint-Pierre de Lisieux (Calvados), les Mystères glorieux occupent la fenêtre centrale, entre les Mystères joyeux à gauche et les Mystères douloureux à droite, alors que l'ordre chronologique des scènes voulait qu'ils occupassent la troisième baie.

### III. LES VITRAUX DU ROSAIRE ET LES CULTES AU XIX<sup>e</sup> SIECLE

#### A. Les vitraux du Rosaire dans le culte marial

De nombreux vitraux du XIX<sup>e</sup> siècle, beaucoup plus visibles et lisibles que par le passé, étaient conçus pour être regardés et avaient un rôle catéchistique indéniable. L'examen de nos verrières permet donc de préciser le culte rendu à la Vierge Marie au siècle dernier.

Les nombreuses érections de verrières représentant des scènes de la vie de la Vierge attestent, s'il en était besoin, de la ferveur du culte alors rendu à la mère du Christ. Elle participe du même courant qui voyait à la même époque s'ériger les grands sanctuaires et les statues de Marie, ou les fenêtres des églises s'orner d'autres thèmes mariaux, tels les miracles ou les portraits locaux plus ou moins célèbres de la Sainte Vierge (Notre-Dame de Lourdes, de Pontmain, de la Salette, etc.). Dans cet ensemble d'images mariologiques, les représentations du cycle du Rosaire apparaissent comme la volonté de promouvoir la récitation du chapelet, prière spécifique à la Vierge, et l'on peut se demander si dans bien des cas, les verrières n'étaient pas conçues comme le support visuel de la prière récitée. Ce culte marial se précise localement de deux façons. Tout d'abord, que l'ensemble des scènes figure un Rosaire incomplet, «canonique» ou «aménagé», ou qu'il ne fasse pas référence à cette prière, un choix des thèmes s'est opéré. L'examen des scènes représentées et délaissées rend sensibles les aspects de la vie privilégiés lors de l'élaboration du programme des verrières, sans doute par le clergé. Par exemple, le Rosaire incomplet de Saint-Séverin (Paris, V<sup>e</sup> arr.) illustre un seul Mystère joyeux, la Nativité, le premier et le dernier Mystère douloureux, mais tous les Mystères glorieux.

11. La valorisation de certaines scènes n'est pas propre au Rosaire, elle se retrouve sur des verrières illustrant d'autres thèmes; cf. H. Cabezas, *op. cit.* (*supra*, n.1), pp. 71-72.

12. *Op. cit.* (*supra*, n.8).

D'autre part, dans le cas des Rosaire «aménagés», on assiste à l'altération, par sa représentation imagée, d'une prière bien établie et recommandée sous cette forme par les plus hautes autorités ecclésiastiques; ce qui n'est pas sans importance pour la connaissance du clergé local et de ses choix catéchistiques. Ce l'est encore moins lorsque la verrière est bien visible du fidèle et qu'elle ne s'accorde alors plus avec les usages ni à la prière que l'image devrait pourtant illustrer. Malheureusement, l'effet de tels vitraux sur le fidèle ne nous sera sans doute jamais connu.

### B. Les vitraux du Rosaire et les autres ensembles d'images cultuelles: l'exemple des calvaires

Dans une problématique plus historique, on sait que le Rosaire est fortement recommandé à la dévotion des fidèles par le pape Léon XIII, notamment dans ses encycliques des 1<sup>er</sup> septembre 1883, 30 août 1884, 8 septembre 1892, 8 septembre 1893 et 8 septembre 1894<sup>13</sup>. Mais bien avant les années 1880, des Rosaire illustrés sont déjà représentés sous une forme parfaitement canonique, quelle que soit leur forme technique: le 2 mai 1859, est inauguré à Notre-Dame de Myans (Savoie)<sup>14</sup>, ce que Philippe Bruneau nomme «un Rosaire pédestre»<sup>15</sup>; à Notre-Dame-des-Blancs-Manteaux (Paris, IV<sup>e</sup> arr.), parallèlement aux quatorze stations du chemin de croix du bas-côté droit de l'église, on installe en octobre 1860, dans le bas-côté gauche, dix-sept tableaux peints dus à M. Migne et représentant le premier Rosaire complet de Paris avec ses quinze Mystères, précédé de la Vierge au Rosaire et terminé par la Vierge au scapulaire<sup>16</sup>; et parmi les ensembles de vitraux recensés plus haut, nous avons des Rosaire parfaitement canoniques datés de 1866 à la basilique Notre-Dame-du-Folgoët (Finistère), de 1869 à Saint-Pierre-de-Montrouge (Paris, XIV<sup>e</sup> arr.), ou de 1875 à Saint-Leu-Saint-Gilles (Paris, 1<sup>er</sup> arr.). De même, des Rosaire «aménagés», ne respectant pas le cadre de la prière, furent conçus tant au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, en 1854-1856 à Saint-Pierre de Lisieux (Calvados), ou vers 1857 à Saint-Lambert-de-Vaugirard (Paris, XV<sup>e</sup> arr.), qu'à l'époque la plus intense de promotion du Rosaire par Léon XIII, puisque le projet de Rohault de Fleury pour la basilique du Sacré-Cœur de Montmartre (Paris, XVIII<sup>e</sup> arr.) date de 1891, ou même plus tardivement, au XX<sup>e</sup> siècle.

Durant toute la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, il ne semble donc pas y avoir eu de règle dans la représentation du Rosaire. Il faut alors observer si cette liberté imagière est propre à l'illustration de cette prière particulière, ou si elle se retrouve dans d'autres cycles d'images contemporains et comparables. Le meilleur

13. Cf. Fr.-M. Willam, *op. cit.* (*supra*, n.4), pp. 136-139.

14. Voir l'ensemble de cartes postales et la notice qui les accompagnent conservés aux Archives historiques de l'Archevêché de Paris.

15. Cf. Ph. Bruneau, «Le calvaire de Pontchâteau», *RAMAGE*, 2 (1983), p.22; et «Les sanctuaires catholiques hypèthes en France aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles», *RAMAGE*, 6 (1988), pp. 76-77.

16. Cf. *La Semaine religieuse de Paris*, n°360 (dimanche 7 octobre 1860), pp. 352-353. Quelques Mystères restant de cet ensemble sont actuellement conservés dans la sacristie de l'église.

exemple est sans doute celui des calvaires composés de plusieurs stations. Toutes époques confondues, les calvaires constituent deux catégories bien distinctes.

### 1. Présentation des différentes catégories de calvaires

#### a) Les chemins de croix

Ceux de la première catégorie sont formés des quatorze stations du chemin de croix du Christ, depuis la Condamnation jusqu'à la Mise au tombeau. C'est incontestablement la formule aujourd'hui la plus fréquente que l'on rencontre dans toutes nos églises et qui fut également appliquée à des sanctuaires hypèthres. A la douzaine d'exemples mentionnés par Ph. Bruneau en 1983<sup>17</sup>, on peut ajouter, les chemins de croix du Mont Saint-Quentin (Moselle), construit en 1860<sup>18</sup>; d'Issoudun (Indre), inauguré le 8 septembre 1890<sup>19</sup>; de Chaumussay (Indre-et-Loire)<sup>20</sup>; de Roc-Amadour (Lot); de Notre-Dame-de-la-Garde, à Volvic (Puy-de-Dôme), établi dans l'entre-deux-guerres<sup>21</sup>; ou encore celui du Vercors, entre Villard-de-Lans et Valchevrière (Isère), inauguré solennellement le 12 septembre 1948<sup>22</sup>.

#### b) Les calvaires de la Passion

Il est, par ailleurs, une seconde catégorie de calvaires, dont le nombre de stations varie, et qui illustrent non plus le chemin de croix, mais l'ensemble de la Passion du Christ depuis son Agonie au jardin des oliviers. C'est le cas, en France, d'au moins six sanctuaires.

#### — Colline de Bétharram (Pyrénées-Atlantiques).

Le site de Bétharram accueille un sanctuaire de la Vierge depuis le XV<sup>e</sup> siècle. L'abbé Hubert Charpentier y créa le calvaire au XVII<sup>e</sup> siècle; d'abord en faisant tracer la voie douloureuse, puis en érigeant les trois croix au sommet de la colline en 1623. Dans les immédiates années qui suivirent, le calvaire fut augmenté de quatre nouvelles stations (le Christ au jardin des oliviers, Jésus trahi par Judas, le Couronnement d'épines et la chapelle du sépulcre). Ce n'est qu'au début du XVIII<sup>e</sup> siècle que les chapelles furent portées au nombre de huit et décorées de sculptures et de peintures. Détruit en 1794, le calvaire fut relevé peu de temps après le Concordat, mais c'est entre 1841 et 1845, sous la direction de l'abbé Michel Garicoïts, qu'il fut définitivement restauré. Le sculpteur Alexandre Renoir dota alors huit chapelles de bas-reliefs<sup>23</sup> (cf. annexe). Avec la Crucifixion en ronde bosse qui le terminait, le calvaire se composait donc de neuf stations au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Ce chiffre passa à quinze

17. Cf. Ph. Bruneau, «Le calvaire de Pontchâteau», *RAMAGE*, 2 (1983), p. 18.

18. Cf. *Le calvaire du Mont Saint-Quentin, près la ville de Metz (Moselle)* (Metz, 1860).

19. Cf. *La Semaine religieuse de Paris* du 6 septembre 1890, pp. 257-258, et du 27 septembre 1890, pp. 346-347.

20. Cf. *Calvaire de Chamussay, guide pour les cérémonies et les chants du pèlerinage célébré chaque année le deuxième dimanche de septembre* (Tours, 1896). Sur l'état actuel de ce calvaire, voir Ph. Bruneau, «Les sanctuaires catholiques hypèthres en France aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle», *RAMAGE*, 6 (1988), p. 82, n.5.

21. Cf. C. Pourreyon, *Le culte de Notre-Dame au diocèse de Clermont en Auvergne* (Nancy, 1936), p. 297.

22. Cf. *Valchevrière, le chemin du Vercors* (Paris, 1950).

23. Bas-reliefs reproduits dans H. Lassalle, *Bétharram, ses chapelles, son calvaire, ses écoles* (Pau, s. d., vers 1922), pp. 46, 47, 50 et 51.

lors du nouvel aménagement dont il fut l'objet entre 1867 et 1873, qui consista à lui adjoindre six nouvelles stations (cf. annexe). Le sanctuaire n'a pas subi de modification depuis cette époque<sup>24</sup>.

— Colline du Mont-Valérien (Hauts-de-Seine).

C'est Hubert Charpentier, le créateur du calvaire de Bétharram qui fonda, une quinzaine d'années après sa première œuvre, le calvaire du Mont-Valérien près de Paris. L'abbé de Pontbriand dans son ouvrage de 1765 décrit chacune des dix stations du sanctuaire, depuis l'Agonie du Christ jusqu'à son tombeau<sup>25</sup> (cf. annexe). Le sanctuaire est détruit sous la Révolution. En 1816, le Mont-Valérien est rendu à sa première destination. Un nouveau Christ en croix, érigé entre les deux larrons sur un rocher creux évoquant la grotte du tombeau, constitue alors la seule station construite du calvaire<sup>26</sup>. Sans doute sous l'impulsion de la famille royale qui pratique le calvaire, comme bon nombre de paroisses parisiennes, un projet de construction du sanctuaire est lancé en 1823<sup>27</sup>. Le nombre et les thèmes des stations du XIX<sup>e</sup> siècle reprenaient exactement ceux du XVIII<sup>e</sup><sup>28</sup> (cf. annexe). Le 19 février 1831, le calvaire, victime des événements politiques, est entièrement détruit<sup>29</sup>. Plus d'un siècle après, le lundi 6 juin 1949, le chemin de croix, en quatorze stations, et les trois croix du calvaire de la France que nous connaissons aujourd'hui, furent bénies solennellement au sommet du Mont-Valérien<sup>30</sup>.

— Chapelles de l'église Saint-Roch (Paris, 1<sup>er</sup> arr.).

Le calvaire monumental de Saint-Roch est toujours en place. Il se compose de douze stations. La statue du Christ à l'agonie, sculptée par Falconet en 1757 et adossée contre le pilier gauche à l'entrée du chœur constitue la première. Puis viennent huit grands reliefs occupant le fond des chapelles du déambulatoire, du transept à la chapelle axiale, à gauche de la 2<sup>e</sup> station à la 5<sup>e</sup>, et à droite de la 6<sup>e</sup> à la 9<sup>e</sup> (cf. annexe). Enfin, l'ensemble s'achève par trois grandes compositions en ronde bosse disposées dans la chapelle du calvaire, derrière la chapelle axiale dite «de l'Adoration». Ce calvaire est l'œuvre de l'abbé Marduel, curé de l'église. Il fit exécuter le Christ agonisant, chargea, en 1800, le sculpteur Deseine de composer onze stations, huit reliefs et trois rondes bosses — l'artiste n'aurait effectivement réalisé que les 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> stations jusqu'en 1806 — et obtint, en 1800, de l'Archevêché de Paris le transfert à la paroisse Saint-Roch

24. Cf. A. Brunot, *Chemin de coix de Bétharram* (Lourdes, s. d., 1978).

25. Cf. l'abbé de Pontbriand, *Pèlerinage du calvaire sur le Mont-Valérien et les fruits qu'on doit retirer de cette dévotion* (Paris, 1765), pp. 87-119. Seules les huitième et dixième stations ne sont pas reproduites sur les gravures hors-texte du volume. Louis-Sébastien Mercier, dans son *Tableau de Paris*, nouvelle édition (Amsterdam, 1783), t. VII, p. 111, décrit les «figures en plâtre de grandeur naturelle (qui) frappent le peuple de componction». Un plan cavalier de 1786 conservé aux archives municipales de Suresnes (P 89 AE 384) montre l'organisation d'ensemble des stations; cf. Arch. dép. des Hauts-de-Seine et Musée de l'Ile-de-France, *Les Hauts-de-Seine et la Révolution* (Nanterre, 1989), p. 64.

26. Cf. *L'Ami de la religion*, n°217 (samedi 7 septembre 1816), pp. 121-122.

27. *Ibid.*, n°889 (samedi 15 février 1823), p. 21.

28. Cf. *Le Mont-Valérien ou histoire de la croix, des lieux saints, et du calvaire établi au Mont-Valérien; suivi du manuel du pèlerin* (Paris, 1826), pp. 237-262. Les Archives Historiques de l'Archevêché de Paris conservent un plan topographique du calvaire, réalisé le 22 août 1824 par l'ingénieur géomètre Du Bacq.

29. La destruction du calvaire est rapportée dans *L'Ami de la religion*, n°1789 (mardi 17 mai 1831), pp. 102-103.

30. Voir le programme imprimé de la cérémonie, conservé aux Archives Historiques de l'Archevêché de Paris, carton «3 G 2, 6 a».

des indulgences accordées au calvaire du Mont-Valérien<sup>31</sup>. La 10<sup>e</sup> station, le Crucifiement, exécutée par Abel de Pujol, détruite lors de l'agrandissement de la chapelle du Calvaire, fut remplacée en 1859 par le sculpteur Jehan Duseigneur.

Le calvaire de St-Roch semble avoir été l'un des sanctuaires importants de Paris durant la première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, si l'on en croit *L'Ami de la religion* qui énumère annuellement les pèlerinages qu'y font, notamment, les paroisses parisiennes, quand ce n'est pas la duchesse d'Angoulême qui suivit les douze stations, par exemple, en 1819<sup>32</sup>.

— Intérieur de l'église Saint-Pierre-de-Montmartre (Paris, XVIII<sup>e</sup> arr.).

En 1843, «un tableau de grande dimension, représentant Notre-Seigneur au jardin des oliviers, orn(ait) le devant de l'autel et garni(ssait) le fond du retable, qui s'élev(ait) sur quatre colonnes corinthiennes, surmontées d'un fronton. Ce tableau fai(sait) la première station du calvaire établi dans l'église et composé de neuf tableaux peints à l'huile d'une touche moins remarquable»<sup>33</sup>. Ce calvaire intérieur, érigé en 1805 et doté d'indulgences par le pape Pie VII<sup>34</sup>, a aujourd'hui disparu. En 1901, la nef de l'église était ornée de dix toiles peintes, dont neuf exécutées par Benjamin-Théophile Charon-Lémérillon, représentant la Passion, du Reniement de saint Pierre à la Mise au tombeau<sup>35</sup>, mais rien ne précise si cette série était support de culte ou seulement décorative.

— Jardin de l'église Saint-Pierre-de-Montmartre (XVIII<sup>e</sup> arr.).

L'origine du sanctuaire hypèthre de Montmartre reste floue. Il est difficile de déterminer si ce calvaire a été fondé, comme le précédent, en 1805, lors du séjour en France du Pape Pie VII<sup>36</sup>, ou s'il est une création des années 1830<sup>37</sup>. Pour succéder au calvaire du Mont-Valérien (voir ci-dessus), son rétablissement est annoncé en 1834<sup>38</sup>, et l'année suivante, les fidèles visitent, derrière l'église Saint-Pierre, le terrain d'accueil des stations dont l'emplacement est déjà marqué<sup>39</sup>. Les travaux progressent ensuite régulièrement, notamment sous la direction de l'architecte Lussan<sup>40</sup>. Le dessin et la construction des stations sont confiés à M. Courtin<sup>41</sup>. En 1840, le chemin de croix utilisé est encore provisoire; toutefois, les deux dernières stations, le Christ en croix sur un rocher et le sépulcre, sont déjà achevées, et l'on doit s'occuper prochainement de la première «qui sera placée dans une grotte, à l'instar de la Grotte de la sueur de sang du jardin des oliviers à Jérusalem». Les six autres stations à établir devaient se composer de bas-reliefs de six pieds de large sur quatre de haut, représentant chacun une scène de la Passion, inclus dans une chapelle adossée aux murs extérieurs de l'église<sup>42</sup>. Il reste cinq

31. Cf. P.-J. Largier, «Les douze stations du calvaire à Saint-Roch», *Le Messager de Saint-Roch* (bulletin paroissial), n°3 (mars 1923), pp.13-15; n°4 (avril 1923), pp. 11-15; n°5 (mai 1923), pp. 12-16; n°6 (juin 1923), pp. 13-15; n°10 (décembre 1923), pp. 14-15; n°2 (février 1924), p. 14.

32. Cf. *L'Ami de la religion*, n°495 (samedi 8 mai 1819), p. 389.

33. Cf. D. J. F. Cheronnet, revue et publiée par M. l'abbé Ottin, curé de Montmartre, *Histoire de Montmartre*, (Paris, 1843), pp. 223-224.

34. Cf. *L'Ami de la religion*, n°3274 (jeudi 30 avril 1840), p. 195.

35. Cf. H. Jouin, «Eglise Saint-Pierre-de-Montmartre», *Inventaire général des richesses d'art de la France, Paris, Monuments religieux*, t. III (Paris, éd. Plon, 1901), pp. 451-452.

36. Cf. *L'Ami de la religion*, n°3488 (samedi 11 septembre 1841), p. 502.

37. Cf. *La Semaine religieuse (de Paris)*, n°200 (du dimanche 13 au dimanche 20 septembre 1857), p. 255.

38. Cf. *L'Ami de la religion*, n°2254 (samedi 3 mai 1834), p.19.

39. *Ibid.*, n°2556 (mardi 29 septembre 1835), p. 707.

40. *Ibid.*, n°3274 (jeudi 30 avril 1840), p. 196.

41. Cf. D. J. F. Cheronnet, *op. cit.* (*supra*, n.32), p. 225.

42. Cf. *L'Ami de la religion*, n°3274 (jeudi 30 avril 1840), pp. 196-197.

stations à construire en 1841<sup>43</sup>, et deux seulement l'année suivante<sup>44</sup>. L'avant-dernière s'élève en mai 1844<sup>45</sup>, mais dans son n°4182 du mardi 14 février 1846 (p. 406), *L'Ami de la religion* indique que deux chapelles et un sépulcre restent encore à construire !, et dès 1854, le curé de Montmartre lance un appel en faveur du rétablissement du calvaire<sup>46</sup>, qui est entièrement restauré en 1860<sup>47</sup>. Enfin, en 1876, par suite des travaux de l'église votive du Sacré-Cœur, le calvaire est réparé et doté de trois nouvelles stations<sup>48</sup>. Le calvaire de Montmartre est encore visible autour de l'église Saint-Pierre. Il se compose de neuf stations racontant la Passion du Christ, de l'Agonie au Sépulcre (cf. annexe), en sept reliefs de plâtre inclus dans des chapelles disposées contre la clôture du jardin, et deux stations en ronde bosse, et témoigne des travaux successifs dont il fut l'objet: la chapelle du Crucifiement est manifestement plus ancienne que les six autres, et les reliefs sont au moins de deux styles différents, notamment par leur taille et la profondeur de leur relief.

— Intérieur de l'église Saint-Sulpice (Paris, VI<sup>e</sup> arr.).

C'est en 1839, le jour de la fête de la Sainte Croix, que fut érigé un chemin de croix dans l'église Saint-Sulpice<sup>49</sup>. Commandé dès 1836 à mademoiselle Capron<sup>50</sup>, il se composait de huit tableaux peints comprenant notamment la Flagellation, le Couronnement d'épines et Jésus au Calvaire<sup>51</sup>. Il a aujourd'hui disparu de l'église.

## 2. Remarques sur la distribution de ces deux catégories de calvaires

### a) Les calvaires de la Passion

La distribution temporelle de ces deux catégories révèle que les calvaires de la Passion sont tous antérieurs au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>52</sup>, les plus récents datant des années 1840.

Le nombre de leurs stations n'est pas stable: M. de Baratnau, supérieur de Bétharram, indiquait dans une lettre du 21 juin 1710: «Le dessein de M. Charpentier étoit de faire le long du chemin, par lequel on y monte et on y descend, quinze stations pour y représenter les quinze mystères de la Passion; (...)»<sup>53</sup>; et l'on compte huit stations au calvaire de Saint-Sulpice, dès son projet, en 1836; neuf à Bétharram dans son état de 1845, et à Saint-Pierre-de-Montmartre, dans l'église, en 1843, ou dans le jardin; dix au Mont-Valérien, en 1765 comme en 1826; et douze à Saint-Roch dont le projet date de 1800. En revanche, si les calvaires de la Passion varient par le nombre de leurs stations, tous illustrent des moments de la vie du

43. *Ibid.*, n°3488 (samedi 11 septembre 1841), p. 502.

44. *Ibid.*, n°3644 (samedi 10 septembre 1842), p. 490.

45. *Ibid.*, n°3902 (samedi 4 mai 1844), p. 263.

46. Cf. *La Semaine religieuse (de Paris)*, n°28 (du dimanche 28 mai au dimanche 4 juin 1854), p. 452.

47. *Ibid.*, n°337 (dimanche 29 avril 1860), p. 434.

48. *Ibid.*, n°1183 (samedi 9 septembre 1876), p. 330.

49. Cf. *L'Ami de la religion*, n°3122 (samedi 11 mai 1839), p. 277.

50. *Ibid.*, n°2753 (samedi 31 décembre 1836), p. 629.

51. *Ibid.*, n°3136 (jeudi 13 juin 1839), pp. 501-502.

52. J'ignore quels étaient le nombre de stations et les thèmes du chemin de la croix érigé par l'archevêque de Paris en l'église Saint-Laurent (Paris, X<sup>e</sup> arr.), le dimanche 6 mai 1838; cf. *L'Ami de la religion*, n°2965 (jeudi 10 mai 1838), p. 260.

53. Lettre conservée aux Arch. Nat. (L. 962), citée par l'abbé V. Dubarat, *Bétharram et le Mont-Valérien (documents inédits publiés avec une introduction et des notes)* (Pau, 1897), p. 3.

Christ attestés par les écritures<sup>54</sup>. Selon ce principe, les stations pouvaient indifféremment être portées au nombre de quatorze, comme le présente une gravure ancienne du projet de Bétharram<sup>55</sup> et une «vue du Mont Valérien ou du calvaire à deux lieux (sic) de Paris», éditée au XVII<sup>e</sup> siècle «à Paris, chez Jean, rue Jean de Beauvais n°32», et conservée aux Archives Historiques de l'Archevêché de Paris<sup>56</sup>. Jusqu'au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, l'absence de réglementation du nombre de stations des calvaires était telle qu'un ouvrage sur les pratiques du chemin de la croix, paru en 1818, indiquait en avertissement: «Ce petit livre n'est pas tellement destiné pour le Mont-Valérien qu'il ne puisse servir également pour tout autre calvaire et pour les églises dans lesquelles est établi le *chemin de la croix*. Ici le nombre des stations est aussi étendu qu'il puisse l'être, et on n'a omis aucune des circonstances de la Passion de notre Sauveur. On a donc l'avantage d'y trouver certainement les stations qui se font dans les autres calvaires, de quelque manière qu'elles aient été réglées; il ne s'agit que de les choisir dans les vingt-six qui sont décrites dans ce livre»<sup>57</sup>. Thématiquement, certains calvaires évoquent donc des scènes ignorées par d'autres, mais tous illustrent la Passion du Christ depuis son Agonie au jardin des oliviers jusqu'à sa mort sur la croix, voire à sa mise au tombeau. Toutefois, comme je l'ai dit plus haut du Rosaire, deux thèmes peuvent être soit dissociés soit réunis sur une même image. Le *Manuel du pèlerin* du Mont-Valérien, paru en 1826, dans sa description des stations du calvaire, note le serviteur donnant un soufflet à Jésus sur la représentation du Christ devant Caïphe<sup>58</sup>. La scène de «Jésus accablé d'outrages» est donc implicitement incluse dans cette composition, alors qu'à Saint-Roch les deux scènes sont dissociées et constituent respectivement la troisième et la quatrième station du calvaire; et de même, la Présentation de Jésus au peuple, «Ecce Homo», dans la scène de la Condamnation de Jésus par Pilate.

---

54. Toutefois, *Le pèlerinage du calvaire ou chemin de la croix au Mont-Valérien, dont les pratiques peuvent servir pour les différens calvaires établis dans d'autres endroit*, édité à Paris en 1818, mentionne en p. IV de son avertissement: «On s'est autorisé des traditions qui existent à Jérusalem pour divers traits de la Passion de Notre Seigneur, desquels l'Évangile ne fait pas mention». À l'époque, on admettait donc les calvaires dotés de stations non attestées par les textes saints.

55. Gravure conservée au Cabinet des Estampes de la Bibliothèque Nationale, reproduite hors-texte et commentée par V. Dubarat, *op. cit.* (*supra*, n.53).

56. Cette gravure en couleurs figure un état sans doute jamais réalisé du calvaire. Les stations figurées ont pour thème: 1<sup>ère</sup>: l'Oraison de notre Seigneur au jardin des olives; 2<sup>e</sup>: la Trahison de Judas; 3<sup>e</sup>: le premier interrogat par le Pontife; 4<sup>e</sup>: le traitement inique des soldats; 5<sup>e</sup>: le Jugement des prestres de la loy; 6<sup>e</sup>: le renuoy a Pilate; 7<sup>e</sup>: la moquerie d'Herodes; 8<sup>e</sup>: la flagellation; 9<sup>e</sup>: le Couronnement d'espines; 10<sup>e</sup>: l'Ecce Homo; 11<sup>e</sup>: la Comdemnation; 12<sup>e</sup>: le chemin du calvaire; 13<sup>e</sup>: aux croix, le Crucifiement; 14<sup>e</sup>: station du sepulchre, la sepulture. Cf. la reproduction en noir et blanc dans *Le Mont-Valérien, 1600-1904, son histoire racontée par l'image* (Paris, 1904), 2<sup>e</sup> planche.

57. *Op. cit.* (*supra*, n.54), p. III.

58. *Op. cit.* (*supra*, n.28), p. 240.

## b) Les chemins de croix

En revanche, il semble que la catégorie des calvaires évoquant non plus la Passion mais la séquence temporellement plus brève du chemin de croix du Christ, en quatorze stations, s'établisse au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>59</sup>.

Mon propos n'est pas ici d'aborder les questions posées par cette nouvelle formule de calvaire: comment expliquer cette réduction de la Passion à la seule montée au Calvaire, d'autant que toutes les scènes du chemin de croix ne sont pas attestées dans les évangiles<sup>60</sup>; et pourquoi avoir fixé le nombre de stations à quatorze ?<sup>61</sup> Une raison d'ordre purement schématique peut-elle justifier ces choix puisque le paysage est le même tout au long du récit et que la croix est présente sur toutes les stations à l'exception de la première et de la dernière ?

Ce chemin de croix exclusivement et massivement érigé à partir du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>62</sup> est sans doute l'une des manifestations rigoristes ultramontaines du temps qui visaient alors à réglementer les cultes, de préférence selon les usages romains, même s'ils étaient relativement anciens; c'est en 1731 que le pape Clément XII déclara: «tout chemin de croix se compose de quatorze stations, ni plus, ni moins»<sup>63</sup>. Les variantes observables sur une formule parfaitement établie et à une époque où elles n'étaient pas usuelles n'en sont que plus intéressantes.

Le chemin de croix varie parfois dans le détail; Philippe Bruneau constatait en 1983 que sur certaines représentations de la septième station un romain harcèle Jésus, tandis que sur d'autres, il l'aide à se relever<sup>64</sup>, mais ces variations thématiques ne devaient influencer en rien sur les pratiques cultuelles des fidèles. Ce

59. Le changement se produit bien au milieu du siècle: un arrêté municipal du 16 décembre 1851 commandait à James Pradier et Francisque Duret un chemin de croix en douze bas-reliefs de marbre pour l'église Sainte-Clotilde (Paris, VII<sup>e</sup> arr.), mais sur la demande de l'archevêque de Paris, ce nombre fut porté à quatorze stations, thématiquement canoniques, le 12 avril 1852; cf. A. Falières-Lamy, «La basilique Sainte-Clotilde-Sainte-Valère à Paris, architecture et sculpture», *Paris et Ile-de-France*, t. 40, p. 248.

60. Cf. H. Thurston, *Etude historique sur le chemin de la croix*, traduction française de A. Boudinhon (Paris, 1907), p.208: On n'a aucune garantie suffisante de l'épisode de Véronique, aucune de la rencontre avec la sainte Vierge, aucune de l'existence des trois chutes; de plus, l'ordre dans lequel on range ces divers incidents ne se rattache même pas aux traditions médiévales admises à Jérusalem, mais bien à une œuvre de pure imagination, de date relativement récente et qui vit d'abord le jour en Flandre».

61. Sur ces deux questions, Herbert Thurston, *ibid.*, n'est pas très clair. Mais en tout cas, le chemin du calvaire en quatorze stations ne reproduit pas son modèle original de Jérusalem, qui comporta un nombre de stations différent et plusieurs organisations au cours des siècles.

62. En 1860, l'archéologue Adolphe Didron constatait: «En ce moment, toutes les églises, anciennes et modernes, cathédrales, paroissiales et conventuelles, et même les chapelles particulières demandent des "chemins de croix". C'est une émulation qui n'a de comparable que le désir de posséder des vitraux peints et historiés»: cf. «Les chemins de croix», *Annales archéologiques* (juillet-août 1860), p. 181; et d'après Y.-M. Hilaire, «dix à quinze chemins de croix seraient établis dans le diocèse (d'Arras) chaque année, au cours des années (mille huit cent) soixante»: cf. *La vie religieuse des populations du diocèse d'Arras (1840-1914)* (Lille, 1976), t. II, p. 826.

63. «Analecta», t. III, col. 760, cité par l'abbé X. Barbier de Montault, «Iconographie de chemin de croix», *Annales archéologiques* (novembre-décembre 1860), p. 321.

64. Cf. Ph. Bruneau, *op. cit. (supra, n.17)*, p. 27.

n'était, en revanche, sans doute pas le cas des extensions de plusieurs stations dont le chemin de croix pouvait être l'objet, tendant en cela à renouer avec l'ancienne habitude des calvaires de la Passion. Ainsi, en 1859, le projet d'érection du calvaire du Mont Saint-Quentin (Moselle) annonçait: «Un escalier de vingt-huit marches, comme celui du palais de Pilate, aboutira à la première station ou chapelle, celle de la condamnation de Jésus à la mort. Les voitures déposeront au pied de ces degrés les fidèles qui n'auront plus alors qu'un parcours de 740 mètres jusqu'à l'enceinte du Saint-Sépulcre. D'autres pèlerins, mais avec plus de fatigue, pourront parvenir à cette première chapelle par le chemin de la captivité. On appelle ainsi à Jérusalem le chemin parcouru par le divin Sauveur, depuis le jardin de Gethsémani, où il sua sang et eau et fut trahi par Judas, jusqu'au sommet de Sion, où se trouvait la maison de Caïphe. Or les chemins du Saint-Quentin (...) se prêtent encore à merveille à cette pieuse illusion, et une voie de la captivité, dont les points importants seront indiqués par des croix, aboutira à la première station de la voie douloureuse»<sup>65</sup>. De même, le calvaire de Pontchâteau (Loire-Atlantique) débute par la «Scala Sancta» ornée de cinq reliefs représentant au centre la première station canonique, la Condamnation de Jésus, qu'encadrent, à gauche, Jésus devant Pilate et la Flagellation, et à droite le Couronnement d'épines et l'Ecce homo; et se termine par une dix-neuvième scène techniquement comparable aux groupes précédents, la Résurrection<sup>66</sup>.

Les restaurations dont furent l'objet les calvaires de la Passion de type ancien, durant la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, ne visaient pas plus à les conformer au chemin de croix. Lors de son extension, entre 1867 et 1873, le calvaire de Bétharram fut porté de neuf à non pas quatorze, mais quinze stations, et des scènes étrangères au chemin de croix canonique, l'Ecce homo et la Résurrection, lui furent ajoutées. Et le calvaire de Montmartre conserve aujourd'hui son organisation des années 1840, malgré sa réparation de 1876.

Si les deux premiers sanctuaires permettaient au moins une pratique du chemin de croix parfaitement canonique, de toute évidence la dévotion devait être différente dans ces deux derniers calvaires, qui étaient loin d'être tombés en désuétude dans les années 1870.

Cette longue digression sur les calvaires permet de conclure plus profitablement l'étude de nos verrières du Rosaire. Trois remarques au moins me sont inspirées par la comparaison de ces deux ensembles d'images thématiquement distincts mais apparentés par leur origine puisque la piété ultramontaine de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle encourageait massivement les cultes mariaux, où la récitation du chapelet et la méditation du Rosaire tenaient une grande place, et les dévotions christologiques telles que le chemin de croix.

65. Cf. la proposition, du 4 novembre 1859, de l'abbé Pierre à Mgr l'évêque de Metz d'autoriser une souscription destinée à l'érection d'un calvaire dans les environs de Metz, *Le calvaire du Mont Saint-Quentin, près la ville de Metz (Moselle)* (Metz, 1860), pp. 11-12.

66. *Op. cit.* (supra, n. 17), fig. 1, p. 12; p. 13; fig. 3, p. 19; fig. 7, p. 29.

D'abord, les variantes dans la représentation imagée d'un texte ou d'une prière ne sont pas propres à la technique du vitrail ni à l'imagerie du Rosaire puisqu'on les retrouve dans des ensembles sculptés figurant un tout autre sujet.

Mais elles ne sont pas liées davantage à la disposition des images par rapport au spectateur; on les trouve aussi bien dans les cycles d'images exigeant un déplacement physique pour passer d'une station à l'autre, dans un calvaire par exemple, ou pouvant être seulement suivi du regard, comme c'est le cas des vitraux du Rosaire.

Enfin, d'un point de vue plus général, l'observation des cycles du Rosaire et des calvaires contribue à une meilleure connaissance des dévotions dans la France catholique de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. Les Rosaire «aménagés», les chemins de croix prolongés et les calvaires non canoniques restaurés sont en effet trois façons de se démarquer localement de règles cultuelles explicitement ou implicitement imposées par l'Eglise, et par là même de renouer avec les traditions passées qui laissaient une certaine liberté au clergé local dans l'aménagement des pratiques cultuelles. L'archéologie montre ici qu'au XIX<sup>e</sup> siècle les cultes n'étaient pas figés dans des structures trop rigides, mais qu'ils savaient parfois s'en démarquer. Une enquête plus large resterait à mener spatialement bien sûr, mais sans se limiter aux seuls cas du Rosaire et des Calvaires, en considérant l'ensemble des cultes et des images «recommandé» par le courant ultramontain et en repérant les variantes par rapport aux formules mises en place au milieu du siècle dernier.

Hervé CABEZAS

ANNEXE

**Tableau des thèmes des six calvaires**

Les stations des calvaires sont numérotées ou indiquées d'un point  
Les stations suivies d'un astérisque (\*) sont en ronde bosse.

	Bétharram		Mont-Valérien	St-Roch	Montmartre		St-Sulpice
	1845	1873	1765 et 1826	1800	église 1843	jardin	1836
L'Agonie du Christ	I	I	I	I	I	I	
La trahison de Judas	II	II	-	II		-	
Jésus devant Caïphe	III	III	II	III		II	
Jésus outragé	-	-	-	IV		-	
La Flagellation	IV	IV	III	V		III	•
Le Couronnement d'ép.	V	V	IV	VI		IV	•
Ecce Homo	-	VI*	-	VII		-	
La Condamnation	VI	VII	V	VIII		V	
Le Portement de la Cr.	VII	VIII	VI	IX		VI	
Jésus et les stes femmes	-	IX	-	-		-	
Le Crucifiement	VIII	X	VII	X*		VII	
La Crucifixion	IX*	XI*	VIII*	XI*		VIII*	•
La Déposition		XII	-	-		-	
La Pietà		XIII	-	-		-	
Mise au tombeau		XIV	IX	XII*		-	
Le tombeau du Christ		-	X*			IX*	
La Résurrection		XV*					
Total des stations	9	15	10	12	9	9	8

## Etudes d'archéologie du catholicisme français, VI\*

### LE JOUET CATHOLIQUE

C'est l'effet obligé de la polysémie du langage : jamais la somme des sens d'un mot ne délivre un concept scientifiquement expédient. Aussi la consultation du dictionnaire — avec les jeux de clés, les jeux de lumière, les portes qui ont du jeu ! — ne nous fournira-t-elle pas le moyen de traiter du jeu. Comme toujours, je l'ai déjà souligné ici à propos de l'image<sup>1</sup>, force est, à l'inverse, de poser une définition qui, certes sans trop contrevenir à l'usage lexical, s'ajuste à la théorie de référence.

C'est ce qu'a fait Jean Gagnepain dans un séminaire sur le jeu, resté malheureusement inédit, qu'il donnait à Rennes le 16 décembre 1982; avec son autorisation, je reprends dans la première partie de mon exposé les points pour moi les plus importants de ce cours de deux heures, en en inversant d'ailleurs l'ordre de présentation et non sans ajouter quelques exemples et observations de mon cru.

---

\* La précédente étude remonte à *RAMAGE*, 6 (1988), pp. 65-83.

<sup>1</sup> *RAMAGE*, 4 (1986), p. 250. Est ici visée la polysémie du mot qui ne fait qu'embrouiller le problème archéologique. Inversement, la synonymie, au sein d'une même langue ou entre langues différentes, instruit parfois utilement des points de vue variés sous lesquels les usagers se sont représenté le même genre d'ouvrages : cf. Ph. Bruneau, *Journal des savants*, 1988, pp. 55-56. Par exemple, il est notable, s'agissant du bâtiment d'église, qu'il est des langues le désignant comme logement de l'assemblée (ekklesia, église, chiesa) et d'autres comme la maison de Dieu (Kirche, church).

## I. DU JEU

*Compétition et simulation : les deux catégories du jeu et les deux faces de la personne*

Comme les autres «instances» qui, dans la Théorie de la médiation, régissent chacun des quatre plans de rationalité, la «personne» est à deux faces qui respectivement acculturent la sexualité et la génitalité. En tant qu'elle donne statut culturel au sujet, l'être humain n'est définissable, en effet, du côté de l'«instituant», que par sa «classe» qui — l'identité n'allant pas sans l'altérité — implique la lutte de l'un et de l'autre (et non pas seulement, par confusion induite du principe instanciel avec une de ses manifestations historiques, celle de la bourgeoisie et du prolétariat), le conflit, le concours; et, du côté de l'«institué», par le «métier» qui, constituant le service particulier que le citoyen est apte à rendre à la cité, suppose qu'il y joue un rôle (ce que rappelle le nom même de «personne», étymologiquement masque théâtral) <sup>2</sup>.

Cette théorie de la personne fournit un principe de répartition des jeux. Ils paraissent, en effet, se distribuer en deux catégories : on joue au foot-ball ou au bridge, à la marchande ou au papa et à la maman. En un mot, on joue pour gagner contre un autre ou pour faire comme un autre : compétition ou simulation qu'impliquent respectivement les deux faces de la personne. Ces deux modalités ludiques sont si étroitement liées qu'elles sont parfois associées dans une même institution, comme en Grèce antique où les jeux étaient tant des concours gymniques que des représentations théâtrales, ou dénommées d'un même mot comme en ancien français où «jeu» désigne aussi la pièce de théâtre. Bien entendu, compétition et simulation sont combinables dans un seul et même jeu, tel celui du gendarme et du voleur, de même que les représentations théâtrales de la Grèce étaient de surcroît compétitives. Bien entendu aussi, n'importe quoi peut donner contenu à la compétition comme à la simulation, laquelle est ainsi à distance plus ou moins grande du réel, le simulé pouvant être tout à fait imaginaire comme Superman, pour la raison qu'il n'est pas plus tenu à la réalité que l'histoire à la véracité ou la relique à l'authenticité <sup>3</sup>.

*Le jeu et l'esthétique chorale*

Mais de la compétition et de la simulation, de la lutte et du rôle, tous deux définitoires de la personne, le jeu n'est que l'exploitation esthétique. La théorie de la médiation, on le sait, ne réserve pas l'esthétique au seul art, mais la reconnaît à chacun des plans de rationalité comme performance endocentrique, c'est-à-dire

---

<sup>2</sup> Cf. *MAGE* 1, n° 115 et 117.

<sup>3</sup> *Ibid.*, n° 119.

trouvant en soi-même sa raison, sans référence à une conjoncture extérieure<sup>4</sup> : de même qu'ergologiquement l'industrie «plastique» traite l'ouvrage pour lui-même et non pas en raison de son utilité pratique, pour agir sur le monde, de même sociologiquement la politique «chorale» traite l'usage pour lui-même et non en raison de son efficacité; au lieu de se rassembler en vue d'une action quelconque, le groupe se célèbre lui-même<sup>5</sup>. C'est à cette politique chorale que ressortit le jeu; il est l'exploitation esthétique, soit de l'instituant, de la classe, de la compétition, et c'est le match; soit de l'institué, du métier, de la simulation, et c'est le théâtre dans lequel se doivent aussi inclure les défilés militaires, les cérémonies religieuses, etc.

Sans pour autant cesser d'être soumis au principe instanciel qui spécifie toute politique, celui de la légalité, et c'est ainsi que jamais, pour être chorale et sans efficacité politique, la célébration n'est anarchique et n'échappe à la loi. Aussi le jeu est-il toujours régi par une règle, que ce soit précisément la «règle du jeu» dont, dans la partie de tennis ou de bridge, sont préalablement convenus les compétiteurs (définition du but à atteindre, conditions du succès, coups permis ou non, etc.), ou la contrainte qui s'exerce sur la simulation théâtrale.

Esthétique du social ou de la loi, le jeu est alors définissable comme une prestation sociale non rétribuée<sup>6</sup>, comme une activité politiquement non rentable, en ce qu'on concourt pour concourir et qu'on simule pour simuler, sans que la classe soit affectée ni qu'un métier soit effectivement exercé. Même si, comme au casino, il est de l'argent en jeu et si certains joueurs — ceux du football professionnel ou la plupart des comédiens — vivent plus ou moins largement du jeu. J'ajoute enfin que c'est l'effet d'une théorie qui n'est pas construite sur l'usage lexical de ne pas forcément reconnaître comme jeux toutes les occupations ordinairement désignées de ce nom.

Par là se comprend qu'une langue comme le latin ait pu rassembler sous le seul même nom de *ludus* la non-rentabilité du jeu et celle de l'école, laquelle, elle aussi, comporte la compétition des concours ou compositions trimestrielles et la simulation de l'apprentissage. Par là s'explique également le fréquent archaïsme du jeu que notait déjà Ph. Ariès<sup>7</sup> : aucun inconvénient à se battre au sabre, voire au sabre de bois, en plein rique de guerre atomique, ou à jouer au train à vapeur alors que circule le TGV, etc.; c'est que, ne servant à rien, le jeu n'a nul besoin d'être en prise sur le monde contemporain. Et aussi le rôle non moins fréquent du hasard dans les jeux qui souvent portent ce nom même : alors que par son vouloir l'homme tend à réduire la part de l'aléa dans son destin, il peut être divertissant de le réintroduire, artificiellement en général (coup de dés, tirage de cartes), dans une prestation qui ne compte pas.

<sup>4</sup> *Ibid.*, n° 54.

<sup>5</sup> Sur le choix de ce mot qui suppose étymologiquement le rassemblement, *RAMAGE*, 3 (1984-85), p. 10. De même Ph. Ariès, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime* (Paris, 1973), p. 104 : les jeux «formaient l'un des principaux moyens dont disposait une société ... pour se sentir ensemble».

<sup>6</sup> Définition dont j'ai déjà fait état dans *RAMAGE*, 4 (1986), p. 146.

<sup>7</sup> Ph. Ariès, *op. cit.*, pp. 97-98.

*Prestation sociale non rentable et loisir*

D'elle-même la théorie de la médiation conduit donc, ou plutôt contraint à inscrire le jeu au plan sociologique que spécifient la classe, le métier et le principe de légalité. Il risquait bien pourtant d'être attiré au plan ergologique : il est quasi général, en effet, par télescopage de ces deux plans, de confondre le travail avec son organisation sociale et, à celle-ci, de ramener le métier; le social ainsi réduit au travail, le jeu ne peut plus apparaître que comme un anti-travail, un loisir — ce qui, dans la théorie de la médiation, est la définition instancielle de l'outil —, un luxe, et il devient impossible de l'inscrire là où on l'attend, dans la loi qui à l'évidence le régit. En fait, le «métier», face «instituée» de la personne, n'est pas assimilable au travail, qui ressortit à l'outil, ni même à son organisation sociale, pour la simple raison que tous les prestataires sociaux ne sont pas des travailleurs et que la contribution sociale ne se réduit pas à l'aptitude à l'ouvrage<sup>8</sup>.

## II. DU JOUET

*Technicisation facultative du jeu*

Le jeu peut certes prendre contenu à n'importe quel plan de rationalité, par exemple, glossologique avec «les chiffres et les lettres», ou ergologique avec les «jeux d'adresse» —, mais il est donc fondamentalement un fait social, en sorte que la langue est bien chiche qui ne réserve qu'à certains le nom de «jeux de société»! Ressortissant ainsi à l'ethnique, le jeu — comme la mort, l'institution judiciaire ou universitaire, etc. — n'a donc que facultativement recours à la technique<sup>9</sup>, ainsi qu'on le voit avec la lutte, cache-cache, colin-maillard, et ce, même quand c'est l'activité qui est concernée, puisque, dépourvu d'équipement fabriqué, le jeu d'adresse peut être, avec les cailloux du rivage, de faire des ricochets sur l'eau. Mais — toujours comme la mort, l'enseignement, etc. —, il n'en est pas moins très souvent outillé. Grand avantage ici de l'avoir détaché du plan ergologique dont il serait une modalité bien embarrassante puisqu'apparaissant socialement comme un anti-travail, il n'en serait pas moins ergologiquement maniement d'appareils, donc travail!

---

<sup>8</sup> Ici s'achève mon résumé du séminaire de Jean Gagnepain.

<sup>9</sup> Cf. *MAGE* 1, n° 26 et 59.

*Le ludique et l'enfantin*

Puisque le fait, de soi non technique du jeu, se trouve pourtant couramment technicisé, il nous faut un mot pour dénommer génériquement tout ce qui l'outille. Il ne se présente guère en français que le dérivé «jouet»<sup>10</sup> qui convient bien en ce qu'il désigne exclusivement des choses matérielles et presque toujours ouvrées. Mais on m'objectera que tous les dictionnaires s'accordent également à le rapporter aux seuls enfants, tandis que dans l'acception où je propose de le prendre, il doit s'appliquer forcément aussi à l'outillage du jeu des adultes et qu'il me faudra nommer «jouet» le faquin de quintaine, le billard, les dés et les cartes d'un tripot — quitte, si l'on y tient absolument, à réserver le diminutif «joujou», selon la définition de Littré, au «jouet d'enfant»<sup>11</sup>.

En fait, je vois double bénéfice à ainsi détacher lexicalement le ludique du puéril. D'un côté, il est avantageux, contre l'usage, de donner des jouets aux adultes : en dépit des inclusions inhabituelles auxquelles elle nous oblige, cette extension du champ sémantique de «jouet» a le mérite de rapprocher des ouvrages que sépare seulement l'âge de leurs utilisateurs, car, ergologiquement parlant, il n'est pas de différence, dans la compétition, entre les cartes servant à un bridge d'adultes et les billes servant au jeu des garçonnetts, ni, dans la simulation, entre le modélisme ferroviaire d'un cheminot passionné de locomotives et le train électrique qui m'occupait à huit ou dix ans. De l'autre côté, il est plus bénéfique encore d'ôter aux enfants une partie de ce qu'on appelle usuellement leurs jouets : en effet, toute politique, même esthétique, et par conséquent le jeu tel qu'il est ici compris, suppose l'accès à la règle, c'est-à-dire à la loi. Or, il est quasi certain que l'homme émerge à l'outil, comme au signe, bien plus tôt qu'à la personne; et, partant, le jouet ressortissant tout à la fois à l'ergologique et au ludique, que l'enfant le manipule comme jeune technicien, ou le reconnaît quand il s'agit d'images, bien avant, au sens strict que nous avons ici retenu, de jouer avec lui comme prestataire social : l'accès à l'outil ne se confond pas avec l'accès au jeu appareillé, c'est-à-dire, somme toute, à la personne outillée. On ne saurait assimiler le hochet qu'agite maladroitement le bébé et la panoplie qui permet au garçon de neuf ans de simuler l'agent de police; il faut regarder à deux fois avant de décider qu'un «jouet» est véritablement un outil servant à jouer. Bref, pour moi, non plus que le jouet n'est exclusivement enfantin — ce qui, à la rigueur, peut rester affaire de mot —, l'équipement de l'enfant n'est exclusivement ludique, ce qui au premier chef importe à une possible archéologie de l'enfance<sup>12</sup>.

<sup>10</sup> Déjà *RAMAGE*, 4 (1986), p. 146 ; et *MAGE* 1, n° 12.

<sup>11</sup> Cela ne l'empêchait pas de définir déjà le jouet comme «ce qu'on donne aux enfants pour les amuser, et avec quoi ils jouent» : une fois encore, on voit quelle clarté conceptuelle on peut attendre des dictionnaires !

<sup>12</sup> On n'a jamais vu autant de livres (cf., entre autres, n. 5 et 29) et d'expositions sur l'enfance, depuis le très de-pointe Musée d'Orsay qui organisait au printemps 1989 des conférences sur «L'enfant, un sujet nouveau au XIX<sup>e</sup> siècle», jusqu'aux initiatives de cantons reculés (avril 1980, Foyer rural Le Billot : «L'enfance en Pays d'Auge»). Par là, une archéologie de l'enfance est dans l'air, sinon sous le nom même d'archéologie qui n'est guère possible que dans notre propre

*L'artificialité du jouet : variété industrielle et technique; la miniaturisation*

Parce qu'il outille le jeu, les caractères du jouet ressortissent tant à la ludicité qu'à l'artificialité.

Ergologiquement d'abord, il est d'une extrême diversité. Il exploite nos quatre grandes catégories d'industries<sup>13</sup>. Sans doute majoritaire, la déictique, tant l'indicateur, l'écriture que surtout l'image, statique ou cinétique<sup>14</sup>, qui tiennent grande place dans la compétition (cartes à jouer, Monopoly, Risk ...) comme dans la simulation (poupées, soldats de plomb, figurines du jeu de rôles<sup>15</sup>). Mais aussi la dynamique, avec la raquette, le club, la crosse, etc. Puis la schématique, par exemple avec les vêtements nécessaires à la mimique des jeux de simulation, telles les «panoplies» de sioux ou de gendarmes offertes aux enfants, voire le logement comme était l'an dernier la «Tente de Davy Crockett». Et même la cybernétique, avec l'apparition très récente du jeu électronique qui, dans la compétition, confie à l'outil la riposte décidée par un adversaire entièrement artificiel, alors que le compétiteur solitaire ne pouvait jusque là — sauf dans les cas, évoqués p. 66, où le concours se joue en référence à un standard — que «jouer avec Jean-Pierre», comme mon grand-père le conseillait à mon père enfant, c'est-à-dire tenir alternativement la place des deux joueurs de dames ou d'échecs. On notera, au contraire, que la technicisation de l'autre est fort ancienne dans la simulation où le comparse — non plus l'adversaire — tire son existence — non plus son vouloir — de la déictique qui depuis toujours en fournit l'image, marionnettes, poupées, simulacres de toutes sortes, — ce qui rappelle que les divers types d'industrie peuvent être également mises en oeuvre dans leurs visées empiriques ou magiques.

Si des finalités industrielles on passe à la façon de s'y prendre, on découvre aussi une diversité technique qui n'est pas le propre du jouet, mais comme toujours, en matériau ou en dispositif, correspond aux variations générales des styles : le celluloid n'appartient pas plus aux «baigneurs» de mon enfance qu'aujourd'hui le micro-ordinateur au jouet électronique. Et il en va de même d'un procédé dont on parle toujours à propos du jouet : la miniaturisation. Il est vrai qu'en regard de la réalité ou de l'appareillage non ludique, le jouet est souvent miniaturisé, et pour de

---

optique, du moins à travers les curiosités qui se manifestent pour le vêtement des enfants, les livres et images qui leur sont destinés (notons qu'en 1831, l'illustre Gaudissart prend «sous sa protection une excellente idée, un journal que l'on va faire pour les enfants» [Balzac, édit. de la Pléiade, IV<sup>2</sup>, p. 569]) et naturellement les jouets, que les auteurs leur accordent ordinairement en toute exclusivité (ainsi notre amie D. Alexandre-Bidon et M. Closson, *L'enfant à l'ombre des cathédrales*, 1985, p. 174 : «si le jouet est l'apanage du petit enfant...»). — En tout cela, le concept même d'enfant n'est guère remis en question. Autant dire que fait contraste le n° 4 de *Tétralogiques* (1987) qui s'ouvre sur le percutant «Y a plus d'enfants!» de J. Gagnepain.

<sup>13</sup> Cf. *MAGE* 1, n° 78.

<sup>14</sup> Cf. *RAMAGE*, 2 (1983), p. 35, et 4 (1986), p. 260; *MAGE* 1, n° 100.

<sup>15</sup> Sur l'équipement du jeu de rôles, voir plus bas l'article de Luc Masset.

multiples raisons : hormis l'adaptation à la taille plus petite de l'enfant qui n'a rien à voir avec la miniature mais relève de ce que j'ai naguère appelé la «pointure»<sup>16</sup>, ce peut être pour réduire le coût ou l'encombrement, ou, comme le pensent Ph. Ariès<sup>17</sup> et J. Gagnepain, parce qu'il relève souvent de la magie, la poupée étant d'abord, pour le jeu comme pour l'envoûtement, fétiche en réduction de la figure humaine. Mais la miniaturisation n'en est pas pour autant définitoirement ludique, elle n'est pas le critère du jouet, pour la double raison que le jouet n'est pas forcément miniaturisé, qu'il peut aussi bien être à grandeur réelle ou même agrandi (si le cheval à bascule en carton bouilli est moindre que l'équidé de chair et d'os, la poule à bascule est surdimensionnée); et, inversement, que le miniaturisé n'est pas forcément jouet mais peut servir à donner l'image d'un référent trop coûteux à réaliser, comme les maquettes montrant un projet d'architecture ou de jardin, ou trop difficile à transporter, comme autrefois les «poupées de mode»<sup>18</sup> (aussi, soit dit en passant, est-ce bien à la légère que les archéologues des civilisations anciennes ont souvent accoutumé de tenir pour des jouets n'importe quelles figures, pour peu qu'articulées elles leur évoque des poupées d'aujourd'hui<sup>19</sup>).

#### *La ludicité du jouet : compétition et simulation*

Si, outil du jeu, le jouet ressortit forcément au premier, nécessairement aussi il porte l'empreinte du second dont il conserve la bipartition. Les jouets se répartissent sans mal dans les deux mêmes catégories que les jeux non outillés. Les uns sont des outils de compétition, comme les dés et les cartes, les bagues des manèges de chevaux de bois, l'équipement plus complexe du Nain jaune, du Trivial poursuite, du Monopoly ou du Risk, et quel que soit le plan de rationalité qui fournit le contenu du match (glossologique avec le scrabble, ergologique avec les fléchettes, etc.). Les autres sont des outils de simulation, et en ce cas selon les deux modalités techniques du drame<sup>20</sup> : d'une part, les masques, panoplies, vêtements, voire logements, ustensiles divers («dînettes» ou, ces temps, la «Table du docteur») qui permettent au joueur d'endosser un autre être, celui du personnage dont, comme acteur, il tient le rôle; et, d'autre part, les poupées, les soldats de plomb, les figurines des jeux de rôles, bref, génériquement, les «marionnettes»<sup>21</sup> —

<sup>16</sup> RAMAGE, 2 (1983), p. 149.

<sup>17</sup> Ph. Ariès, *op. cit.* (*supra*, n. 5), p. 99.

<sup>18</sup> Quelques mots déjà sur la miniaturisation dans RAMAGE, 2 (1983), p. 32, où les exemples cités montrent que la miniature n'est pas forcément ludique.

<sup>19</sup> Même remarque de Ph. Ariès, *op. cit.*, p. 99.

<sup>20</sup> Cf. MAGE 1, n° 103 c. Cette distinction est bien marquée par Pascal Ramillon dans l'article qu'il consacre ici même aux jouets d'imitation.

<sup>21</sup> Pour dénommer l'ensemble de la catégorie et en spécifier les diverses sortes de représentants, le français propose plusieurs mots dont aucun ne s'impose : comme terme générique, nous avons retenu «marionnette» (MAGE 1, n° 103 c) qui est plus lié au théâtre et nous semble moins particulier que «poupée». Mais on peut préférer une autre répartition et le lecteur doit être ici

éventuellement pourvues, comme l'acteur, d'un équipement à leur taille, tels les vestiaires ou les maisons de poupées — qui tiennent lieu, soit du joueur, soit de ses comparses, technicisant magiquement en ce dernier cas l'altérité du partenaire et contribuant par là à l'identité du joueur lui-même, car c'est la poupée qui, dotant artificiellement la petite fille d'une progéniture dont la nature la laisse encore incapable, en fait déjà socialement «la maman».

Ce classement des jouets en deux catégories ludiques recoupe, bien entendu, leur classement, indiqué plus haut, en catégories industrielles, car un même type d'industrie peut équiper le concours ou le rôle, par exemple, dans l'industrie déictique, les petits chevaux qui outillent le jeu de ce nom et les animaux servant à jouer au fermier, ou encore, dans l'industrie dynamique, la raquette du match de tennis et l'arc permettant d'imiter l'indien.

Quoique la parenté d'un découpage représentant une armée et d'un groupe de soldats de plomb puisse d'abord le donner à penser, je doute que les planches à découper relèvent exclusivement de la simulation, ni les coloriations et encore moins les puzzles. D'abord, si certains découpages fournissent, par exemple, des équivalents en papier des soldats de plomb, il en est d'autres qui n'aboutissent qu'à l'image d'un tableau en relief inapte à la dramatisation. Et surtout le jeu est aussi d'adresse et le but en est la réussite du découpage, du coloriage ou de l'assemblage. Par là, ce sont donc des jeux de compétition, mais du genre particulier où l'on ne concourt pas contre un adversaire donné et présent, mais, pour ainsi dire, contre X, et où le succès consiste à approcher d'un standard, c'est-à-dire d'un résultat qu'on est convenu de tenir pour le meilleur (à la façon dont on peut battre un record en étant seul à courir ou à sauter, ou comme on fait les mots croisés).

Comme tout équipement, celui du jeu est plus ou moins abondant et compliqué. Peut-être la simulation tend-elle à produire plus de «jouets» que la compétition. En effet, ce que nous appelons la «mimique»<sup>22</sup> est infiniment diverse — le monde entier fournissant référence au drame comme à l'image — et l'on peut vouloir y réduire au plus court la distance au réel. Mais il est vrai que la mise en scène peut d'autant mieux aussi s'accommoder d'un équipement très restreint qu'il est toujours possible d'outiller dans le défaut matériel de l'outil (exactement comme le langage dit «intérieur» n'oblige pas à la réalisation sonore<sup>23</sup>) : n'importe quel enfant, dès qu'il accède à l'outil, conduit un train inexistant ou substitue au revolver absent deux doigts tendus accompagnés d'un retentissant «pan pan».

Le jouet de simulation est souvent bien moins «performant» que le référent qu'il imite : l'épée de bois ou le pistolet de plastique ne sont pas meurtriers, le piano pour enfant est mal accordé et réduit à une ou deux octaves, le train électrique déraile plus souvent que ceux de la SNCF, etc. Cette relative inefficacité de l'ustensile ludique en regard de son homologue non ludique, cette sorte d'«émoussement» du jouet ne tient pas simplement, je crois, quand c'est un enfant

---

prévenu que la nomenclature de P. Ramillon, dans l'article publié plus loin, n'est pas exactement la même qu'ici.

<sup>22</sup> Cf. *MAGE* 1, n° 103 a.

<sup>23</sup> *Ibid.*, n° 103 b.

qui joue, au souci de le protéger d'un maniement dangereux car, mouchetée, l'épée de l'escrimeur n'est pas non plus opérante; mais, exactement comme le fréquent archaïsme, souligné plus haut (p. 61), de ses références, au caractère esthétique du jeu qui, sociologiquement dénué d'utilité politique, n'a pas non plus, une fois outillé, à être ergologiquement efficace.

### III. DU JOUET CATHOLIQUE

#### *Jouet et milieu social*

En définissant le jouet comme l'appareillage du jeu, nous ne l'avons pas réservé à l'enfant : si tous les magasins distinguent ce qui convient aux moins de quatre ans ou aux plus de huit ans, nous tenons, nous, que l'adulte a aussi ses «jouets» propres. Mais la variété des jeux et des jouets n'est pas seulement affaire d'âge; elle l'est souvent de sexe, évidemment, et aussi de milieu<sup>24</sup>. Cela peut tenir, sans autre explication que lui-même — c'est-à-dire que l'arbitraire de la personne<sup>25</sup> — à l'usage qui fait, par exemple, qu'on bridge en certains milieux et qu'on belotte en d'autres. Mais aussi à des raisons plus précises : du côté de la production, les facteurs économiques, le coût d'une poupée de porcelaine la réservant à la fillette aisée tandis que la plus pauvre se contentait d'une poupée de son<sup>26</sup>; ou, du côté des fins industrielles, la référence à laquelle se rapporte le jouet, par exemple le système monarchique sur lequel reposent les cartes à jouer ou les pièces des échecs.

C'est en ce sens qu'après avoir montré que l'archéologie du catholicisme est celle d'un milieu<sup>27</sup>, j'y ai fait d'avance place au «jouet catholique»<sup>28</sup>. J'assortissais le mot de guillemets pour la raison que je ne l'avais pas — et ne l'ai toujours pas — rencontré ailleurs; mais mes recensements bibliographiques et muséographiques ne sont nullement exhaustifs; des expressions similaires existent; et, de toute façon, la nomenclature mise à part, il est, s'étalant de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle à ces dernières décennies, tout un matériel qui ne se peut spécifier que comme jouets catholiques<sup>29</sup>. Il n'est pas question ici pour moi d'en dresser

<sup>24</sup> Ph. Ariès, *op. cit.* (*supra*, n. 5), p. 128, parle, lui, de spécialisation «selon l'âge ou la condition».

<sup>25</sup> Cf. *MAGE* 1, n° 118.

<sup>26</sup> Le *Figaro-Magazine* du 24 mars 1989, p. 179, présente la photographie d'un cabriolet Citroën modèle 1939 pour enfants qui coûte la bagatelle de 85.000 francs ! Enfoncé, le carrosse à pédales offert en 1779 au petit duc d'Angoulême !

<sup>27</sup> *RAMAGE*, 4 (1986), p. 138-139.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 146-147.

<sup>29</sup> L'exposition «Enfants de Dieu», présentée en 1985 au Manoir de Garaison, a curieusement omis de se soucier des jouets (*Enfants de Dieu, Vie chrétienne des enfants autrefois*, 1985; H. Cabezas, p. 14, n. 19, est seul à citer toutefois certains articles figurant sur des catalogues de magasins de jouets); mais le catalogue de l'exposition *Religions et traditions populaires*, qui s'est

l'inventaire érudit, mais seulement, par quelques exemples, de les catégoriser, d'en recenser les principales références et de les placer dans le cadre plus large de l'archéologie du catholicisme<sup>30</sup>.

### *Compétition et simulation*

Il saute aussitôt aux yeux que les jouets catholiques se distribuent dans les deux mêmes catégories que tous les autres jouets.

1. Des jouets de compétition, le genre sans doute le plus représenté — ou, en tout cas, le mieux étudié — est celui des jeux de l'oie catholicisés : le principe du parcours aléatoire — c'est-à-dire régi par le coup de dés — en soixante-trois cases (parfois davantage) est conservé, mais la référence s'emprunte à la théologie catholique ou à l'histoire sainte ou à celle de Jésus : «Jeu du salut» (Paris, Veuve Jean, 1839), «Grand jeu de la Genèse» (Paris, Basset, vers 1810), «Jeu du Nouveau Testament, contenant la vie et la passion de Notre Seigneur Jésus Christ» (Paris, Basset, vers 1820), «Jeu instructif de l'histoire de N. S. J.-C.» (Paris, veuve Turgis, 1836), etc. Il n'est d'ailleurs rien ici de propre au catholicisme : dans les jeux de l'oie, la référence est très diverse (ainsi le «Jeu familial de la civilité», Basset, vers 1820) et s'est souvent adaptée à la situation historique, non pas seulement celle du milieu comme dans le cas des parcours catholicisés, mais aussi celle du temps en sorte qu'au XX<sup>e</sup> siècle il est des jeux dont les cases s'ornent de trains, d'automobiles, de dirigeables ou d'avions.

Le loto, lui aussi, peut prendre contenu catholique, telles l'«Histoire sainte en loto par M<sup>r</sup> l'abbé Lambert» qui date du Second Empire, ou «La messe basse en loto» éditée par Desclée de Brouwer vers 1940<sup>31</sup>.

Sans reprise d'un jeu déjà institué comme ceux de l'oie ou du loto et sur le seul principe de la compétition, il s'est inventé toutes sortes d'autres jeux prenant également contenu dans le catholicisme, tels, édité dans l'entre-deux-guerres par l'Abbaye de St-André par Lophem-lez-Bruges, «La liturgie en jeu de séries» qui se joue avec cartes et jetons; ou le «Jeu des vertus et des péchés» qui met en œuvre des

---

tenue en 1979-1980 au Musée des arts et traditions populaires, comprend un chapitre sur «les jeux» : si les jouets catholiques qui en occupent toute la première moitié ne sont pas expressément dénommés ainsi, c'est par une de ces incohérences dont sont coutumières les expositions, puisqu'il est nommé question ensuite des «jeux et livres protestants», puis des «jeux juifs». De même, *Jeux et jouets religieux*, petit journal de l'exposition du Musée du jouet (Poissy), mars-mai 1987.

<sup>30</sup> Je tire mes exemples, soit de mes propres observations dans les musées et chez les particuliers, soit du mémoire de maîtrise de Cécile Frémiot, *Jeux et jouets catholiques*, Université de Paris-Sorbonne, 1987 [inédit, mais signalé dans *RAMAGE*, 6 (1988), p. 179] qui, entre autres, exploite largement A.-R. Girard et Cl. Quétel, *L'histoire de France racontée par le jeu de l'Oie* (1982).

<sup>31</sup> Cf. encore *Relig. et tradit. populaires* (cité *supra*, n. 29), n° 682.

cartes et un triptyque servant de pistes et dont le gagnant est celui qui entre au ciel et est proclamé bienheureux<sup>32</sup>.

Enfin, se classent ici les jeux de compétition qui se jouent contre X, selon un standard convenu (cf. p. 66), et dont le contenu peut être également catholique : planches à découper figurant l'Arche de Noé, ou la maison de Jeanne d'Arc à Domrémy<sup>33</sup>, ou une crèche, une procession<sup>34</sup>, la messe<sup>35</sup>; puzzles à sujets bibliques, mariologiques, etc.

Compétition s'achevant sur la proclamation d'un gagnant, parcours aléatoire sur des cases, emploi de cartes ou de dés, etc. : il n'est rien là qui s'écarte de l'usage profane; seule la référence est catholique.

2. Le jouet de simulation pouvait, lui aussi, emprunter à n'importe quel secteur du catholicisme; bien que j'aie vu l'an dernier une publicité pour un Enfant Jésus de 99 fr., «poupon de 45 cm emmailloté de langes de toile, une merveilleuse façon de faire entrer Jésus dans la vie de vos enfants», il me semble qu'il ne fait guère référence qu'au culte et surtout à la liturgie. Inutile, en effet, de répéter que ni la miniature ni l'enfantin ne sont des critères du ludique et qu'on ne saurait classer dans les jouets la crèche domestique de Noël sous le prétexte qu'elle est à échelle réduite et qu'elle attire les enfants : en fait, elle est l'équivalent de la crèche ecclésiale qui, elle, est de même sorte que les grottes de Lourdes ou que les grands Chemins de croix statuaires comme ceux de Pontchâteau ou de Lourdes, lesquels personne n'aurait l'idée de tenir pour des jouets<sup>36</sup> ! La crèche domestique est une miniaturisation de la crèche ecclésiale, comme il est des grottes de Lourdes ou des statues de la Vierge ou du Sacré Coeur en modèle réduit.

La référence est donc principalement culturelle : il était, au XIX<sup>e</sup> siècle et au début du XX<sup>e</sup>, des poupées habillées en enfants de chœur, en premiers communiant ou en religieuses<sup>37</sup> et aussi des maisons de poupées reproduisant des cellules de religieuses<sup>38</sup> et, tout récemment encore, une firme américaine sortait une collection de poupées pieuses s'agenouillant et joignant les mains<sup>39</sup>. Dans ce secteur culturel, c'est la simulation liturgique qui me paraît la plus spectaculaire. Jusqu'à ces dernières décennies l'enfant pouvait jouer au prêtre par les deux procédés que j'ai déjà rappelés pp. 65-66. Soit en utilisant un équipement réduit à sa peinture : j'ai cité naguère le cas du vestiaire liturgique complet dont était doté un

<sup>32</sup> A. Bideau, «Jeux oubliés», *L'Ami du jouet* (Bulletin de la société des amis du jouet), 44 (juin 1985), pp. 15-16.

<sup>33</sup> Maison Pellerin, Epinal, fin XIX<sup>e</sup>-début XX<sup>e</sup> siècle. Coll. Musée des arts décoratifs.

<sup>34</sup> *Relig. et tradit. populaires*, p. 191.

<sup>35</sup> Edit. Volumétrie, s. d.

<sup>36</sup> Respectivement étudiés dans *RAMAGE*, 4 (1986), pp. 151-165, et 2 (1983), pp. 11-41. Quant aux crèches de Noël, je compte leur consacrer une étude dans une prochaine livraison de *RAMAGE*.

<sup>37</sup> Exemples dans *Relig. et tradit. populaires*, pp. 187-188.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 55, n° 135. Ou encore Musée des arts décoratifs, n° 37 345.

<sup>39</sup> Signalées, avec photographie, dans *Libération*, 17 février 1988, p. 22.

de mes amis d'enfance<sup>40</sup>, mais la pratique était courante, et la collection du Musée des arts décoratifs montre que l'acteur pouvait même, mîtré, prétendre à l'épiscopat<sup>41</sup>. Soit par mise en oeuvre de la miniature : encore dans mon enfance il se vendait couramment dans le quartier Saint-Sulpice tout ce qui était nécessaire pour garnir un autel de petites dimensions et, quant à moi, je possédais de surcroît tout un arsenal de voiles du calice, bourses, conopées permettant de le mettre quotidiennement à la couleur liturgique du jour<sup>42</sup> ; ici encore, les collections de musées comme celui des arts décoratifs prouvent que la pratique était répandue<sup>43</sup>.

Ce que j'observais plus haut du jouet non catholique se retrouve ici. Ainsi, que le miniaturisé n'est pas forcément ludique (p. 65) : j'ai vu jadis chez des religieuses de Saint-Fraimbault (Orne) une collection de quelque trois cents poupées portant l'habit de trois cents ordres féminins différents et qui, sauf par leurs dimensions moins coûteuses, ne différaient en rien des mannequins en grandeur naturelle des musées du costume ; et l'on ne peut, au premier abord, décider si les poupées habillées en religieuses et les maisons de poupées reproduisant des cellules monastiques étaient ou non des jouets<sup>44</sup>, puisque que c'est son statut social qui est le critère du jouet, et non son appartenance à telle industrie, ici l'industrie déictique, qui comprend bien autre chose que des jouets. Ou encore que le jouet peut être relativement inopérant (p. 66) : beaucoup d'ostensoirs miniatures (et même, je crois, la plupart) ne sont pas aptes à recevoir la lunule contenant l'hostie ; ce peut être par respect eucharistique mais c'est aussi que le jouet liturgique, lui aussi, participe au fréquent «émoussement» du jouet de simulation. C'est, en effet, qu'est générale la formule que je proposais du jouet catholique de compétition : seule la référence est catholique ; il est des poupées enfants de chœur ou religieuses comme il est des poupées mises en chasseur ou en marin. Et pareillement, on jouait au prêtre comme on jouait à l'agent de police ; c'était un métier — ou un ministère — comme un autre dont on simulait l'exercice. La chasuble n'était pas d'un autre ordre que le képi, de même qu'on jouait à la messe avec un petit calice comme à la dinette avec des plats lilliputiens. Et c'est pourquoi en tout cela, quoi qu'il puisse d'abord en sembler, il n'était nul sacrilège<sup>45</sup> même si, dans le sens étymologique du terme, il y avait profanation.

<sup>40</sup> RAMAGE, 4 (1986), p. 146, sans avoir alors tenté une investigation de quelque ampleur.

<sup>41</sup> Le joueur pouvait aussi prendre le costume ecclésiastique de ville : cf., par exemple, le catalogue de la maison Choumara, s. d. (vers 1900-1910), Bibl. histor. de la Ville de Paris, «Actualité», série 120, boîte C-K. Je dois cette référence à H. Cabezas.

<sup>42</sup> Déjà rapporté dans RAMAGE, 4 (1986), p. 146.

<sup>43</sup> *Relig. et tradit. populaires*, p. 189-190 ; Musée du jouet, inv. MJ 86. 61. 1 ; Vente de la coll. de l'abbé P. Bidault, Drouot-Richelieu, 8 mars 1989, n° 64-66 ; page publicitaire de la maison A. Guillon & Cie, dans *La France catholique*, 1926-1927 ( qui m'est signalée par H. Cabezas) ; etc.

<sup>44</sup> Plutôt non selon le rédacteur de *Relig. et tradit. populaires*, p. 188.

<sup>45</sup> Déjà RAMAGE, 4 (1986), p. 147, où je renvoyais à *Relig. et tradit. populaires*, p. 189, dont le rédacteur me semble avoir la même opinion. Je trouve toutefois à redire à la formule «pédagogie de la prière plus que parodie ludique». La simulation d'un métier d'adulte tient de la pédagogie ou de l'apprentissage, mais, par définition, elle ne cesse pas d'être ludique et elle est

*La catholicisation du profane et la «profanation» du catholique*

Dans le jouet catholique, qu'il soit de compétition ou de simulation, c'est donc à l'évidence le contenu qui emprunte à la théologie, à l'histoire du salut, à la liturgie, mais le principe est exactement le même que celui des jeux profanes. On s'en doutait : fondé sur l'ethnique, le principe du jeu n'a, de soi, rien à voir avec une religion, non plus que, fondée dans la technique, son artificialisation par le jouet. Le curieux est surtout que la compétition s'opère très souvent par l'aléa, ainsi le coup de dés au jeu de l'oie, et que l'Eglise interdit en principe le jeu de hasard<sup>46</sup>. En fait, de même que le Verbe divin passe inévitablement par la langue des hommes, avec ses impropriétés et ses malentendus, son aspiration à faire advenir le Royaume de Dieu n'empêche pas l'Eglise d'être une société humaine, incapable d'échapper à l'ethnique<sup>47</sup>. La société religieuse s'institue sur le modèle de la société civile, de même que, l'outil étant bon à tout, l'«art sacré» ne se distingue pas, sinon par la référence et l'emploi, de l'art profane.

Cette inévitable communauté, résultant de ce que la conversion transcendente ne nous dégage en rien de notre humanité, explique, entre le religieux et le profane, la commodité d'un échange qui, bien entendu, peut de surcroît être délibéré. C'est sans doute, je crois, le cas du jeu catholique : faute de pouvoir empêcher la compétition aléatoire, l'Eglise apparemment l'accepte, et l'on voit, au XVIII<sup>e</sup> siècle, par exemple, le jeu de l'oie devenir «le divertissement studieux des religieuses ursulines» ou «l'école de vérité pour les nouveaux convertis»<sup>48</sup> ; de même que, dans la simulation, elle peut reconnaître et exploiter une façon d'entraîner le jeune garçon au sacerdoce, ce qui rapproche inopinément l'autel miniature des ci-devant petits séminaires<sup>49</sup>. Mais, calculé ou non, le jouet catholique est de toute façon un cas de catholicisation du profane et s'inscrit parmi les ouvrages — crucifix, bénitiers, crèches, oratoires privés, etc. — et, plus généralement, tous les usages — bénédictité, prière communautaire ... — qui d'une maison profane font un «intérieur catholique»<sup>50</sup>.

L'intérêt de rapporter ainsi le jouet et, plus largement, l'intérieur catholiques à un processus général de catholicisation du profane tient à ce qu'ils s'articulent

forcément parodie si l'on donne à ce mot son sens strict de «contrefaire» sans y mêler une dérision qui est tout à fait facultative.

<sup>46</sup> Ph. Ariès, *op. cit.* (*supra*, n. 5), pp. 116-128, résume les variations de la morale ecclésiastique sur le point du jeu.

<sup>47</sup> Déjà RAMAGE, 4 (1986), p. 161.

<sup>48</sup> Cf. A.-R. Girard et Cl. Quétel, *L'histoire de France...* (*supra*, n. 30).

<sup>49</sup> Déjà RAMAGE, 4 (1986), p. 147.

<sup>50</sup> J'emprunte l'expression à *Relig. et tradit. populaires*, pp. 43-165; au lieu de les inclure dans ce domestique catholicisé, l'exposition plaçait les jouets au chapitre «L'enseignement du peuple», par le redoutable goût du rangement qui sévit dans les musées : une chose est une bonne fois mise là, ce qui occulte la multiplicité des processus auxquels elle ressortit et, par conséquent, des points de vue dont elle se peut considérer.

ainsi sur le processus inverse, nécessaire pour la raison qu'il n'est pas d'échange à sens unique, de «profanation» du catholique. Déportée ordinairement sur le plan, axiologique, du licite et de l'illicite, la «profanation» se restreint souvent au sacrilège ou au blasphème. En fait, le profane n'est étymologiquement que l'extérieur au temple et il n'est strictement en tout cela que, sociologiquement, une affaire de frontière. Dans cette acception du terme, c'est donc déjà profaner l'église que d'y projeter un film, même édifiant, ou d'y donner un concert, fût-il de «musique sacrée» et organisé au bénéfice des bonnes oeuvres<sup>51</sup> et, bien entendu, d'y faire entrer la politique. Les manifestations, archéologiquement si nombreuses et plusieurs fois étudiées dans *RAMAGE*<sup>52</sup>, de royalisation ou de patriotisation, donc de «profanation», du catholicisme se trouve ainsi placées, au sein d'une vaste archéologie de cette religion, en stricte symétrie avec le jouet qui, lui, ressortit à la catholicisation du profane.

Philippe BRUNEAU

---

<sup>51</sup> *L'Ami de la religion*, n° 3625, 28 juillet 1842, p. 191 (document dont je dois la connaissance à l'érudition d'H. Cabezas) signale l'installation d'un «diorama religieux» dans l'église de Bry-sur-Marne : «M. Daguerre fit construire un petit bâtiment adossé au maître-autel...»; l'abbé Duchaine, qui signale cette innovation, tient «à rendre hommage au beau talent de M. Daguerre», mais «insiste avant tout sur l'inconvenance de ce genre de travail dans les églises; (...) ce spectacle ne convient pas dans le lieu saint».

<sup>52</sup> Ph. Bruneau, 3 (1984-1985), pp. 30-42; 4 (1986), pp. 159-161; 6 (1988), p. 81. — E. Delamare, 5 (1987), p. 188. — H. Cabezas, 5 (1987), pp. 191-235.

# ARCHEOLOGIE DU JEU DE RÔLE

## INTRODUCTION

### Du Jeu de Rôle

Le premier des jeux de rôle fut conçu aux Etats-Unis en 1973 ; il ne s'agissait alors que d'un jeu de société parmi d'autres, un « jeu d'aventures fantastiques »<sup>1</sup>, qui eut pourtant une carrière suffisante pour susciter l'émulation et, partant, engendrer le Jeu de Rôle<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> « Fantasy Adventure Game » : le terme de « fantasy » désigne ici une atmosphère irréelle, un merveilleux basé sur les légendes féeriques de l'Occident — la traduction par « fantastique » ne peut qu'être approximative, le sens devant s'entendre comme dans « roman fantastique », « cinéma fantastique ».

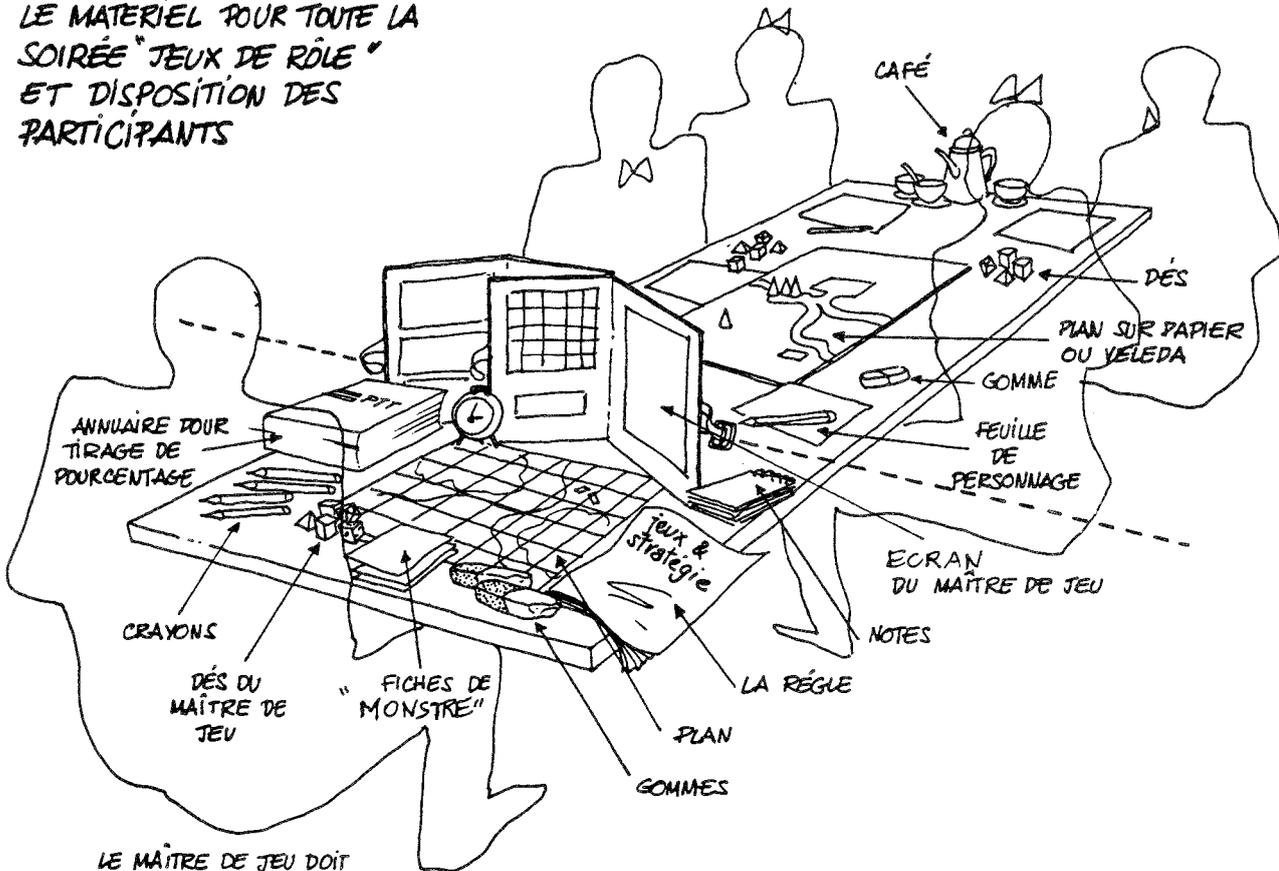
Cet éclaircissement est nécessaire dans la mesure où la plupart des termes du Jeu de Rôle sont plus ou moins bien traduits de l'anglais, ce qui entraîne souvent des confusions.

En outre le jeu dont il est ici question est Dungeons & Dragons créé par Gary Gygax et Dave Arneson.

<sup>2</sup> En anglais « role-playing game », textuellement : jeu où on joue un rôle ; la polysémie du mot « jeu » en français a amené une traduction moins précise et qui réserve quelques embarras, cf. p. 77.

Dans les lignes qui suivront je m'appliquerai à distinguer par un artifice typographique le Jeu de Rôle en tant qu'usage sans contenu spécifique, des jeux de rôle, c'est-à-dire la diversification du Jeu de Rôle sous l'influence d'une idiomatisation.

LE MATÉRIEL POUR TOUTE LA  
SOIRÉE "JEUX DE RÔLE"  
ET DISPOSITION DES  
PARTICIPANTS



LE MAÎTRE DE JEU DOIT  
ÊTRE EN BOUT DE TABLE, SES DOCUMENTS CACHÉS DERRIÈRE UN PRAVENT.

Dessin extrait du jeu Mega.

Il est possible d'établir une définition stricte de ce dernier, mais elle ne saurait suffire à faire comprendre de quoi il s'agit à ceux qui n'y ont jamais joué. Cela tient au fait que le Jeu de Rôle est un usage d'apparition récente et limité, en France du moins, à un milieu précis; c'est en effet chez les étudiants — disposant de temps libre et parmi lesquels sont de nombreux anglophones — que l'on compte encore la majorité des pratiquants.

A ceux-ci le Jeu de Rôle propose de «construire un récit en permettant au joueur de tenir un rôle et de prendre des décisions dans le cadre d'un univers

imaginaire»<sup>3</sup>. Ainsi se trouvent, autour d'une table, réunis de deux à dix participants (parfois plus) dont l'un sera le maître ou meneur de jeu — en quelque sorte l'arbitre de la partie. Chaque joueur est invité à décider des actions et des pensées d'un personnage imaginaire. Il doit donc en décrire aux autres joueurs tous les agissements, à l'exception de ceux qu'il désire leur dissimuler : ainsi s'il veut que son personnage trahisse ou vole ses propres compagnons, seul le maître de jeu devra en être informé. Ce dernier fournit en début de partie un but aux personnages (retrouver un trésor, porter un message, n'importe quel argument pouvant engendrer une aventure) et les joueurs devront s'efforcer de faire agir leur personnage en sorte d'y atteindre.

Un joueur a le droit de mener son personnage comme bon lui semble dans les limites des possibilités physiques et mentales de ce dernier, ainsi que dans celles de son environnement et surtout du bon sens. Dans tous les cas il doit se conformer au jugement du maître de jeu. Celui-ci, en fonction des agissements des personnages que lui décrivent les joueurs, décide des conséquences sur l'environnement, les différents protagonistes et l'intrigue en général — toutes choses qu'il aura déterminées par devers lui auparavant. Il est, en fait, censé tout savoir du décor dans lequel s'inscrit l'action et ne décrit aux joueurs que ce que peuvent percevoir leurs personnages.

Partant de ces principes généraux, il est possible de jouer dans différentes ambiances, du médiéval fantastique à la science fiction en passant par l'espionnage contemporain. De même, sont nombreuses et variées les règles qui ordonnent le jeu. Ceci explique la prolifération dans le monde de différents jeux de rôle dont chacun prétend à l'originalité, soit du cadre de l'action, soit du système de règle. Dans ce domaine tout ne relève pas de l'archéologie, loin s'en faut ; étant un usage social, le jeu ne nécessite pas d'être équipé d'ouvrages techniques. Toutefois, quel que soit le jeu de rôle, le matériel utilisé est important : pour les joueurs ce sont des figurines, fiches de personnages, plateaux de jeu, dés ; pour le maître de jeu, des plans, cartes, livres de règles, écran de jeu, etc.

### Situation du Jeu de Rôle au sein du jeu

Selon les dissociations expliquées par Ph. Bruneau p.60, il apparaît que le Jeu de Rôle est essentiellement un jeu de simulation : il s'agit ici non pas de «gagner contre un autre» mais bien de «faire comme un autre», cet «autre» étant imaginaire; bien que rien n'empêche de jouer des personnes réelles, cela ne fait pas partie de l'usage courant. La simulation a la part la plus importante dans le Jeu de Rôle — à tel point qu'on dit qu'il n'y a ni gagnant ni perdant. Nous le verrons, les jouets qui l'équipent ne relèvent jamais de la compétition; seul le langage, et ainsi les industries déictiques, rendent compte de son existence au sein de ce type de jeu.

De plus, modalité particulière de l'usage qu'est le jeu, le Jeu de Rôle a pour contenu l'ethnique lui-même auquel il ressortit. Il a donc pour argument principal

---

<sup>3</sup> G. Sagot, *Jeux de Rôle* (Paris, 1986), p.6.

la «constitution de l'être». On doit s'attendre à retrouver les termes de celle-ci dans l'ensemble des ouvrages qui équipent ce type de jeu; plus particulièrement certains de ces ouvrages auront pour fin la « production de l'être», d'autres sa «reproduction».

## I. L'ARCHEOLOGIE D'UN USAGE

Une fois posé ce qu'est le Jeu de Rôle et quelle est sa place dans la rationalité humaine, il m'imcombe ici de poser les bases de ce que serait l'archéologie de ce type de jeu, mais aussi de justifier son droit à l'existence scientifique.

Mon point de vue m'amènera plutôt à étudier les processus inhérents aux ouvrages qu'à dénombrer les multiples performances que leur examen permet d'apercevoir.

### 1. Opportunité

L'archéologie d'un jeu serait chose nouvelle si l'on ne songeait pas à tout ce qui se dit et se montre sur le jouet, lequel d'ailleurs ne manque pas de musées à lui exclusivement consacrés<sup>4</sup>. La tentation est forte pour certains, à partir du jouet, de refaire le monde ; l'idée répandue que «le jeu est une projection de la vie, un reflet de la société»<sup>5</sup> s'étend aisément au jouet. Or, ni l'un ni l'autre ne peuvent être l'équivalent d'une image de la société des hommes. Certes, le jeu peut avoir pour but de la contrefaire — ce qui est le cas pour le Jeu de Rôle — mais elle est alors également refaite, non pas à l'identique mais selon les paramètres propres au joueur. Ce qui en résulte n'est pas une image de la société mais part intégrante de celle-ci. Ainsi le déguisement — comme on déguise sa voix, son allure, sa démarche ou ses manières — et son équipement, la panoplie (maquillages, costumes et autres artifices) ne détiennent nullement le reflet de la personne simulée mais plutôt l'essence d'une personne nouvelle, sans pouvoir social réel cependant puisque son existence n'est pas reconnue. En bref, il ne faut pas confondre la simulation avec la reproduction.

On verra que dans le cas du Jeu de Rôle la situation est compliquée par le fait que les ouvrages qui outillent la simulation peuvent également relever de ces industries déictiques qui ont pour finalité de produire de la représentation. Il faudra pourtant dissocier dans les ouvrages les différentes finalités incluses; en les distinguant on pourra déterminer précisément de quoi s'équipe le Jeu de Rôle.

Ce dernier n'a donc pas échappé à la confusion que l'on fait dans le jeu entre simulation et reproduction et, de même qu'il fut abusivement assimilé au théâtre,

<sup>4</sup> Notamment les musées Historique et du Jouet à Poissy et du Père Noël à Canet-en Roussillon.

<sup>5</sup> G. Sagot, *op. cit.*

comme celui-ci on le prend souvent pour une forme étrange de littérature. A cela je vois deux raisons.

La première est que le Jeu de Rôle, dans sa diversification en différents systèmes de jeux, s'est plus d'une fois inspiré d'œuvres littéraires<sup>6</sup> ; de là à penser qu'il raconte, tout comme ces livres, une «histoire», le pas est aisé à franchir.

En second lieu, ce type de jeu se trouve influencé par son temps : totalement inconnu il y a encore quinze ans, son seul moyen de diffusion est celui qui domine la société du moment, l'écrit. Puisque le Jeu de Rôle peut se dire, il peut s'écrire et c'est à tel point qu'à un premier examen il pourrait sembler n'être qu'écriture : livres de règles, scénarios et aides de jeu, etc. Il me paraît donc important de remettre de l'ordre dans ce foisonnement : écriture de quoi et pour quoi, ce sont là les questions auxquelles il faudra répondre.

Il importe toutefois de ne pas confondre l'étude du dit et celle de l'écrit ; car l'objet propre du livre n'intéresse l'archéologue qu'incidemment dans la mesure où il peut influencer le produit technique ou être influencé par lui. Ce que pourrait narrer le Jeu de Rôle ou le choix et le contenu de ses sources, c'est là affaire de philologue ; ce n'est en effet pas parce que le jeu peut s'écrire que l'archéologue — exclusivement intéressé de produit technique — doit expliquer pourquoi et comment l'être humain parle. On peut tout de même se consacrer plus avant à cet objet, pourvu que son étude éclaire le processus technique en cause.

Prendre le jeu pour un «ouvrage littéraire» est un risque, mais plus important encore est celui de prendre l'ouvrage pour le jeu ; car, au vrai, il n'est pas de jeu de rôle qui ne soit équipé, ce que l'on peut constater par l'observation de la pratique courante. Cette situation est sans doute particulière puisque l'usage qui pourrait se passer de la technique et — contrairement à d'autres jeux — se réaliser sans elle, y fait constamment appel non seulement par des jouets, mais également par tout un équipement associé. Il y a là un cas intéressant à aborder où l'ouvrage réaménage totalement la condition qu'il outille. C'est ce rapport qui peut intéresser l'archéologie.

Il est à noter enfin que, par la traduction maladroite du terme anglais «role-playing game», le Jeu de Rôle s'est vu assigner un nom préexistant dans la langue française et qui désigne encore les psychodrame, sociodrame et mimodrame à buts thérapeutique, professionnel ou pédagogique. Ces jeux de rôle-là<sup>7</sup> prenant de plus en plus d'ampleur — notamment dans les entreprises —, il convient de bien les différencier de l'objet qui m'intéresse ; en effet le rapport n'est que lointain entre ces simulations mises en scène et un usage gratuit, tel le Jeu de Rôle «ludique».

---

<sup>6</sup> Ainsi de l'Appel de Cthulhu tiré des ouvrages de Howard Philips Lovecraft, de Stormbringer inspiré du Cycle d'Elric de Michael Moorcock ou encore du Jeu de Rôle des Terres du Milieu élaboré à partir de l'œuvre de John Ronald Reuel Tolkien, etc. Certains jeux sont également inspirés de bandes dessinées et parmi ceux-ci Judge Dredd, d'après une BD de la collection américaine 2000AD, a la plus grande carrière.

<sup>7</sup> Un «Que Sais-Je ?» existe sur le sujet.

## 2. L'archéologie d'un secteur non ergologique

Il est en fait deux façons de délimiter un champ à l'étude de l'objet archéologique : soit celui-ci est foncièrement technique, c'est le cas par exemple de la figurine — mais il faut s'attendre à devoir parler aussi bien de celles du Jeu de Rôle, de celles des collectionneurs ou bien de celles qui ornent les gares en réduction des circuits de train électriques, c'est-à-dire de toute image tridimensionnelle miniature et non articulée d'êtres vivants quel que soit le contexte dans lequel elle se trouve ; ou bien l'objet se définit à un autre plan de rationalité et alors, si technique il y a, il faut s'attendre à avoir des ouvrages divers et variés à étudier<sup>8</sup>. C'est donc dans cette seconde situation que je me trouve, devant prendre en compte tout produit fabriqué propre au Jeu de Rôle, quels que soient les processus techniques inclus dans ces ouvrages.

Dans ce cas il s'agit bien d'un secteur non ergologique qui ne relève pas du plan de la technique. Celle-ci étant facultative, l'archéologie peut dans certains cas n'avoir rien à relever ou révéler ; ainsi, bien que certains jeux de rôles aient leur propre gamme de figurine, il en est qui n'en possèdent point, et dans cette éventualité la case rendue théoriquement possible par l'étude n'est pas nécessairement pleine.

Une archéologie consacrée au Jeu de Rôle se doit d'envisager l'ensemble de l'équipement technique qui s'y rapporte et, au moins, d'ouvrir des cases à celui que, pour des raisons de limitation professionnelle, on n'aurait pas pu observer. Mais ensuite, le praticien peut se découper dans ce champ d'autres secteurs : soit ergologiques comme les figurines de jeu, soit non ergologiques, tel un Jeu de Rôle particulier dont il étudierait seul l'équipement qui s'y rapporte.

Pour être étudié, cet équipement doit être classé logiquement. Deux possibilités s'offrent alors : on établit un classement, ou bien technique selon les procédés qui constituent les ouvrages, ou bien industriel selon les finalités incluses dans ceux-ci. On préférera le second pour éviter de s'encombrer d'ouvrages de même parenté technique, mais sans rapport avec le Jeu de Rôle. Il s'agira donc d'organiser cet équipement selon les types d'industries qui lui sont propres. Toutefois, comme plusieurs fins peuvent se côtoyer dans un même ouvrage, il ne faut pas s'attendre à avoir ici la typologie d'un matériel concret ; l'ouvrage, une fois déconstruit selon des modes industriels, se retrouve morcelé. Cela m'amènera à parler plusieurs fois des mêmes produits sous des rubriques industrielles différentes.

---

<sup>8</sup> Sur une théorie des champs archéologiques, cf. Ph. Bruneau, «Linéaments d'une archéologie du catholicisme en France aux XIXe et XXe siècles», *RAMAGE*, 4 (1986), pp.134-136.

## II. L'EQUIPEMENT DU JEU DE ROLE

Etudier tout ce qui a pour fin d'équiper le Jeu de Rôle oblige à considérer aussi bien ce qui directement le technicise que tout ce qui indirectement technicise les faits qui s'y rapportent. Outiller le jeu, c'est produire de l'être ou de la condition sous la forme du jouet. Mais les plans autres que celui de l'activité humaine peuvent faire incidence; ainsi le jeu peut être réglementé, représenté et même socialement diversifié. Or, toutes ces incidences peuvent à leur tour être outillées.

Ainsi dois-je étudier les quatre formes d'industries possibles sous leurs manifestations liées au Jeu de rôle. Les industries dynamiques qui outillent ou produisent le geste ne sont pas ici présentes : je n'ai donc pas à les aborder. La schématique présente des ouvrages dont peu sont spécifiques à cet usage. La cybernétique, qui dispense de la décision, influence le Jeu de Rôle comme de nombreux autres domaines en cette ère d'informatisation à outrance. Mais c'est la déictique, productrice de représentation, qui montre le plus d'ouvrages, des écrits surtout, en rapport avec mon objet. En raison de son importance et du fait qu'on a tendance à tout ramener au «signe» (cf. *MAGE* 1, n° 93) même dans le jeu, je l'aborderai en dernier lieu.

### 1. Les jouets du Jeu de Rôle

Sous ce titre je compte aborder l'étude des ouvrages qui, parmi l'équipement du jeu de Rôle, en constituent la technicisation propre : un ensemble ergologiquement disparate composé aussi bien de figurines de plomb ou de plastique que de tapis de plastifeutre lavable ou de dioramas de résine, tous ouvrages ne se définissant pas ici par les moyens de leur mise en œuvre mais par la «chose à faire».

#### *A. Prise en compte du fictif*

Le jouet n'est pas ici toujours matériellement sensible ; car si sa contemporanéité le préserve généralement de la destruction fortuite et de l'oubli, il n'en est pas moins parfois provisoire (tels les plans tracés au feutre effaçable) et surtout très souvent fictif.

Or, si «le fictif n'a d'existence que littéraire» (*MAGE* 1, n°25a) — c'est-à-dire qu'il est le conçu, par le langage, de l'activité, de même que parallèlement, le fantastique est ce que l'on conçoit de l'être et l'onirique ce que l'on conçoit du désir — il n'est pas moins objet d'archéologie puisque les ouvrages qu'il contient sont, certes, irréalisés mais bien réalisables (définition qui exclut d'emblée ce qui relève de la fiction, science-fiction ou anticipation). C'est ainsi qu'il est possible de faire l'archéologie du fictif dans l'œuvre de Balzac — la maison de Monsieur Grandet est tout autant un produit fabriqué que celle d'un authentique négociant

angevin du XIXe siècle — ; mais pas celle des vaisseaux spatiaux ou des androïdes.

La seule difficulté pour l'archéologue réside dans le fait qu'il n'est pas d'autopsie possible (au sens d'examen direct des ouvrages), il est contraint de s'en tenir à des sources testimoniales — directes, en interrogeant le créateur du fictif, ou indirectes, en consultant images et textes sur l'objet. La distinction n'importe donc ici qu'en raison de la démarche professionnelle que le fictif impose.

Un ouvrage fictif ayant le même statut archéologique qu'un ouvrage matériel, je serai amené à les étudier indifféremment.

### *B. L'être produit*

A l'examen de l'usage courant on constate que les joueurs de Jeu de Rôle comprennent sous le terme de « personnage » aussi bien le sujet et sa personne fantastiques institués par le jeu que les jouets qui, soit les font exister, soit les équipent. C'est qu'en fait les joueurs ne conçoivent pas l'être sans son équipement. Car ici, comme en de nombreux cas, l'outil induit la conduite qu'il fabrique et donc l'individu conçu ne pourrait vivre s'il n'était technicisé.

Car le principal problème posé par un être fantastique est l'irréparable absence physique de la part d'animalité que possède tout être vivant. Or, la personne, acculturation chez l'être humain du sujet animal, ne se pose qu'en contestation permanente de ce dernier. Il est donc normal que les jouets d'un jeu, dont l'un des buts est de simuler des individus les plus proches possibles de leurs contreparties réelles, atténuent avant toute chose l'absence physique du sujet<sup>9</sup>.

A cette fin l'être simulé est équipé tel un être réel. On voit ainsi les industries schématiques lui être diversement appliquées ; son équipement est bien sûr tout aussi fictif que lui-même, mais peut être représenté déictiquement, ce qui permet d'apercevoir sa similitude industrielle avec celui de tout être humain et de le répartir en quatre grandes catégories : vestimentaire, alimentaire, stabulaire et corporel<sup>10</sup>.

Aussi le personnage se trouve-t-il habillé de tenues qui lui sont propres, nourri de sa cuisine, logé dans ses meubles et, enfin, son corps est traité artificiellement. Tout ceci le plus souvent — on le constate à l'examen de l'usage ludique — dans le but d'accentuer chez un être fantastique d'une part la convergence vers son similaire réel, d'autre part la divergence de son semblable imaginaire.

La convergence est ici liée à un souci de vraisemblance : afin que le personnage « fasse vrai » il faut qu'il s'habille, se nourrisse, se loge, etc., comme le ferait un être authentique. Toutefois la divergence l'emporte largement dans la détermination de l'équipement fictif qui a ici pour fonction de produire la

<sup>9</sup> Chose étrange, même au cas où l'être simulé est incorporel le jeu de Rôle le dote d'un corps, l'incarne, afin qu'il soit mieux appréhendable par les joueurs et le maître de jeu. On le constate par exemple dans ce jeu de rôle français, In Nomine Satanis / Magna Veritas qui propose de jouer démons ou anges dans notre monde actuel.

<sup>10</sup> Sur l'industrie schématique et sa division en quatre modes, cf. *MAGE* 1, n° 123.

simulation de la personne; car l'important est que celle-ci se distingue le plus possible d'autrui. Cette distinction peut s'établir par le travesti<sup>11</sup>, les vêtements que tout joueur met un point d'honneur à décrire avec force détails. De même l'art culinaire qui, lui, est souvent propre à un peuple : trolls mangeurs de rocs, hobbits grands amateurs de champignons, extraterrestres aux régimes improbables ou elfes aux goûts raffinés : ainsi «un fruit, cultivé spécialement, formé avec soin (par des ligatures en cours de croissance) et coloré (par le déplacement de pochoirs à lumière en cours de maturation) à la ressemblance de son consommateur, peut demander des semaines de travail. Il peut alors être le clou d'une réception à laquelle il est promptement mangé»<sup>12</sup>. On cherche ici en particulier à différencier des humains les «races» sages avec ce paradoxe que, bien que tendant à la non-humanité, elles sont conçues par l'homme et ne sauraient donc en être fondamentalement différentes, condamnées qu'elles sont à rester des caricatures.

Les industries corporelles fantastiques, enfin, se situent à part : les différentes méthodes de traitement du corps ne sont pas décrites pour marquer convergence ou divergence de l'être; on ne s'intéresse en effet le plus souvent qu'aux divers procédés thérapeutiques et traumatiques applicables au personnage. Ces jouets-là, propres à réparer ou détruire le corps de l'être fantastique, sont dans les jeux de «magie»<sup>13</sup> plutôt des activités culturelles non outillées<sup>14</sup> : sortilèges, enchantements, théurgies; et dans les jeux de «science»<sup>15</sup> plutôt des ouvrages : drogues, appareils médicaux sophistiqués... Dans les deux cas cependant existe une profusion d'armes et de toutes sortes d'ouvrages visant à la mise à mal des corps vivants. Outre les produits des industries schématiques, le personnage est largement pourvu par son «avoir» ; puisqu'en fait «on est par ce qu'on a», tout ce que peut posséder l'être fantastique est un jouet contribuant à le faire être.

L'avoir-jouet est toujours fortement détaillé, puis décrit et parfois montré, mais alors le référent de la reproduction est aussi bien réalisé, comme les automobiles du Manuel du service Q du jeu James Bond 007, que fictif, tels les gadgets que présente ce même ouvrage. Ce qui importe à l'être fantastique, c'est d'avoir pour être, si bien que s'il perd sa «liste d'équipement» (jointe à la fiche qui présente «l'état-civil» du personnage, cf. p.90), il y perd également une part de son identité. De ce point de vue, la fiche est stockage, garde-avoir, et atténue les défaillances de la mémoire du joueur qui ne peut retenir la liste de tout ce que possède chacun des personnages qu'il a l'habitude de jouer.

Les coordonnées de la personne fantastique sont, elles aussi, technicisées par le jouet qui est alors pour une grande part fictif ; grâce à lui le maître de jeu simule la société fantastique dans laquelle évoluent les créatures du jeu. L'équipement ici

<sup>11</sup> Qui permet d'être vêtu différemment d'autrui : cf. Ph. Bruneau, «Le vêtement», *RAMAGE*, 2 (1983), pp.156-161.

<sup>12</sup> Ch. Felton, «No psychos needed», in *White Dwarf*, 92 (Nottingham, août 1987), p.25

<sup>13</sup> Tels les jeux dits «médiévaux fantastiques» où la sorcellerie est dominante.

<sup>14</sup> Au même titre que le drame.

<sup>15</sup> Tels les jeux contemporains ou d'anticipation.

en cause est alors semblable à tout ce qui, dans une société authentique, fabrique l'endroit, le moment ou le rang. Alors, tout comme des décors au théâtre, ces produits fictifs sont les jouets qui permettent à l'être fantastique de se repérer socialement.

Le jouet, réalisé celui-là, le plus usité est le «plateau de jeu». Ce type d'ouvrage dont la fonction est de délimiter l'espace de jeu existe dans de nombreuses activités ludiques de compétition (parcours du Monopoly, échiquier, table de baccarat, terrain de sport) ou de simulation (scène de théâtre, plateau de cinéma) mais celui du Jeu de Rôle n'a pas une configuration bien précise : sa finalité première est de fournir une surface à l'échelle des figurines (25 mm) qui puisse s'adapter aux différents lieux que les personnages visitent. Dans la pratique, cette finalité s'oppose à la possibilité qu'a le plateau de jeu de représenter les lieux : un tapis de vynile souple dont la surface quadrillée est aisément effaçable n'aura comme capacité d'imitation que l'art de celui qui tient le feutre, limité par la bidimensionnalité de la surface (fig. 1); inversement un diorama de résine plastique peinte, d'un réalisme adapté aux figurines, n'aura comme capacité de modulation que la possibilité de déplacer les meubles miniatures (fig. 2).

Entre le plateau de type Velleda<sup>16</sup> et le diorama existent plusieurs solutions intermédiaires correspondant à divers compromis entre les deux fins : utiliser un mobilier miniature sur un plateau effaçable, utiliser le même diorama pour différents lieux (une même salle commune pourra ainsi servir à des tavernes différentes); mais parmi ces solutions la plus originale, qui a le plus de succès auprès des usagers, est celle des «Endless Floor Plans»<sup>17</sup> qui permettent de moduler entre eux des fragments de carton imprimés à la ressemblance de différents types de sols. Toutefois les usagers ont tendance à préférer la disponibilité multiple d'une surface effaçable à un compromis somme toute coûteux en temps (le maître de jeu doit découper les sols à l'avance), en espace (tous ces morceaux de carton finissent par s'accumuler) et bien sûr en argent.

Tous ces ouvrages — qui sont ici considérés en tant que jouets destinés donc à l'usage — ont également pour fin la représentation de l'être. Cette fonction purement déictique sera donc étudiée ci-dessous p. 87 et suivantes. Mais ce qui m'importe ici, c'est qu'ils contribuent à la simulation. C'est pourquoi le plateau de jeu est aussi bien la table autour de laquelle on s'assoit puisque sa seule surface suffit à situer la personne. Ainsi, même s'il est fréquent de jouer sans un plateau de jeu à la fonction instamment déterminée, il est rare de jouer sans table, et ce, souvent au détriment du confort des joueurs eux-mêmes qui seraient après tout plus à l'aise dans des fauteuils ou des divans que sur des chaises ou des tabourets.

---

<sup>16</sup> Marque déposée de surfaces plastiques effaçables à sec; le terme semble devoir atteindre la destinée de «frigidaire» pour désigner l'ensemble de ce type d'ouvrages.

<sup>17</sup> En français : «plan de sols sans fin».

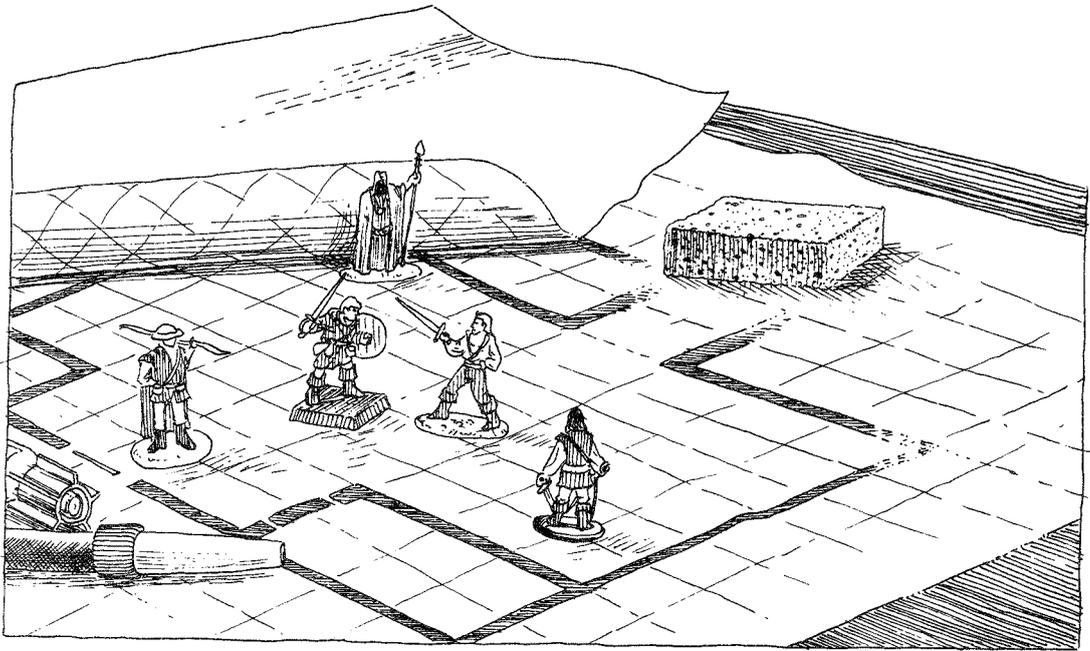


Fig. 1 — Utilisation d'un «Megamat», surface lavable souple sur laquelle on écrit au feutre et fait évoluer des figurines (dessin, Philippe Jouan).

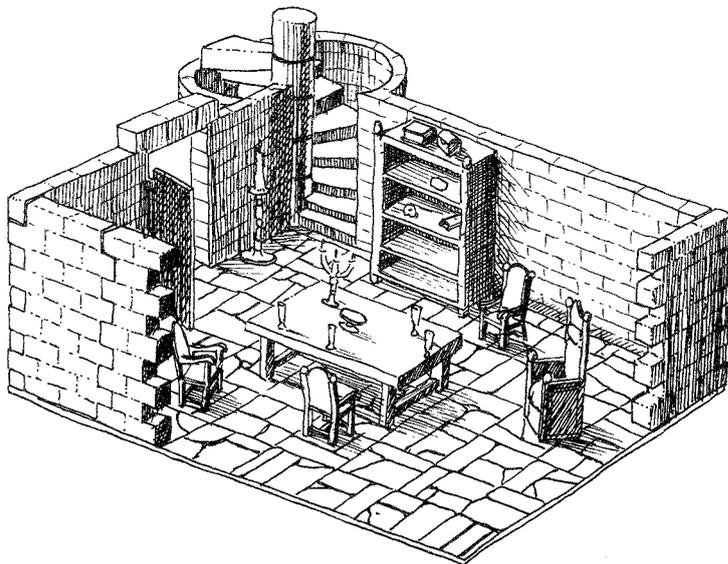


Fig. 2. — Diorama réalisé à l'échelle des figurines (dessin, Philippe Jouan).



## 2. Les industries du Jeu de Rôle

Je n'ai jusqu'ici traité que de la technicisation directe, par le jouet, du Jeu de Rôle; mais celui-ci peut également subir les incidences d'autres plans de rationalité. On peut ainsi représenter le jeu, le prédéterminer ou bien le «personnaliser» en le différenciant socialement; et ces incidences du langage, de la norme et de la société peuvent à leur tour être technicisées. Se présentent alors à l'étude des industries propres au Jeu de Rôle une déictique, une cybernétique et une schématique du jeu <sup>18</sup>. C'est à ces deux dernières que je vais tout d'abord me consacrer; la déictique, étant donné son importance, fera l'objet d'un plus grand développement.

### A. Le collectif et le directif

Le Jeu de Rôle peut engendrer des temps, lieux et milieux qui lui sont propres et qui, par un équipement collectif, sont éventuellement technicisés; de même, il suffit que cet usage soit — tout ou partie — automatisé pour que l'outil directif décide de la marche à suivre en lieu et place de son utilisateur.

Au collectif pourraient appartenir des ouvrages relevant des diverses industries schématiques — lesquelles équipent avant tout le joueur en tant qu'être social ou animal; toutefois, l'industrie corporelle n'est pas présente, non plus que l'alimentaire — même si les joueurs consomment de grandes quantités de café au cours des parties nocturnes, cette boisson n'en est pas pour autant propre au Jeu de Rôle.

De même pour le logement: meubles et immeubles ne sont pas spécifiques de cet usage à moins d'avoir subi une réaffectation. D'ordinaire on retrouve le même assemblage mobilier — une grande table autour de laquelle des chaises sont disposées pour les joueurs; on peut toutefois remarquer que le siège du maître de jeu diffère souvent par son ampleur et sa hauteur de ceux des autres joueurs. Ce n'est point là une quelconque affaire de «symbolisation» du statut d'arbitre — sauf parfois a posteriori — mais plutôt souci de surélever le regard du maître de jeu pour qu'il surplombe l'écran<sup>19</sup> et domine ainsi la partie. Pour ce qui est de l'immobilier, on utilise d'ordinaire soit une pièce suffisamment vaste chez l'un des joueurs, soit des locaux banals tels ceux d'un club de jeux ou encore les salles communes d'une université.

<sup>18</sup> Ces termes sont ceux que propose J. Gagnepain, *Du vouloir dire, Traité d'épistémologie des sciences humaines*, I (Paris, 1982), pp.138-140. Cf. également *MAGE* 1, n° 78.

<sup>19</sup> Celui-ci est généralement constitué de volets rigides articulés entre eux, couverts de tableaux de référence au jeu et d'illustration diverses. L'écran peut être fourni avec le jeu ou vendu séparément ou encore, le plus souvent, fabriqué par le joueur lui-même.

Les joueurs n'ont pas encore pour usage de se singulariser par leur mise vestimentaire; il n'existe pas d'uniforme<sup>20</sup> du Jeu de Rôle comme c'est le cas pour d'autres jeux, tels la plupart des sports. A l'heure actuelle seule la firme T.S.R.<sup>21</sup> fabrique que quelques maillots «en T» illustrés dont la destination est plus la provocation publicitaire que la singularisation des joueurs. Un autre exemple est ce masque de carton vendu avec les règles de Schwarz Auge, l'un des rares jeux de rôle allemands. Mais ce n'est là qu'un cas isolé qui n'a pas encore eu de descendance.

Dans le cas du directif le joueur — le plus souvent le maître de jeu — est remplacé par des ouvrages qui prennent son rôle décisionnaire et qui proposent alors des choix, lesquels, tels ceux que le joueur pourrait se donner, influenceront sur la trame du jeu. Par ce biais le Jeu de Rôle est rapidement altéré, parce que guidé : le maître de jeu est totalement remplacé et le joueur lui-même doit se conformer aux décisions de l'outil directif sans avoir la latitude d'envisager d'autres possibilités. C'est sans doute pour cette raison que le directif est couramment honni par les joueurs de Jeu de Rôle qui y voient surtout une restriction de la liberté d'agir dans l'imaginaire, principal attrait de ce type de jeu. Inversement, les «non-joueurs» assimilent souvent sous le terme d'«interactif» Jeu de Rôle et directif.

Les moyens de mise en œuvre de ce dernier sont forts divers. Descendants directs du Jeu de Rôle sont les «livres-jeux» — «livres dont vous êtes le héros» — apparus en 1981 sous les plumes conjointes de Steve Jackson et Ian Livingstone; d'abord inspirés des thèmes du Jeu de Rôle, ils s'en sont rapidement affranchis pour devenir un type de jeu à part entière. Le principe — qui existe depuis Raymond Queneau<sup>22</sup> — est assez simple : on décrit au lecteur-joueur une situation dans laquelle se trouve son personnage, puis on le met devant un choix dont les termes renvoient à des paragraphes différents, chacun décrivant à son tour une situation subséquente et proposant des choix, etc. Le livre-jeu est ainsi composé de paragraphes numérotés que parcourt le lecteur au gré des choix qu'il fait pour le personnage. Une variante du livre-jeu, pour l'heure moins répandue, est «la bande dessinée interactive» qui fonctionne sur le même principe, mais là le lecteur est guidé de case en case.

De même, les «jeux d'aventure sur ordinateur», dont le support informatique offre au directif une technique plus complexe. Depuis Sorcellerie, publié par Editel, nombre de logiciels ont vu le jour, permettant de jouer des aventures diverses en passant d'image en image comme le livre-jeu fait passer de paragraphe en paragraphe. Un service minitel interactif, Cracj, existe également sur des bases informatiques.

Le fait que le directif touche désormais d'autres milieux que celui des joueurs invétérés est remarquable et tend à prouver qu'après l'avoir équipé il crée

---

<sup>20</sup> Qui permet d'être vêtu identiquement à autrui : Ph. Bruneau, «Le vêtement», *op. cit.* (*supra*, n. 11), p. 81.

<sup>21</sup> Première société éditrice de jeux de rôle au monde par l'apparition et le succès; elle publie notamment *Advanced Dungeons & Dragons*, le jeu de rôle le plus vendu au monde.

<sup>22</sup> R. Queneau, «Un conte à votre façon», in *Contes et propos* (1980).

maintenant le jeu. La manifestation la plus spectaculaire en est le «feuilleton télévisé interactif»<sup>23</sup> qui permet aux téléspectateurs minitélésés de choisir le déroulement des événements d'épisode en épisode.

Quelles que soient les modalités variables de sa mise en œuvre, le directif conserve le même principe : un dialogue entre l'usager et le programme, le «dit» — et même l'«écrit» — «à l'avance», de la machine pour décider de la suite à donner à la partie de jeu.

### *B. La déictique du Jeu de Rôle*

Les industries déictiques prennent une grande place dans l'équipement du Jeu de Rôle. Ce fait mérite sans doute d'être expliqué afin qu'il conserve l'importance relative qui lui convient et ne vienne pas renforcer la prééminence accordée actuellement au verbe dans l'étude des usages sociaux. Le but du Jeu de Rôle est, je le rappelle, de simuler la constitution d'êtres et d'états généralement imaginaires. Par là même ils ne sont pas immédiatement perceptibles; seul le langage, représentation médiante, peut les rendre sensibles à autrui. Comme le Jeu de Rôle, tel qu'il est étudié ici, se joue au moins à deux, il se dit et comme de plus les jeux de rôle sont inventés par d'autres que ceux qui y jouent, ils se décrivent. On doit s'attendre à ce que, quelle que soit l'industrie déictique en cause, elle porte fortement la marque du langage.

Ici deux classements déictiques me sont possibles : soit celui qui privilégie le type de la représentation technicisée, qu'elle soit immédiate par l'image, non immédiate par l'indicateur ou médiante par l'écriture ; soit celui qui privilégie la situation du référent dans la rationalité humaine — ergologique, sociologique, axiologique, ou glossologique (cf. *MAGE* 1, n°97). Je choisis de subordonner le premier classement au second puisque les trois types d'industrie déictique ne s'appliquent pas de la même façon aux objets concernés. Aussi distinguerai-je quatre secteurs de signalisation : le manuel, le légendaire, le guide et le grimoire. Il est bien entendu que ces secteurs ne recouvrent qu'une réalité d'analyse et se répartissent industriellement dans des ouvrages soit semblables pour eux quatre, soit divers pour chacun d'eux.

#### 1. Le manuel, déictique du travail

Dans le milieu que forment les joueurs de Jeu de Rôle le terme «manuel» s'applique communément aux livres qui, tel le Manuel des Joueurs de *Advanced Dungeons & Dragons*<sup>24</sup>, traitent de tous les sujets susceptibles d'intéresser le personnage et ce qu'il est amené à utiliser. Ce terme conviendra donc pour désigner l'ensemble des ouvrages qui ont pour fonction de reproduire tout objet fabriqué, travail des mains fictif ou non, qui soit propre au jeu. Il est rare que ces ouvrages ne soient pas représentés par l'écriture, mais celle-ci est très souvent

<sup>23</sup> Celui-ci existe depuis novembre 1988 sur TF1 sous le titre «Salut les homards».

<sup>24</sup> *Advanced Dungeons & Dragons* bénéficie d'une présentation en plusieurs livres reliés 22 x 28,5 cm dont le *Player's Handbook* fait partie.

accompagnée de l'image qui lui correspond — ceci sans doute grâce à la parenté de réalisation technique que leur offre l'impression. Tous les moyens sont bons à la reproduction de «l'artefact» qui peut être le référent constant de plus d'un art : la représentation du château s'accommode aussi bien de la sculpture en diorama, du dessin, du plan, de la description, etc.

a. C'est au manuel que se trouve représenté l'avoir du personnage (cf. p.00), c'est-à-dire tout ce qu'il est en mesure de posséder. De même que les listes d'équipement en donnent les prix, le matériel disponible est abondamment décrit sous ses différents aspects et modes de fonctionnement.

Hérités des wargames<sup>25</sup> et de leur argument guerrier, ce sont les outils traumatiques, les armes, qui viennent au premier plan de l'équipement décrit par le manuel. Les jeux les plus «violents» n'hésitent d'ailleurs pas à en fournir un catalogue complet. Non seulement ces armes sont illustrées dans les livres d'un jeu particulier, mais aussi la majorité des figurines portent bien en évidence un équipement guerrier — à tel point qu'on a souvent du mal à en trouver qui n'aient pas un aspect vindicatif.

En second lieu, se rencontrent très souvent de nombreux plans décrivant des constructions diverses. Certes, ils ne représentent pas des constructions existantes, mais ces architectures fictives (auberges, temples, châteaux, etc.) n'en sont pas moins réalisables puisqu'imaginées d'après des référents réels. Le plan n'est pas, bien sûr, le seul mode de reproduction possible de l'architecture fictive et se trouve ainsi souvent accompagné de textes explicatifs (fig. 3).

b. Il est attendu que le manuel ne peut représenter tous les ouvrages présents dans l'univers fantastique simulé ; quel que soit le jeu, un choix est donc fait qui impose au manuel ses limites : rien ne sert de reproduire un lit ou un briquet, ou n'importe quel objet dont tout un chacun connaît l'aspect et l'usage ; seuls apparaissent les produits d'emploi rare dans notre propre société ou bien dont les exemplaires sont limités en nombre. Le manuel a donc essentiellement un rôle documentaire : il permet d'évoquer l'existence — ou l'inexistence — de l'objet qu'il représente afin d'enseigner ou de renseigner le joueur.

Dans tous les cas les ouvrages reproduits sont investis dans une histoire particulière et bien définie par ailleurs comme on le verra p.89 ; tous sont marqués par leur temps, lieux et milieux propres et héritent ainsi d'un certain style, la technique employée dans l'ouvrage étant historiquement située : dans un jeu d'inspiration médiévale le style sera du passé, pour nous anachroniste ; dans un jeu de science-fiction il sera catachroniste, du futur ; il sera ectopiste, hors lieu, dans un jeu oriental, etc. (cf. *MAGE* 1, n° 134), mais tous ces termes ne font que refléter le point de vue du joueur, non celui de son personnage pour lequel ces styles sont siens.

---

<sup>25</sup> Wargame : jeu de guerre ou jeu d'histoire en français, Kriegspiel en allemand ; il semble que ce soit sous ce dernier nom qu'il est apparu avec des règles précises au début du XIX<sup>e</sup> siècle. Le principe en est la reconstitution de batailles sur une carte avec des pions représentant les corps d'armée.

La troisième caractéristique du manuel, après sa destination d'évocation et l'importance qu'il donne aux styles, est la rhétorique scientifique qu'il reproduit. En effet le moindre ouvrage y est décrit avec rigueur, qu'il s'agisse d'un bâtiment, d'un véhicule ou d'une arme ; cela fait du manuel une source fiable pour une archéologie devant se contenter de témoignages indirects. Il convient toutefois de ne pas confondre archéologie du manuel et archéologie par le manuel; c'est d'ailleurs de cette dernière que relèvent mes diverses remarques sur l'équipement du personnage p. 80, lequel, étant fictif, ne serait pas autrement observable.

## 2. Le légendaire, déictique de l'histoire

Les produits déictiques ici désignés ont pour point commun le statut social particulier de leur référent, qu'il s'agisse d'un être ou de la société elle-même. A cette catégorie d'ouvrages je donne le nom de légendaire car, comme tous les autres étudiés conjointement, ils ont partie liée au langage qui les «fait dire» et donc ils se «lisent»; l'histoire ici est également «légendaire», au sens courant, car imaginaire la plupart du temps; de plus, même si elle s'établit sur des faits réels, elle est réaménagée par sa mise en jeu.

a. Nombreuses sont les créatures représentées au légendaire, que ce soit sous forme de dessins, de figurines ou de descriptions. Toutefois la reproduction de l'être par ces procédés techniques variés se répartit selon le statut sociologie qui est conféré au référent. C'est ainsi que l'on peut reconnaître trois catégories distinctes de la déictique de l'être au légendaire : la reproduction de l'espèce animale, celle de la personne culturelle et enfin celle d'un exemplaire type d'une catégorie d'individus. Il est possible qu'un dessin, par exemple, appartienne à ces trois catégories simultanément en étant à la fois illustration du sujet animal, portrait de la personne qui lui correspond et parangon de sa condition sociale : cependant, à fin d'analyse, il convient de bien dissocier les trois.

En premier lieu, foisonnent les reproductions de diverses espèces animales, réelles ou non, que l'on a pris l'habitude de globalement désigner sous le terme de «monstre» — non pas parce qu'ils sont particulièrement horribles, mais bien parce qu'il convient que le maître de jeu les décrive, les montre à ses joueurs à chacune de leur apparition. Il n'est pas rare qu'un livre entier leur soit consacré, tel le *Monstrous Compendium* de *Advanced Dungeons & Dragons* ou le *Runequest Monsters*. La présentation ne change que très peu d'un jeu à l'autre : profitant de la parenté technique que le livre imprimé offre à l'image et à l'écriture, on présente conjointement un dessin et un texte de langage scientifique, c'est-à-dire du plus adéquat à la chose décrite. Le plus souvent ici, légende et illustration sont contemporaines pour les animaux réels; les créatures fantastiques ne pouvant être immédiatement perçues sont préalablement décrites (ou parfois illustrées) — le cas est suffisamment rare pour être mentionné ici où la distinction entre réel et imaginaire fait incidence sur la technique. Dessin, texte ou figurine, la destination reste toujours d'évoquer un exemplaire type du sujet animal, ce qui n'implique pas un seul aspect pour un même monstre : celui-ci, au contraire, peut avoir plusieurs formes imagières et inversement pour une même reproduction on peut avoir plusieurs référents monstrueux. Ceci se produit plus volontiers avec les

figurines : selon l'imagination de chacun, telle figurine de géant denté et verruqueux fera aussi bien l'affaire pour un troll, un golem, un démon... : à un seul outil correspondent plusieurs fins.

En second lieu, viennent les portraits de personnes importantes au jeu. Image ou écriture, ils sont le plus souvent tracés par le joueur lui-même : puisqu'il a créé le personnage il est plus à même de le décrire. Etant donné le peu de savoir-faire de la majorité des joueurs, ce portrait sera plus souvent décrit que dessiné. La «fiche de personnage», laquelle constitue son «état-civil», est le principal support de cette description que chaque jeu de rôle codifie à sa manière grâce à un ensemble de «caractéristiques» chiffrées destinées à représenter certains des aspects physiques ou psychiques du personnage (force, adresse, intelligence, charisme, etc.); par leur évolution subséquente aux événements de la partie de jeu, les caractéristiques représentent les changements qui interviennent chez l'individu s'il est blessé, étourdi, soigné, etc. Le cas de la figurine est plus particulier : la ressemblance, ici comme en d'autres cas<sup>26</sup>, n'est pas un critère à retenir pour la portraiture; il est donc aisé au joueur de prendre n'importe quelle figurine comme portrait, et ce d'autant plus qu'il est toujours possible de la personnaliser par la peinture ou la conversion (cf. p.106).

Les livres et les magazines de jeu peuvent aussi se substituer au joueur pour portraiture des personnes d'importance, mais il s'agit soit de personnages universels, telles les déités des jeux médiévaux fantastiques, soit de personnages décrits à l'occasion d'un supplément de jeu ou d'un scénario<sup>27</sup>.

On représente enfin au légendaire des parangons, exemplaires types d'une catégorie d'individus (cf. *MAGE* 1, n° 97a) : l'agent-secret, le magicien, le spationaute, etc. (fig. 4, 5, 6). Les procédés employés sont, bien sûr, variés depuis la figurine conçue comme parangon par son sculpteur jusqu'aux textes décrivant des «classes» qui divisent socialement les activités naturelles et culturelles des personnages de certains jeux. L'avantage de ces parangons imagiers ou écrits est qu'ils peuvent convenir à autant de personnes que l'on souhaite. A cet effet les «classes de personnages» offrent des modèles de guerrier, spatiopilote, etc. avec un choix de variantes suffisant pour qu'un personnage moulé dans l'une d'elles puisse différer d'un autre du même type. C'est la fiche de personnage, encore une fois, qui accueille les différents paramètres de cette «classe». La particularité qu'il faut ici noter est que dans l'usage le parangon — image du statut, de la classe ou de la condition de la personne - existe avant même que l'individu ou sa reproduction soient imaginés. On peut même avancer ici que le parangon suscite l'individu en guidant sa conception.

b. En tant que modalité du jeu en général, le Jeu de Rôle est un usage social sans contenu fixe; mais cela ne le dispense pas d'être lui-même diversifié selon les trois

<sup>26</sup> Cf à ce sujet Ph. Bruneau, «Le portrait», *RAMAGE*, 1 (1982), pp.73-74.

<sup>27</sup> Suppléments de jeu et scénarios sont plus nombreux que les jeux de rôle eux-mêmes ; on les trouve soit pour un jeu spécifique, soit pour un type de jeux (par exemple les jeux de SF.) et ils sont publiés soit individuellement, soit dans un magazine.



Fig. 4. — Agent secret type dans *James Bond 007*.



Fig. 5. — Magicien-type dans le magazine *Runes*, n° 4, juillet-août 1983.



Fig. 6. — Astronaute-type dans *Empire galactique*.

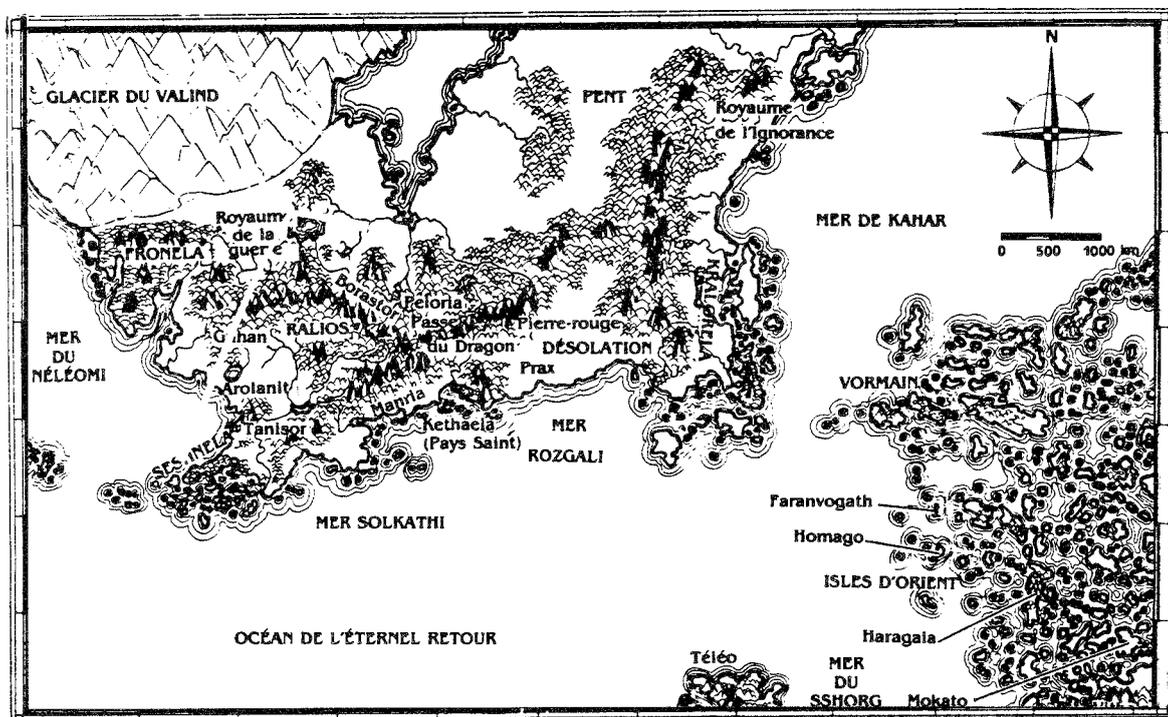


Fig. 7. — Carte du monde de Glorantha dans *RuneQuest*.

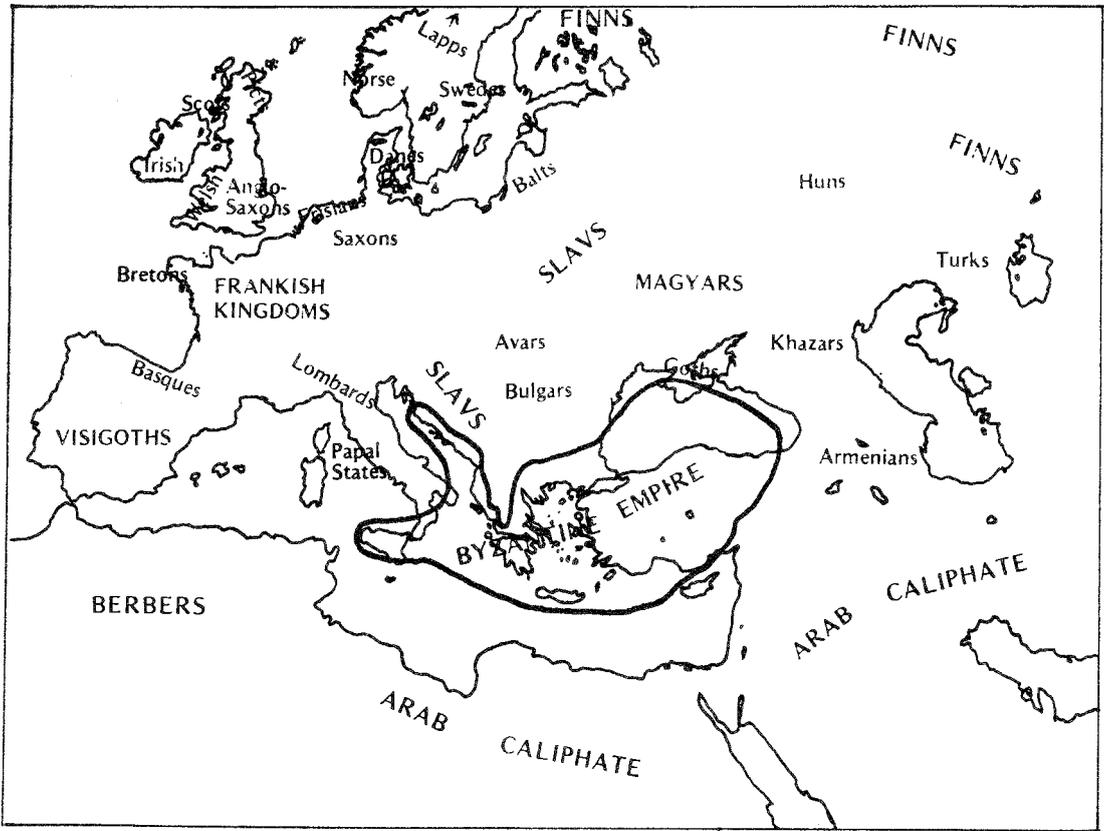


Fig. 8. — Carte de l'Europe aux alentours de 700 ap. J.-C.  
dans le *Gamemaster Book* de *RuneQuest*.

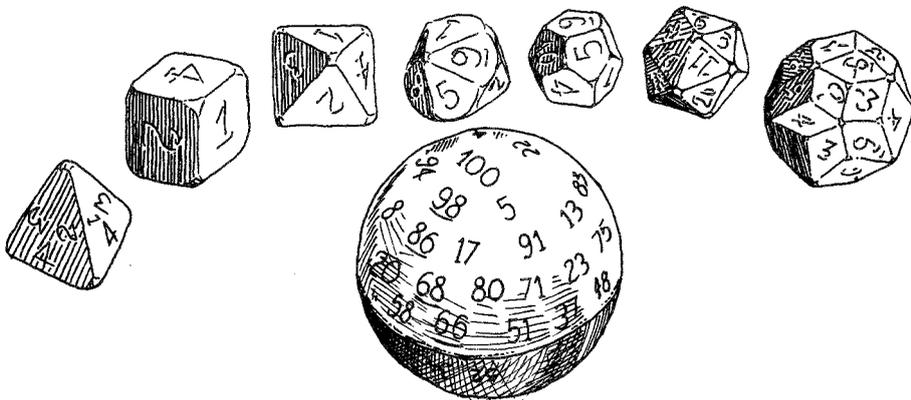


Fig. 9. — Divers types de dés, à 4, 6, 8, 10, 12, 20, 30 et ... 100 faces  
(dessin, Philippe Jouan).

coordonnées sociologiques et de s'idiomatiser en autant de jeux qu'il y a de temps, lieux et milieux fantastiques différents.

La divergence entre la société du joueur et celle du jeu peut se situer sur l'une quelconque des trois coordonnées ou sur plusieurs simultanément : elle peut donc être temporelle, tel dans le jeu *Les Trois Mousquetaires* qui simule le XVII<sup>e</sup> siècle français; géographique, ainsi dans *Indiana Jones*, jeu d'aventures exotiques; ou bien d'un autre milieu comme dans *Top Secret* qui simule le monde des services secrets.

Cependant la divergence, quel que soit le dépaysement qu'elle apporte, ne cesse jamais de s'accompagner d'une convergence : le joueur a besoin de repères sur lesquels fonder son imaginaire; il est donc attendu que, bien que différents, les mondes fantastiques du Jeu de Rôle restent par certains aspects semblables à celui que nous vivons. Cette variété de la société du Jeu de Rôle se trouve, elle aussi, représentée au légendaire; c'en est même, par l'écriture, la part la plus abondante puisque sans la description qui la fait exister, cette histoire divergente ne peut s'intégrer à l'imagination d'un autre que celui qui l'a créée.

L'ensemble des moments, endroits et rangs sociaux simulés prend le nom de «monde de jeu» et possède généralement une certaine cohérence — ici modalité de la convergence — qui permet de le décrire au moins aussi bien que les sociologues et ethnologues le font pour le nôtre.

Il est à noter que nombre des illustrations présentes dans les livres de jeu ont pour fonction de représenter ce « monde » sous ses différents aspects et ce, même si ce n'est qu'en arrière-plan. Dans les jeux les plus récents ces dessins sont devenus plus nombreux, plus grands et emploient également des procédés de reproduction plus coûteux (notamment la quadrichromie) qui les placent techniquement en exergue du texte écrit dans la composition du livre imprimé. L'observation attentive de l'ensemble des jeux permet d'apercevoir la prise d'importance de l'illustration dans la représentation du monde de Jeu : c'est même devenu l'un des principaux arguments publicitaires des éditeurs dans leurs encarts de provocation à l'achat, ce qui tendrait à prouver l'engouement des consommateurs-joueurs pour le dessin «d'ambiance».

Parmi les images du monde de jeu on remarque la présence importante de cartes géographiques. Les lieux cartographiés sont comme le reste du monde aussi bien fantastiques que réels (fig. 7, 8) ; dans les deux cas ils sont concevables selon un point de vue aérien. L'atlas ainsi constitué est souvent très détaillé, des agglomérations aux continents. C'est ici la représentation de l'espace qui est privilégiée par le légendaire, mais si le joueur a besoin de situer son personnage il ne dédaigne que rarement de le dater. Aussi reproduit-on les calendriers et des séries d'événements «historiques» propres à l'univers fantastique, quitte à le doter d'une cosmologie comme c'est le cas pour *Glorantha* le monde du jeu *Runequest*.

Le troisième élément des mondes de jeu qui est reproduit en abondance est la diversité des fractures ethniques de leurs populations composées de créatures sages diverses. Cependant la divergence entre humains normaux inventés et créatures fantastiques n'est pas totale : l'homme ne pouvant concevoir de structure rationnelle plus complexe que la sienne propre, les extraterrestres, les elfes, les mutants, etc. ne peuvent donc — comme je l'ai mentionné p. 81 — être que des humains exagérés sous tel ou tel de leur aspect ou bien des animaux améliorés. Les

racés fantastiques se trouvent ainsi soumises aux mêmes mécanismes de divergence et de convergence que les hommes. Le légendaire ne manquera pas alors de leur faire place, comme autant de peuples particuliers dont sont décrits les us et coutumes, les mille et une façons qu'ils ont de se différencier d'autrui. Au cas où l'ethnie représentée est authentique, le légendaire n'établit aucune distinction avec le fantastique jusqu'à parfois même combler les lacunes de notre érudition par des faits imaginaires. C'est ainsi que le supplément à *Runequest Vikings* décrit tous les aspects de la société nordique du Ve au Xe siècle de notre ère, y compris ceux que l'archéologie ou l'ethnologie n'ont pu révéler faute de sources : les liturgies, les usages maritimes, certains vêtements, etc.

De même qu'il peut y avoir plusieurs jeux pour un seul monde (c'est le cas avec les jeux sur le Japon médiéval), il peut y avoir plusieurs mondes pour un seul jeu et c'est ce qui arrive lorsqu'un jeu est publié sans que le légendaire soit détaillé (ainsi *Advanced Dungeons & Dragons*). Il est alors possible d'inventer des mondes sans jeu, «prêts-à-jouer», ce que les éditeurs ne se privent pas de faire<sup>28</sup>, mais également les joueurs qui prennent de plus en plus souvent leurs crayons pour esquisser des univers fantastiques — ce serait d'ailleurs là une des difficultés de l'analyse dans ce domaine que de ne pouvoir accéder à tant de créations différentes, lesquelles existent en abondance, du moins en France et chez les joueurs «confirmés» qui aspirent à développer les éléments de leur propre imaginaire et non plus à se reposer sur celui d'autrui.

### 3. Le guide, déictique de la liberté

Ce qui fait le charme du Jeu de Rôle, c'est la liberté totale qu'il offre au joueur pour simuler l'être ; mais on a coutume de dire que cette liberté est limitée par le «bon sens» : un personnage ne peut s'envoler en ne faisant que le vouloir, il devra se conformer au «bon sens» en vigueur dans le monde du jeu. C'est le guide qui conduit le maître de jeu pour prendre les décisions conformes au «bon sens» en vigueur, dont a priori il ignore les termes.

a. C'est essentiellement sous forme d'écriture que le guide définit la liberté du joueur et de son personnage; image et indicateur sont relativement rares<sup>29</sup> et, comme pour l'ensemble des secteurs de la désignation ici, l'écriture est le principal moyen de reproduction employé. Toutefois elle n'est pas uniquement imprimée comme on pourrait d'abord le croire. Un autre procédé est largement utilisé dans le Jeu de Rôle pour produire la représentation médiate de la règle : il s'agit du dé, lequel, comme on le verra ci-après, n'a pas l'usage qu'on en fait dans des jeux tels que le Monopoly ou les petits chevaux. Gravé le plus souvent de chiffres arabes — ce qui pour le dé à six faces est spécifique du Jeu de Rôle —, le dé est tout autant écriture que des cartes à jouer, un ticket de métro ou un billet de banque. Tout comme ceux-ci il a pour fonction de représenter la norme ou le vouloir par l'écriture. Les

<sup>28</sup> Les plus connus sont Hârn aux Etats-Unis, Tregor en France ; la plupart se situent dans un domaine médiéval fantastique.

<sup>29</sup> On trouve des indicateurs dans certains jeux récents (*Empire Galactique*).

moyens employés dans la fabrication (moulage du plastique, gravure des chiffres) s'organisent par rapport à cette représentation de la norme : chaque face d'un dé représente une décision, de même qu'un billet de banque représente une valeur, ou un titre de transport, un droit.

Phénomène intéressant, le dé de Jeu de Rôle est marqué par sa destination qui est de choisir à la place de son utilisateur dans un nombre d'options déterminé. Ainsi la variété des décisions qu'il doit faire prendre — et non plus seulement représenter — amène une variété ergologique du dé dont le nombre de faces, et par là même la géométrie, change selon l'emploi auquel on le destine : le dé peut ainsi être communément un hexaèdre mais aussi un tétraèdre, un octaèdre, un décaèdre, un dodécaèdre, un icosaèdre, un tracontaèdre ou enfin un heptaèdre (fig. 9). C'est sans doute pour des raisons d'ordre plastique qu'il n'existe encore aucun dé au nombre de faces impair.

La plastique est pour le dé de Jeu de Rôle une visée importante : il existe ainsi des dés de toutes couleurs, de toutes tailles. On peut remarquer les dés-gemmes ainsi nommés pour leur matériau translucide — emprunté aux dés des cercles de jeu professionnels où sa visée est pratique, la translucidité garantissant que le dé n'est pas pipé, il est ici utilisé seulement pour faire «classe» — et l'étonnant «dé à six faces sphériques» qui, bien que fort véloce, reste néanmoins «fonctionnel» grâce à un système interne de billes et alvéoles utilisé également pour le dé à cent faces.

Tous ces dés d'aspect inhabituel sont spécifiques du Jeu de Rôle bien que, d'une part, les premiers d'entre eux n'aient pas été fabriqués pour lui mais pour un laboratoire américain faisant des recherches sur les probabilités et que, d'autre part, d'autres jeux les aient empruntés. Selon leur forme et la règle utilisée on les emploie pour décider de l'issue d'un combat (et là ils représentent l'aspect compétitif du jeu), d'une occurrence aléatoire, de la réussite d'une action, etc. Bien entendu, le dé peut convenir à plusieurs destinations et à une même destination peuvent s'adapter plusieurs dés (tirer un pourcentage se fait aussi bien avec un dé à cent faces qu'avec deux dés à dix faces dont l'un représente les unités et l'autre les dizaines); en outre, le dé peut être lui-même remplacé par un ouvrage adéquat au même projet : ainsi les numéros de la pagination d'un livre ouvert au hasard, ou bien la fonction aléatoire d'une calculatrice.

b. Indépendamment des moyens de sa mise en œuvre le guide remplit trois fonctions distinctes : représenter les pulsions naturelles de l'être fantastique, reproduire le mécanisme de la valeur propre à cet être et prescrire les règles que doivent suivre les joueurs et leurs personnages.

Le guide ne donne de directives quant à la simulation des besoins naturels de l'être que si celui-ci est non humain et possède donc des pulsions inconnues du joueur a priori. Ces directives sont variées mais toujours présentées sous forme d'articles, écrits, plus ou moins nombreux selon le degré de «réalisme» du jeu à ce plan. Plusieurs jeux de rôle — et en particulier *Advanced Dungeons & Dragons* — utilisent un système baptisé «alignement» qui doit permettre au joueur de simuler le caractère du personnage. Cet «alignement» repose généralement sur une quelconque conception philosophique du caractère inné — souvent dualiste soit entre bien et mal, soit entre ordre et chaos. Lorsqu'un jeu l'emploie, il constitue une

part importante du guide, que ce soit par l'écriture ou même par l'image sous forme de personnifications divines, mais ce, seulement dans les jeux dits «médiévaux fantastiques» où le joueur peut concevoir l'existence de déités physiquement réelles et disposant de la capacité d'influer sur le devenir d'un personnage.

En second lieu, le guide de Jeu de Rôle met en relation certaines choses qui sont valorisées de façons diverses<sup>30</sup>. Ainsi dans les listes des coûts de l'équipement fictif où l'enchaînement de deux projets — dont l'un est le prix de l'autre qui en est le bien — n'a pas nécessairement un contenu monétaire visant à réguler l'échange social des possessions. Les nombreux tableaux cartésiens qui décrivent dans le Jeu de Rôle la valeur ont des entrées de type divers : description des armes et de leur pouvoir destructeur, des sorts et de leur coût en puissance magique, de la marge de réussite d'une action, etc. La plupart des jeux de rôle ont au moins un tableau qui — par l'indicateur produisant la relation d'un indice à son sens, plus que par l'écriture — met en liaison des choses, des faits ou des concepts décrits, faisant des uns le prix des autres. Ce rapport de valeur est compliqué par le fait que la «lecture» du tableau peut s'effectuer dans les deux sens, rendant adéquatement le fait que le rapport en question peut prendre n'importe quel contenu : ainsi un joueur qui consulte une liste de coûts peut être intéressé par l'achat d'un objet qui est ici le bien pour lequel on doit s'acquitter d'un coût qui en est le prix; inversement, si on cherche à vendre l'objet, il devient le prix de la somme monétaire que l'on désire obtenir en tant que bien. En fait, c'est le tracé du tableau lui-même qui est indicateur de la relation de valeur des objets désignés par l'écriture, lesquels pourraient être aussi bien remplacés par leur image ou indiqués par des symboles. La facilité de référence au tableau en fait l'outil indispensable, souvent mis en exergue et presque systématiquement reporté sur l'écran du maître de jeu (cf. note 19) dont l'une des fonctions est alors d'ostension, modalité particulière de l'industrie déictique.

Enfin, le guide représente l'ensemble des règles qui régissent le jeu de rôle et qui sont autant de manières de contester, par autofrustration, la liberté qu'offre le jeu. C'est aux joueurs de simuler cette autofrustration chez leur personnage et au maître de jeu de poser le licite et l'illicite au sein du jeu. En ce cas la technique n'intervient pas pour représenter la norme directement choisie. Cependant le créateur d'un jeu peut se substituer au joueur pour poser la règle; la technique intervient alors pour la représenter afin de la rendre sensible au joueur. Mais la norme est marquée par sa mise en histoire et devient ainsi un code propre au monde du jeu que le guide décrit sous ses différents aspects : lois des peuples, règlement d'une corporation, limites de la légalité, etc. La diversité dans l'ensemble du Jeu de Rôle en est telle qu'il m'est impossible ici d'en étudier toutes les manifestations déictiques ; toutefois je puis avancer que l'écriture est le principal moyen employé à cette fin.

---

<sup>30</sup> L'homme a le mécanisme de la valeur en commun avec l'animal de même que ceux du symbole, de l'instrument et de l'appartenance à l'espèce.

#### 4. Le grimoire, déictique de la pensée

La parenté étymologique de «grimoire» avec «grammaire» me permet ici un jeu de mots avantageux pour désigner une catégorie d'ouvrages dont la fin est de représenter la représentation elle-même.

Au grimoire la pensée est reproduite pour elle-même sous des aspects divers mais propres au Jeu de Rôle car c'est en fait tout son univers conceptuel qui est expliqué et montré aussi bien par l'écriture imprimée que par l'image sous forme de dessins ou même de documents sonores : certains maîtres de jeu utilisent en effet de la musique enregistrée pour mettre les joueurs «en condition» ; ladite musique n'est pas composée pour la circonstance sauf exception notable — un disque de vynile souple que le magazine anglais *White Dwarf* a fait enregistrer et qui reproduit une mélodie qui se veut dérivée du «cri de bataille des Guerriers du Chaos de Kharne»<sup>31</sup>. Mais en règle générale le grimoire s'en tient, comme les autres secteurs analysés, au livre imprimé

a. Par l'intermédiaire de ce dernier, le grimoire montre les processus de pensée des êtres fantastiques afin de renseigner les joueurs sur leurs conceptions du monde. C'est en effet celui-ci qui est concerné au premier chef : des descriptions diverses sont réunies dans chaque jeu pour dire comment les hommes pensent l'univers, comment les elfes vivent leur longévité d'immortels, comment réfléchit un extraterrestre, comment est né le monde pour un viking, etc. La description de la pensée est toujours écrite en regard de celle du peuple qu'elle concerne ; plus rarement elle est mise en image mais seulement lorsqu'il s'agit de cosmologie ou de cosmogonie (fig. 10). Ici comme ailleurs la variété est aussi grande que le nombre des jeux de rôle.

Toutes ces pensées sont aussi bien mythiques que scientifiques — ou même poétiques<sup>32</sup> à l'instar de la musique citée plus haut. Dans les jeux de rôle contemporains et de science-fiction on ne se prive d'ailleurs pas de représenter les sciences et même de les décrire, donc de les fabriquer. Les mythes sont plutôt le propre des jeux consacrés à des temps passés, mais ce qui pour nous est mythe (ainsi la description des dieux du panthéon nordique) dans le Jeu de Rôle devient science (puisqu'on y conçoit que les dieux sont réels).

b. De même que le guide précédemment, le grimoire traduit une fracture sociale: celle du langage en nombre de langues exprimant la divergence sociale à ce plan. Elles sont alors décrites et même tout simplement écrites de telle façon qu'ainsi présentées aux joueurs elles leur montrent la variété d'un monde aussi bien que n'importe quelle description orale. C'est alors des alphabets et des lexiques que le grimoire présente où la forme du caractère aussi bien que la sonorité du mot ont tendance à exprimer la mentalité du peuple qui les emploie —

<sup>31</sup> Musique du groupe de «hard-rock» Sabbath, «Blood for the blood god», *White Dwarf*, 95 (Nottingham, novembre 1987).

<sup>32</sup> Mythe, science et poème sont — selon J. Gagnepain, *op. cit.*, pp.105-126 — les trois visées rhétoriques du langage.

THE KNOWN PLANES OF EXISTENCE

- 1 PRIME MATERIAL
- 2 POSITIVE MATERIAL
- 3 NEGATIVE MATERIAL

- ELEMENTAL  
PLANES OF:
- 4 AIR

- 5 FIRE
- 6 EARTH
- 7 WATER

- 8 ETHEREAL  
PLANE

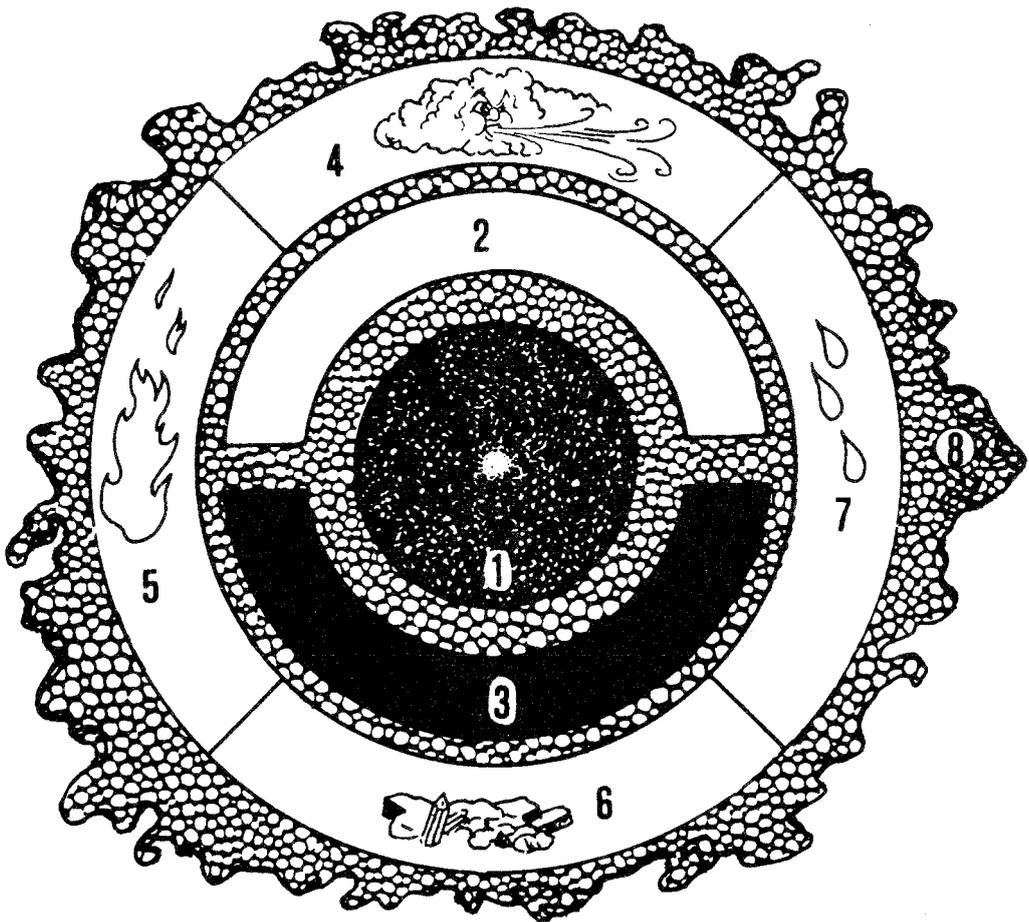


Fig. 10. — Les «plans connus d'existence» dans AD&D  
plan matériel, plans d'énergie positive et négative, plans élémentaux, éther.

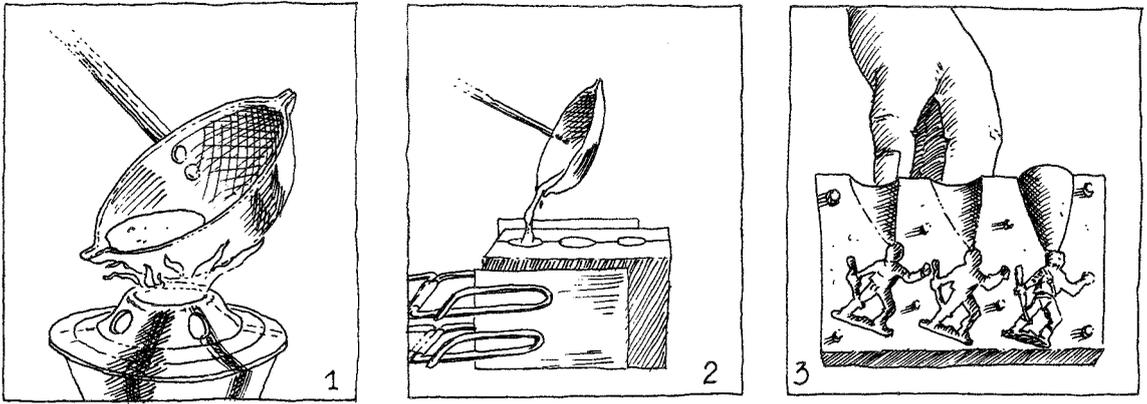


Fig. 11. — Opérations de moulage de figurines de métal avec un matériel restreint :  
 1. fusion du métal, 2. coulage, 3. démoulage  
 (dessin, Philippe Jouan).

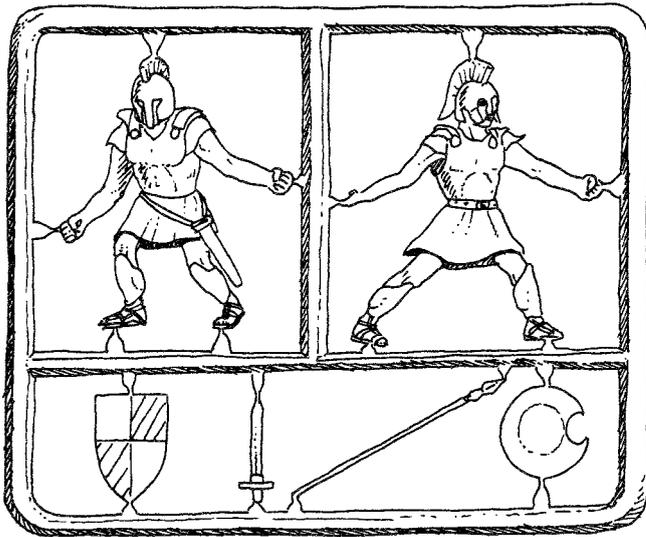


Fig. 12. — Figurines de plastique à assembler  
 (dessin, Philippe Jouan).

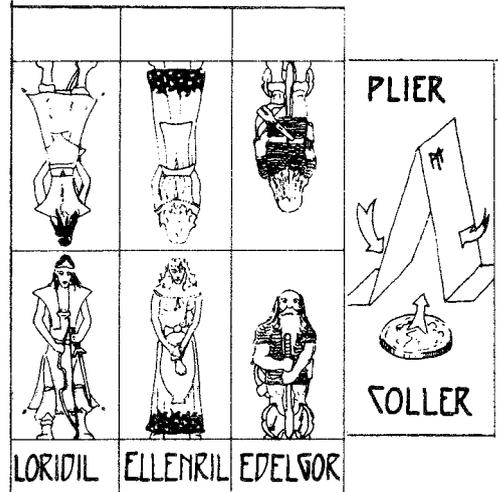
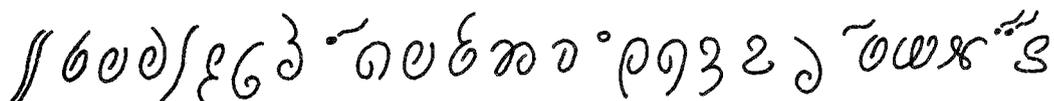


Fig. 13. — Figurines de carton à coller.

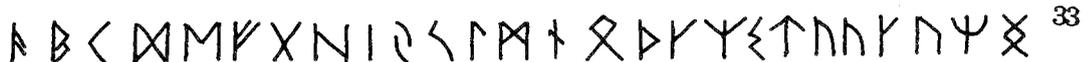


Fig. 14. — Exemple de conversion de figurines.

ainsi les elfes, créatures raffinées et poétiques se voient souvent attribué un alphabet de courbes harmonieuses :



alors que les nains, de caractère rude et matérialiste, ont plutôt des alphabets runiques tout en angles et lignes droites :



En tout cas, les ouvrages du grimoire ont généralement pour destination majeure d'enseigner ou de renseigner le joueur sur l'univers conceptuel que doit admettre son personnage.

### *C. Jeu de Rôle et drame*

Le Jeu de Rôle n'est pas uniquement représenté par les ouvrages relevant des quatre secteurs de la signalisation qui viennent d'être examinés. La possibilité existe de «jouer» non plus seulement ludiquement, mais théâtralement la partie de Jeu de Rôle. Ici comme ailleurs (cf. *MAGE* 1, n° 103) le drame alterne volontiers avec l'image.

Le déroulement d'une partie de jeu de rôle n'exclut jamais le drame; car non seulement chaque joueur simule son personnage, mais il n'hésite pas aussi à l'incarner par le geste ou la parole. La mise en scène est ici bien plus limitée qu'au théâtre - puisque le joueur ne mime certaines des attitudes de son personnage qu'à certains moments cruciaux de la partie, «dans le feu de l'action», et non systématiquement. Cependant le Jeu de Rôle existe également sous une forme totalement dramatisée que l'on nomme le «grandeur nature». Chaque joueur incarne alors totalement son personnage et joue son rôle dans des situations et des décors grandeur nature et souvent même — pour les décors seulement — réels : forêt, zone industrielle déserte, château. Mais le jeu, qui ressemble beaucoup ici à du théâtre improvisé sans autres spectateurs que les joueurs eux-mêmes, est confiné aux limites de la scène choisie par les organisateurs.

Si sous son aspect dramatique le «grandeur nature» n'est pas à considérer comme objet d'archéologie (cela demanderait un élargissement de la définition de celle-ci au-delà de l'étude des seuls ouvrages), il n'en est pas de même de tous les accessoires qui l'équipent. Comme on peut s'y attendre, lesdits ouvrages relèvent pour la plupart de l'image qui là encore fait bon ménage avec le drame.

<sup>33</sup> Caractères des alphabets elfes et nains dans le jeu Féerie.

Dans cet équipement on trouve des costumes, d'abord dans le cas des jeux d'outre temps, allochroniques. Ce ne sont que rarement des répliques (possédant l'efficacité ergologique de leur référent) mais plutôt des imitations : tissu peint pour une cape de fourrure, blouson clouté pour une armure, chausse montantes pour des bottes de cuir, etc. C'est sans doute que la réplique est fort coûteuse comparativement aux risques d'endommagement.

Après le vêtement c'est l'armement qui est mis en image : pistolets à fléchettes ou bombes à eau, épées de plastique et haches de mousse, fumigènes et paillettes pour la « magie ». Tout autant factices sont leurs effets qui représentent ceux des armes réelles : taches de peinture rouge, bandeaux de couleur aux membres blessés ou encore « cartes de vie » qu'un assassin prend à sa victime pour attester que le « contrat » est rempli<sup>34</sup>.

En dernier lieu c'est le personnage joué lui-même qui peut être mis en image par le masque qui, contrairement à beaucoup d'armes, n'est pas fabriqué pour la circonstance mais acheté dans un quelconque magasin de farces et attrapes. Le masque n'est cependant employé que lorsque le faciès du personnage diffère grandement de celui du joueur; c'est le cas si celui-ci incarne un monstre ou quelqu'un d'âgé. Mais le plus souvent un simple maquillage fait l'affaire. Masque ou maquillage, il n'y a que la technique employée qui diffère, la finalité reste la même : reproduire l'être.

Le plus souvent on cherche à imiter la réalité le plus adéquatement possible. Toutefois cette finalité se trouve contestée par le fait qu'on doit continuer à assurer le confort du corps humain aussi inconfortable que puisse être la situation qu'il représente par le drame. Si les armes étaient efficaces, ce serait là une autre sorte de « drame »; l'imitation ne dépassera donc pas les capacités de résistance du joueur; c'est bien pour cela que, s'il a le droit de fabriquer ses armes, on ne manquera pas de les essayer sur lui-même afin de s'assurer de leur bénignité.

### III. LA PRATIQUE DU JEU DE ROLE

L'archéologie - tout comme l'artistique qui la fonde - ne peut se contenter d'examiner les ouvrages et leurs processus internes, il lui faut encore montrer leur usage et leur répartition sociale puis observer leur interférence avec la règle.

C'est donc la socialisation et la réglementation (cf. *MAGE* 1, n° 64) de l'équipement que je me propose d'esquisser ici en terminant ensuite sur l'étude archéologique du cas technique particulier qu'est la figurine de Jeu de Rôle.

---

<sup>34</sup> Ainsi dans le jeu Killer dont le principe est que chaque joueur joue son propre rôle avec une différence : il est un tueur à gage ayant pour mission d'abattre un autre joueur; la plupart du temps le décor du jeu est celui de la vie quotidienne des joueurs.

## 1. Mise en œuvre

Les ouvrages qui équipent le Jeu de Rôle ne peuvent se concevoir en dehors d'une certaine histoire et d'un certain mode de liberté. C'est, au-delà des processus instanciels qui les sous-tendent, la mise en œuvre des ouvrages qu'il faut étudier.

### *A. Alternance et composition au sein du milieu*

En tant qu'usage le Jeu de Rôle en côtoie d'autres, généralement ludiques, qui alternent avec lui ou le complètent. Il est alors attendu que l'équipement participe de ces rapports et éventuellement les favorise.

Le Jeu de Rôle alterne avec certaines activités ludiques qui ont pour point commun d'intéresser le même milieu, celui des étudiants<sup>35</sup>, et qui se caractérisent à la fois par leur apparition relativement récente et par le fait qu'à partir d'une seule règle on peut pratiquer un grand nombre de variantes. Ce sont les «jeux de plateau» — ainsi dénommé pour leur utilisation systématique d'un plateau de jeu propre — dont certains offrent à chaque joueur des possibilités différentes de celles de ses partenaires ou adversaires : si aux échecs ou aux petits chevaux chaque joueur a le même but et les mêmes moyens de l'atteindre que les autres, ces jeux au contraire distribuent à chacun des buts différents et contradictoires et donnent à chaque joueur des règles différentes à respecter — ainsi Talisman ou Rencontre Cosmique. De même les «jeux d'alliance» qui privilégient la simulation des rapports de force politiques (Diplomatie, Illuminati). Enfin et surtout, les wargames côtoient les jeux de rôle puisque les joueurs des premiers ont engendré les seconds<sup>36</sup>.

Les joueurs étant souvent les mêmes, l'équipement du Jeu de Rôle alterne avec celui de ces jeux dont les principes pourtant différent puisqu'ils sont essentiellement de compétition. Dans le cas du wargame notamment l'équipement est souvent identique — les figurines de 25 mm sont tout aussi aptes à représenter des individus que des corps d'armée, les dés spéciaux sont les mêmes ainsi, souvent, que l'équipement collectif (locaux des clubs, stands des conventions); de même ils voisinent dans les magazines spécialisés où on retrouve aussi bien des rubriques consacrées à l'un et à l'autre.

En fait le Jeu de Rôle a lui-même inspiré les «jeux d'escarmouche» (Cry Havok, Siège) qui, basés sur les principes du wargame, opposent néanmoins des individus plutôt que des armées. De plus il peut arriver que du Jeu de Rôle les

---

<sup>35</sup> Le Jeu de Rôle est arrivé en France par l'intermédiaire des étudiants de l'université de Jussieu à Paris, sous forme de «photocopies pirates», puis il s'est répandu par l'intermédiaire des boutiques spécialisées.

<sup>36</sup> Gary Gyax et Dave Arneson, las des wargames historiques, ont d'abord créé un wargame basé sur l'œuvre de J.R.R.Tolkien ; c'est en jouant le rôle de leurs généraux d'armées et en simulant des embuscades entre petits groupes qu'ils eurent l'idée d'un «jeu d'exploration de souterrains à la recherche de trésors».

mêmes joueurs passent au wargame pourvu que la situation du jeu s'y prête : campagne militaire que doivent diriger les personnages, opération de commando, etc. Mais, alors qu'au wargame les joueurs sont adversaires, ils seront plutôt partenaires pour affronter les armées du maître de jeu.

Alternance et composition du Jeu de Rôle avec ces autres types de jeu sont favorisées par le fait que les producteurs sont souvent les mêmes : un grand éditeur anglais comme Games Work Shop fabrique aussi bien des jeux de rôle (Warhammer Fantasy Role Play), des jeux de plateau (Blood Bowl) ou des wargames (Warhammer Battle). De la même façon les points de vente sont les mêmes pour tous ces jeux qui, plus aisément ainsi, touchent, pour l'heure, une génération commune de joueurs.

On le voit, l'incidence du milieu des joueurs sur la pratique du jeu est ici primordiale, mais on peut également constater que c'est tout autant l'identité — née d'un aléa d'ordre historique — du matériel employé qui rapproche plusieurs usages ludiques.

### *B. Lieux et temps*

On doit s'attendre à ce que l'équipement du jeu de rôle ne se répartisse pas seulement selon le milieu mais également selon les autres coordonnées sociologiques que sont l'espace et le temps.

Pour ce qui est des lieux on ne peut que constater une importante propagation de l'équipement. Quel que soit le pays, les ouvrages restent souvent les mêmes puisqu'ils sont généralement importés. Toutefois on a pu discerner — outre les différences inhérentes à chaque jeu et les changements apportés par les traductions de l'anglais — l'existence de styles différents selon les pays. Ainsi dans la présentation, le «pack-aging» des jeux, ce n'est qu'en France que l'on trouve des livrets (dont le papier de couverture est identique à celui des pages) réunis dans une pochette où ils se glissent (Légendes, Féerie, Empire Galactique, Animonde) ; les anglo-saxons, après avoir longtemps utilisé une présentation en boîte, préfèrent maintenant le livre relié à couverture rigide. La présentation en pochette est la moins coûteuse ; les maisons d'édition françaises sont en effet moins nanties que leurs homologues d'outre-mer. Seul un éditeur déjà implanté, tel Robert Laffont (Encyclopédie Galactique) ou Gallimard (Oeil Noir), peut se permettre d'employer des moyens onéreux.

D'un point de vue chronologique, le jeu de Rôle et les ouvrages qui l'équipent sont d'apparition trop récente pour laisser apercevoir une quelconque transmission ou une évolution autre que celle liée au changement même du marché qui, d'un point de vue économique, devient plus porteur et permet donc des investissements plus importants (présentation des produits de plus en plus coûteuse). Ce n'est que dans l'importance relative des secteurs de la signalisation qu'un changement marquant peut être observé : ainsi, si les premiers jeux de rôle se créaient sur des différences de guide — chaque nouveau jeu cherchant le meilleur équilibre entre réalisme des règles et jouabilité — les plus récents se font plutôt concurrence sur le légendaire en aspirant à l'originalité de l'univers de jeu. Toujours est-il que depuis 1974 la production des jeux de rôle n'a cessé de s'accroître jusques et y

compris chez les particuliers qui sont nombreux à avoir voulu bricoler leur propre jeu en tendant toujours à plus d'originalité.

Incidentement les illustrations sont devenues plus fréquentes dans les jeux fondés sur une ambiance et un environnement historique ; une évolution se dégage alors : d'abord simple accessoire sans style défini, l'illustration possède désormais un style marqué qu'elle transmet le plus souvent au jeu qu'elle orne ; c'est à tel point que les joueurs qui s'y connaissent peuvent reconnaître un jeu aux dessins qui accompagnent ses divers suppléments.

### *C. La réglementation*

Outre la société, la norme peut peser sur l'équipement du Jeu de Rôle en réglementant soit les procédés techniques employés, soit les fins industrielles incluses dans les ouvrages. La première possibilité est quasiment absente : rien n'oblige les producteurs de jeux à choisir ou à s'interdire tel ou tel procédé d'impression, ni les fabricants de figurines tel ou tel procédé de moulage. Les seules règles techniques sont : celles qui sont communes à tout travail d'édition (dépôt légal, ISBN, droits de reproduction, etc.), celles qui sont liées à la capacité économique du producteur et enfin celles que s'imposent à eux-mêmes ceux qui veulent couvrir le marché du Jeu de Rôle avec un seul produit. En effet celui-ci doit être compatible avec la majorité des jeux afin de toucher un maximum de consommateurs. C'est le cas notamment des figurines qui doivent toutes respecter l'échelle en vigueur de 25 mm pour 1m 50 (1:60), laquelle présente l'avantage d'être compatible avec l'échelle anglo-saxonne autrefois répandue de 1 pouce pour 5 pieds.

La réglementation portant sur les finalités des ouvrages est le plus souvent affaire de légitimité et de jugement moral. Ainsi presque aucun des jeux de rôle ne donne d'indications pour simuler les relations sexuelles, l'érotisme ou la pornographie. Le sujet même de l'amour est passé sous silence dans les livres de jeu et fait d'ailleurs l'objet d'un consensus chez les joueurs qui se sentent pour la plupart dépassées si leurs personnages viennent à se trouver dans une situation amoureuse.

Pour ce qui est du jugement moral il est de deux types. Il peut d'abord être porté par le milieu du Jeu de Rôle sur lui-même et limiter l'usage de certains ouvrages ; c'est ainsi que des jeux militaristes ou à tendance politique sont couramment honnis. Ce fut le cas de *Price of Freedom*, «Le prix de la liberté», jeu américain proposant aux joueurs de vivre les Etats-Unis envahis par les «rouges» auxquels les «bons américains» opposent une résistance farouche ; ce jeu d'inspiration maccarthyste n'agréa qu'aux américains et fait l'objet d'une détestation générale dans le milieu du jeu en France. De même *The Revised Recon*, «l'affrontement revu», qui refait la guerre du Viet-Nam à l'avantage des Etats-Unis. Mais c'est aussi de l'extérieur du milieu que peut venir le jugement et c'est alors une association comme B.A.D.D. (*Bothered About Dungeons & Dragons*, «Les inquiets de Donjons & Dragons») qui demande régulièrement l'autodafé des jeux de rôle, prétextant une influence néfaste de ceux-ci sur les esprits influençables des adolescents. Malgré de nombreux procès à ce sujet aux Etats-Unis, l'interdit n'a jamais été prononcé sur aucun jeu de rôle. Par contre la firme T.S.R., éditrice de *Advanced Dungeons & Dragons*, a subi suffisamment de

pression pour s'interdire, dans la deuxième édition du jeu, la publication des descriptions de démons et diables qui émaillaient la première.

D'autre part, la restriction peut ne plus porter sur les ouvrages eux-mêmes mais sur leur usage, limité à certaines personnes. Ainsi certains jeux réservent la lecture de leurs livrets aux maîtres de jeu (*Advanced Dungeons & Dragons*, *Paranoïa*) afin que les joueurs ne puissent connaître certains renseignements. Mais cette réglementation n'est que rarement suivie dans les faits puisque le maître de jeu d'un jour est souvent le joueur du lendemain. De même la légitimité de l'usage peut porter, plus largement, sur un type d'équipement : il fut un temps où l'on considérait dans les milieux élitistes du jeu que l'emploi des figurines était à proscrire pour cause d'entrave à l'imaginaire des joueurs; c'est par ailleurs le même jugement qui frappe les plateaux de jeu. En fait, dans la pratique courante chaque groupe de joueurs possède ses propres règles.

## 2. La figurine de Jeu de Rôle

Après avoir dissocié dans l'équipement du Jeu de Rôle les finalités qui l'ordonnent et considéré son usage et sa réglementation, je compte décrire un cas particulier de mise en œuvre technique afin de montrer quelles peuvent être les incidences entre la technique et les finalités de l'ouvrage. A ce titre les figurines sont exemplaires. Elles forment une série ergologique clairement délimitée et en outre j'ai personnellement une connaissance plus approfondie des mécanismes qui les régissent que de ceux, disons, des plateaux de jeu.

Mon propos va être ici double : étudier sériellement les procédés techniques et les matériaux de la figurine de Jeu de Rôle, et générativement les modalités et les moyens de leur composition.

### A. Les figurines en série

Avant d'aborder les procédés techniques propres à la figurine de Jeu de Rôle on doit être averti qu'elle s'inscrit elle-même dans la série plus vaste de toutes les autres sortes de figurines que l'on pourrait définir comme réunissant tous les ouvrages tridimensionnels présentant une image réduite et non articulée d'être vivant. Ceci inclut aussi bien les santons, soldats de plomb, nains de pelouse en faïence, etc., mais exclut les poupées, les automates, les marottes, etc. qui offrent, contrairement aux figurines, la possibilité, intégrée à l'ouvrage, de changer la pose.

#### 1. Les matériaux et les procédés techniques

a. Le métal (mélange de plomb, étain et antimoine) fut d'abord utilisé pour la figurine de Jeu de Rôle (fig. 11). Le sculpteur fabrique le modèle en résine plastique dont on fait un moule de caoutchouc en deux parties. Ce procédé possède des avantages : point de fusion très bas de l'alliage, mise en œuvre rapide et très bon rendu des détails. Mais il existe quelques inconvénients : le métal revient

finalement assez cher (10 à 15 FF la figurine de 25 mm en magasin), le résultat est relativement fragile et le procédé interdit des attitudes trop complexes qui empêcheraient un bon démoulage.

Le second matériau employé est le plastique (fig. 12). Moins coûteux mais nécessitant l'utilisation d'un moule rigide en métal qui interdit totalement de compliquer l'attitude de la figurine par un retour de membre ou un élément en ressaut. C'est pourquoi on utilise désormais un procédé emprunté au modélisme en moulant la figurine de plastique par pièces et en la présentant en grappe, prête à monter. Dans ce cas on y perd dans le détail mais on y gagne dans le nombre des positions que l'acheteur peut déterminer lui même.

En dernier lieu existent des figurines en carton (fig. 13), moins coûteuses mais aussi moins agréables à l'oeil; elles sont délivrées en planche d'un certain nombre de figurines, à découper et coller pour leur permettre de tenir debout et d'acquérir un minimum de relief. On ne trouve pas ce type de figurine isolément mais plutôt accompagnant un jeu imprimé, par exploitation de l'identité de procédé entre le livre et la figurine-papier.

b. La figurine de métal ou de plastique est un ouvrage stéréotypé, tout à fait identique à un autre du même moule. Cette condition ne peut convenir à un joueur qui veut disposer d'un portrait ressemblant de son personnage. C'est pourquoi la figurine, vendue à l'état brut, sera le plus souvent mise en couleurs par son possesseur.

Les peintures furent d'abord du type «enamel» (émaillée) utilisées pour les maquettes de plastiques d'avions ou de bateaux ; la peinture à l'huile, propre à la figurine d'armée de 90 mm, n'a pas rencontré l'adhésion des «figurinistes» du Jeu de Rôle. C'est la peinture acrylique, plus aisée d'emploi (diluable à l'eau), qui l'emporte maintenant, à tel point que les grands fabricants de figurines de Jeu de Rôle (T.S.R., Citadel) offrent leurs propres gammes de couleurs aux noms souvent suggestifs : chair pourrissante, rouge sang, blanc crâne, vert gobelin, etc. C'est qu'une fois peinte, la figurine se distingue de toute autre et est ainsi personnalisée.

Dans le même but les figurinistes confirmés n'hésitent pas à «convertir» une figurine. Ce «bidouillage» (selon le terme de jargon informatique qui a transité vers le Jeu de Rôle) consiste en une modification de la position de la figurine par amputations au «cutter» et greffes successives de parties appartenant à d'autres figurines (fig. 14); la conversion permet de différencier la figurine avant de la peindre mais demande un savoir faire plus important.

c. L'alternance des figurines entre elles permet en outre de compenser l'absence de sujet naturel chez l'être fantastique (cf. p.80).

En effet la figurine, comme tout ouvrage indéfiniment réitérable et différenciable, produit l'image d'un être dont elle est à même de multiplier les poses et les pauses<sup>37</sup>. Ainsi une même créature peut être sculptée dans des attitudes différentes : certaines figurines sont vendues par trois, chacune représentant une pose différente du même personnage; il ne reste au joueur qu'à les alterner par

---

<sup>37</sup> Cf. Ph. Bruneau, «Le portrait», *RAMAGE*, 1 (1982), pp.80\_90.

substitution en cours de jeu selon les situations. Que l'une des trois figurines se retrouve isolée de ses deux associées et le projet contenu dans la fabrication est annulé. Alors qu'en temps normal une pose avantageuse est choisie une fois pour toutes pour un portrait, ici on multiplie les poses banales (personnages méditatif, personnage endormi) pour donner plus de «naturel» et rendre plus vivant un être qui n'existe pas physiquement.

De la même façon on a produit des groupes de figurines d'un même personnage dans diverses poses : jeune débutant, aventurier vétéran, héros émérite, etc. Aussi, alors que l'image reste immuable, en multipliant les poses on donne à la figurine un semblant de mutabilité qui imite celle, imperceptible, du personnage.

De cette façon l'alternance de différentes figurines permet — ici par l'établissement d'une relation de milieu — de rendre encore plus présent l'être dont l'absence physique est irrémédiable.

## 2. Figurines ou autres arts

L'art de la figurine peut fort bien alterner avec d'autres pouvant servir soit la finalité déictique de représentation de l'être, soit la finalité schématique de simuler la présence de l'être.

D'une finalité déictique identique relèvent, comme on a pu le voir, la description et l'illustration. En pratique un maître de jeu désirant faire intervenir un «monstre» dans la partie a plus d'un choix : poser la figurine correspondante sur le plateau de jeu, montrer un dessin de la créature, lire sa description à voix haute ou encore, par le drame, imiter ses gestes, bruits et autres manifestations typiques.

De même la présence de l'être peut se représenter diversement : outre la figurine, un simple pion de jeu peut faire l'affaire, mais aussi un papier où un nom est inscrit, ou encore, et surtout, c'est le joueur qui, devenant acteur, prend le rôle du personnage, l'incarne par le drame comme s'il était lui-même.

### *B. Les figurines en ensemble*

Après avoir considéré sériellement les figurines et ce qui est susceptible de les remplacer, on doit montrer comment elles se composent entre elles et avec d'autres types d'ouvrages.

#### 1. Associations de figurines

Malgré l'emploi de procédés techniques et de matériaux différents, les figurines de Jeu de Rôle ont toujours la possibilité d'être associées entre elles. C'est qu'une fois peintes, elles ne présentent plus à l'oeil de différences que celles de leurs styles. Et, même au cas où une différenciation reste possible, l'usager lui-même évitera de les mettre ensemble et placera les figurines dissidentes dans le

camp des adversaires aux personnages. Quoiqu'il en soit, si les personnages s'associent sociologiquement, les figurines doivent se composer ergologiquement.

Il est donc possible de combiner les matériaux entre eux — métal avec plastique — ce que l'on fait à la fois pour des raisons d'ordre économique et pour parfaire l'aspect esthétique. Ainsi des unités sont faites de ces différents matériaux : boucliers ou socle de plastique s'adaptant sur des figurines de métal; mais aussi membres ou armes de métal s'adaptant sur des figurines du même matériau. Il s'agit ici d'augmenter la finesse et la variété des positions de la figurine.

La plupart des figurines sont donc désormais composées de différentes pièces qui sont autant d'engins (cf. *MAGE* 1, n° 74). Seul le fait que le consommateur participe à la production de la figurine en l'assemblant et la «finissant» (ébarbage, bidouillage, peinture, vernissage) a pu permettre cela.

## 2. Figurines et autres arts

Enfin, la figurine de Jeu de Rôle est rarement mise en œuvre seule. Elle se compose avec d'autres séries d'ouvrages qui, pour la plupart, lui sont adaptés.

Pour les plateaux de jeu cette accommodation est tout d'abord celle de l'échelle 1:60 — dioramas de résine plastique, mobilier de ce matériau ou du même métal que la figurine, surfaces quadrillées, etc. tous sont mesurés pour leur destination d'accueillir les figurines.

Mais ici viennent se placer aussi tous les emballages et boîtes à figurines dont la fonction est double, les protéger et les présenter. De ces deux fonctions l'une peut dominer ; c'est le cas pour les boîtes bricolées par les possesseurs de figurines : tapissées de mousse alvéolée elles n'ont aucune prétention ostentatoire. A l'inverse, les emballages sous plastique montrent la figurine avant que de la protéger des chocs. De plus tout un matériel d'ostentation, du type vitrine à compartiments, permet dans les magasins de présenter au mieux les figurines à la vente.

## CONCLUSION : DIFFICULTES D'UNE ARCHEOLOGIE DU JEU DE ROLE

La pratique archéologique, dans le cas particulier de l'équipement du Jeu de Rôle, se trouve embarrassée de certaines difficultés qui sont essentiellement résumées ainsi :

a. Tout d'abord le fait que l'archéologie doit prendre en compte des ouvrages complets implique que des opérations de relève<sup>38</sup> soient effectuées au cas où ceux-ci

---

<sup>38</sup> Cf. P.-Y. Balut, «La méthode et les opérations de l'archéologie : séries et ensembles», *RAMAGE*, 2 (1983), pp.189-195.

ne posséderaient par leur intégrité. Or, comme on l'a vu, il se trouve qu'un bon nombre d'ouvrages attachés au Jeu de Rôle sont fictifs : une relève organique est donc impossible, ces ouvrages n'étant connus que de l'esprit des joueurs, ce qui implique pour l'archéologie de recueillir leur témoignage avec pour seule possibilité d'arriver à une reconstitution plausible.

b. Mais avant même cela une collecte est souhaitable afin de disposer d'un corpus d'ouvrages à étudier. Là encore la fictivité de certains d'entre eux pose un problème à sa constitution. En outre un nombre plus important d'ouvrages équipant le Jeu de Rôle est fabriqué en privé par les usagers eux-mêmes, ce qui rend leur accès problématique. On doit donc se contenter la plupart du temps d'un corpus tacite tel que le définit Pierre-Yves Balut<sup>39</sup> : puisqu'une érudition exhaustive n'est pas possible, on doit s'attacher à présenter ce que l'on peut connaître de telle façon que ce qui reste ne soit pas en contradiction avec les ouvrages présentés.

Dans tous les cas la pratique archéologique demande ici une connaissance approfondie du type de matériel étudié et du milieu où il se distribue, ce qui implique quasiment d'en faire partie. Mais alors le praticien doit particulièrement veiller — puisqu'il se prend lui-même comme objet d'étude — à conserver un regard scientifique, tel un médecin qui se soignerait lui-même.

Luc MASSET

---

<sup>39</sup> Cf. P.-Y. Balut, *RAMAGE*, 1 (1982), p.112.



## L'ARCHEOLOGIE DU JOUET D'IMITATION

L'exercice de mon activité professionnelle, liée à l'enfance, m'a fait apparaître la pratique du jeu, et par conséquent l'utilisation de jouets, comme un phénomène curieux et finalement sujet à beaucoup de controverses. Répondre au téléphone quand celui-ci est à roulettes et à touches multicolores, est pour l'instituteur de maternelle ce qu'est l'enseignement de la mathématique pour son collègue de primaire ou de la rhétorique pour le professeur de second degré. Pourtant, d'évidence, aucune nécessité n'émerge de cette activité puisque la communication pourrait parfaitement s'établir sans avoir recours à un tel engin, et rien ne pousse l'élève à produire cette prestation; trop absurde pour ne pas étonner, trop pédagogique pour ne pas questionner, j'ai finalement choisi de faire du jouet le sujet de mon mémoire de maîtrise dont je présente ici le résumé.

Parler du jouet est d'actualité. Preuve en est la place importante qu'il tient dans la manie muséologique de notre époque, que ce soit sous cette dénomination ou sous des formes plus spécialisées (musée de la poupée, du modèle réduit, du train miniature, du jouet catholique, du soldat de plomb...). Il est également l'objet de nombreuses expositions, foires et autres salons destinés à mettre en relation fabricants et vendeurs. C'est que le jouet est devenu un véritable enjeu économique, un terrain de bataille commercial important et spécialement depuis l'arrivée sur le marché de nouveaux objets venus du sud-est asiatique.

On réfléchit sur le jouet tout autant qu'on l'expose ou qu'on le vend. Des groupes de recherche institutionnalisés ont été créés ces dernières années, par exemple l'Institut Européen du Jouet, ou l'UER de recherche sur le jeu et le jouet de l'université de Villeteuse.

Parlons également des ludothèques qui fleurissent actuellement dans nos communes, lieux de rencontre ludique où chaque enfant peut venir retirer un jouet pour quelques temps.

La recherche est prise en charge par des individus appartenant à deux catégories professionnelles distinctes.

D'abord ceux qui pour des raisons diverses (pédagogiques, industrielles) étudient le jouet en faisant appel à une psychologie enfantine. De ce fait, voulant traiter du jouet, ils ne se consacrent finalement qu'aux conséquences qu'il a sur l'enfant et sur son comportement. Ils s'attaquent de front au problème des effets, délaissant totalement une préalable et nécessaire étude des techniques et des industries du jouet.

Et puis ceux qui étudient le jouet en fonction de nécessités de classement muséologique ou de publication de catalogues d'exposition. On retrouve alors les vieux et inévitables travers des historiens de l'art qui classent des formes et des configurations et abandonnent en cours de route le thème fonctionnel qui faisait l'unité de l'exposition. C'est ainsi que l'on retrouve au milieu du musée des poupées de Josselin des statuettes votives africaines. Pourquoi alors ne pas y inclure une Vierge à l'Enfant médiévale.

### *Définition*

La définition du jeu utilisée dans cette étude est celle qu'en donne Jean Gagnepain : «une prestation sociale non rétribuée». Le terme «rétribué» ne doit pas être entendu dans le sens de rentable pécuniairement, mais dans le sens de l'accomplissement d'une production. Le jeu est une prestation où l'on se préoccupe de la reproduction de l'activité, et non d'un quelconque aboutissement. Le jeu pouvant s'outiller, nous appellerons jouet cet appareillage du jeu.

### *Conséquences*

L'adoption de cette définition entraîne inmanquablement l'exclusion du corpus d'étude d'objets que l'on appelle couramment jouets, et l'intégration d'autres objets que le langage dénomme différemment. Par exemple les jeux de société, un terrain de football ou une raquette de tennis sont des produits fabriqués et nous devons les appeler «jouets».

D'autre part, les psychologues, dans leur souci d'inféoder le concept au mot acceptent sous ce terme tous les objets présentés au rayons «jouet» des grands magasins. Certains, tel Piaget, les classent en quatre catégories qui peuvent être présentées comme suit :

— les jeux sensitifs, comme leur nom l'indique, font appel aux sensations. Les jouets qui leur correspondent prennent en compte les sens de la vision, de l'ouïe ou encore du toucher comme les peluches. Ce sont également des jouets qui font appel à tout le corps comme le toboggan, le tourniquet ou la balançoire;

— les jeux de construction servent à fabriquer des objets de décoration, d'autres jouets, ou rien du tout puisque l'amusement se trouve dans l'activité constructrice. Ce sont par exemple les puzzles, les maquettes ou encore les cubes de bois;

— les jeux d'imitation consistent à reproduire des situations observées. Les jouets correspondants sont donc nécessairement des images ou des répliques;

— les jeux que j'appellerai ici «de norme» mettent en cause la rivalité et la compétition. Très souvent, la norme se socialise en règle commune et convenue par tous les joueurs. Lorsque le jeu se technicise, on a alors affaire à des jouets tel que les échecs, le billard américain ou un terrain de rugby.

A ces quatre types de jeu correspondent quatre sortes de jouets. Mais, confrontés à notre définition, on s'aperçoit que seules les deux dernières parmi les quatre décrites peuvent être appelées jouets. En effet, le jeu est une prestation sociale. Il y a deux façons de comprendre cette assertion : une prestation peut être sociale parce qu'elle se déroule au sein d'un groupe, en société, parce qu'elle prend en compte la convivialité. Mais elle peut l'être également par le fait de l'imitation qui met en cause au moins deux personnes : l'imitant et l'imité. L'ambivalence ainsi décrite détermine deux types de jeux et par la même deux types de jouets : les jouets de normes et les jouets d'imitation dont il sera question plus loin.

Quant aux activités sensibles et constructrices, il n'est pas possible de le considérer comme des jeux car si elles ne recherchent pas la rétribution, elles n'ont aucune nécessité sociale. La définition de Gagnepain conduit donc à éliminer de notre propos des objets que l'on a coutume d'appeler «jouets» et d'en considérer d'autres qui n'ont pas cette appellation. Pour en finir avec la terminologie, je précise que je n'emploierai le terme «ludique» que dans l'acception qu'on lui donne actuellement, c'est-à-dire ce qui est relatif au jeu, lui ôtant ainsi l'autre acception qu'il possédait en latin : ce qui est relatif au travail de l'enfant.

Enfin n'omettons pas l'observation habituelle, à savoir que le jeu ne doit pas nécessairement être outillé: un enfant jouant à conduire une voiture s'amuse parfaitement en tenant les poings serrés haut devant lui comme s'il tenait un volant et en imitant le bruit du moteur. Il peut également utiliser une assiette ou un couvercle de casserole ou même le volant de la voiture de ses parents. Ce sont ici des exemples d'instrumentation qu'il faut distinguer de la technicisation. Celle-ci n'intervient que lorsque ce même enfant utilise par exemple une voiture à pédales ou une automobile miniature. C'est à ce moment seulement que l'on peut parler de jouet.

Mon étude se limitera ici aux seuls jouets d'imitation.

## LES JOUETS D'IMITATION

Le jouet d'imitation ayant fait l'objet de mon choix, je précise que je n'emploierai le mot «jouet» que pour désigner celui-ci et le terme de «jeu» que pour le jeu d'imitation.

Nous sommes aux prises avec un matériel qui, comme je l'ai expliqué plus haut, doit permettre de reproduire des situations observées. Les dépliants publicitaires en font foi, il s'agit de «faire comme» : Fisher Price présente une tondeuse à gazon «comme celle de papa». Chez Corolle on trouve un poupon «comme un véritable nouveau-né». Ce jeu se réfère constamment à des observations que l'enfant cherche à reproduire. Nous sommes donc en présence de l'une des modalités de la représentation : le drame. Puisqu'il s'agit de «faire comme», l'enfant prend le rôle de celui qu'il cherche à imiter et tente de reproduire ce qui lui tient à coeur. Le drame est l'expression d'une représentation par le «truchement d'acteurs» (1), qu'ils soient uniques ou multiples. Ceux-ci procèdent, par différents moyens sur lesquels je m'étendrai plus loin, à la prise de la personne ou des personnages que l'on désire représenter. Et ceci de la même façon que l'on devient cardinal en prenant la pourpre ou curé en prenant la robe. Par exemple, dans le cas du jeu, le petit enfant investit la personne de Zorro, du pompier, de la marchande ou de Goldorak. Il investit des individus de son choix et s'approprie leur personne de manière à leur faire jouer des histoires de son invention.

La prise de la personne est donc un procédé constitutif du drame et pour l'étudier on doit d'abord s'aviser qu'elle ne peut s'effectuer que grâce à des processus qui fabriquent de l'être. S'approprier la personne d'un individu, c'est s'approprier ce qui la caractérise et se doter des éléments qui font qu'elle est «elle» et non une autre. Le drame entretient donc des rapports constants avec la personne à imiter. J'emploierai le terme de «personnage» pour désigner la personne que le joueur a pour fin de revêtir.

Avant d'aller plus avant, je voudrais revenir sur un point de terminologie qui me semble particulièrement équivoque. Chez bon nombre d'auteurs, le jouet d'imitation se trouve affublé du nom de jouet symbolique. Bien entendu, pour nous qui observons le joueur, certaines façons d'agir, certains objets fabriqués sont tellement attachés à l'individu qui les produit ou qui les utilise qu'ils deviennent l'indice du personnage : des bottes en caoutchouc, un tablier bleu et un chapeau de paille forment un ensemble d'objets, indice de jardinier; une cape noire, un masque noir et une épée sont des objets qui font être Zorro. Mais ici, il n'est nullement question de signe. Car si ces objets sont des indices, ils le sont pour nous scientifiques, observateurs ou partenaires qui considérons l'enfant jouant. Les exemples de Zorro et du jardinier nous montrent qu'il n'est ici question que de

produire de l'être et non pas de donner sens à quoi que ce soit. Ce n'est pas pour signifier que l'enfant choisit d'être Zorro et de revêtir l'habit du célèbre personnage. Ce n'est pas pour vouloir dire ou vouloir montrer mais pour exister en tant que tel, pour s'approprier la personne de Zorro. Dans la littérature concernant la psychologie enfantine, les jouets, comme beaucoup d'autres objets, deviennent rapidement «symboliques» dès lors qu'ils se présentent sous la forme d'image, comme si l'image, parce qu'elle produit de la représentation en avait nécessairement la destination. Invoquer le symbole dans le cas du jouet d'imitation ne fait que participer de la manie du temps pour qui tout est signe, tout est symbole, tout est porteur de sens.

Ainsi, de la même façon que l'image a nécessairement recours à la technique, le drame fait forcément appel à l'être simulé. Drame et image sont tous deux des modalités de la représentation et tous deux ont en commun de faire appel, pour représenter, à des processus qui n'appartiennent pas au plan de la représentation : l'image a recours à la technique et le drame à l'être produit; on imagine en fabriquant une copie, on dramatise en étant quelqu'un d'autre. Pour pousser l'analogie plus loin, je dirai de la même façon que la configuration tient tantôt de la technique, tantôt au référent, l'aspect pris par le drame tient tantôt à la simulation de l'être et c'est ce que j'appellerai «la mise en scène», tantôt au personnage et c'est ce que je nommerai le «propos». Mise en scène et propos sont donc au drame ce que schème et thème sont à l'image : si je veux jouer le rôle du gendarme, je dois me coiffer d'un képi, ou simuler les gestes de celui qui règle la circulation, ou encore demander sur un ton ferme : «vos papiers s'il vous plaît». Voilà des prestations qui sont inhérentes au personnage du gendarme. Mais la qualité de l'imitation du drame peut aussi tenir à la forme du képi, s'il est en carton ou en tissu, à la précision de mes gestes, ou à l'intonation que je prends pour jouer ce rôle. Ce sont là des éléments indépendants du personnage mais qui pourtant déterminent la forme prise par le drame tout autant que lui. Puisque le drame est un mode de représentation utilisant la simulation d'être, la technique n'intervient qu'incidemment et elle n'est requise qu'en fonction du choix de la représentation voulue. Mais du point de vue du propos, le drame doit de toute façon faire exister certains éléments caractéristiques du personnage, qu'ils soient technicisés ou non.

## 1. La mise en scène

### A. LA DISTINCTION DU CORPS ET DE LA MARIONNETTE

Prendre la personne d'un autre ne peut s'effectuer que grâce à quelques éléments caractéristiques que le joueur fait siens pour mieux être l'autre. La prise de la personne peut être délibérée comme dans le cas du théâtre, du cinéma ou du bal costumé. Mais elle est parfois imposée lorsque dans la classe, le maître posait

le bonnet d'âne sur la tête du mauvais élève. Ces quelques exemples conduisent généralement à s'intéresser à la personne et à la façon de la créer, et à délaissier l'aspect subjectif de la démarche. Pourtant, dans le jeu comme dans les autres expressions dramatiques, la production de l'être entraîne nécessairement la production du sujet, une forme anthropisée qui puisse endosser les différents éléments qui font être le personnage, de manière à être le support tangible de la personne à prendre, et nous allons voir que ceci peut s'effectuer de deux façons différentes.

### *1. Le corps*

La solution qui vient d'abord à l'esprit est celle qui consiste à utiliser son propre corps. C'est le corps de l'acteur ou de l'enfant joueur qui revêt les différents vêtements, ou qui utilise les objets et qui est de la sorte la forme humaine dont on a besoin pour jouer le rôle de l'autre. L'utilisation du corps est la plus pratiquée parmi les différentes expressions dramatiques : théâtre, cinéma, mime, etc. En matière de jeu, cette façon de faire s'oppose à une autre, toutes deux usitées en proportions sensiblement égales.

### *2. La marionnette*

La deuxième solution pour faire exister une forme humaine laisse de côté le sujet de l'acteur. Il consiste à investir une petite figurine (simple bout de chiffon grossièrement noué pour créer une tête et des membres, ou complexe poupée articulée) de la personne que le joueur a décidé d'être. Celle-ci devient alors le réceptacle de la personne que l'on cherche à simuler et c'est ce que je nomme la «marionnette». Nous avons donc affaire à un objet sur lequel l'enfant projette la personnalité à prendre et c'est là sa fonction. Il s'agit nécessairement d'un objet technique prenant en principe forme humaine, masculine ou féminine. Le choix d'utiliser la marionnette à des fins ludiques est orienté par le désir de faire évoluer celle-ci à sa guise, la manipuler et la déplacer dans un sens ou un autre selon les différents rôles qu'on a envie de lui faire jouer. Elle se doit donc d'être petite, légère et manipulable. La plus célèbre d'entre elles s'appelle Barbie. Elle change d'activité à loisir. Les petits personnages Légo et Playmobil rentrent également dans cette catégorie.

C'est aussi une des caractéristiques de la marionnette que de pouvoir être multiple. L'enfant investit de cette façon deux ou plusieurs de ces petites figurines, ce qui lui permet d'être plusieurs personnages à la fois. La multiplicité de la marionnette présente donc l'avantage d'être à la fois les Cow boys et les indiens, tous les soldats des différents corps d'armée. Inversement, la personne peut exister sans que l'image soit techniquement présente. Lorsque notre enfant pousse sa voiture, il n'est nullement besoin qu'une petite figurine soit assise à l'intérieur de

l'automobile pour que son activité se déroule. Il imagine le chauffeur et ceci lui suffit à être le chauffeur.

Chez le tout petit, la tendance à voir et à sentir une présence humaine dans des objets courants fait qu'il s'approprie non pas la personne qui utilise l'objet, mais celle qu'il attribue à l'objet lui-même. Ceci se traduit dans le jouet par une anthropisation de l'objet imité. C'est le téléphone qui par sa fonction de transmettre la voix humaine, utilise le plus ce genre de procédé. Mais on le trouve également sur des automobiles, des horloges ou encore des habitations. Enfin, on peut noter certains cas où la marionnette n'est pas simulée par une force humaine, mais par une forme animale, à laquelle on concède la personne. Les peluches, lorsqu'elles sont utilisées comme jouets d'imitation, en sont de parfaits exemples.

L'opposition du corps et de la marionnette détermine deux façons de jouer très différentes l'une de l'autre sur le plan de la mise en scène. On peut jouer aux Cow boys avec un ensemble d'objets comprenant des petits soldats, un ranch, des tentes d'indiens ou des petits chevaux articulés. Mais parfois, l'enfant choisit de se munir d'un pistolet, de se coiffer d'un chapeau et d'échanger des coups de feu avec des personnages imaginaires. Dans le premier cas c'est la marionnette qui est requise, dans le second, c'est le corps.

### *B. LA PRISE DE LA PERSONNE*

Que l'on ait choisi de jouer en ayant recours à une marionnette ou tout simplement en utilisant son corps, il faut maintenant s'accaparer l'autre. Ceci se fait par l'intermédiaire des trois procédés suivants :

— le verbe : j'entends par là aussi bien ce qui est émis oralement que l'écrit. Certains mots ou certaines phrases sont à ce point caractéristique d'une activité ou d'une profession qu'ils peuvent suffire à créer le personnage, comme la marchande qui demande : «bonjour madame, vous désirez?»;

— l'attitude, terme générique qui désigne aussi bien le geste que la pose : j'ai cité plus haut l'enfant qui conduit sa voiture simplement en tenant les poings devant lui comme s'il tenait un volant. Le mime Marceau produit du drame en ne faisant intervenir que le geste. La pose, c'est-à-dire une simple façon de se tenir, ou une expression du visage peut créer le personnage;

— les objets (fabriqués ou naturels) qui définissent l'individu à produire et que je nomme «attributs». C'est par exemple la cape de Zorro, la tente de l'indien, le maquillage de maman ou la voiture de police.

Il va de soi que dans la réalité ces trois façons de faire se combinent presque toujours.

### La médiation de la technique.

En tout état de cause, que l'on ait choisi le corps ou la marionnette pour jouer, on a nécessairement recours à l'une au moins de ces trois prestations. Définir la mise en scène de la sorte ouvre donc six cases, à savoir l'attribut, le geste et le verbe et pour chacune de ces trois cases, il s'agit d'essayer de comprendre quelles peuvent être les conséquences sur le jouet, du choix de la marionnette ou du corps. C'est ce plan que je me propose de suivre pour traiter de la mise en scène. Dans le cadre de cette étude, il est nécessaire de comprendre comment la technique intervient, de manière à ne garder que ce qui est strictement du ressort de l'archéologie. Comme je l'ai expliqué plus haut la technique n'intervient que fortuitement dans le cadre du jeu. Si l'on choisit le corps pour exprimer le drame, verbe et attitude ne sont pas technicisables puisqu'ils sont produits par le sujet acteur. Quant à l'attribut, on a nécessairement recours à la technique. Si au contraire on choisit de dramatiser par le biais de la marionnette, l'attribut est encore technicisé, mais l'attitude aussi puisque c'est un objet fabriqué (la petite figurine) qui doit la produire. Seul dans ce cas, le verbe peut être exprimé soit par la technique soit par le sujet acteur.

#### *1. L'attribut*

Les jouets imitant l'attribut constituent la grande majorité de l'ensemble des jouets, le geste et le verbe n'étant technicisés qu'aléatoirement. Commençons par répertorier les différents impératifs liés au consommateur, c'est-à-dire à l'enfant. Il faut en effet pallier les déficiences naturelles des petits, à savoir la maladresse, l'inconscience du danger ou une motricité encore peu assurée. Le jouet doit donc répondre à des impératifs de solidité et il doit également obéir à des normes de sécurité établies par différents organismes européens. On doit ensuite considérer ce qui dans le caractère du jouet tient à sa fonction. Puisque le jeu d'imitation est drame, le jouet qui produit la personne doit mimer l'objet, indice de l'individu que l'on veut simuler. De fait, tout le matériel que j'ai décidé d'étudier est constitué soit de répliques, soit d'images. Ces deux types d'impératifs existent, que le jouet prenne l'une ou l'autre des deux formes décrites plus loin. Mais auparavant, je voudrais développer quelques aspects de l'image, caractéristiques du jouet.

## a) Le jouet et l'image

## L'image mobile.

L'image possède parfois un caractère particulier : celui d'être mobile. Bien entendu, cette mobilité ne peut s'observer que par rapport à la fixité; nous allons maintenant étudier cette opposition.

L'image mobile reste une image au même titre que l'image fixe. De ce fait ces caractères particuliers peuvent tenir à deux causes distinctes :

— soit à la technique mise en oeuvre : dans ce cas, la technique peut rendre fixe un référent normalement mobile, par exemple les automobiles miniatures ne possèdent pas nécessairement les portières et les capots ouvrants, ou inversement rendre mobile un référent normalement fixe. Il s'agit alors de jouets qui étaient rendus tels pour des nécessités de préhension;

— soit au référent, et la technique s'applique alors à reproduire ce caractère de l'attribut. Dans ce cas de figure, les jouets fixes sont peu fréquents : citons entre autre un circuit automobile présenté par la marque Smoby. Il s'agit de pièces de moquette que l'on colle au sol et qui représentent un paysage urbain doté de nombreuses routes et carrefours.

Par contre, les jouets mobiles se rencontrent très fréquemment et la technique intervient de multiples façons pour animer l'image.

L'image est mobile du simple fait de l'enfant qui déplace les jouets les uns par rapport aux autres de façon à leur faire reproduire le mouvement produit par l'attribut. Nous trouvons là les jouets répondant aux nécessités manipulatrices. C'est par exemple la fusée que l'on fait décoller ou les habitants de la maison de poupée que l'on déplace à l'intérieur des différentes pièces.

L'image est ensuite mobile non plus grâce au mouvement de l'enfant mais du fait d'un mécanisme qui technicise ce mouvement. C'est donc un procédé de motorisation qui anime ce jouet. Ces mécanismes sont très divers. Il peut s'agir simplement d'un système transformant l'énergie fournie par le mouvement de l'enfant : jouets tirés par une ficelle, manivelle qui fait monter et descendre différentes charges, vérins à air comprimé que l'on adapte sur des engins de chantier. Quand ce n'est pas l'enfant qui fournit l'énergie, on a majoritairement recours aux moteurs électriques fonctionnant sur piles et, en nombre moins important, ceux qui utilisent l'énergie du secteur.

Tous ces jouets imitent des objets qui ne peuvent se déplacer que sous la conduite d'un ou de plusieurs individus. Cette responsabilité que l'homme a dans le maniement des engins est donc un élément constitutif de ce qui fait sa personne. Il est alors possible de faire apparaître ce caractère dans le jouet qui reproduit l'attribut. En plus du procédé technique de mécanisation, certains jouets sont équipés d'un autre procédé technique chargé de transmettre la décision de l'enfant. La transmission de la commande procède de deux façons, le téléguidage, par l'intermédiaire d'un fil électrique, et le radioguidage, par le biais d'un

système radio. Cette seconde façon de faire permet d'éliminer le fil de téléguidage, objet plutôt gênant car n'existant pas dans la réalité.

On peut se demander quel bénéfice on peut tirer de l'animation d'une image, et ceci de façon parfois très sophistiquée. Je ne ferai pas de longs discours pour expliquer ces raisons car elles vont de soi. Il s'agit de reprendre le plus possible de caractères observables de l'attribut de façon à améliorer la conformité avec la situation de référence et à rendre la prise de la personne plus efficace.

#### Les rapports du jouet et de l'attribut.

Une fois évacuées les dissemblances qui tiennent à la difficulté de reproduire certains détails, entre autres à cause de la petitesse de l'ouvrage ou pour des impératifs de maniabilité, force nous est de constater qu'il n'y a pas nécessairement identité de forme entre le jouet et l'attribut. Il faut chercher ailleurs l'explication de cette différence formelle. Un détour par le langage est alors nécessaire pour comprendre cette constatation qui vient contredire les nécessités mimétiques du jouet mises en évidence plus haut. Lorsqu'un enfant dit «je joue à la voiture», il ne dit pas «je joue à la 205 GTI». Le terme générique de voiture désigne une carrosserie montée sur quatre roues. Mais une voiture est un objet qui en soi n'existe pas dans la réalité. Il y a des Renault 5, des Peugeot 205 ou des Citroën AX, mais aucune forme ne correspond exclusivement au terme de voiture. Pourtant, lorsque cet enfant exerce son jeu, il peut avoir besoin d'un jouet qui technicise le mot voiture. Dans ce cas, son jouet n'a pas d'autres nécessités que de consister en une carrosserie montée sur quatre roues. C'est pour cela que l'on en trouve tant qui n'imitent aucun référent et dont les formes restent très grossières. Dans ce cas, le référent se trouve dans le langage et l'imprécision des formes n'a d'équivalent que l'approximation du concept — approximation qui s'observe également dans le vocabulaire. C'est ainsi que l'on trouve des jouets qui ont une forme générique comme peut l'être le terme qui les désigne. L'imprécision des formes se retrouve surtout dans les jouets des petits de deux à six ans, période pendant laquelle s'élabore le langage.

Ainsi, le jouet n'a recours qu'à quelques formes particulières pour produire l'attribut, sans autres nécessités que celles qui viennent d'être exposées. De ce fait, le jouet, en tant qu'image, exploite l'une des possibilités de celle-ci, à savoir qu'une fois ces quelques nécessités de forme reproduites, tout et n'importe quoi peut être produit. Si une maison se doit de posséder un toit, des murs et des fenêtres, rien n'empêche qu'elle soit ronde, violette, avec un toit qui se soulève quand on appuie sur le paillason.

### L'image sonore

L'image n'est pas seulement visuelle et le jouet donne à entendre quelques exemples d'images sonores possédant la même efficacité que les images visuelles. Le bruit du moteur permet de prendre la personne de l'automobiliste, le sifflement du train celle du cheminot et les pleurs du bébé font le papa et la maman. Je suis également en mesure de citer un exemple d'image olfactive : il s'agit de «Charlotte aux fraises», petite marionnette habitant dans une maison en forme de fraise; grâce à un parfum synthétique mélangé aux matériaux, Charlotte aux fraises sent effectivement la fraise. Cette odeur participe à l'élaboration du personnage.

### b) Miniaturisation et adaptation à la taille de l'enfant.

Le choix de l'utilisation de la marionnette ou de son corps détermine deux techniques distinctes : celle de la «miniature» pour la marionnette et, par opposition, celle de la «pointure» qui s'adapte au corps.

### Miniaturisation

Comme je l'ai expliqué plus haut, la fonction du jouet est de produire de l'être. Ainsi défini, on doit exclure de l'ensemble des jouets la marionnette dont la fonction est quant à elle de servir de support à la personne prise. Toutefois elle possède certains caractères techniques identiques aux objets chargés de la faire être. C'est pourquoi on l'intègre généralement à l'ensemble des jouets et c'est également à ce titre que je l'étudierai, en tant qu'elle est objet fabriqué, en même temps que les jouets avec lesquels elle se compose en ensemble. Observons maintenant les multiples nécessités déterminant les caractères du jouet.

Il est d'évidence première que la grandeur de l'attribut est conditionnée par un paramètre lié directement à la marionnette. L'environnement quotidien et les attributs qui font que la personne est ce qu'elle est doivent être adaptés à la taille de la marionnette. Or, nous avons vu que celle-ci se devait d'être petite et légère pour que l'enfant puisse la déplacer, la mouvoir à sa guise et l'investir des rôles désirés. Ce sont donc des objets petits qui peuvent convenir à une figurine de taille réduite.

C'est ensuite une affaire de place et de cohabitation avec les parents ou les autres membres de la famille : il faut que l'objet soit «réductible» au maximum car c'est le monde entier qui doit entrer dans l'appartement.

C'est encore la taille de l'objet qui est en cause ici pour une raison non plus de place, mais propre au déroulement du jeu. Nous avons vu précédemment pour la marionnette, mais ceci est valable pour le matériel qui la fait être, qu'elle devait

avoir la capacité d'être déplacée facilement. En effet, le déroulement du jeu nécessite que l'on déplace constamment les différents jouets et que l'on réaménage sans arrêt le décor. Cette mobilité requise par le jouet peut tenir à deux causes :

— soit que l'enfant modifie et reconstruise constamment au cours du jeu l'environnement de sa marionnette. Il faut donc que le jouet soit construit dans un matériau léger pour être soulevé facilement et qu'il soit petit de façon à pouvoir être pris dans la main d'un enfant. Je dirai que dans ce cas le jouet doit être «préhensible»;

— soit parce que l'objet imité est lui-même mobile et l'enfant doit alors s'employer à faire reproduire par le jouet le mouvement produit par l'attribut et là je dirai que le jouet doit être «manipulable». Ce sont les mêmes nécessités que précédemment qui sont requises ici, à savoir légèreté et préhensibilité, mais pour répondre à une fonction différente puisque le mouvement est maintenant imitatif.

Pour prendre en compte les nécessités manipulatrices du jeu il arrive que les diverses parties d'une même chose imitée se retrouvent, dans le jouet, réduites à des échelles différentes s'opposant ainsi aux nécessités mimétiques telles qu'elles ont été définies plus haut. La marque Fisher Price propose un garage doté de multiples possibilités. Mais le parc a la taille d'un étage de garage, les conducteurs occupent pratiquement tout l'espace de leur automobile, elles mêmes démesurées par rapport au nombre de places disponibles. Ce sont en fait les automobiles et les quelques éléments mobiles qui déterminent leur taille. S'adressant à de tout petits enfants, ces parties du garage ne doivent pas être trop réduites pour être manipulées. Les mains des jeunes enfants sont encore empreintes de maladresse et nécessitent une taille minimale. Mais si le garage avait été entièrement construit en parfaite conformité d'échelle avec les automobiles et les quelques éléments mobiles, il aurait été d'une taille trop importante et n'aurait pas répondu aux impératifs de place. Il a donc fallu établir un compromis entre deux nécessités antagonistes.

Adapté à la taille de la marionnette, réductible, préhensible, manipulable, voilà des impératifs de notre «objet marionnette» résolus par le processus de la manipulation. Il s'agit d'un procédé technique qui consiste à reproduire un objet en le réduisant, jusqu'à ce que sa taille soit adaptée aux fins recherchées. La miniaturisation n'est pas propre au jouet. On la retrouve par exemple dans des souvenirs, dans le matériel pédagogique ou en tant qu'objets funéraires dans les tombes égyptiennes. C'est pourquoi la miniaturisation ne doit pas nous faire induire que nous sommes en présence d'un jouet.

### La peinture

Lorsqu'on a recours au corps, le jouet doit s'adapter à la taille du sujet car c'est lui qui sert de support à la personne à prendre. Ceci entraîne une autre échelle de réduction de l'attribut. Les costumes et les autres instruments doivent

maintenant convenir à la morphologie des enfants. Le geste produit par le joueur nous intéresse ici dans la mesure où il est complémentaire de son fonctionnement. Ceci a pour conséquence que le geste détermine la taille du jouet. Je dirai que dans ce cas, il doit être «maniable». Bien entendu, ces gestes n'ont rien à voir avec ceux que faisait le petit enfant pour manipuler ses jouets miniaturisés. Une machine à écrire d'adulte serait trop grande pour lui et l'imitation gestuelle en souffrirait. Ces jouets doivent donc répondre à des nécessités de maniabilité, de respect des mensurations de l'enfant. Leur fabrication fait appel à une technique que j'appellerai «la pointure» par opposition à la miniature.

Là encore, cette façon de faire n'est pas propre au jouet. On la retrouve dans tout objet outillant l'enfance : vêtement, mobilier, etc.

#### Pointure et capacité ergologique

Toutefois, la situation du jouet est particulière au sein des objets adaptés à la taille de l'enfant. Si on a conçu un petit lit pour un petit d'homme, c'est pour qu'il puisse y dormir. En revanche, on ne s'attend pas à ce qu'il tue ses camarades indiens avec le pistolet qu'on lui a fourni. C'est que dans ce type d'activité, l'imitation se porte uniquement sur la façon de faire sans obliger à l'efficacité : un cow boy tire au pistolet. Dans ce cas, l'outil utilisé par le personnage et le geste qui lui est complémentaire sont constitutifs du jeu. Le geste de l'enfant qui joue prend donc en compte l'activité de l'adulte dans la façon qu'il a de s'y prendre pour faire la chose et non dans la production de la chose à faire. Cette constatation était prévisible dès lors que j'avais choisi d'adhérer à la définition de J.Gagnepain : si le jeu n'est pas rétribué, il n'est pas nécessaire qu'il conserve les mêmes capacités ergologiques que l'attribut.

Pourtant, à observer le matériel ludique, on s'aperçoit qu'il conserve, pour une bonne part, cette capacité et on a alors affaire à des répliques. Il s'agit exclusivement de jouets adaptés à la taille de l'enfant, les jouets miniaturisés étant trop petits pour produire la même fonction que l'attribut. Citons par exemple la Vespa électrique de Chicco. Tout comme la Vespa de référence, cette petite motocyclette outille le déplacement de l'enfant qui la conduit. En revanche, personne ne s'attend à ce que ce même enfant utilise ce véhicule pour se rendre à l'école ou dans un quelconque autre lieu. La publicité précise d'ailleurs : «... trois roues pour assurer la stabilité dans la maison comme dans le jardin; une petite moto pour le plus grand divertissement». En conséquence, si le jouet adapté à la taille de l'enfant conserve parfois la fonction, il n'en reprend pas la destination puisqu'il permet uniquement de jouer.

Ceci nous amène à nous demander ce qui fait adopter une technique qui reprend la capacité ergologique de l'attribut de préférence à une technique qui l'abandonne.

Lorsqu'un enfant enfourche sa motocyclette pour tourner dans la cour de son immeuble, il accède à une situation beaucoup plus proche de la réalité car son

instrument est capable d'assurer la même fonction que l'attribut, de sorte que si ce n'était la taille, on le confondrait avec un vrai motard. Ses gestes, son attitude, sa position, tous ses mouvements sont plus conformes à la réalité si ses jouets le sont aussi, et, de ce fait, la prise de la personne s'effectue avec beaucoup plus d'efficacité.

Certains jouets ne conservent du référent qu'une partie seulement de ses capacités ergologiques. Le catalogue Colichet présente un train en bois constitué d'une locomotive et de deux wagons. Ce jouet est fixé au sol de la cour de récréation et les petits voyageurs peuvent y monter et descendre à loisir. Le train garde alors de son référent la capacité d'être un édicule mais pas un véhicule puisqu'il est impossible de se déplacer à son bord.

Dramatiquement la préférence va donc aux jouets dotés de cette capacité. Si parfois ils ne le sont pas, c'est essentiellement pour des raisons financières. Ce peut être aussi pour des motifs de sécurité, de conservation ou encore de place : la Vespa de Chicco n'est pas adaptée à un petit appartement et elle alternera alors avec le guidon du motard électronique de Chicco, outil qui autorise autant de gestes de la conduite si ce ne sont ceux de l'équilibrage et la sensation du déplacement.

Enfin certains jouets ne reprennent aucune capacité ergologique pour la bonne raison que les produits qu'ils imitent sont des produits naturels et donc n'en possèdent pas. Il s'agit entre autre des poupées imitant les petits nouveaux-nés. Aucun trait utile n'est retenu en eux mais ils sont là pour faire être le papa et la maman. Ceci est une conséquence de l'une des propriétés que possède l'image de pouvoir reproduire indifféremment des choses naturelles et des produits fabriqués.

### Conséquences

Les deux techniques qui viennent d'être exposées sont donc issues de l'opposition de la marionnette et du corps. Ceci m'amène à revenir sur un jouet qui sous un seul nom recouvre trois concepts différents. Il s'agit de la poupée. Ce terme désigne d'abord ce que j'ai appelé «la marionnette»; citons par exemple la poupée Barbie. Il désigne aussi la forme représentant le petit nouveau-né. Il s'agit là de mimer un attribut qui se doit d'être adapté à la taille des enfants prenant le rôle des parents et cet objet ressortit à la peinture. A ce jouet je réserverai le terme de «baigneur». Quant au mot poupée, je le garderai pour une troisième sorte de jouet que l'on peut observer dans les magasins ou dans les dépliants publicitaires. Il s'agit d'une figurine d'une quarantaine de centimètres en moyenne et adoptant la morphologie d'une petite fille entre quatre et huit ans. Elle est accompagnée d'un matériel de nursery et dotée de certaines capacités, comme boire son biberon, pleurer ou fermer les yeux quand on l'allonge, qui la tirent vers le nouveau-né. Ceci pourrait nous faire conclure à la présence du baigneur. Mais elle est également accompagnée d'un autre type de matériel qui la ferait plutôt passer pour une petite fille : vêtements enfantins élégants, sac à main ou cartable d'écolière, bref, tout un matériel que possède la petite fille idéale. Nous sommes alors amenés

à conclure à la présence d'une marionnette qui permet de simuler une autre personne. L'observation de petites joueuses vient confirmer la dualité de ce jouet : la petite fille, après avoir utilisé cette figurine comme marionnette et réalisé ainsi de nombreux exploits, devient soudain la maman qui vient gronder celle qu'elle était auparavant. Du statut de marionnette, la figurine passe à celui d'attribut qui fait être le parent. L'enfant joue donc de deux façons différentes : si elle utilise la figurine comme une marionnette, elle joue le rôle de la petite fille; si elle l'utilise comme un baigneur, elle sert à faire être la maman. Tantôt la joueuse est la fille de sa mère, tantôt elle est la mère de sa fille. Cette figurine ressortit à la fois à la peinture et à la miniature, et c'est seulement à elle que je réserverai le nom de «poupée».

Mais on peut se demander quel bénéfice a la petite fille à prendre la personne de la petite fille ? C'est que nous sommes ici en présence d'une marionnette très particulière qui est le double de l'utilisatrice. C'est elle-même qu'elle retrouve à l'intérieur de l'objet, sa propre personne est réinvestie dans la marionnette et elle joue son propre rôle. L'observation de la joueuse laisse à penser qu'elle trouve un intérêt à se reproduire dans le fait qu'elle peut ainsi réaliser des choses auxquelles elle n'a pas accès, faire les sottises qui lui passent par la tête et passer par-dessus l'interdit. Nous sommes donc en présence d'un processus qui tient du stratagème car cette marionnette permet de faire ce que l'on n'a pas le droit de faire.

La poupée, la marionnette et le baigneur sont donc trois types de jouets qui ludiquement n'ont rien de commun. On les trouve pourtant réunis dans les nombreux musées de la poupée, dans les mêmes vitrines, tout aussi mélangés dans les ouvrages consacrés à ce sujet. C'est qu'alors le seul critère retenu pour ordonner la classification est la configuration, une technique donnant forme humaine.

Il faut remarquer enfin et sans que je puisse en donner d'explication que à ma connaissance, la poupée n'a pas d'équivalent dans les jouets de garçon. Seule la fille peut posséder son double et jouer son propre rôle.

## 2. *L'attitude*

Il est question ici des attitudes, aussi bien que des gestes ou des poses, qui caractérisent un individu ou une profession que l'enfant imite pour s'accaparer la personne. Ici encore, l'opposition du corps et de la marionnette au cours de l'activité ludique entraîne l'émergence de deux situations différentes. Comme nous l'avons observé précédemment, si le joueur utilise son corps, le geste et la pose sont produits par ce dernier. Donc la technique n'est pas requise et je n'ai pas à traiter ici de cet aspect du jeu. Par contre, l'utilisation de la marionnette entraîne une situation différente puisque c'est elle, objet fabriqué, qui prend les différentes attitudes caractéristiques de la personne. Il faut donc étudier comment la technique intervient pour faire produire gestes et poses de la marionnette.

Cette distinction du geste et de la pose à l'intérieur de l'attitude semble a priori évidente. En fait, dans les deux cas, il s'agit de prestations du corps observables visuellement et la différence tient au fait que l'un est mouvement et l'autre immobilité. Il faut constater par ailleurs que l'imitation du geste par la marionnette ne nécessite pas forcément le mouvement. C'est une caractéristique de l'image fixe que de pouvoir prendre pour référent un personnage en action et ainsi rendre compte de son mouvement. Le Discobole de Myron en est un parfait exemple. L'attitude caractéristique, indice de personnage, est donc soit fixe soit mobile et, dans chacun des cas, la marionnette reproduit cette attitude de façon fixe ou mobile selon qu'on choisit d'utiliser une technique d'animation (pantins articulés, poupées mécaniques, personnages Légo...) ou d'immobilisation (petits soldats de plomb ou toute autre forme humaine moulée d'un bloc).

Encore faut-il décider des critères d'immobilisme de la personne à prendre. D'une part il est difficile de distinguer une attitude fixe d'un mouvement lent, comme ceux qu'effectuent les mannequins pour exhiber les costumes, s'arrêtant de temps à autre et prenant précisément des poses particulières. D'autre part, l'immobilité n'est pas immuable et une attitude fixe est appelée à changer rapidement. C'est, je crois, dans le langage tout autant que dans la technique que l'on peut chercher à expliciter le problème de la fixité du corps, tout deux rendant compte d'une capacité à saisir un instant au milieu d'une évolution. Je peux très bien dire : untel a une attitude lascive et tel autre a un regard sévère, et de la même façon, je suis capable de le techniciser. Il me semble donc que la fixité du corps n'existe pas et seule une technique immobilisante est responsable de cet état de fait.

On trouve ainsi quelques marionnettes qui immobilisent, de par leur façon de se tenir, un mouvement du personnage. Les petites figurines guerrières sont des marionnettes coulées d'un bloc, figeant ainsi les soldats dans une attitude martiale. Malgré la possibilité technique de produire des jouets possédant ce caractère, ceux-ci restent rares car comme c'était déjà le cas à propos de l'image mobile, la préférence des enfants va plutôt vers les jouets qui reprennent le plus possible de traits caractérisant le personnage.

L'animation de la marionnette est beaucoup plus fréquente. Elle peut l'être simplement de par sa capacité à être manipulée par l'enfant. Très souvent, les marionnettes sont articulées, grâce à un système de rotules. Mais ce peut être aussi un mécanisme indépendant de la manipulation de l'enfant qui anime la marionnette : un ressort, un balancier ou un moteur électrique.

### 3. *Le verbe*

Le verbe est la troisième «prestation» qui définit le personnage. Quelque soit le choix de la mise en scène, c'est toujours l'acteur qui produit le verbe. Je n'ai trouvé aucun exemple de verbe technicisé parmi tous les jouets qu'il m'a été donné d'observer. Avec la marionnette, on aurait pu s'attendre à trouver de-ci de-là

quelques exemples de verbes technicisés; or il n'en est rien. Il existe bien sûr des baigneurs qui disent «maman» ou quelques mots enfantins, mais ce sont là des attributs, parlant pour rendre le jouet plus proche de la réalité. En aucun cas il n'y a production de paroles permettant de simuler le personnage. Ce désert verbal tient à deux raisons :

— d'abord des raisons techniques liées à l'enregistrement de l'oral. D'une part ce n'est qu'au début du siècle qu'on a été capable de fabriquer un matériel qui puisse enregistrer la parole, d'autre part la petitesse requise de la marionnette fait qu'il est difficile de placer à l'intérieur un système d'enregistrement;

— puis des raisons qui tiennent à la chose à imiter et qui sont, elles aussi, de deux sortes.

Il me semble tout d'abord que parmi les messages verbaux, très peu sont indices de personnage.

Il faut rendre compte de l'un des aspects de l'imitation qui tient uniquement au vécu de l'enfant. Celui-ci en effet ne peut mimer que ce qu'il a perçu et intégré et qui lui semble être typique du personnage à imiter. L'expression du jeu de l'enfant étant directement liée à son vécu le verbe est extrêmement variable d'un individu à un autre, contrairement à l'attribut qui prend pour référent un outillage commun. Le constructeur de jouets, fabriquant un matériel destiné à être utilisé par un large éventail de population, ne peut que produire un jouet imitant ce que tous ces enfants ont en commun, laissant chacun d'eux dramatiser ses désirs en fonction de son expérience personnelle.

## 2. Le propos

En étudiant le jouet sous l'aspect de la mise en scène, on a pu remarquer que sa fabrication ressortissait aux industries de l'être au même titre que le vêtement. Mais si nous le considérons sous l'aspect du propos c'est-à-dire de la chose à dramatiser, c'est le monde entier qui est en cause. Le jouet est, comme nous l'avons constaté plus haut, presque toujours image et parfois réplique. Si bien que le terme de «propos» appliqué au jouet recoupe celui de «thème» appliqué à l'image. C'est pourquoi je réserverai le terme de «propos» au jeu et celui de «thème» au jouet qui technicise le jeu.

### A. RESTRICTION DE L'IMITATION.

Les jeux des enfants ne peuvent imiter que ce qui existe autour d'eux, que ce qui parvient à leur vue, que ce qu'on les autorise à appréhender. Si leur imagination leur permet de faire évoluer des situations à leur guise pendant le jeu, ils ne peuvent le faire qu'avec les éléments acquis au cours de leur histoire. C'est

pourquoi le jouet doit correspondre à la réalité des enfants. Si leurs jeux excluent certains propos de la vie quotidienne des adultes, c'est qu'ils n'y ont pas accès.

La restriction de l'imitation est parfois due à l'incompréhension et à la méconnaissance du système technique en cause, par exemple pour les jouets anciens ou les jouets venus de pays lointains.

D'autres thèmes n'apparaissent pas dans l'univers du jouet parce que l'adulte pense qu'il est mauvais de mettre de «telles choses» dans les mains des enfants. C'est donc une restriction posée par l'interdit moral. Certaines prestations n'appartiennent plus au monde des enfants. Il y a non seulement la sexualité à laquelle on pense aussitôt, mais également ce qui tourne autour de la mort ou de la politique. On n'imaginerait pas un parent offrant des petits insignes nazis à sa progéniture.

### *B. EXTENSION DE L'IMITATION.*

Restriction de l'imitation pour des raisons ergologiques ou axiologiques, mais extension à d'autres propos et à d'autres domaines qui ne font pas partie de la réalité et que je nomme «fables». Il s'agit essentiellement des feuilletons télévisés qui servent d'inspiration aux fabricants de jouets. Actuellement on assiste à l'inversion de cette façon de faire. C'est-à-dire que l'on commence par fabriquer le jouet (en général un personnage fabuleux accompagné d'un armement encore plus extraordinaire) et à partir de là on écrit le feuilleton ou le dessin animé que le fabricant essaie de vendre à une chaîne de télévision. Des contraintes techniques sont donc à l'origine des événements et de leur déroulement. C'est le jouet qui détermine l'histoire et non plus l'histoire qui oriente le jouet. C'est un excellent exemple d'image qui préexiste au texte, contrairement à ce qui était auparavant.

### *C. ETENDUE DU PROPOS.*

A feuilleter les magazines publicitaires et à tenter d'inventorier les différents thèmes qui font l'objet d'une imitation ludique, on se trouve encore aux prises avec un problème de terminologie. On dénombre trois façons de nommer les jouets qui correspondent d'ailleurs à trois façons de les présenter. Certains portent le nom de l'attribut qu'ils imitent : un aspirateur, un pistolet, une caisse enregistreuse. D'autres sont désignés par le nom de la personne à prendre : la ménagère, la marchande. Une troisième catégorie enfin regroupe des jouets qui portent le nom de l'environnement dans lequel évoluent la ou les personnes : l'espace, le Far West, le cirque. Ayant défini le jouet comme objet fabriqué destiné à produire de l'être, il m'a semblé plus judicieux de classer le matériel en considérant les personnes qu'il permet de prendre. Il faut donc classer les jouets selon le personnage qui leur correspond, selon leur propos, et non thématiquement.

Il n'est pas question de considérer l'attribut imité, que ce soit du point de vue de sa configuration ou du point de vue de sa fonction. Toutefois il faut s'attendre à ce que les trois types d'appellation observés ne soient pas le fruit du hasard et correspondent à une réalité plus ou moins précise. En effet, les jouets fabriquent des personnes différentes selon qu'ils appartiennent à l'une ou l'autre de ces trois catégories.

Ceux de la première catégorie n'imitent qu'un seul attribut. De ce fait, l'enfant qui l'utilise peut prendre des rôles extrêmement variés en réinvestissant le jouet dans des situations différentes. Avec des pommes en plastique il est cueilleur de pommes, cuisinier ou épicier. La multitude des possibilités ludiques est telle que l'on préfère donner à ce jouet le nom de l'attribut. Cherchant à classer en fonction de la personne qu'ils permettent de prendre, je ne peux mettre les pommes ailleurs que la catégorie «manipulateur de pommes».

Considérons maintenant la catégorie des jouets portant le nom de la personne à prendre. Nous sommes en présence d'un matériel imitant plusieurs attributs à la fois, tous indices de la même personne. L'augmentation du nombre d'attributs permet de cerner plus précisément cette personne et donc de la nommer : des pommes en plastique associées à une caisse enregistreuse, à un étalage et à des étiquettes pour afficher les prix fabriquent uniquement la personne de la marchande. La précision de la personne est variable et peut même aller jusqu'à l'individualisation : une marchande qui en plus de ses attributs possède un fichu rouge et des lunettes bleues n'est autre que madame Michu, l'épicière du coin de ma rue.

Quant à la troisième catégorie, il s'agit d'un matériel qui cherche à reproduire un contexte de vie, un champ d'activité et son environnement en prenant un fait culturel particulier comme point de référence. La boîte intitulée «la ferme» de Play Mobil regroupe des instruments agricoles, des animaux, différents logements et également des marionnettes dotées de vêtements et de divers attributs. La multitude des attributs et des marionnettes entraîne la multiplicité des personnes à prendre. L'enfant est donc à la fois le fermier, la fermière, le grand-père, les enfants et le berger. Conformément aux critères de classification que j'ai exposés plus haut, je ne considérerai chaque jouet qu'en fonction de la personne qu'il fabrique et non au sein du contexte général qui fait sa particularité.

S'il est avantageux de classer les jouets en fonction de la personne à prendre, il est par contre impossible de proposer un classement de ces mêmes personnes puisque nous avons en charge toutes les prestations humaines de la terre. C'est pourquoi je me limiterai à ne citer que ceux qui reviennent le plus fréquemment sur les étalages des grands magasins.

- . L'utilisateur de réveil
- . L'utilisateur de téléphone
- . Le tireur au pistolet

- . L'utilisateur de caisse enregistreuse
- . Le spectateur de télévision
- . Le mangeur
- . Les habitants de la maison
- . Le conducteur de voiture
- . Le pilote de course
- . L'utilisateur de train
- . Le conducteur d'engin de chantier
- . Le garagiste
- . Les parents
- . Le soigneur
- . Le marchand
- . La cuisinière
- . Le bricoleur
- . La ménagère
- . Le fermier
- . Le pompier
- . Le policier
- . La petite fille
- . Le cow boy
- . La jeune fille.

Et puis il faudrait aussi énumérer tous les personnages issus de feuilletons télévisés, mais ceci prendrait des dizaines de pages.

### LES JOUETS PEDAGOGIQUES

Après avoir établi une analogie entre le drame et l'image, après avoir mis en parallèle schème et mise en scène d'une part et thème et propos d'autre part, il eût été logique de poursuivre en traitant de la destination du drame et d'essayer de comprendre quel bénéfice on pouvait tirer d'une activité dramatique. Le drame est pratiqué essentiellement pour le spectacle : théâtre, cinéma, marionnettes, opéra, etc... Il peut l'être aussi dans un but thérapeutique, par exemple le psychodrame, ou dans un but d'apprentissage professionnel. Pour ce qui concerne notre sujet, l'avantage que l'on gagne à pratiquer le drame est tout simplement de jouer. Le développement de ce chapitre s'arrêterait là si le jeu n'était lui-même pratiqué pour en tirer des bénéfices, conformément à ce que nous enseigne le principe de l'enchaînement du prix et du bien.

Quel avantage peut-on tirer du jeu? Cette question est d'autant plus intéressante que pour un grand nombre d'auteurs, le jouet sert l'éducation et

uniquement l'éducation. C'est un véritable serpent de mer que le jouet éducatif et il est impossible d'ouvrir un livre traitant du jouet sans voir tôt ou tard apparaître le problème de l'éducation. Les arguments de ces auteurs sont classables en trois catégories :

— tout jouet serait éducatif car en tant qu'objet fabriqué par l'adulte, sa simple mise au contact de l'enfant acculture celui-ci et le tire vers l'homme. Mais alors il faudrait considérer comme éducatif le berceau du bébé, sa grenouillère ou la paire de forceps qui l'a aidé à naître, ce que je conteste tout à fait;

— il l'est encore dans la mesure où toute expérience est enrichissante et permet d'intégrer des savoirs extrêmement variés. Mais là encore ce n'est pas une faculté propre au jouet : l'enfant apprend à marcher en tombant et son éducation physique peut se faire en grim pant sur un rocher;

— enfin, si l'on considère que le jouet est éducatif parce qu'il prépare et entraîne à une activité d'adulte, parce qu'il permet de faire l'apprentissage du monde, on peut toujours objecter que pour que l'enfant puisse pratiquer tel ou tel jeu d'imitation, il faut qu'il soit préparé et entraîné avant même d'avoir commencé à jouer.

Comme on peut le constater, le jouet éducatif pose problème et je ne manquerai pas à la tradition en abordant une nouvelle fois ce sujet. Mais ce ne sera pas cette fois pour déclarer que tout jouet est éducatif, mais plutôt pour essayer de comprendre en quoi un jouet peut être ou ne pas être éducatif. Jouet éducatif, jouet pédagogique, jouet didactique, jouet instructif, jouet suscitant l'apprentissage, voici, une collection de termes s'appliquant à des concepts plus ou moins précis, peu différenciés et à peine définis. Je crois qu'il est nécessaire de commencer par en expliquer certains.

### *1. L'apprentissage*

L'enfant, de par son état, est naturellement porteur d'un devenir, d'une faculté à développer ses capacités : capacité à connaître, à faire, à être et à préférer. Celles-ci s'expriment au travers d'acquisitions, non plus naturelles mais culturelles, qui interviennent durant toute l'enfance. Ce peut-être une connaissance, un savoir-faire, la maturation du corps ou le contrôle des pulsions. Je désignerai du terme d'«apprentissage» cette capacité que tout individu possède, d'intégrer un savoir. La démarche d'acquisition peut prendre deux formes distinctes.

### a) L'expérience

Grâce aux expériences rencontrées au hasard de sa jeunesse, aux observations pratiquées autour de lui, l'enfant développe les capacités susnommées. Ainsi il apprend à parler en écoutant les adultes parler, il apprend la bonté, la générosité ou la méchanceté au travers de ses rapports avec les autres. Un arbre permet tout autant d'apprendre à grimper que le cycle de la nature. C'est donc grâce à une interaction entre l'enfant et le milieu dans lequel il évolue, à une relation entre l'individu et son environnement, que s'effectue l'intégration d'informations nouvelles. Il m'a semblé que le terme d'«expérience» était parfaitement adapté pour désigner cette relation propre à susciter l'apprentissage.

### b) L'éducation : pédagogie et message.

L'obligation des parents envers leur progéniture consiste à prendre en charge cette faculté de développement des capacités de manière à les amener à l'état adulte, autrement dit à leur faire acquérir la personne. Cette fois, l'apprentissage ne s'effectue plus au hasard des expériences de l'enfant; il est conduit par l'adulte. Celui-ci à la responsabilité du devenir de l'enfant et je réserverai le terme «d'éducation» à cette façon d'apprendre. La tâche de l'adulte est alors double :

— il faut, d'une part, rendre l'apprentissage le plus opérant possible et faire en sorte que l'enfant acquière ce que l'adulte désire lui apprendre de la façon la plus efficace;

— il faut, d'autre part, qu'il choisisse ce qu'il va lui apprendre. L'adulte, dans sa prise en charge du développement de l'enfant doit considérer le contenu de l'apprentissage. Il sélectionne parmi toutes les choses susceptibles d'être apprises ce qu'il est bon que son enfant sache et il rejette ce qu'il considère comme mauvais.

La gestion par l'adulte du devenir de l'enfant consiste donc en deux points : la sélection des choses à apprendre et c'est ce que j'appellerai le «message», l'optimisation de l'apprentissage que je nommerai la «pédagogie». A mon sens message et pédagogie sont les deux pôles constitutifs de l'éducation. Quant au terme d'«enseignement» je le réserverai à une forme particulière de l'apprentissage : celui qui est choisi et dispensé par l'institution scolaire.

### c) Conséquence

Puisque l'apprentissage est une capacité à intégrer un savoir, on peut apprendre indifféremment le bon et le mauvais, le bien et le mal. Ainsi, contrairement à l'éducation, l'expérience n'est pas régie par un système de valeur et cette notion lui échappe.

## 2. *Le jouet est-il toujours éducatif ?*

Dans ce mémoire j'ai pris le parti de ne parler que du jeu de l'enfant et de n'aborder que les jouets fabriqués par l'adulte. Nous sommes donc aux prises avec un matériel fabriqué par l'adulte et ayant la particularité d'être utilisé par un autre que lui : l'enfant. La question de départ : «quel avantage l'enfant a-t-il à pratiquer le jeu» en appelle une seconde : «quel bénéfice l'adulte trouve-t-il à fabriquer des jouets?»

Le jeu de l'enfant échappe au contrôle des parents. Celui-ci aime jouer en dehors de leur vue précisément pour ne pas subir leur censure. Cette activité, et tous les auteurs s'accordent sur ce point, garde un caractère irréductible de liberté. Par conséquent le jeu, qui reste à l'initiative de l'enfant, imite aussi bien le bon que le mauvais et échappe au système de valeur des adultes.

Si le jouet, qui par définition outille le jeu, est éducatif, on doit y retrouver la marque de l'adulte dans sa volonté de gérer et de prendre en charge l'apprentissage de sa progéniture et en particulier dans la sélection de ce qui doit être appris; Le jouet doit permettre à l'adulte de reprendre à l'enfant l'initiative de l'activité ludique en choisissant certains propos et en éliminant d'autres. Il n'existe effectivement pas de jouet imitant le coït ou les funérailles, mais il existe d'autres domaines pour lesquels la réprobation ne suffit pas à exclure certains thèmes du jouet. Ceux qui imitent des armes qui pourtant font l'unanimité contre eux, trouvent des acheteurs par milliers. Dans un article intitulé «Psychologie du jouet» (2), G. Robin prend la position suivante : «pratiquement de mon propre mouvement, je n'offrirai ni canon, ni soldats à des enfants, parce que je m'en voudrais de provoquer ces tendances aux jeux guerriers qui ne leur sont que trop naturelles. Mais s'ils me demandent de tels jouets, je ne leur refuserai pas...» Pourtant il ajoute plus loin : «N'enseignons pas à la jeunesse les moyens de pulvériser l'humanité». On voit donc que l'éducation n'est pas la seule préoccupation de l'adulte lorsqu'il fournit un jouet à l'enfant ; il y a également la volonté d'outiller un comportement et de pourvoir au désir de l'enfant, puisque malgré leur mauvaise influence, certains jouets font tout de même l'objet de cadeaux.

L'enfant joue pour se hisser au rang de la personne. L'adulte éduque pour tirer l'enfant vers la personne. Si apparemment l'enfant et l'adulte ont le même objectif, il faut quand même observer que l'adulte est l'initiateur de la pratique éducative alors que l'enfant l'est de son jeu et ce n'est pas le jouet qui change cet état de fait. D'autre part il n'y a pas nécessairement accord sur la qualité de la personne à prendre. C'est pourquoi je crois qu'il ne faut pas confondre une industrie qui a pour fin d'éduquer et une industrie qui de toute façon suscite l'apprentissage, bien que telle ne soit pas sa visée.

Dans ce contexte, on comprend mieux les assertions de bon nombre de professionnels de l'enseignement, prenant à partie le jouet éducatif sous prétexte

que d'une part il propose des formes toutes faites et donc ne développe pas l'imaginaire de l'enfant et que d'autre part, au travers des thèmes proposés il initie l'enfant à des valeurs que les éducateurs réprouvent : l'oisiveté, la consommation, la reproduction de schémas caducs. Par exemple, M.L.Redon, dans un article intitulé «Le jouet éducatif» s'étonne de l'étendue de la reproduction et elle en conclut : «Rien n'échappe à un adultomorphisme redoutable, aliénant, qui pense l'enfant non pas dans sa spécificité, mais comme un miroir de l'adulte... La miniaturisation répond donc objectivement à la nécessité pour un système d'imprégner les jeunes enfants d'idées reçues, qu'ils vivront ensuite comme "naturelles" ou "choisies" par eux. Elle est aux antipodes de la stimulation créatrice, de la provocation de l'imaginaire». Sans vouloir rentrer dans le fond de ce débat, on sent bien apparaître les concepts d'apprentissage, d'expérience et d'éducation. L'inquiétude provient du fait que le jouet apprend, quoi que l'on fasse. Mais il apprend par le biais de l'expérience, c'est-à-dire indifféremment le bon et le mauvais et ici plutôt le mauvais. Ces jouets suscitent l'apprentissage mais ne sont pas éducatifs pour cet auteur.

### *3. Et le jouet éducatif ?*

Si j'ai consacré ces quelques lignes à tenter de démontrer que la visée éducative n'est pas incluse dans tous les jouets, elle n'en est pas nécessairement exclue pour autant et le jouet éducatif existe bien. Je n'ai pas l'intention de faire de longs développements sur ce thème, mais simplement d'exprimer quelques idées qui m'ont paru importantes quant à son utilisation.

#### a) Définition

Le jeu éducatif est pour moi l'utilisation de la fonction ludique à une fin éducative. Il y a donc nécessairement intervention de l'adulte dans l'activité de l'enfant. Celle-ci peut opérer de différentes façons, par exemple en présentant le jeu, en donnant des idées nouvelles, en apportant des règles ou simplement en fournissant un jouet.

Défini comme tel, le jouet peut être éducatif à deux niveaux différents. Il peut être conçu comme tel par le fabricant. Par exemple, Playmobil a ostensiblement une visée éducative lorsqu'il déclare construire des jouets «où tout est plus petit que lui [l'enfant] pour l'aider à comprendre un monde où tout est plus grand». Mais un jouet peut être éducatif de par le choix de l'éducateur lui-même. C'est ainsi que l'on trouve dans les écoles maternelles des jouets qui n'ont pas de vocations éducatives mais que l'enseignant a choisis pour faire acquérir tel ou tel concept à ses élèves : un téléphone apprend à parler et une ferme permet d'apprendre les noms des animaux ou la vie quotidienne des paysans. Ce sont donc autant les fabricants que les éducateurs qui font le jouet éducatif.

### b) Le jouet pédagogique

La définition que j'ai donnée de l'éducation laisse entrevoir deux concepts différenciés : il faut distinguer la chose à apprendre et la façon de l'apprendre. En ce qui concerne le jouet il est toujours utilisé comme moyen d'apprentissage, comme outil aidant l'éducateur à faire acquérir un message à l'enfant. On parle toujours de «pédagogie par le jeu» et je ne connais pas d'école où le jeu fasse l'objet d'un apprentissage, excepté dans quelques endroits comme l'U.E.R. de sciences du jeu à l'université de Villetaneuse. En dehors de ces cas particuliers, il est considéré comme moyen et non comme fin. C'est pourquoi je préfère employer le terme de jouet pédagogique plutôt que de jouet éducatif.

### c) Savoir représenter et savoir représenté

A l'intérieur du système scolaire, l'enseignement (qui je le rappelle, est pour moi, la forme institutionnalisée de l'éducation) tourne très souvent autour de la représentation et le savoir de l'école équivaut presque toujours à une connaissance. Seulement la représentation que l'on apprend du monde est ici en cause de deux façons. On peut ainsi recevoir un savoir dont la représentation qu'on s'en fait préexiste à l'enseignement qu'on en donne (par exemple l'histoire, la géographie, les sciences naturelles, la grammaire, etc.). Mais on peut également apprendre à représenter et tout une partie de l'enseignement vise à ce but : l'expression écrite, les mathématiques, la lecture, l'écriture, et c'est alors un savoir faire qui permet de représenter. Le jouet, en tant qu'il est pédagogique est utilisable par les deux formes d'enseignement dispensé. Par exemple un jouet catholique apprend à l'enfant à se représenter le monde religieux, à connaître les rites de la pratique et les différents outils qui l'accompagne. Mais ce même jouet, s'il s'agit d'une panoplie d'homme d'église, met l'enfant dans une situation où il se sent obligé de parler et de la sorte il développe sa pratique du langage. Ainsi, avec le même jouet, on peut acquérir un savoir ou apprendre à acquérir.

## CONCLUSION

On aurait pu envisager une étude du jouet comme celle qu'effectuent les psychologues, c'est-à-dire une étude qui prend pour objet les conséquences du jouet sur le psychisme de l'enfant. On apprend ainsi que «le jouet permet à l'enfant de constituer son identité parce qu'il est sa première propriété privée . Il est également un lieu de transfert, récipiendaire d'amour et de colère, d'agressivité et de désirs indicibles» (3). On apprend dans un autre ouvrage que lorsque «la mère donne un jouet, elle cherche par ce représentant physique à assurer la permanence de sa présence auprès de son enfant» (4). Cette façon d'appréhender l'objet fabriqué ne

relève pas directement de l'archéologie puisqu'il s'agit plus d'étudier l'enfant et ses réactions que la fonction du jouet. Ces phénomènes qui sont certes les conséquences du jouet en sont par ailleurs indépendants puisqu'ils existent en dehors du système technique en cause. Ils sont le résultat fortuit d'un outillage qui n'a pas été conçu en fonction des réactions d'un psychisme infantin. Ce sont pour moi des «phénomènes subséquents» qui sont au plan sociologique l'exact équivalent de ce que sont au plan de l'ergologie la pollution, l'usure ou ces sentiers qui se forment dans l'herbe après le passage répété des piétons.

Certaines questions restent en suspens comme celle-ci : pourquoi le jeu d'imitation ne fait-il l'objet d'une technicisation importante que depuis le début du dix-neuvième siècle, alors qu'on retrouve de nombreuses traces de jouets de règle depuis la plus haute antiquité ? Citons entre autre le jeu royal d'Ur retrouvé à Sumer, des marques de jeu de pions sur les marches du Forum à Pompeï, ou le jeu d'osselets auquel se livraient les prétendants de Pénélope d'après Homère. Seule une réplique de Strépsiade dans *Les Nuées* d'Aristophane, fait allusion à ce genre de jouets : «Encore bébé (parlant de son fils Philippide) haut comme une botte, il modelait chez nous des maisons, sculptait des bateaux, construisait des petits chariots de cuir, faisait des grenouilles avec des écorces de grenades». Il s'agit là de jouets fabriqués par l'enfant et je ne peux donc pas les retenir comme exemple. Ils permettent néanmoins de constater que malgré l'absence de jouets imitatifs antiques dans nos musées, on pratiquait quand même le jeu d'imitation. Les plus anciens jeux de la sorte qu'il m'est été donné de connaître datent de Louis XIII : le médecin Héroard énumère année par année les jouets du jeune roi : l'épée, le tambour, l'arc et les flèches, la sarbacane, les petits marmousets d'argent ou de plomb. Peut-être mes sources sont-elles incomplètes; peut-être les documents ne sont-ils pas encore parvenus à la connaissance des fouilleurs. Mais si tel n'est pas le cas, je dois avouer que je n'ai aucune explication à fournir sur ce manque.

Quoiqu'il en soit, il faut constater qu'actuellement la situation s'est complètement inversée. La surtechnicisation observée dans le domaine du jouet imitatif est relative à celle que l'on observe dans de nombreux autres domaines et en particulier dans celui du monde infantin. Elle participe à ce malaise du plan sociologique, maintes fois constaté, qui se traduit par l'accord de la personne à des individus qui ne l'ont pas ou pas encore. Certains jouets ont certes pour fonction de fabriquer de la personne. Mais la haute technologie mise en jeu, les investissements importants qu'ils suscitent de la part des parents, la précision de l'imitation, bref tout un ensemble de paramètres qui dépassent complètement nos chers petits, font que la personne accordée à l'enfant sort du cadre ludique du jouet et montre que l'adulte considère sa progéniture non pas comme un enfant mais comme un petit homme. Le jouet, comme beaucoup d'objets et d'institutions destinés aux enfants, tend actuellement à oublier qu'il s'adresse à des enfants.

Pascal RAMILLON

1. Ph. Bruneau, «L'archéologie de la république et du catholicisme dans la France du XIXe et du début du XXe siècle», *RAMAGE*, 3 (1984-85), p.23.
2. G. Robin, «Psychologie du jouet», dans les *Cahiers de l'enfance*, n°20 (novembre 1955).
3. L. Hanin, «Jouets et jeu chez les plus jeunes», dans *Vers l'éducation nouvelle*, n°356 (octobre 1981).
4. Ph. Gutton, *Le jeu chez l'enfant* (Montrouge, 1972), p.26.



## L'ARCHEOLOGIE DE LA SANCTION EN MILIEU SCOLAIRE

### AVANT-PROPOS : POUR UNE ARCHEOLOGIE DU MILIEU SCOLAIRE

#### *Le milieu scolaire*

Ces dernières années le milieu scolaire fait la une de l'actualité. Source d'espoir pour les uns, l'enseignement est posé par les politiciens comme la priorité pour les années à venir. Etat d'urgence pour les autres comme le titre d'un grand hebdomadaire le résume : "Sauvons les instituteurs"(1). Ou encore champ de bataille d'un faux conflit laïque/catholique. S'il est indéniable que former l'homme est une action qui engage l'avenir, l'optimisme qui devrait l'entourer n'est pas vraiment de la partie. Bien au contraire, une crise de l'enseignement dont on ne parle qu'en essayant de colmater aussitôt les brèches ouvertes se dessine de plus en plus nettement. Vingt ans après les bouleversements que les événements de Mai 68 ont occasionnés dans le milieu scolaire, la société doute du bien fondé de ses choix. Tout le monde s'accorde à dire que l'institution scolaire s'est affaiblie et certains, ne trouvant que plage sablonneuse sous leurs pieds, tentent de remettre une couche de pavés pour consolider les bases. Le retour de la morale dans les programmes officiels ou la hiérarchisation-redéfinition des limites du métier (instituteur, directeur, conseiller...)- ainsi que le redécoupage du gâteau de l'enseignement en davantage de parts (psychologues, psycho-motriciens...), vont dans ce sens.

#### *L'histoire et la psychologie décrivent l'institution et l'individu scolaires*

Pour étudier l'école à Rome, chez les gaulois ou au Moyen-Age, l'équipe de recherche qui a fait l'Histoire de l'enseignement en quatre volumes(2), a recours à de nombreux documents iconographiques dont l'apparition semble être

commandée par l'absence de documentation écrite plus que par une intervention idoine. C'est ainsi que l'on y trouve l'énigmatique chaudron de Gundestrup qui pour l'occasion n'a plus de mystère. Par contre le dernier volume couvrant de 1930 à 1980, du fait qu'il peut compter sur une importante documentation écrite, ignore l'équipement matériel et utilise moins d'images. A l'exemple de cet ouvrage, les études historiques de l'enseignement font le plus souvent grand cas des textes officiels et ne perçoivent de la situation qu'un beau fixe politiquement annoncé et non la réalité plus variable.

La deuxième grande production d'ouvrages sur le milieu scolaire est le fait des psycho-pédagogues, spécialité professionnelle dont on pourrait attendre qu'elle étudie l'élève dans le milieu scolaire mais qui, pour des raisons d'indépendance de fonctionnement, préfère prendre l'enfant hors de ce milieu. Sans vouloir aucunement nier l'importance des travaux sur la psychologie de l'enfant ni la modification de comportement que cet intérêt nouveau a provoqué dans la vision que l'adulte avait de l'enfant, on peut s'interroger toutefois sur les rapports qu'a entretenus une nouvelle spécialité professionnelle avec la définition théorique de son objet d'étude. Ecrire une histoire de l'institution scolaire et de l'individu scolarisé sans prendre en compte le matériel spécifique ni les comportements qu'il utilise et modifie, ne peut remplacer une étude archéologique.

### *Archéologie du milieu scolaire*

Une étude archéologique du milieu scolaire est un moyen de vérifier les impressions que l'on peut avoir des difficultés que connaît l'institution scolaire car, bien qu'une institution n'ait nul besoin d'être matériellement constatable pour exister, on oublie trop dans les discours que l'étendue du fabriqué est à même de valider ou d'invalider des constats théoriques aventureux voire publicitaires. Je prends, en conséquence, le parti de considérer qu'une étude archéologique est un moyen efficace d'appréhender certains problèmes que l'on rencontre lorsqu'on cherche à comprendre le milieu scolaire et pour lesquels l'éclairage indirect de la Psychologie et de l'Histoire n'est pas toujours satisfaisant. En tant qu'instituteur, je me trouve dans la situation doublement avantageuse de l'utilisateur et de l'observateur. Sinon, tout adulte ne témoigne généralement de son expérience de l'école primaire qu'au moyen de souvenirs d'enfance qui constituent souvent une partie non négligeable dans les oeuvres autobiographiques.

La deuxième source indirecte importante et à la portée de tous est fournie par l'édition en livre de poche que Jean-Pierre Chevènement, alors ministre de l'Education Nationale, a fait réaliser des programmes et instructions. Tous les autres textes officiels, bien que légalement consultables par tous, ne sont en fait lus que par les seuls enseignants.

On constate que ces sources d'information ont des limites documentaires telles que leur seule utilisation n'est aucunement rentable. L'écriture du souvenir d'enfance est avant tout un exercice littéraire qui passe au tamis la réalité pour n'en conserver qu'une petite partie que les aléas de la mémoire privilégient ; la source officielle n'étant elle qu'une écriture de la réglementation institutionnelle souhaitée. L'une comme l'autre ne cherche pas à produire une description fidèle de la réalité mais plutôt une représentation soumise à d'autres intentions.

*Le matériel scolaire*

L'école se dote à ses fins d'enseignement d'un matériel très important du fait qu'elle convoque le monde dans la classe par les représentations qu'elle peut proposer aux élèves. Cet équipement, livres, cartes géographiques, panneaux pédagogiques, planches historiques, collections de minéraux..., est aussi nombreux et diversifié que les ressources de l'école et les préférences de l'enseignant le permettent. Tout un équipement est rendu nécessaire par la vie de groupe qui est celle de l'école : sifflet, baguette pour désigner les mots au tableau...D'autres objets comme le buste de Marianne ou le crucifix ressortiraient plutôt à un enjeu politique.

**ARCHEOLOGIE DE LA SANCTION EN MILIEU SCOLAIRE***Délimitation du sujet d'étude*

L'outillage de la récompense et de la punition a particulièrement éveillé ma curiosité, car la façon dont l'institution scolaire sanctionne les prestations des élèves devrait permettre de contribuer à éclaircir certaines questions générales comme celle de la relation de l'enseignant à l'élève et plus globalement ici de l'adulte à l'enfant, la façon dont on sanctionne l'élève donnant une indication de la vision que l'on se fait de l'enfant. L'examen des modalités selon lesquelles une institution punit les individus qu'elle prend en charge apporte aussi son concours au problème plus général de la distinction entre la légalité et la légitimité et on peut attendre de la situation archéologique qu'elle fournisse des renseignements différents de la réglementation prescrite. L'influence de la récente psychologie de l'enfant sur le principe même de sanction doit avoir des répercussions sur son équipement. Enfin, situation intéressante à observer que celle de l'équipement punitif et laudatif qui, à contre courant dans une société qui technicise de plus en plus, est soumis depuis au moins vingt ans à une détechnicisation progressive.

D'un point de vue méthodologique, l'étude de la sanction scolaire n'est pas contrainte de passer par une répartition technique exhaustive mais plutôt par l'élaboration d'un moule théorique valable pour toute sanction, qu'elle soit scolaire ou non, dans lequel le matériel archéologique aura sa façon particulière de s'organiser. L'observation de cette spécificité de remplissage devrait permettre, sinon de donner des réponses, du moins de poser correctement les questions. Si toutes ces interrogations motivent le choix d'étudier la sanction, l'enjeu archéologique véritable sera de déterminer ce que l'outillage peut à lui seul nous révéler sur le concept de sanction dans le cas du milieu scolaire puis de façon plus générale.

## I. ELABORATION D'UN MODELE THEORIQUE D'ETUDE A L'USAGE DE LA SANCTION

### 1. Le contrat et la loi

Le conflit entre l'enseignant et l'élève prend forme dans la gestion de la relation d'enseignement. Particulièrement intéressant est le principe d'établissement de la frontière sociale qu'il implique. L'aboutissement des efforts conjugués, ou émanant d'une seule autorité, en vue de la gestion du conflit, est définitoire de la constitution de ce que nous appellerons le contrat ou la loi. Le contrat est un accord définissant la qualité et la quantité pour que le travail d'un élève soit acceptable, le maître de son côté apportant par son enseignement tous les ingrédients pour la réussite. Les contrats sont de l'ordre du convenu, multiples et dépendants de la façon dont les membres d'une société, à un moment donné, orienteront leurs choix. La loi consiste en un ensemble de règles institutionnalisant la norme, visant à définir l'auto-rationnement, principe de toute morale.

Contrat et loi font référence, la sanction n'étant que le résultat du jugement porté sur la conformité d'un résultat et sur les efforts fournis pour orienter son désir (voir tableau).

### 2. L'évaluation

La question de l'évaluation est primordiale car elle concourt à la formation du jugement qui préside à la décision de sanctionner. L'évaluation peut porter sur la réalisation d'un travail ou sur la conformité du comportement par rapport à la morale c'est-à-dire sur le respect de la discipline. Dans le premier cas on constitue un équipement pour mesurer avec précision la production de l'élève et comparer au modèle défini dans le contrat. Elle permet alors d'associer aux résultats des punitions et des récompenses proportionnées. Dans le second cas le jugement de l'enseignant s'applique à la conformité d'un comportement par rapport à la morale et ceci de façon directe et immédiate sans aucun besoin de se munir d'instruments évaluatifs.

#### *Evaluation de la discipline*

La discipline est une adaptation, en un lieu à une époque et pour un groupe donné de la loi qui fait référence. Si d'une façon générale la pratique de la discipline peut s'articuler en trois grandes parties : quadrillage de l'espace, répartition du temps et contrôle des mouvements, elle n'échappe pas aux diversités historiques, géographiques et selon les milieux. L'usage de la discipline est spécifique de chaque enseignant qui fait en sorte d'avoir la discipline qu'il juge la meilleure en fonction du bénéfice qu'il en attend sur sa façon d'enseigner. Toute discipline est fonction du type de relation pédagogique que veut instaurer l'enseignant et en cela est liée à l'idée qu'il se fait de ce que doit être un élève. Pour

tous la discipline est indispensable à l'enseignement mais chacun n'a pas le même point de vue sur ce qu'elle est. Il y a au moins deux façons de la concevoir qui se résument dans ces deux affirmations :

- Il n'y a pas de discipline sans travail.
- Il n'y a pas de travail sans discipline.

Cette inversion dans l'ordre logique correspond à deux grands courants pédagogiques :

a) La discipline est un préalable indispensable à tout travail et le désir de s'amuser ou de ne pas travailler doit être annihilé. Cette auto-frustration peut être induite chez l'enfant par peur de la punition ou par envie de la récompense.

b) Le travail est générateur de discipline. Intéresser l'élève dans une activité, c'est ôter son désir de contrevenir à la règle. C'est une sorte de déplacement du désir.

Pour l'un comme pour l'autre la finalité de la discipline est d'éviter d'avoir recours aux sanctions punitives en empêchant l'individu de se mettre dans une situation répréhensible. Evaluer de la discipline est une action qui n'engage pas de recours à un équipement, le comportement disciplinaire n'est d'ailleurs pas non plus tenu d'être outillé.

### *Evaluation du travail*

L'évaluation participe à la formation du jugement que l'enseignant porte sur le travail de l'élève, elle scientifise la perception des résultats obtenus en regard d'un contrat posé préalablement. S'appliquant à du labeur outillé, l'évaluation du travail diffère surtout de l'évaluation de la discipline par cette technicité de l'objet d'étude qui, non seulement constatable, est aussi stockable, modifiable et analysable de façon différée. Les productions des élèves se prêtent ainsi à toutes les opérations de mesures, ce qui peut expliquer que la question de l'évaluation occupe une place primordiale jusqu'à devenir ces dernières années la préoccupation essentielle de la recherche pédagogique. Exercices quotidiens, compositions, contrôles, examens vérifient la formation du savoir et donnent une information sur le niveau, composant une école que l'on peut qualifier d'"examenatoire". Cette constitution de l'appareil d'évaluation a marqué le début d'une pédagogie qui entend fonctionner en tant que science. La traduction de la réussite individuelle aux exercices proposés utilise plusieurs schèmes de représentation. Ainsi l'impression d'ensemble se transforme en représentation chiffrée (note sur 10 ou sur 20) ou alphabétisée (A, B, C, D ou E), en graphique par des courbes ou des échelles. Ces différents moyens de représenter ce que pense le correcteur d'un travail recherchent toujours plus de précision et sont dépendants de l'évolution historique des techniques mais ils ne sont aucunement spécifiques du milieu scolaire dans lequel ils sont utilisés. Le traitement informatique des données apporte une plus grande efficacité quantitatives à toutes ces mesures. On peut se demander si l'usage intensif de la note ainsi que la note elle-même, sont dus à la scientificité du temps ou à la facilité qu'elle donne pour classer. La note chiffrée est-elle une représentation correspondant à un besoin impératif pour le système éducatif ou bien l'usage de l'"outil" mathématique pour scientifier indique-t-il simplement que l'école est "de son temps" ? Une recherche sur les

conditions d'apparition de la note dans la relation d'enseignement serait à même de lever un coin du voile sur le rapport entre le "mètre" et le "maître" qui est parfois si étroit que l'enseignant apparaît comme "celui qui mesure".

On peut schématiser la différence qui existe entre les évaluations de travail et de discipline en disant que l'une permet d'affiner la perception de la réussite ou de l'erreur dans la "chose à faire" par l'élève et que l'autre met en évidence le mérite ou la faute dans la façon de se conduire. Autrement dit, l'évaluation du travail et celle de la discipline correspondent sur le plan sociologique aux concepts de contrat et de loi et participent à la formation du jugement qui sera rendu exécutoire par la sanction.

### **3. Faute et erreur, mérite et réussite**

Dans la sanction punitive deux cas de figures sont à envisager : le non accomplissement du contrat et le non respect de la loi. Pareillement deux cas divisent la sanction laudative : le correct, quantifiable par rapport à un modèle ethnique proposé, et le licite se référant à l'éthiquement fixé (voir tableau). Réussite et mérite apparaissent comme la positivation du correct et du licite. On voit dès lors apparaître une embûche quant à l'appréciation du correct, et une interrogation quant à la possibilité d'évaluer du licite. Car s'il est facile de détecter l'erreur il y a plusieurs façons d'honorer un contrat. Il est moins sûr qu'il y ait plusieurs façons d'être dans la norme ou du moins que l'on dispose de moyens évaluatifs à même de les différencier. Du tout juste acceptable au parfaitement exécuté, et surtout de l'absence de faute à ce que je nomme mérite, on s'imagine aisément combien relative risque d'être la décision de sanctionner car elle dépendra du jugement d'un individu, dans des circonstances sociologiques particulières, sur la réalisation d'un contrat et sur la conformité à la loi. Le jugement a, à l'évidence, beaucoup d'importance car il détermine la mise en oeuvre et l'éventuelle technicisation de la sanction qui sinon resterait au stade de promesse ou de menace. Or tout juge est soumis à l'influence de l'usage de son temps, de son pays et de son milieu et ce sera pour lui le bon usage même si ses successeurs n'y voient qu'injustice et confusion. Cette vision propre à l'usager n'est pas à négliger lorsque l'on s'intéresse à des objets utilisés en des lieux, des époques et des milieux distincts.

### **4. Désapprobatoire et expiatoire, approbatoire et gratulatoire**

Le non respect du contrat ou de la loi qui font référence est soumis à une contravention relativement à l'erreur ou à une peine relativement à la faute. La culpabilité étant théoriquement différenciable de l'erreur on doit s'attendre à ce qu'elles soient différemment punies mais seulement dans le cas où cette distinction posée fait bien partie de la conception des usagers. Alors la sanction punitive, sera de l'ordre du désapprobatoire ou de l'expiatoire. Ce dernier cas est délicat car il n'est pas aussi aisé de dresser la liste des fautes qui font de

l'individu un délinquant que celle des erreurs qui définissent le contrevenant et ceci pour au moins deux raisons : d'une part, l'institution du licite à laquelle on se réfère dépend de l'idée historiquement variable que l'homme se fait de son humanité du point de vue de l'orientation raisonnée de ses désirs; d'autre part, il ne faut pas négliger l'importance du projet d'enseignement dont dépend l'hypothétique culpabilité de l'enfant.

Suivant le même processus la sanction laudative sera approbatoire ou gratulatoire : suivant qu'elle s'appliquera à la réussite d'un travail ou à un comportement méritoire elle donnera lieu à l'obtention d'un bien (j'utilise le terme de bien pour caractériser l'équipement approbatoire car le bon point ou le très bon point(fig.) apparaissent à l'étude comme une organisation en système de récompense des appréciations bien ou très bien portées en marge de façon manuscrite sur les cahiers d'écopiers,et également pour souligner en prenant ce parti la confusion qui peut naître du télescopage entre les mots prix et bien dont l'exemple le plus célèbre est la distribution des prix qui n'est autre qu'une distribution de biens ou d'une distinction honorifique (voir tableau). Le jugement entraînant une sanction approbatoire étant soutenu par un outillage d'évaluation toujours plus important on attend dans cette case un équipement très diversifié. Quant au remplissage de la case prévue pour l'outillage à visée gratulatoire, il sera lié aux réponses variables des usagers à la question : "Est-il méritoire de rester dans le licite ?"

### 5. Sanction et rattrapage

Punir l'erreur peut entraîner une contravention sans rapport spécifique à l'inobservation constatée comme la somme d'argent que doit verser le contrevenant qui a mal garé son véhicule. Etant dans la situation particulière de l'enseignement, le pédagogue recherche non seulement à montrer son mécontentement, mais aussitôt après ou simultanément à rattraper les erreurs. Faire copier vingt fois "je ne fais pas de faute d'orthographe (terme malencontreux en référence à mon modèle théorique dans lequel on parlera d'"erreur"d'orthographe)" marque le mécontentement de l'enseignant par le désagrément causé à l'élève, faire copier vingt fois le mot faux inclut une tentative de rattrapage. L'école n'a pas toujours inclus explicitement du rattrapage dans la contravention mais il est implicite que la punition, de par son aspect désagréable, suppose un effort pour ne pas refaire les mêmes erreurs. On peut objecter que vouloir sanctionner ce qui n'est pas conforme c'est déjà faire du soutien ou du rattrapage. En effet, dans la pratique il n'est pas toujours aisé de différencier le désapprobatoire du rattrapage car ces deux finalités peuvent être conjointes dans un travail écrit obligatoire et ceci volontairement afin de rendre l'exécution de la sanction utile. De la même façon que les routes réalisées par les bagnards ou les nettoyages de forêts imposées aux délinquants, le rattrapage rentabilise la sanction. Mais l'erreur comme d'ailleurs la peine peuvent ne renvoyer qu'à elles-mêmes. C'est avant tout la notion de rentabilité qui différencie la situation du simple détenu de celle du galérien ou celle de l'élève "au piquet" de celui qui "fait un verbe".

Ainsi la limite est théoriquement repérable entre le rattrapage et la sanction désapprobatoire, même si à l'usage on gagne à les confondre.

TABLEAU RECAPITULATIF

SANCTION PUNITIVE	REFERENCE	SANCTION LAUDATIVE
DESAPPROBATOIRE  (contravention)  erreur	CONTRAT (travail)  conforme aux règles sociales ethniquement correct	APPROBATOIRE  («bien»)  réussite
EXPIATOIRE  (peine) faute	LOI  (discipline)  Conforme à la norme aux règles éthiquement licite	GRATULATOIRE  (distinction honorifique)  mérite

Le tableau ci-dessus propose un modèle pour faire face aux problèmes posés par la sanction quels que soient le milieu, l'époque ou le lieu dans lesquels on l'étudie.

Le découpage théorique proposé, avant de se trouver opérationnel pour traiter d'une archéologie de la sanction en milieu scolaire, doit faire face aux problèmes posés par le concept de jugement : la décision de sanctionner est un jugement qui s'appuie sur un contrat ou une loi faisant référence mais qui peut aussi être nuancé suivant la teneur du convenu entre les deux parties. la capacité de juger s'exprime parfaitement sans qu'elle ait besoin d'un outillage. l'erreur comme la faute ne se confondent pas avec le jugement qui est porté sur elles, le désapprobatoire recevant l'ensemble du matériel répondant à la décision de sanctionner, l'erreur et l'expiatoire fonctionnant de même pour la faute. Pareillement l'approbatoire et le gratulatoire s'appêtent à accepter tout équipement dont la mise en oeuvre a été commandée par la décision de récompenser la réussite ou le mérite.

Le tableau d'étude propose donc une organisation de rangement des objets de sanction, c'est à dire qu'il s'adresse à du jugement rendu exécutoire dans son apparition outillée sans inférer que le passage par la technique rendra

obligatoirement compte des différences théoriquement posées. Cette mise en garde constitue même un enjeu des plus considérables à attendre de la confrontation du modèle et de l'outillage.

## II . L'EQUIPEMENT TECHNIQUE DE LA SANCTION

Le tableau proposant une présentation de ce qui m'a paru théoriquement différenciable quel que soit le milieu considéré, il faut maintenant l'éprouver à la réalité de l'enquête archéologique réalisée dans le milieu scolaire, c'est à dire remplir des cases théoriquement ouvertes avec le matériel dont je dispose, sans exclure la possibilité d'en garder certaines matériellement vides.

### 1 .DISTRIBUTION DES PRIX ET BONNET D'ANE

#### Conditions d'étude

Le corpus documentaire dont je dispose est le suivant :

- objets ayant été utilisés : livres, couronne de lauriers, bonnet d'âne.
- attestations écrites et imagées d'un fabricant : catalogue de fournitures scolaires.
- représentations iconographiques : croquis, gravures, bons points figurés, panneaux pédagogiques.
- témoignages oraux : personnes ayant, en qualité d'élève, obtenu des prix ou porté le bonnet d'âne.
- témoignages écrits : auteurs de romans dans lesquels ils décrivent leurs souvenirs d'enfance.

Ma propre expérience en tant qu'observateur fait défaut. Elle aurait été très utile pour constater tout l'environnement sociologique : préparatifs, gestes, prises de parole, composition du public. Mais comme la suppression de ces rituels, bien que très variable selon les lieux, peut être fixée au plus tard autour de l'année 1968, mon expérience est relayée par les témoignages des usagers et je dois utiliser des informations indirectes. Il faudra tenir compte de la relativité de ces sources, toujours sujettes à la déformation schématique du peintre ou du dessinateur et à celle, romanesque, de l'écrivain. Néanmoins, le caractère d'obsolescence de la couronne de lauriers ou du bonnet d'âne, s'il a le désavantage de nous imposer quelques inconnues documentaires, présente en revanche la question fondamentale des raisons d'une mise hors-service en regard du rapport entre la sanction scolaire et le projet éducatif.

#### a) La distribution des prix.

Cette cérémonie se situe dans les derniers jours de l'année scolaire et sanctionne ainsi la prestation annuelle réalisée par chaque élève.

*Appropriation du lieu*

Les locaux doivent être aménagés de manière à s'apparenter à une salle de spectacle séparant les acteurs du public. Cette salle, le plus souvent sise dans l'espace scolaire, peut néanmoins être choisie à l'extérieur du domaine scolaire pour les avantages des aménagements matériels qu'elle propose ; c'est ce qui justifie que certaines remises de prix aient eu lieu dans une salle des fêtes ou dans un théâtre municipal<sup>3</sup>. On peut également envisager un cérémonial hypothétique rendu possible par les conditions climatiques favorables des mois de juin ou de juillet. C'est alors la cour de récréation qui sert de cadre. Cour de récréation, préau, salle de classe, salle des fêtes ou théâtre municipal sont autant de lieux qui peuvent accueillir les différents participants moyennant un aménagement matériel. L'équipement, pour qu'un lieu quelconque réponde efficacement à l'accueil d'une remise des prix, peut comporter les éléments suivants : une scène qui marque la limite entre acteurs et spectateurs, une table nappée sur laquelle sont disposés livres et couronnes, un tapis rouge technicisant la marche glorieuse vers la récompense, un dais, abri et surtout habitat, pour les personnalités, des drapeaux, élargissant la considération municipale à l'échelle de la nation.

Sans oublier d'inclure l'aménagement sonore constitué de musiciens avec tambours, cymbales ou trombones qui scandent les moments forts des déplacements du lauréat, comme pour un César revenant victorieux de campagnes.

Si pour cette "fête annuelle de la réussite" un matériel important est utilisé, il n'y a cependant que la couronne de lauriers et le livre de prix à posséder une finalité de récompense scolaire incluse strictement dans leur fabrication.

*La distribution des prix, distribution de biens**Le livre de "prix"*

Le livre de "prix" est bien mal nommé car il est au contraire un bien dont le prix à payer est la réalisation parfaite du travail attendu.

Son obtention différencie les bons des mauvais élèves et c'est vraisemblablement pour le côté négatif de ce partage que les distributions de prix ont disparu après l'année 1968. Le fait de donner un livre est resté et perdure toujours en 1990 mais il s'agit d'un ouvrage quelconque offert, par la Caisse des Ecoles à chaque enfant qui termine le cycle primaire, sans distinction de réussite et en toute simplicité.

Le livre de prix est actuellement un objet que l'on trouve dans les greniers, chez les antiquaires ou dans les musées. Son obsolescence tend à le ranger dans les objets d'art surtout s'il est très ancien. Le Musée National de l'Éducation possède un ensemble d'environ 1100 volumes. Du point de vue de la conservation muséologique, ces livres, pour être inclus dans l'ensemble, doivent avoir l'une au moins des deux caractéristiques suivantes :

- posséder un ex-praemio
- être frappé d'un fer du relieur attestant l'usage scolaire.

L'ex-praemio est un feuillet commercialisé par les éditeurs sur lequel figureront le nom de la commune, le nom de l'élève, la nature du prix obtenu, la

signature du directeur et la classe fréquentée. Ce document est inséré entre les premières pages ou collé sommairement sur la page de garde.

Le fer associe au côté ornemental rendu par la disposition technique des lettres des informations sur celui qui a offert le livre.

#### Commanditaire, destinataire et fabricant

Les interventions techniques qui font qu'un livre commun devient un livre de prix suivent le processus du cadeau. Il y a celui qui offre et celui qui reçoit sans oublier celui qui fabrique l'objet en incluant la destination dans l'ouvrage. Ainsi le "commanditaire" est attesté par le fer, le "destinataire" par l'ex-praemio ; le fabricant par les traits particuliers de son ouvrage.

De nombreux livres possèdent des emplacements pour le fer restés vierges, un grand nombre aussi possède un fer mais a perdu l'ex-praemio. Ce qui fait apparaître des lacunes quant au commanditaire et au destinataire en gardant pourtant par le système d'organisation du livre une spécificité en tant que livre de prix. Lorsque l'observation prend en compte le point de vue du fabricant, on s'aperçoit que l'emplacement destiné au fer n'est pas indifférent à l'usage prévu pour l'objet. D'autres détails s'y ajoutent comme celui du choix du texte et du souci de l'illustration rendant plus attrayante la lecture de l'enfant. Plus ponctuels dans le temps mais ayant marqué les mémoires sont la couleur rouge de la couverture et la tranche dorée. De trop nombreux contre-exemples ne permettent pas de considérer comme traits pertinents ces deux derniers détails, tout au plus ont-ils un intérêt pour un historique du livre de prix.

Tout un faisceau de détails de fabrication fait que le fabricant pronostique pour son ouvrage une utilisation de livre de prix. Je pense que le livre de prix comporte en fait trois traits caractéristiques : le fabricant prévoit techniquement la destination de l'ouvrage ; le commanditaire appose son identité au fer du relieur ; le destinataire est reconnu comme tel par l'ex-praemio.

#### *Evolution technique du livre de prix*

L'étude de l'ensemble documentaire que possède le Musée National de l'Education permet de faire quelques remarques :

— trente-deux éditeurs différents sont recensés ce qui est considérable et montre l'usage scolaire très établi du livre de prix.

— deux livres de prix antérieurs au XIX<sup>e</sup> siècle y sont conservés :

-*Discours et autres ouvrages* de Monsieur le Chancelier d'Aguesseau, décerné à la fin des cours de l'an VI (1797-98) (4).

-*La vie de Madame de Maintenon, institutrice de la royale maison de Saint-Cyr* (5), décerné en 1788.

Le volume le plus récent conservé à Rouen est *La jeunesse d'Igor*, de Tolstoï (6), dont l'ex-praemio indique le 28 juin 1961. Le plus récent que j'aie, de mon côté, trouvé est : *Les voyages de Marco Polo*, de Raoul Guillaume dont l'ex-praemio donne la date du 24 juin 1967.

L'état actuel de ma documentation m'autorise donc à situer l'usage du livre de prix entre les années 1797 et 1968. Le premier repère chronologique est tributaire du hasard de la conservation, le second est une limite plus sûre car l'investigation

orale à l'appui corrobore l'idée que l'année 1968 a été déterminante dans l'abandon de certaines pratiques scolaires dont la distribution de prix fait partie. Il est néanmoins possible, et même probable, que les écoles privées aient conservé quelques temps ce rituel. Le livre, en tant que cadeau récompensant la réussite, est lié à l'évolution des techniques du livre et à la diffusion des ouvrages. Le livre, objet de valeur traité avec grand soin dans sa fabrication, n'a plus ce côté rare et cher. L'ouvrage intitulé *Les voyages de Marco Polo*, offert le 24 juin 1967, était à ce moment-là d'un usage courant et nombre d'enfants pouvaient le posséder sans qu'il soit une récompense scolaire. Le livre de prix existe alors, en tant que tel, par l'ex-*praemio* qui le différencie des milliers d'autres vendus dans le commerce. Ces biens étaient distribués selon les matières enseignées, des résultats d'ensemble ou un comportement honorable comme ce livre "Histoire d'Aladin" offert le 12 juillet 1952 comme prix de camaraderie. Les livres de prix participant de l'approbatoire sont réservés aux meilleures réussites, une prestation scolaire simplement conforme n'étant pas sanctionnée par l'obtention d'un bien.

#### *La couronne de lauriers*

La couronne constitue, avec le livre de prix, un ensemble récompensant les meilleurs élèves. Ceux-ci sont alors appelés des "lauréats", bien que cette terminologie ne rende pas compte de la diversité technique des couronnes qui, si elles ont souvent été constituées de feuilles de lauriers, ont pu aussi emprunter à d'autres végétaux comme le mentionne le catalogue Delagrave (7) qui propose des couronnes composées de feuilles de chêne ou de feuilles de rose. L'expression générique "couronne de lauriers" si elle ne décrit pas la réalité technique des couronnes a le mérite, en revanche, de préserver la référence historique en rappelant qu'elles étaient les récompenses pour les vainqueurs aux Jeux Olympiques de la Grèce Antique.

La couronne de feuilles de chêne était une récompense en usage à Rome chez les militaires comme le rappelle sa présence sur le képi des généraux français. Les humanistes de la Renaissance, dont les efforts pour relever selon leur conception la dignité de l'esprit humain, ont pris la forme d'un rapprochement entre la culture moderne et la culture antique en niant le Moyen-Age et la scholastique, ont remis la couronne au goût du jour. Son implication plus particulière au domaine scolaire semble, selon Serge Chassagne conservateur du Musée National de l'Éducation, être le fait des Jésuites. La couronne de lauriers a eu un usage scolaire important mais a disparu avant que ne cesse dans les années 1968 la cérémonie de distribution de prix. Les éditeurs, à l'exemple de Delagrave, proposaient des couronnes à usage scolaire au même titre que n'importe quel autre objet d'enseignement. Mais les enseignants pouvaient les fabriquer eux-mêmes en utilisant de simples branchages.

#### *Livre de prix et couronne de mérite*

Livre et couronne de lauriers tirent avantage à être considérés en ensemble car ils sont conjoints dans la distribution des prix mais leur finalité de récompense n'est pas identique ; autrement dit livre et couronne ne font pas double

emploi. L'exemple de la distribution des prix permet de différencier techniquement la réussite du travail et le mérite de l'élève, ce qui n'est pas toujours aussi nettement isolable. D'ailleurs dès lors que les distributions de prix se sont faites avec les seuls livres, l'usage d'offrir des couronnes ayant été abandonné, ils ont aussi récompensé le comportement de l'élève comme l'atteste ce livre *Histoire d'Aladin* offert le 12 juillet 1952 à titre de prix de camaraderie. Cependant, dans la relation d'opposition livre/couronne, le livre est lié à la matière enseignée, non pas la couronne. Un prix d'histoire n'est pas identique à un prix de dessin mais la couronne associée à chacun est la même. Le livre de prix récompense une performance réalisée alors que la couronne de mérite s'adresse à la façon de réaliser.

Dans le milieu sportif, des récompenses équivalentes existent : le tournoi de tennis de Roland Garros trouve à sa conclusion une distribution de biens au cours de laquelle on remet au vainqueur une importante somme d'argent et une coupe, il reçoit également les félicitations des personnalités présentes qui reconnaissent sa valeur. La victoire d'un boxeur professionnel est sanctionnée par une grosse somme d'argent et par le droit d'arborer la ceinture honorifique de champion. Dans la compétition sportive, les exemples se multiplient et on peut noter, qu'en toute logique, ceux qui sont opposés à la notion de compétition sont souvent les mêmes qui sont défavorables à toute récompense scolaire. Dans le milieu militaire, l'obtention d'un grade supplémentaire sanctionne une élévation de l'individu au moyen de galons et d'habit différent, mais aussi une augmentation du salaire mensuel.

L'étude de la sanction laudative se place dans le cadre plus général de la valorisation de l'individu au moyen de distinctions honorifiques et de celle de ses prestations sociales au moyen de biens matériels, cette différenciation correspondant aux deux types de visées théoriquement posées : gratulatoires et approbatoires. Le livre et la couronne ont été vus en ensemble ; j'opposerai ensuite la couronne au bonnet d'âne après avoir étudié ce dernier seul pour en affiner la connaissance.

## **b) Le bonnet d'âne**

### *Une représentation dévalorisante*

Dans les récentes manifestations des instituteurs opposés au décret des maîtres directeurs (8), on pouvait voir des participants coiffés d'un bonnet d'âne en papier. Cette représentation conserve toute sa force de suggestion quoiqu'en ce qui concerne l'usage du bonnet d'âne on puisse situer son abandon à la deuxième guerre mondiale ou, au plus, dans les quelques années qui suivent. Le musée National de l'Éducation possède un seul bonnet d'âne. Ce type était disponible chez les éditeurs entre les deux guerres. Si l'on considère que le fabricant répond souvent à des besoins (il peut aussi en créer), on peut penser qu'un usage courant était fait de cet objet.

Le bonnet d'âne suggère une association entre le mauvais élève et l'âne qui serait certainement intéressante à approfondir mais le bénéfice à attendre d'une telle étude n'étant pas essentiel à mon propos, je citerai seulement, sans prétendre

tracer un historique du bonnet d'âne, quelques textes plus ou moins anciens qui peuvent, compte tenu de l'influence qu'a eu le mouvement humaniste sur le milieu scolaire, apporter quelques éléments de réponse à la question effleurée.

Ovide raconte dans les *Métamorphoses* que le roi Midas, étant intervenu malencontreusement dans la joute musicale qui opposait Pan à Apollon, fut puni par ce dernier qui le dota "des oreilles de l'âne au pas lent" (9).

*Le Roman de Tristan* de Béroul propose, en la personne du Roi Marc, "un autre Midas" qui a cette fois-ci, des oreilles de cheval (10). La Fontaine donne la parole à l'âne qui déplore la dépréciation associée à son nom (11). Montaigne prend l'âne comme modèle de bêtise (12). Voltaire fait allusion au bonnet d'âne lui-même (13). Chateaubriand atteste également des défauts attribués à l'âne (14). Peut-être peut-on expliquer cette association du fait que biologiquement les oreilles sont la partie visible de la réception du langage et de ce fait prennent une importance considérable dans l'éventuelle compréhension du message. L'institution scolaire, partant du principe que ce qu'elle enseigne et la façon dont elle s'y prend ne saurait être discuté, peut expliquer la mauvaise compréhension de l'élève par son incapacité à recevoir correctement l'enseignement.

Ce faisant, elle joue sur l'ambiguïté polysémique du mot entendre et prend alors l'oreille comme représentation imagièremment efficace de cette déficience. Ainsi le bonnet d'âne a-t-il une existence liée à une pédagogie qui ne se pose pas le problème de la prise en charge d'individus plus ou moins doués mais au contraire fait "porter le chapeau" à ceux qui réussissent le moins bien. Actuellement, si la technicisation a disparu, il en reste la représentation orale : "tu n'es qu'un âne" ou par l'expression usitée dans les écoles primaires "d'envoyer au piquet".

### *L'objet fabriqué*

Du point de vue de sa fabrication, le bonnet d'âne peut être pris en charge par des maisons d'édition ou exécuté de façon artisanale par l'enseignant qui en a besoin. Le bonnet du Musée de L'Education (fig.3) illustre la première de ces possibilités. L'éditeur conçoit un type qu'il reproduit à autant d'exemplaires qu'il le désire en modifiant éventuellement la couleur. L'instituteur, au contraire, fabrique un type unique selon son habileté et au moyen des matériaux dont il dispose. L'exemplaire du Musée de l'Education est suffisant pour se faire une idée des bonnets d'âne proposés à une époque donnée par les éditeurs mais il faut plusieurs attestations de fabrications artisanales pour saisir les différents types repérables dans l'extrême diversité des réalisations. Que recherche, dans l'un ou l'autre des cas, celui qui fabrique ? D'une part une efficacité déictique ; on doit percevoir instantanément la référence à l'âne. D'autre part une efficacité vestimentaire ; le bonnet d'âne doit tenir sur la tête de n'importe quel élève malgré des variations, certes minimes, de tour de tête.

### c) Couronne de mérite et bonnet d'infamie

#### *Le couvre-chef : sanction par l'habit*

Bonnet et couronne habillent tous deux la personne mais la situe socialement dans deux directions opposées. Ces vêtements prescrits dont le port est obligatoire participent d'un système de reconnaissance vestimentaire dont s'est doté l'institution scolaire. Ces couvre-chefs ayant pour but de faire reconnaître les qualités ou défauts de l'individu qui les porte sont des insignes de respect des règles morales. Le bonnet d'âne est une image des oreilles d'âne et peut se faire doubler de l'écriture du mot "âne" au cas où l'on douterait que son fabricant ait réussi à rendre manifeste le rapport à son référent bête. La couronne de lauriers renvoie à une représentation utilisée déjà dans la civilisation grecque ou romaine pour honorer les champions ou les chefs ; mais l'utilisation de ce végétal que l'on dispose en couronne est socialement codifiée, ce que lui donne son sens laudatif. Elle est un indicateur de la valeur de celui à qui la société concède le droit de la porter. C'est la remise et l'utilisation socialisées qui font de ce couvre-chef un "couvre-personne". Il est aussi indispensable à l'empereur romain lauréat d'être entouré de la foule et de tous les notables, qu'à l'enfant lauréat de la distribution des prix d'être couronné en présence des personnalités municipales, voire religieuses ou militaires. La couronne de lauriers est un objet dont le sens est donné par la convocation sociale de laquelle il participe. Les couronnes que proposent les éditeurs, tel que Delagrave, sont à la sortie du magasin équivalents aux hosties non consacrées en instance du rituel qui y pourvoira.

#### *Bonnet provisoire et lauriers définitifs*

Le bonnet d'âne peut indiquer celui qui, à l'issue de l'épreuve des compositions, se trouve au dernier rang mais c'est surtout une façon d'être qu'il sanctionne. Un âne en chasse un autre, un seul exemplaire de bonnet d'âne est ainsi nécessaire pour une classe. Être un âne est une situation limitée dans le temps mais renouvelable tout au long de l'année scolaire. Le port du bonnet est provisoire mais réitérable et il ne quitte pas les limites de l'école car ce jugement défavorable est porté sur la personnalité d'un individu en situation scolaire. Hors de l'école l'autorité qui juge, en l'occurrence les parents, peut avoir d'autres références. Par contre un élève peut être plusieurs fois lauréat en même temps dans un moment unique de l'année : celui de la distribution des prix. A la manière d'un ministre cumulant les portefeuilles et qui, quittant le gouvernement conserve son titre de ministre, un élève peut obtenir plusieurs couronnes et rester un lauréat lorsqu'il quittera l'école. Il emporte la couronne qu'il a méritée chez lui, elle lui appartient. Bien que théoriquement envisageable, il est de fait fort improbable que le jugement de la famille invalide celui de l'école lorsqu'il est élogieux. Le bonnet d'âne est un habit provisoire qu'il faut quitter alors que la couronne de lauriers est un habit définitif qu'il faut conserver. Ces deux types d'équipement, punitif et laudatif, rendent bien compte des deux types de jugement que l'on porte sur un élève. Le bonnet d'âne est à mon avis de l'ordre de l'expiatoire et la couronne de lauriers est sûrement de l'ordre du gratulatoire. Mais le bonnet

d'âne s'il semble obéir à des visées expiatoires n'exclue pas la prise en charge de la désapprobation d'un travail très médiocre.

### *Bonnet particulier et lauriers universels*

Le bonnet d'âne se réfère au monde animal et la couronne de lauriers au monde végétal. Pour cette raison ils ne peuvent avoir le même mode de fonctionnement. Un critère de ressemblance, ou tout au moins de reconnaissance du référent, s'impose dans la fabrication d'un bonnet d'âne pour qu'il soit efficace.

La couronne, empruntant au monde végétal ne cherche pas à comparer le végétal à l'humain mais utilise simplement un indicateur arbitraire dont le fait d'être une couronne est au moins aussi important que le fait d'être de laurier. Ainsi les oreilles sont celles de l'âne en particulier, alors que la couronne si elle est plutôt de laurier, peut être également, sans perdre de son efficacité, faite de feuilles de chêne ou de feuilles de roses et l'on pourra presque envisager que d'autres feuilles de taille semblable se composent en couronnes et remplissent la même fonction.

### *Apollon et Midas à l'école*

Dans un passage des *Métamorphoses* d'Ovide, déjà cité (9), nous assistons à la confrontation du Dieu Apollon et de l'humain Midas. Midas va être victime d'une métamorphose qui tend à l'animaliser. Apollon porte la couronne formée des feuilles du laurier, arbre qui lui est consacré et Midas porte des oreilles d'âne. Ces deux caractères du Dieu et de l'humain rabaisé vers un état animal trouvent leurs pendants dans le système scolaire. L'école prend en charge des enfants avec l'ambition de les élever à l'état d'individus socialisés le plus parfaitement possible. Il semble que cet état d'enfant soit une période intermédiaire où, n'étant plus de simples sujets biologiques, ils ne sont pas encore des personnes. Cet état un peu flou se prête, selon les coordonnées chronologiques, géographiques ou de milieu, à diverses interprétations de la part de l'institution scolaire dont les pôles extrêmes sont l'enfant qu'on doit tirer vers l'adulte et l'enfant vers lequel l'adulte doit descendre. Le bonnet d'âne et la couronne de lauriers mettent en évidence pratique, en tant qu'ils sont des objets fabriqués, les deux axes entre lesquels oscillent toutes les méthodes pédagogiques. Les adultes honorant un enfant le placent ainsi symboliquement au-dessus des hommes, par un processus que je qualifierai de déification. A l'opposé lorsqu'on le rejette de la société en lui retirant symboliquement certaines capacités humaines on peut parler d'un processus d'animalisation

## **2. Pensum et soutien**

La punition qu'est le port du bonnet d'âne est bien souvent assortie d'un travail à réaliser. Cette tâche était désignée par le mot de pensum qui est actuellement tombé en désuétude et est assez mal remplacé. Il s'est éclaté en plusieurs expressions plus précises telles que "faire de la copie" ou "faire un

verbe”, mais le terme de *pensum*, mot latin qui désignait le poids de laine que l'esclave devait filer chaque jour, avait le gros avantage d'insister sur la notion de travail obligatoire, instituant un rapport hiérarchisé bien net. Je conserverai le mot de *pensum* qui me paraît correspondre parfaitement au concept général de punition par le travail forcé. Cependant la notion de *pensum* n'est pas sans poser un problème : s'il est indéniable qu'il poursuive une finalité désapprobatoire, il est des exemples où il a conjointement une finalité de rattrapage. C'est le cas lorsqu'un élève doit conjuguer un verbe car on en attend une rentabilité didactique. La sanction se doit d'être différenciée du soutien, le flou provient de l'utilisation de l'écrit pour punir car il fait l'objet d'un apprentissage scolaire. L'enseignant marquant sa désapprobation par une remontrance orale ne risque pas de la transformer en soutien. Ces finalités associées, désapprouver et rattraper, sont au centre d'un mouvement de pensée vers une punition pédagogique mais il s'agit d'un télescopage qui doit au moins théoriquement être évité même s'il est volontairement réalisé.

### 3. Bons points et images scolaires

#### Fonctionnement du système des bons points

Dès les premières années de la constitution de l'école publique, Ferdinand Buisson élaborait son "Dictionnaire de pédagogie" (15). Les mots récompense et punition n'y figurent pas mais tout un développement y est consacré au bon point : "Notons seulement ici un détail d'exécution qui a obtenu l'approbation de bon nombre d'instituteurs, c'est de se servir de la distribution des bons points pour familiariser les enfants avec le système décimal. On a imaginé des bons points représentant des unités, d'autres en valant 10, 100, 1000. Quelques éditeurs ont même fabriqué des bons points dits monétaires, c'est-à-dire figurant le centime, le décime, le franc, etc... Les enfants en tenant cette petite comptabilité à laquelle ils sont directement intéressés, ont l'occasion de s'exercer à la numérotation, à l'addition, à la soustraction ; et d'ailleurs du point de vue moral, ces bons points se comptent, ils forment un trésor grossissant jusqu'au jour où on pourra l'échanger contre un beau volume, ils ont ainsi bien plus d'efficacité et d'importance aux yeux des enfants que des papiers épars ou même des images qui se perdent." Le système des bons points contrairement à celui de la distribution des prix, même s'il a été affaibli, a néanmoins survécu aux modifications qui ont eu lieu dans l'institution scolaire au cours des années 68. Actuellement dans bon nombre d'écoles le travail quotidien de l'élève est ponctué par le gain de ces biens qui s'échangent, lorsque l'on en a dix, contre une petite image puis toujours sur le mode décimal contre une grande image. Le bon point, écriture de la valeur attribuée à un travail, peut être considéré comme la "monnaie de l'école". Les éditeurs se sont appliqués à les rendre attrayants par le schéma, dessins soignés hauts en couleurs, autant que par le thème, séries adaptées au goût des enfants : animaux, contes... Ainsi, si le bon point sanctionne un bon travail, rien n'empêche, bien au contraire, qu'il ne le provoque.

Dans l'ensemble des bons points que j'ai recueillis on constate une similitude dans le matériau utilisé : papier dur ou carton. Le texte et l'image, souvent recto verso, laissent voir des soucis didactiques (classification d'espèces

animales ou végétales, pays, capitales), d'éducation religieuse ou patriotique et même publicitaires comme l'illustre ce bon point sponsorisé par la société commerciale Saporève (fig. 2). Ces finalités techniquement associées se différencient de l'approbation, visée prioritaire dont le "très bon point" (fig.1),manuscrit et aniconique, illustre la recherche exclusive mais rien n'empêche, bien au contraire,qu'une récompense soit utile.

Les bons points figurés sont à même d'apporter leur contribution originale à une investigation dont le but serait de mieux cerner ce que l'institution scolaire réalise en matière de transmission du savoir. Pour ce qui nous concerne, nous nous limiterons, après observation, à ranger ce type de matériel dans la case réservée à l'approbation du travail.

#### 4. Exemption, retrait d'un bon point

*L'exemption : récompense par l'annulation de la punition.*

L'exemption est une pratique technicisée tout-à-fait originale et qui participe à sa manière de la monnaie scolaire. Elle n'a ni l'importance quantitative du bon point ni sa persistance historique et je n'en ai que deux témoignages : l'un autopsique (fig.3), l'autre littéraire (16). Ce document imprimé (fig.3) comporte le nom de l'autorité institutionnelle, ici le directeur A. Beurieux, et la place pour écrire le nom du bénéficiaire. Pour être opérationnel il devra être complété du nom de l'élève et de la signature de l'enseignant qui le décerne.

Jules Vallès insiste, dans son souvenir d'écolier (16), sur l'importance de la signature, élément essentiel pour que le document possède son efficacité bénéfique; de la même façon qu'un chèque n'a de valeur monétaire que s'il est signé. L'exemption permet à son détenteur d'éviter un pensum. C'est un droit à l'erreur, une sorte de joker dans le grand jeu des sanctions scolaires dans lequel il permet de rattraper une erreur. L'exemption sert à annuler une éventuelle contravention ; elle est une écriture de l'approbation d'une bonne prestation scolaire qui devient monnaie d'échange pour le paiement d'un mauvais résultat. Une situation proche existe dans le monde des adultes où un individu reçoit pour prix de son travail de l'argent avec lequel il peut indifféremment se payer un bon repas ou régler une contravention. Mais l'exemption ne peut que régler des contraventions ce qui implique que, pour être utilisée, elle appelle l'erreur. L'abandon de cet équipement "dispensatoire" n'est peut-être pas étranger à l'ambiguïté que pose ici le rapport entre l'obtention et l'utilisation. Car pour obtenir une exemption il faut être un très bon élève mais pour s'en servir il faut en être un mauvais.

*Retrait d'un bon point : punition par l'annulation de la récompense.*

Retirer un bon point est une action punitive qui se comprend en rapport d'un ensemble de paiement du travail fourni. On retire un bon point à un élève selon le même principe duquel s'autorise un patron lorsqu'il fait des retenues sur salaire à un employé qui a commis des erreurs préjudiciables. La suppression d'un bon point est en matière de punition l'équivalent de ce qu'était dans le domaine de la

récompense l'exemption : de la récompense par l'annulation de la punition on passe ici à la punition par l'annulation de la récompense. L'exemption appelait pour être opérationnelle la punition qu'elle était en mesure d'annuler ; la restitution d'un bon point exige qu'il y ait eu un bon travail préalable ayant permis de détenir ce bon point qu'on est censé retirer. Beaucoup d'enseignants trouvent qu'ôter un bon point obtenu sur un travail précis à cause d'erreurs commises sur un tout autre exercice n'a rien de pédagogique mais cette pratique est attestée actuellement.

Ces deux exemples de récompense par annulation de la punition et de punition par annulation de la récompense entraînent une remarque : dans un système où seule serait outillée la sanction laudative, la sanction punitive s'appliquerait naturellement par l'absence de biens et de distinctions honorifiques, et inversement. Outiller un seul type de sanction suffit à traduire la réalité structurelle de l'ensemble tout en ayant un vide matériel.

### **5. Billet d'honneur et de satisfaction**

En carton léger, imprimés sur une seule face, ces billets d'honneur et témoignages de satisfaction sont le plus souvent agrémentés de la mention "pour le travail" ou "pour la conduite", ou les deux. Quelquefois l'absence de mention laisse envisager que la différenciation posée n'était pas faite par les usagers. Le billet d'honneur le plus ancien que je connaisse est daté de 1874, date qui n'a pas la prétention hasardeuse de se poser en origine du procédé. Les plus récents sont datés des années 60 et on peut avancer l'année 1968 comme repère de leur entrée en désuétude. Suivant les dates de fabrication que fournissent les maisons d'édition on pourrait penser que ces objets ne sont plus utilisés depuis vingt ans. C'est ce que mon expérience personnelle m'inclinait à penser avant de constater dans une école primaire de Brunoy l'utilisation de ce billet d'honneur (fig.4), au cours de l'année scolaire 1988-1989. Que les éditeurs n'aient plus produit ce type de matériel ne signifiait pas que le besoin avait disparu mais seulement que l'idée que l'on se faisait de ce genre de récompense avait changé, la distribution des billets d'honneur paraissant alors moins légitime. Cependant ce matériel restait dans les armoires ou les réserves et n'avait jamais été illégal. Dès lors que l'idée que l'on se faisait de la récompense s'est rapprochée de ce qu'elle était avant les années 68, on a ressorti un type de billet d'honneur qui a servi de modèle à une nouvelle impression en série chez un imprimeur local. Ce billet d'honneur a ainsi un intérêt important puisqu'il est un exemple, certes isolé encore, d'un renversement de tendance dans le processus de détechnicisation du matériel de récompense engagé depuis une vingtaine d'années. Cet exemple montre aussi que l'absence de recours à la technique n'implique pas une non-existence du concept de récompense honorifique mais tout au plus une remise en question de la légitimité de son usage. Pour ce qui est du billet de satisfaction, il ne se différencie du billet d'honneur que par une gradation comparable à celle qui sépare la mention bien de la mention très bien. Billets d'honneur et de satisfaction répondent à une finalité approbatoire du travail ou gratulatoire de la conduite, lorsque c'est matériellement différenciable par le message écrit. Ils conservent

avec plus de simplicité le rapport qui existe entre le livre et la couronne de distribution des prix.

### **6. Médaille et croix d'honneur**

La médaille, pièce de métal, souvent circulaire, indique la conduite méritoire de l'élève qui la porte. L'école utilise à ses fins cette récompense instituée dans la société des adultes dans laquelle elle peut être militaire, du travail, de la famille française, de sauvetage, sportive... La croix d'honneur, variation crucifère ou cruciforme de la médaille, peut s'agrémenter de l'inscription "au mérite" ou de la figuration d'une couronne de lauriers. Si la médaille est acquise comme peut l'être la couronne de lauriers, en revanche la croix d'honneur est simplement arborée pour un temps limité par l'élève qui l'a méritée. La croix d'honneur comporte un système de fixation au vêtement et, pour son efficacité déictique, des symboles de réussite scolaire. Les témoignages que j'ai recueillis s'accordent à situer l'abandon de cet insigne vers le début des années 50. Le catalogue édité par la librairie Delagrave en janvier 1892 montre un échantillonnage de toutes les médailles qu'elle propose sous l'intitulé "Croix d'honneur pour classes" (fig.5).

### **7. Bandeaux brodés**

Ces bandeaux qualifiés "d'infamie" (fig.6) sont des ouvrages réalisés en cours de couture qui pourraient être anodins si les inscriptions brodées au point de croix n'étaient "Beware of a thief", que l'on peut traduire par "Attention au voleur", ou "A dunce" que l'on peut transcrire par "Une bourrique" ou "Un âne". C'est le message, technicisé ici par les élèves d'un pensionnat anglais, qui permet de ranger ces deux bandeaux avec le matériel répondant à la finalité d'expiatoire. Le premier sanctionne le non respect d'une règle morale. Le second peut être comparé au bonnet d'âne comme une image à sa légende et pose le même problème qui est celui d'une possible finalité désapprobatoire conjointe. Le recours à une même technique, le bandeau brodé, pour deux sanctions que je considère comme différenciables laisse à penser que les deux finalités désapprobatoire et expiatoire n'étaient peut-être pas distinguées dans la conception de ceux qui utilisaient ces bandeaux, mais surtout que les objets dont je dispose ne permettent pas de savoir si la distinction était faite. Ce qui est un enjeu essentiel dans une étude archéologique de la sanction du fait que la sanction repose sur le jugement et qu'un même objet est capable de techniciser des jugements différents.

### **8. Châtiments corporels : exclusion sociale de la personne par atteinte au sujet**

Le châtement corporel est soumis à une réglementation qui varie selon les données géographiques et historiques au sein du milieu scolaire. Si en France leur suppression légale remonte à l'année 1887, il est surprenant de constater qu'en Grande Bretagne la Chambre des Communes a voté, par 231 voix contre 230, l'abolition des châtements corporels... au cours de la troisième semaine de juillet

1986 ; et qu'en Europe deux pays les utilisent encore : la Grèce et le Portugal (17).

*Le châtement corporel se passe d'outillage*

Celui qui châtie cherche à provoquer de la douleur, pour cela il peut utiliser ses mains, afin de porter, gifles ou coup de poing, de tirer les oreilles ou les cheveux, de fesser ; il utilise éventuellement ses pieds pour porter des coups. Dans *Toinou, le cri d'un enfant auvergnat*, l'auteur se souvient de son enfance et de la violence de ses maîtres d'école (18) . Jules Vallès également (19).

Si l'outillage n'est pas nécessaire, il peut aussi être volontairement écarté dans le cas où le châtement corporel est illégal et que ceux qui le pratiquent, le jugeant légitime, ne tiennent cependant pas à laisser de preuves matérielle.

*Le châtement corporel utilise des objets qui ne sont pas prévus pour un usage punitif*

Pierre Jakez Hélias relate un épisode dans lequel un instituteur frappe sur les phalanges d'un mauvais élève avec une règle en fer (20). Cet instrument prévu pour mesurer des longueurs, du fait du matériau utilisé, est aisément détourné vers une utilisation punitive génératrice de douleur. Ce même auteur cite encore le bâton servant à désigner les mots écrits au tableau ou même la poignée d'ortie utilisée pour irriter la région fessière des fautifs. Il se souvient également de sa mère utilisant le torchon à vaisselle pour le frapper au visage, et de son père lui donnant des coups de ceinture sur le dos (21).

*Pourtant, le châtement corporel possède un arsenal spécifique*

Verges, fouet ou martinet et férule, participent de cet équipement.

Les verges . — Ferdinand Buisson, dans son *Dictionnaire de pédagogie* (15), décrit les verges : il s'agissait de baguettes de bouleau, de genêt, d'osier..., liées entre elles, avec lesquelles on fouettait. Il en trace un bref historique, citant d'abord plusieurs passages bibliques empruntés aux proverbes : "Celui qui épargne la verge hait son fils" (22) , ou bien : "La folie est liée au coeur de l'enfant et la verge de la discipline l'en chassera" (23). Il passe ensuite par toutes les étapes du découpage traditionnel et arbitraire de l'Histoire pour préciser les châtements tout en dénonçant leur usage comme un abus. Dans *Toinou, le cri d'un enfant auvergnat* (24), l'auteur décrit le soin tout particulier porté au choix rationnel du bois fabriqué. Noisetier, genévrier ou buis se distinguent suivant des critères de souplesse, de résistance ou de dureté. Ce qui est surprenant dans son récit c'est que les élèves apportent eux-mêmes à l'école les baguettes dont les coups pleuvront sur leurs doigts.

Le fouet ou le martinet . — Le fouet et le martinet, objets techniquement différents des verges, sont fonctionnellement similaires, leur finalité ergologique

étant de flageller. Une certaine assimilation malencontreuse entre les deux termes, fouet ou martinet, prête à confusion.

Ferdinand Buisson écrit dans son *Dictionnaire de Pédagogie* : "Le fouet était une corde de cuir ou de chanvre fixée au bout d'un manche. Il y avait parfois plusieurs cordes et pour que le coup fut plus sensible on y faisait des noeuds". Car le fouet se compose d'une seule lanière très longue, alors que le martinet en possède plusieurs, plus courtes. Le fouet permet d'atteindre un objet à distance, on peut en outre obtenir avec un maniement habile un claquement sec. Pour cette capacité à provoquer de la douleur et du signal sonore il est utilisé, entre autres, par les dompteurs d'animaux sauvages dans les cirques. Isolant bien la victime du bourreau, il répondait au spectacle punitif judiciaire qui devait être vu d'un nombreux public et montrer une grande souffrance. Or, la morsure du fouet est très douloureuse et provoque des traces visibles, ce que le martinet ou les verges n'assuraient heureusement pas.

Je n'ai trouvé aucune représentation imagée ni témoignage oral ou écrit, soutenant la possibilité d'un usage scolaire du fouet tel que je l'entends. Par contre le martinet est attesté iconographiquement et épigraphiquement. Témoignage écrit par ce rapport du 27 mai 1769, rédigé lors d'une perquisition judiciaire aux écoles des Frères Ignorantins : "Un martinet à quatre branches a été présenté aux enquêteurs qui en ont trouvé onze autres dans leurs recherches sur le terrain ; un à deux branches et dix à dix branches." Ce document montre que la légalité du matériel punitif n'excluait pas une certaine surveillance des abus éventuels.

La férule. — Dans un article intitulé "Petite histoire des punitions corporelles", paru dans l'*Education Nationale* (25), Roger Castaing affirme qu'une personne, connaissant ses recherches sur la pédagogie ancienne lui remit une férule. Il la décrit ainsi : "comparable à une portion de manche à balai mais d'une légèreté étonnante". La botanique fait état de férule comme étant une plante ombellifère herbacée. Claudel, dans son journal la compare à du fenouil géant. Ces caractéristiques font que des coups de tige de férule n'entraînent pas de suites physiques fâcheuses. Mais si l'usage d'une telle férule est littérairement attesté dans l'antiquité, je regrette de ne pas avoir la possibilité de vérifier l'existence de cet objet que décrit Roger Castaing, car tous les témoignages écrits et les représentations iconog) : "Parmi les souffrances physiques auxquelles nous étions soumis, la plus vive était celle que nous causait cette palette de cuir, épaisse d'environ deux doigts, appliquée sur nos faibles mains de toute la force, de toute la colère du régent. Pour recevoir cette correction classique, le coupable se mettait à genoux au milieu de la salle..." Jean-Baptiste de la Salle dans *Conduite des Ecoles chrétiennes* nous livre cette description : "la férule est un instrument de deux morceaux de cuir cousus ensemble."

La férule apparaît comme un châtiment corporel appliqué aux mains de l'enfant, son déroulement est public et les autres élèves de la classe sont amenés à réagir à ce spectacle. Toutefois, la souffrance d'un camarade n'a pas seulement un effet dissuasif par rapport à la punition éventuelle, celui qui punit ainsi peut s'attendre à un effet indirect qui est celui de l'héroïsation qui accompagne l'idée de martyr suggérée par un tel spectacle.

*Le châtement corporel utilise des objets prévus pour faire mal mais non spécifiques du milieu scolaire*

Bâtons et nerf de boeuf. — L'usage de ces objets est attesté par le rapport rédigé le 27 mai 1769 par le juge au siège royal de police de Rennes à la suite d'une perquisition aux écoles des Frères Ignorantins, près Lensur de Toussaints. On relève dans ce rapport six bâtons et six nerfs de boeufs qui sont des instruments conçus pour faire mal mais non spécifiques de l'école qui n'en a heureusement pas un usage courant. Les châtements corporels sont en relation avec l'usage de l'époque. On constate à l'étude du matériel que je considère comme expiatoire qu'il peut aussi bien sanctionner de la faute "professionnelle" que désapprouver un comportement scolaire au-dessous de la norme en vigueur. La description que Ferdinand Buisson fait du fouet ou plutôt du martinet prend légitimement place dans son "Dictionnaire de pédagogie". Le châtement corporel a ainsi été inclus dans un projet pédagogique. Il y a tout lieu que penser que la distinction faute/erreur n'a peut-être pas été faite par les usagers en question ou du moins que le jugement porté s'est accommodé d'une sanction unique dans laquelle les visées désapprobatoires et expiatoires étaient confondues.

### **9. Cachot, cage et prison**

Trois moyens techniques d'enfermer sont attestés imagièrément : la prison, le cachot et la cage. La prison figurée sur un arrangement de jeu de l'oie appelé "jeu des écoliers" montre un élève en prison au pain et à l'eau. Une vignette de la planche "Réforme de Messieurs les écoliers" de l'imagerie d'Épinal représente des élèves détruisant une porte sur laquelle le mot "cachot" est inscrit. Enfin le journal "Le miroir" du 1er août 1915 publiait une photographie tout à fait surprenante sur laquelle on voit un banc possédant un système pour emprisonner les chevilles, à l'intérieur d'une cage aux barreaux impressionnants. La légende nous précisant qu'il s'agit d'une école allemande, on comprend toute l'efficacité recherchée pour l'exaltation patriotique contre l'ennemi germanique. Le matériel spécifique fabriqué pour enfermer l'individu impose la comparaison avec le milieu carcéral que la société des adultes a aménagé pour ceux qui enfreignent la loi. L'enfermement, contemporain des châtements corporels, sanctionne une façon d'être si contraire à la morale qu'elle exige une mise à l'écart, il est de l'ordre de l'expiatoire.

## **III. CONSTAT RAISONNE**

### *Détechnicisation de la sanction*

Le recensement du matériel de sanction fait apparaître une détechnicisation progressive dont le processus semble historiquement liée aux finalités recherchées par la sanction : l'équipement expiatoire se fait très rare à la fin du 19ième

siècle, le désapprobatoire dans l'entre-deux-guerres, l'approbatoire et le gratulatoire après 1968. L'outillage punitif a disparu le premier en commençant par l'expiatoire. Actuellement il ne reste de gratulatoire que le billet d'honneur et d'approbatoire que le bon point et le témoignage de satisfaction. Cette situation mérite d'être remarquée car elle est à contre-courant d'une technicisation générale sans cesse grandissante dans la société actuelle. Trois remarques peuvent esquisser une explication : Premièrement l'évolution de la législation scolaire rendant illégal par exemple le recours à des châtiments corporels marque la fin d'un type d'outillage, ce qui ne signifie pas du tout que la finalité bannie paraisse illégitime aux usagers. Or comme on peut sans perdre beaucoup d'efficacité se passer de technique ou instrumenter on ne peut associer à la détechnicisation constatée une modification déterminante du comportement disciplinaire. Deuxièmement, comme le retrait d'un bon point ou l'exemption l'illustrent, équiper seulement l'un des deux pôles de la sanction, le punitif ou le laudatif, permet de réaliser parfaitement les deux finalités. Outiller la seule sanction laudative, ou inversement, donne une représentation technique de son complémentaire punitif ; le concept de sanction étant structurellement complet même si une moitié est matériellement vide. Ainsi, si dans un projet éducatif on considère que la punition appliquée peut être néfaste au développement de l'enfant on peut conserver uniquement les récompenses dont l'absence jouera le rôle de punition. Troisièmement, sans que le concept de sanction se modifie c'est l'idée que l'on se fait de l'enfant qui s'est réaménagée. La Psychologie de l'enfant, spécialité professionnelle dont Jean Piaget a posé les bases dans l'entre-deux-guerres, a procédé à une description la plus scientifique possible de l'état d'enfance. Pour atteindre cet objectif les psychologues ont essayé de se mettre à la place de l'enfant, ce mouvement de l'adulte vers l'enfant devait inévitablement se confronter au mouvement inverse du projet éducatif d'alors qui était de tirer l'enfant vers l'adulte. Le pas a été fait avec la création d'un nouveau corps professionnel : les psycho-pédagogues. La Psychologie de l'enfant ayant démontré d'une façon suffisamment convaincante que la sanction ne pouvait avoir sur le développement de l'enfant que des effets négatifs (Jean-Baptiste de la Salle ayant tout autant convaincu ses contemporains du contraire), celle-ci a été évacuée d'un projet éducatif qui se souciait davantage de l'aspect utile. L'utilité est pour la sanction une qualité facultative mais qui a pris de plus en plus d'importance au point de se substituer à la sanction dès que le bien fondé de cette dernière était remis en question ce qu'illustre l'abandon de la contravention au profit du soutien.

Evolution de la législation, organisation même de l'outillage et intervention de la psychologie de l'enfant sont trois paramètres à considérer pour cerner les raisons d'une détechnicisation du concept de sanction dans le milieu éducatif. La question de la diminution de l'équipement, pour laquelle la relève archéologique est très claire, présente un intérêt historique certain mais néanmoins secondaire par rapport au questionnement fondamental de l'outillage sur lui-même c'est-à-dire de ce qu'il est à même de "révéler" dans sa confrontation au modèle théorique de référence.

*Que peut-on attendre d'une étude de l'outillage ?*

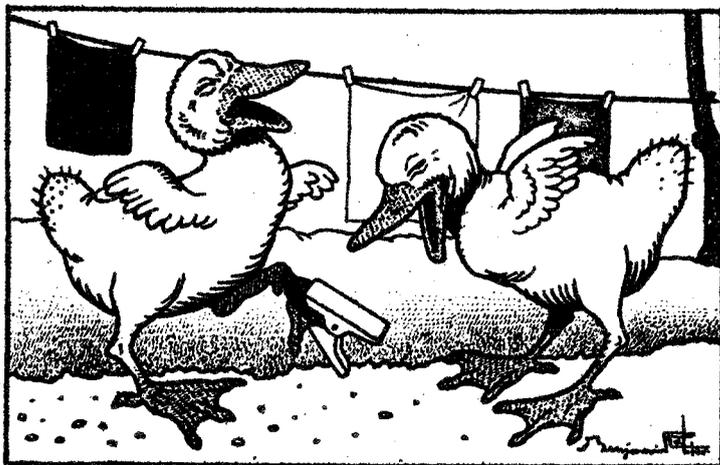
Le modèle distingue, dans le mode punitif, le désapprobatoire de l'expiatoire et, dans le mode laudatif, l'approbatoire du gratulatoire mais l'outillage s'accommode très mal de cette analyse : Le bon point dont la finalité approbatoire est assez nette peut, lorsqu'on le retire au lieu de le donner, traduire la désapprobation. Le billet d'honneur qui récompense la bonne conduite semble être de l'ordre du gratulatoire mais il porte souvent l'inscription "pour le travail et la conduite" ou pas d'inscription précisant les intentions. Le bonnet d'âne, s'il me paraît traduire de l'expiatoire, ne peut, après enquête, exclure les visées désapprobatoires. Le bandeau "d'infamie" tout en relevant de la même technique de broderie s'adapte par le message qui y est inscrit à l'une ou l'autre des deux modalités punitives. L'écrit comme le langage ne nous sont d'ailleurs d'aucun secours car ils participent à la confusion, ainsi la "faute d'orthographe" ou la "faute de frappe" qui ne sont que des erreurs. La législation non scolaire nous offre aussi des assimilations confuses à l'exemple de la libération sous caution qui n'est autre qu'une façon de se racheter d'une faute en payant pour de l'erreur puisqu'elle est fondée sur un système d'échange entre de l'argent (désapprobation/approbation) et de l'enfermement (expiatoire). Le processus d'enchaînement entre le prix et le bien ne tient pas compte de la distinction entre l'approbatoire et l'expiatoire. Ainsi tout se passe comme si la différenciation posée par le descripteur dans le modèle de référence n'était pas faite dans la conception des usagers mais l'outillage ne nous est d'aucun secours pour confirmer cette hypothèse car il télescope ce que l'analyse peut distinguer. Toutefois des ouvrages littéraires montrent que la distinction entre la faute et l'erreur était clairement établie par certains, comme en témoignent ces quelques lignes de Balzac dans *Louis Lambert* : "Excepté les grandes malices pour lesquelles il existait d'autres châtiments, la férule était, à Vendôme, l'ultima ratio Patrum. Aux devoirs oubliés, aux leçons mal sues, aux incartades vulgaires, le pensum suffisait ; mais l'amour-propre offensé parlait chez le maître par sa férule" Mais rien ne permet de déduire du seul outillage que les intentions qui ont présidées à sa fabrication avaient un souci bien marqué de désapprouver ou de faire expier et rien ne permet non plus d'affirmer que ces finalités n'étaient pas distinguées. Cette spécificité de l'outillage qui est ici mise en évidence est lourde de conséquences car elle pose clairement les limites auxquelles se heurtent les opérations de "révèle" que toute étude archéologique doit assurer. A plus forte raison lorsqu'on ne fait appel à l'archéologie que dans le cas où toutes les autres sources sont inexistantes ou inaccessibles comme c'est le cas pour les recherches en préhistoire dans lesquelles on doit se résoudre à accepter les zones d'ombre. L'étude archéologique de la sanction dans le milieu scolaire actuel peut se compléter d'une investigation historique montrant l'utilité complémentaire de l'objet qui témoigne d'autre chose que de lui-même et de l'histoire de cet objet. Cette autonomie de la définition technique de l'objet en regard de l'analyse que l'on en fait impose que l'on ait à sa disposition un modèle théorique d'étude le plus fiable possible car on ne peut pas attendre de l'objet étudié qu'il nous révèle précisément quelles ont été les finalités industrielles que les usagers y ont incluses.

# Très Bon Point

M. Baroisy

20<sup>ème</sup> 11 1876

Fig. 1. — Très bon point manuscrit daté du 20. 11. 1876.  
Musée de Rouen, 330 301 / 246601.



L'Épingle de Bois

Fig. 2. — Bon point publicitaire, Société Saporève, non daté.  
Musée de Rouen, 330 301 / 19006.

La Santé par l'Hygiène  
L'Hygiène par la Propreté  
La Propreté par la

## SAPOREVE

Lessive à Base de Savon

BLANCHIT - NETTOIE - ASEPTISE :  
LINGE - VAISSELLE - COUVERTS, etc.

Seule Lessive pouvant être  
employée pour le Bain,  
adoucit la Peau.

## SAPOREVE

En Vente chez tous les Épiciers et Marchands de Couleur

Gros : LEROY & C<sup>o</sup>, 24, Rue des Halles, PARIS

### BON POINT

décerné à l'Éleve

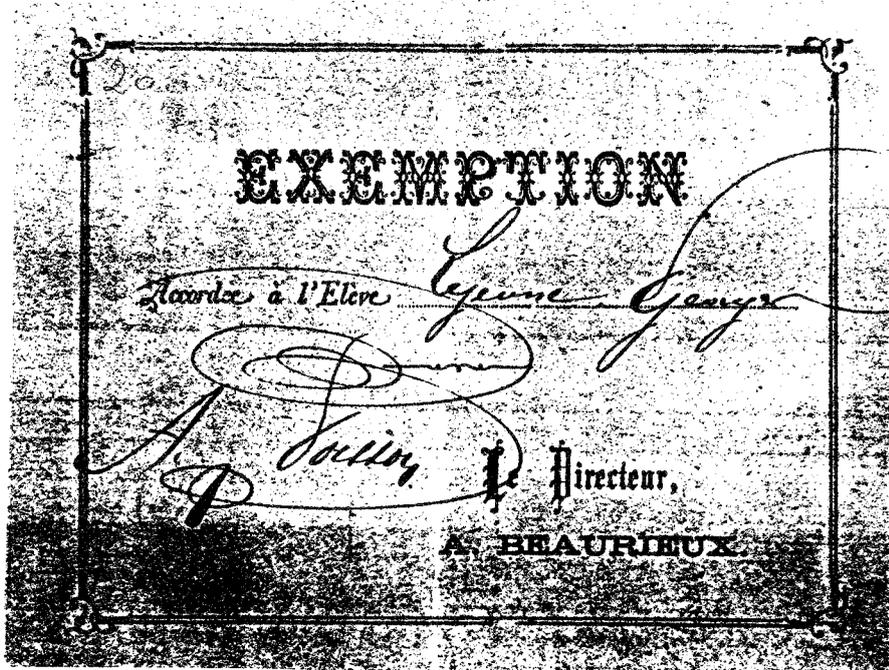
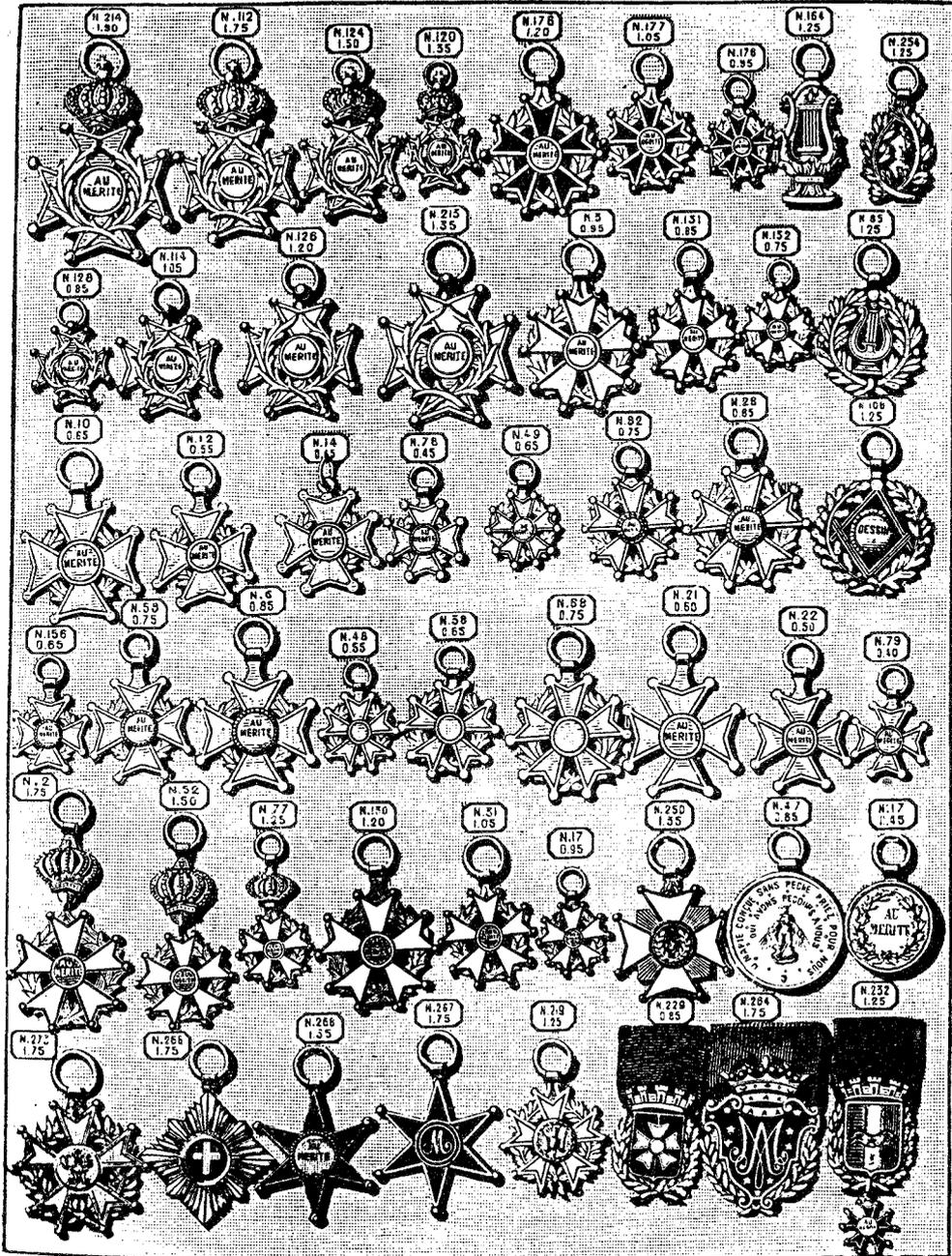


Fig. 3. — Exemption. Musée de Rouen.



Fig. 4. — Billet d'honneur utilisé à l'école du Chêne à Brunoy, original, réédité d'après un modèle plus ancien, en usage au cours de l'année scolaire 1987-88.

# CROIX D'HONNEUR POUR CLASSES



### CROIX D'HONNEUR

		La pièce			La pièce
214	Croix au mérite, estampée, avec couronne :			Croix au mérite, centre bombé :	
	Maillehort, très grand modèle . . . . .	1 90	156	Maillehort, petit modèle . . . . .	» 85
112	— grand — . . . . .	1 75	58	— moyen — . . . . .	» 75
124	— moyen — . . . . .	1 50	6	— grand — . . . . .	» 85
120	— petit — . . . . .	1 35		Croix plate, 5 branches :	
	Croix au mérite, estampée, simple anneau :		48	Maillehort, petit modèle . . . . .	» 55
213	Maillehort, très grand modèle . . . . .	1 35	38	— moyen — . . . . .	» 65
126	— grand — . . . . .	1 20	68	— grand — . . . . .	» 75
114	— moyen — . . . . .	1 05		Croix au mérite, 4 branches :	
128	— petit — . . . . .	» 85	21	Maillehort, grand modèle . . . . .	» 80
	Croix au mérite, émaillée, avec couronne :		22	— moyen — . . . . .	» 50
2	Dorée, grand modèle . . . . .	1 75	79	— petit — . . . . .	» 40
52	— moyen — . . . . .	1 50	164	Récompense de musique, maillehort,	
77	— petit — . . . . .	1 25	254	estampé, forme lyre . . . . .	1 25
	Croix au mérite, émaillée, sans couronne :		85	Palme forte, dorée . . . . .	1 25
130	Dorée, grand modèle . . . . .	1 20		Récompense de musique, lyre entourée	
31	— moyen — . . . . .	1 05	408	d'une couronne de chêne, plate . . . . .	1 25
17	— petit — . . . . .	» 95	250	Croix de dessin, maill., couronne chêne .	1 25
	Croix au mérite, émaillée, simple anneau :			Croix dorée, émaillée bleu et blanc,	
176	Maillehort, grand modèle . . . . .	1 20	273	palme dorée au centre . . . . .	1 35
177	— moyen — . . . . .	1 05		Croix dorée, forte, attributs religieux au	
178	— petit — . . . . .	» 85	266	centre . . . . .	1 35
	Croix au mérite, plate, simple anneau :			Croix soleil, émaillée bleu, croix dorée	
10	Maillehort, très grand modèle . . . . .	» 65	268	au centre . . . . .	1 75
12	— grand — . . . . .	» 55	267	Croix à 6 branches, ém. bleu au mérite .	1 75
14	— moyen — . . . . .	» 50	219	Croix à six branches, émaillée bleu,	
78	— petit — . . . . .	» 45		attributs religieux au centre . . . . .	1 75
	Croix blanche, fondue, anneau :		264	Croix maillehort, forte, attributs Saint-	
3	Maillehort, grand modèle . . . . .	» 95	232	Esprit au centre . . . . .	1 25
131	— moyen — . . . . .	» 85		Grande croix émaillée bleu, attributs A M	
132	— petit — . . . . .	» 75	229	enlacés . . . . .	1 75
	Croix au mérite, forte :			Récompense émaillée tricolore, forme	
28	Maillehort, grand modèle . . . . .	» 85	17	écusson . . . . .	1 25
82	— moyen — . . . . .	» 75	47	Récompense émaillée bleu, croix de	
49	— petit — . . . . .	» 65		Malte au centre . . . . .	» 85
				Médaille au mérite . . . . .	» 45
				— Immaculée-Conception . . . . .	» 85

Fig. 5. — Croix d'honneur pour classes, catalogue Delagrave de mobilier et matériel scolaires, paru en janvier 1892, pp. 19 et 20.



Fig. 6. — Bandeaux d'infamie, brodés au point de croix par les élèves d'un pensionnat anglais, XIXe siècle, photographie reproduite dans le périodique *Flammes et Fumées*, n° 57, paru en 1968.



8 Ces manifestations se sont déroulées en février 1987 pour protester contre la nouvelle hiérarchie que le décret sur les maîtres-directeurs instaurait entre les enseignants.

9 Ovide, *Les métamorphoses*, XI, 179.

10 Bérout, *Le roman de Tristan*, traduit en français moderne par Pierre Jonin (1982), vers 1319 à 1347.

11 La Fontaine, *Fables*, XI, 5.

12 Montaigne, *Essais*, III, 8, De l'art de conférer.

13 Voltaire, *Lettre du Roi de Prusse*, 57.

14 Chateaubriand, *Mémoires d'outre-tombe*, I, 1.

15 Ferdinand Buisson, *Dictionnaire de pédagogie*, t.1, éd. Hachette, (Paris 1887), p. 265.

16 Jules Vallès, *L'enfant*, Livre de poche, (1972), pp. 124 et 125.

17 J. Jaffré, *Le monde de l'éducation*, mensuel, septembre 1986, article intitulé : "Grande-Bretagne ; l'abolition des châtiments corporels".

18 A. Sylvère, *Toinou, le cri d'un enfant auvergnat*, éd. Plon, (1980), p. 124.

19 *Op. cit.* (supra n. 16), p. 114.

20 *Op. cit.* (supra n. 3), p. 227.

21 *Ibid.*

22 *Proverbes* 13, 24.

23 *Proverbes* 28, 15.

24 *Op. cit.* (supra n. 18), pp. 38 et 39.

25 R. Castaing, *Petite histoire des punitions corporelles*, dans l'Education Nationale, périodique.

26 Balzac, *Louis Lambert*, 1ère édition de la Pléiade, p. 375.



# L'ARCHEOLOGIE MODERNE ET CONTEMPORAINE A L'UNIVERSITE DE PARIS-SORBONNE

## 1. ENSEIGNEMENT

Sans changement depuis l'exposé de *RAMAGE*, 7(1989), p. 117

## 2. RECHERCHE

### **Mémoires de maîtrise soutenus en 1989**

Isabelle BERAULT, Etude archéologique de l'équipement actuel de quelques parcs publics parisiens de conservation et d'acclimatation.

Michael BEAUSANG, L'archéologie du conflit irlandais aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles.

Isabelle GAUTIER, Orsay : de la gare au musée.

Claire JODON DE VILLEROCHÉ, Religion et politique dans les églises du diocèse d'Angers aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles : étude archéologique.

Nathalie LAVAL, Etude archéologique des entrepôts de Bercy.

Ako TAKEI, L'image du Japon à travers la presse parisienne.

Christian TILATTI, Les jardins ouvriers d'Ivry-sur-Seine.

### **DEA soutenus en 1989**

Cécile FREMIOT, Du château médiéval à la demeure contemporaine : transformation de l'«habitabilité» des bâtiments historiques à travers quelques exemples du département de la Sarthe.

Anna HUCK, Les ecclésiastiques archéologues du XIX<sup>e</sup> siècle.

Dominique LETOURNEUR, Verreries et cristalleries autour de Paris à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

Paul PLANTE, Sur l'archéologie des charrues vigneronnes gardoises.

**Thèse soutenue en 1989**

Pierre-Yves BALUT, L'archéologie de la mort dans l'Occident contemporain (Jury : Ph. Bruneau, Br. Foucart, J. Gagnepain, J.-M. Mayeur).

### 3. CONFERENCES EXTERIEURES

Le 15 décembre 1988, au colloque *Révolution française et «vandalisme révolutionnaire»* organisé par l'Université de Clermont II, Pierre-Yves Balut a examiné la notion même de vandalisme dans une communication intitulée «La double inconstance : patrimoine et conservation, vandalisme et destruction»; et le 17 décembre, par une introduction liminaire, a lancé la discussion d'une table ronde tenue à Riom sur «Patrimoine et vandalisme aujourd'hui».

Au séminaire d'archéologie classique de l'Université de Lyon-II, le 24 janvier 1990, P.-Y. Balut a présenté son modèle de l'archéologie de la mort et l'application de celui-ci à l'occident contemporain, et Ph. Bruneau en a tiré les conséquences pour l'archéologie de la préhistoire et de l'antiquité, et en particulier de la Grèce antique.