

UNIVERSITÉ Un jeu de rôle unique en Europe pour faire revivre l'histoire.

La Révolution en chair et en os

JACQUES GIRARD

Les étudiants qui passent devant les grandes baies vitrées de l'une des salles de cours de la Faculté des lettres de l'Université de Neuchâtel ont parfois l'impression d'être victimes d'hallucinations chronologiques. Ils collent leur nez aux vitres pour mieux voir... et sourient inmanquablement face au curieux spectacle qui s'offre à eux: un auditoire rempli d'étudiants en perruques blanches, redingotes, tricornes, bonnets phrygiens, gilets, pantalons à grosses rayures bleues et blanches ou somptueux habit royal blanc et or ceint d'une large écharpe bleue.

Le passant comprend vite le contexte historique, celui de la Révolution française. En fait, nous sommes en 1791, en pleine Assemblée constituante.

Un cours, tout simplement

Pourtant il ne s'agit pas là de la répétition d'une troupe de théâtre universitaire, mais bien d'un cours d'histoire tout ce qu'il y a de plus sérieux, dirigé par Jean-Jacques Aubert, professeur ordinaire de philologie classique et d'histoire ancienne, avec la participation d'autres professeurs et assistants de la faculté.

La démarche, d'inspiration américaine, est originale. L'Université de Neuchâtel est même la seule en Europe à avoir eu l'audace de se lancer dans cette pédagogie nouvelle basée sur les jeux de rôle. Une approche de l'histoire, il est vrai, particulièrement exigeante sous ses dehors ludiques. Car il ne suffit pas, même pour un étudiant confirmé, de se costumer pour entrer dans le jeu. Tous les rôles sont soigneusement élaborés.

Chaque étudiant incarne un membre de la Constituante. Sans-culottes (révolutionnaires radicaux), conservateurs, feuillants (modérés), jacobins (centralisateurs) ou autres courants de l'assemblée sont ainsi vécus de l'intérieur.

Rien n'est laissé au hasard. Les étudiants travaillent leur rôle sur la base des cours et d'ouvrages spécialisés. Ils rédigent eux-mêmes leurs interventions, s'imprégnant de l'idéologie et de la rhétorique de leur personnage. Du coup, les participants se



Alors que le débat s'anime, le meneur de jeu, Arnaud Besson, assistant doctorant, se tient prêt à intervenir. Le jeu de rôle historique demande une forte capacité de concentration. RICHARD LEUENBERGER

prennent au jeu. On se lance dans de grandes diatribes, on argumente, on contre-attaque, on s'invective, on s'interrompt, on s'enflamme, on vitupère, on se prend à partie. Des sans-culottes... culottés coupent la parole aux nobles ou montent carrément sur le pupitre pour mieux haranguer l'assemblée.

La passion s'en mêle, et il faut parfois que le meneur de jeu, en l'occurrence Arnaud Besson, assistant doctorant du professeur Aubert, remette le débat sur la bonne voie. Juste avant qu'une insurrection ne soit annoncée. Suspension de séance, on envoie un émissaire au-devant du peuple avec mission de le calmer. Cela aussi fait partie du jeu.

L'exercice est très particulier pour les étudiantes qui doivent incarner des personnages exclusivement masculins – l'éligibilité des femmes devra encore attendre – mais elles ne sont aucunement gênées par cette contrainte supplémentaire. Les thèmes abordés sont ceux qui ont été traités par les membres

de la Constituante: usage de la langue française comme seule langue nationale, droits de l'homme, démocratie censitaire (basée sur le niveau d'imposition), protection de la propriété, esclavage. Une occasion privilégiée aussi pour découvrir que nombre des questions débattues ont, aujourd'hui encore, des résonances surprenantes. Des procès-verbaux sont tenus. Les votes, quant à eux, se font comme dans toute assemblée politique, chaque participant disposant cependant d'une dotation en voix déterminée par les concepteurs du jeu pour maintenir le plus possible les options ouvertes, en fonction d'une pondération complexe, ceci pour ne pas conduire le débat dans des impas-

ses. Et concession obligée à l'époque contemporaine, c'est une étudiante en perruque qui tient le tableau des résultats sur un ordinateur portable relié à un vidéo projecteur. Après deux bonnes heures de cet exercice, les participants, lessivés, sont franchement heureux d'enlever perruques, gilets et bas de laine... ○

ses. Et concession obligée à l'époque contemporaine, c'est une étudiante en perruque qui tient le tableau des résultats sur un ordinateur portable relié à un vidéo projecteur. Après deux bonnes heures de cet exercice, les participants, lessivés, sont franchement heureux d'enlever perruques, gilets et bas de laine... ○

Plongée dans le passé

«Reacting to the past», (réagir au passé), est un jeu de rôle extrêmement sophistiqué mis au point aux Etats-Unis, au cours duquel les étudiants assument des rôles reposant sur des textes classiques de l'histoire des idées. Les sessions de séminaire sont entièrement dirigées par les étudiants. Des instructeurs – professeurs, assistants ou étudiants avancés – les conseillent et les guident, puis notent leurs performances orales et écrites, y compris leur capacité d'improvisation.

La méthode cherche à replonger les étudiants dans le passé et à promouvoir la confrontation avec de grandes idées. Réagir au passé a été lancé par le Barnard College de New York, en 1996. Deux autres professeurs de l'Université de Neuchâtel, Claire Jaquier et Patrick Vincent, ont été associés à cette initiative. Un professeur de l'Université de Californie, Timothy Tackett, éminent spécialiste de la Révolution française, est en outre venu donner un cours à Neuchâtel. ○ JGI

«Une expérience»

«S'immerger dans un personnage historique», explique Arnaud Besson, «oblige à un travail d'approche considérable. C'est une expérience à la fois intellectuelle et personnelle. Imaginez que certains étudiants doivent défendre des thèses qui sont rigoureusement contraires aux leurs ou, plus généralement, aux idées actuelles, à propos de l'esclavage par exemple. Certains sont si convaincant qu'ils remportent la partie malgré eux, laissant leur adversaire sans voix. Parfois même, ils se mettent à douter d'eux-mêmes. C'est ce type d'expérience qui fait tout l'intérêt de la méthode, parce qu'elle va au-delà d'un enseignement théorique».

«Changer de costume aide à incarner un personnage et se fondre dans une époque», confirme un étudiant. «Le jeu de rôle réduit la distance avec les époques écoulées. J'ai pu prendre conscience de ce qu'on peut appeler le décalage historique. On comprend mieux comment certains, à l'époque, pouvaient justifier les privilèges de la noblesse en ayant le sentiment d'être dans la vérité.» ○ JGI

TROIS QUESTIONS À...



JEAN-JACQUES AUBERT
PROFESSEUR
À L'UNIVERSITÉ
DE NEUCHÂTEL

«Je suis prêt à poursuivre»

Comment avez-vous découvert cette pédagogie originale?

C'est au cours d'un séjour à l'Université d'Hawaï, à Honolulu, en 2008, que j'ai pu découvrir cette approche de l'histoire. A l'Université de Neuchâtel, c'est la troisième année que nous la pratiquons.

Avez-vous été immédiatement conquis?

Je suis plutôt rigoureux et classique dans mon approche. Mais l'enthousiasme des étudiants et des professeurs engagés dans cette voie a fini par avoir raison de mon scepticisme. Et maintenant, le bouche à oreille attire de plus en plus de participants.

Etes-vous prêt à poursuivre l'expérience?

Bien sûr, tant que les étudiants et les assistants me suivent. Car un tel enseignement est exigeant, complexe à mettre sur pied et plus coûteux que des cours traditionnels. Mais nous avons la chance de pouvoir compter sur un fonds spécial de l'Université pour nous soutenir. ○ JGI

LA RÉVOLUTION
EN IMAGES



DISTINCTION Noblesse oblige. L'aristocratie, parfois éclairée, parfois intransigente, parfois condescendante. Photos Richard Leuenberger.



Tiers-Etat Bourgeois et sans-culotte. De l'énergie à revendre pour faire triompher les idées révolutionnaires.



Louis XVI Résigné? Déjà réduit au rôle de monarque constitutionnel, le roi voit peut-être arriver la fin de tous ses privilèges.