

UN ROMAN POLICIER TRILINGUE AU XIII^E SIÈCLE SUR CÉDÉROM

« **Le roman de St Jacques** »
« **St James Story** »
« **La novela de Santiago** »

Michel GAUTHIER

RAPPEL DE NOTIONS HISTORIQUES :

L'apôtre Saint Jacques est le saint Patron de l'Espagne. Lorsque le jour de sa fête, le 25 juillet, tombe un dimanche, c'est non seulement fête nationale, mais c'est aussi une année sainte, qui attire vers la ville de Santiago de Compostela, à l'extrémité nord-ouest de l'Espagne, une foule de pèlerins qui, symboliquement, entrent dans la cathédrale par le portique « de la Gloire » ; le mot « Gloria », en espagnol, signifiant « Le Paradis ». 1999 est une année sainte.

Non seulement de nos jours encore, mais depuis plusieurs siècles, du fond du moyen âge, le pèlerinage attire vers cette ville de très nombreux pèlerins, dont la très grosse majorité venait à pied, parfois de très loin : de Turquie, de Grèce, de Russie... Ils traversaient la France par quatre chemins principaux, dont les points de ralliement, pour les pèlerins de l'Europe de l'ouest, étaient Paris, Vézelay, Le Puy et Arles. Ces quatre routes n'en font plus qu'une en Espagne. Certains pèlerins, venant du nord et de l'ouest de l'Europe, accomplissaient leur pèlerinage, partie en bateau, partie à pied, dans des proportions inégales, selon qu'ils débarquaient sur les côtes de France ou d'Espagne.

L'insigne de la coquille vient de la légende d'un chevalier dont le cheval aurait glissé avec son cavalier dans la mer et qui, sur la prière de celui-ci, serait ressorti couvert de ces coquillages. Aussi les pèlerins qui arrivaient à Santiago, en pleine terre, poussaient-ils jusqu'à la mer, à

« El Padrón », où ils ramassaient une coquille qu'ils portaient *en revenant*, comme preuve de l'accomplissement de leur pèlerinage.

Des pèlerins qui commençaient à Paris leur pèlerinage mettaient deux mois pour atteindre les Pyrénées (à condition de ne pas s'attarder en route ; mais les pèlerins faisaient souvent quelque crochet vers des lieux saints qui leur étaient recommandés) ; et encore deux mois pour arriver à Saint Jacques de Compostelle. Là, ils confessaient leurs péchés, surtout quand quelque grave faute leur avait vu refuser le pardon du curé, voire de leur évêque. Ils assistaient à l'office, dans une cathédrale dans laquelle on était obligé de brûler du parfum dans un grand encensoir que l'on balançait à la voûte afin de couvrir les odeurs de sueur et de crasse des pèlerins qui avaient couché là. Le retour prenait, évidemment, le même temps, et plus encore si l'on tombait malade, ou si, pour couvrir les frais quotidiens, malgré la charité des bons moines de nombreux monastères, l'on était obligé de se louer chez des gens qui avaient besoin de votre profession, ou en dehors de toute spécialité...

UN ROMAN PSYCHOLOGIQUE SUR ORDINATEUR

Le logiciel, qui a été distingué à « Expolangues 94 » par le prix « Transcultures », nous présente cinq pèlerins qui, depuis Paris, décident de cheminer ensemble afin de s'entraider, et de se défendre. Chacun d'entre eux a un métier différent, et c'est au joueur de reconnaître, grâce aux remarques que chaque pèlerin fait devant les aléas et aux étapes du chemin, lequel est le maçon, lequel est le troubadour, quel est le paysan, quel est le savetier.

Par exemple, dans la cathédrale de Chartres, le paysan, qui suit le labyrinthe du dallage, dit qu'il a l'impression, comme dans son champ, de parcourir successivement tous ses sillons, tantôt dos au soleil, tantôt face à lui. C'est lui qui, en Castille, attire notre attention sur le système d'irrigation par une noria que fait tourner un âne.

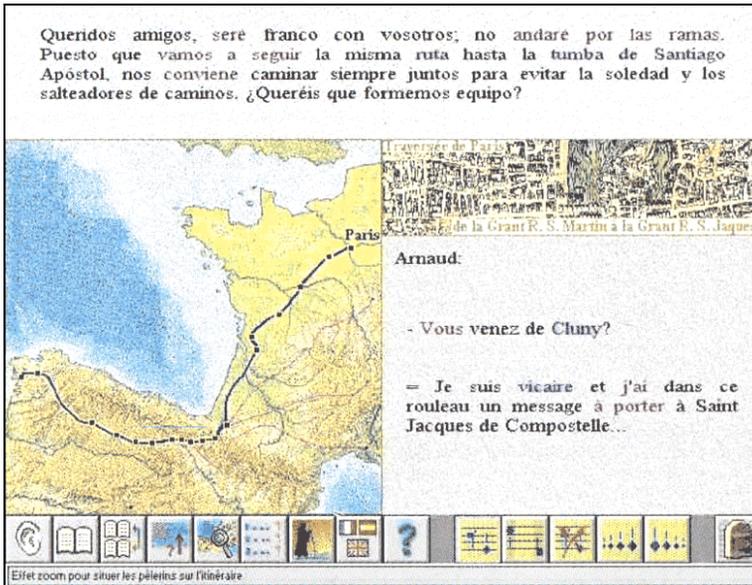
Le maçon est le seul à remarquer, à Poitiers, que les travées de Notre-Dame-la-Grande s'allongent à mesure que l'on s'approche de l'autel. C'est évidemment lui qui - nous sommes au XIII^e siècle - s'intéresse aux chantiers des cathédrales de Burgos et de León, prototypes de l'art gothique en Europe.

À l'étape de Roncevaux, le troubadour ne manque pas de résumer, pour ses compagnons, l'histoire de Roland qui, avec l'arrière-garde, a

protégé le gros de l'armée de Charlemagne défilant dans les gorges pour retourner en France.

Le savetier sait reconnaître, dans le mystérieux parchemin que le vicaire doit déposer sur l'autel de St Jacques, une peau de chevreau. Il s'intéresse à l'art du cuir repoussé, inconnu dans sa région ; et sa rencontre avec un maure de Cordoue lui fera découvrir la richesse de l'art des « cordouanniers », qui font des chaussures de prix.

Quant au « vicaire », il ne faut pas manquer de « cliquer » sur ce titre dès que ce mot se présente, à l'étape de départ, car ce mot, au moyen-âge, ne représentait pas du tout la catégorie respectable de prêtres qu'il suggère de nos jours...

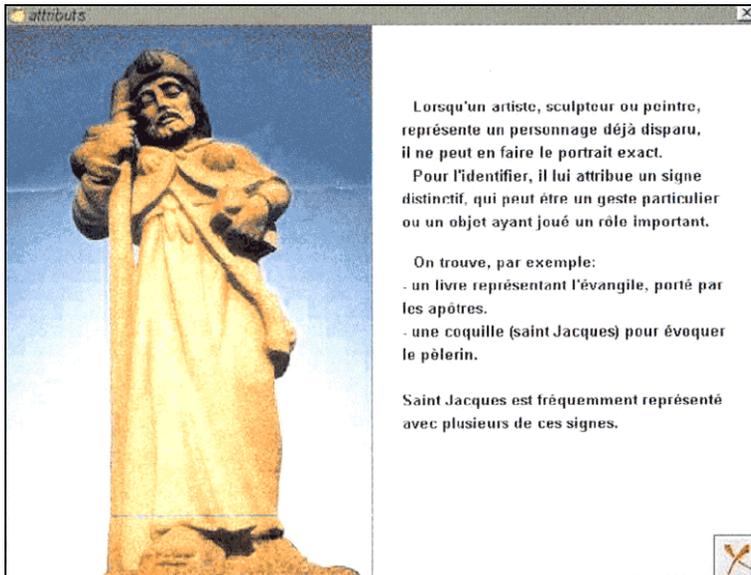


UN ROMAN POLICIER EN TROIS LANGUES.

Les motivations de nos pèlerins sont aussi diverses que leurs cultures et leurs personnalités. Le paysan voudrait bien épouser une jeune fille de son village, « aux yeux couleur des blés de printemps » ; mais elle se meurt d'un mal de langueur qui l'empêche de se marier. Le maçon construit la cathédrale d'Amiens ; il était prêt de passer architecte en chef lorsque... un accident a fait basculer dans le vide celui qui occupait ce poste... et notre pèlerin se demande si la force de sa pensée

n'a pas réalisé ses vœux secrets... Le troubadour est prêt à abandonner (provisoirement) ses compagnons pour aller faire un détour dans une région... qui est encore sous l'influence mauresque : qu'a-t-il besoin d'aller là-bas ?

Ce n'est pas tout : trois langues, entendues dans ce logiciel, représentent toutes les langues parlées par les pèlerins dans l'Europe médiévale : le français (moderne) l'anglais et, bien sûr, l'espagnol. Les joueurs choisissent, au début du « pèlerinage », la langue dans laquelle ils veulent entendre parler nos cinq pèlerins. A chaque étape, le vicaire prend la parole le premier, et présente l'étape, ses caractéristiques et ses attraits touristiques ; il propose le repos ou l'itinéraire suivant. Le joueur, ou les joueurs, s'ils sont deux, peut donner aussitôt la parole, dans n'importe quel ordre, à chacun des quatre compagnons du vicaire, lequel répond à chacun de façon différente et adaptée à ses réflexions. Ces réponses, bien évidemment, orientent les joueurs vers les solutions des énigmes posées...



D'ailleurs, à tout moment, les joueurs peuvent décider de changer de langues : les pèlerins parlent aussitôt en anglais ou en français, même si leurs réflexions, dans les étapes antérieures, se faisaient en espagnol...

Un joueur est considéré comme fort dans la langue dans laquelle il a choisi de faire parler les pèlerins s'il comprend du premier coup ce

qu'ils disent (il peut leur demander de répéter autant de fois qu'il le souhaite) ; s'il a besoin, en plus, du soutien de l'écrit, il peut se considérer comme moyen ; il est faible s'il a besoin de lire dans sa langue maternelle la traduction des phrases qu'il entend dans la langue cible choisie par lui.

DES « Q.C.M » POUR TRICHEURS...

À chaque étape, les joueurs peuvent tester leurs connaissances culturelles. Chaque joueur peut gagner des points en rivalisant avec un camarade... qui peut « tricher » autant que lui. Il faut ici défendre les vertus pédagogiques de « la triche ». En effet, le choix au hasard réel ne laisse pas de trace dans la mémoire des joueurs. Ceux-ci peuvent, au contraire, « interroger » le logiciel en cliquant sur un des mots colorés ou en surbrillance dans la formulation même des questions. D'après les informations fournies par l'ordinateur, chaque joueur choisit en connaissance de cause ; et les points ainsi gagnés, témoins d'une attention et d'une réflexion réelles, représentent plus le début d'une culture que le hasard d'un QCM...

D'ailleurs, si les questions posées par l'ordinateur ne semblent pas intéressantes aux joueurs, ceux-ci peuvent disposer d'un choix de deux autres questions : il suffit de « cliquer » sur l'icône d'un dé à jouer pour que l'ordinateur propose une autre question, puis la troisième ; et chacune a trois réponses. D'autres mots « cliquables » donnent encore des éléments de réponses... Partout, les mots en surbrillance sont autant de « portes » qui s'ouvrent sur des récits, des légendes, des rappels géographiques et historiques ou architecturaux. Des petites étoiles indiquent que, si l'on « clique » dessus, les joueurs « ont droit » à une photographie, en noir ou en couleurs, qui illustre toujours le contenu des informations demandées.

Ainsi, la compétition, voire la rivalité entre les deux joueurs prévus par le logiciel, ne sont pas fondées sur le hasard et la chance, mais sur la réflexion. Car le temps n'est pas compté, au contraire de certains logiciels où il faut répondre, souvent au hasard mais vite, sans prendre le temps d'être intelligent, sous peine de perdre des points. Dans l'optique réellement pédagogique, chaque joueur ne peut se montrer inférieur à ses scores précédents. Ceci est vrai, d'ailleurs, en ce qui concerne la pratique d'une langue vivante, maternelle ou étrangère : ce que l'on peut croire « oublié » revient, finalement, à la mémoire. Comme dans la pratique d'un sport, en dehors du handicap de l'âge et du manque

d'entraînement, ce que l'on a su faire avant n'est jamais perdu.

CONCLUSION : COMMENT S'EN SERVIR ?

À mon avis, comme avec tout ordinateur qui ne propose pas exclusivement des exercices sur des leçons qu'il n'a pas enseignées, l'élève doit être encouragé à chercher les informations, voire à les découvrir en « naviguant » au hasard. Ces informations, l'enseignant ne peut en recueillir l'écho que dans la classe, en faisant converser les élèves, puisque l'ordinateur ne sait que proposer un choix parmi des solutions qui, trop souvent, induisent en erreur l'élève, au lieu de le cultiver, de lui apprendre à lire et à réfléchir sur un texte qui suggérerait seulement la meilleure solution.

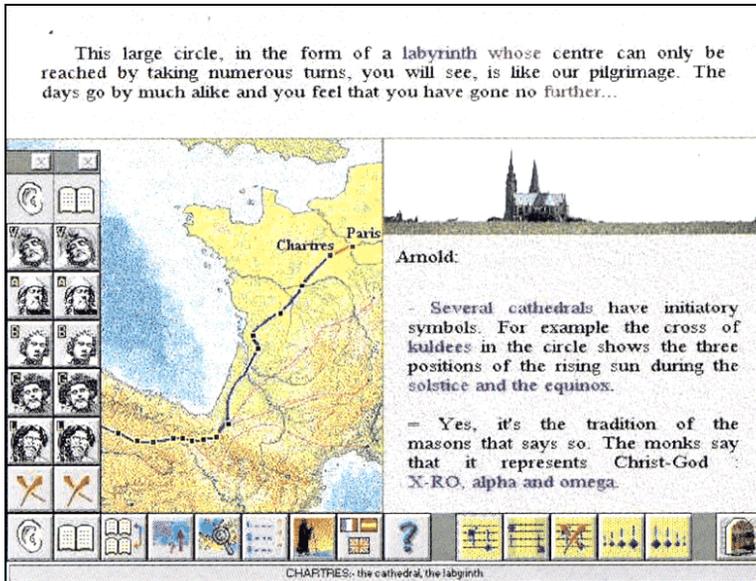
C'est donc en classe, et dans la conversation (car l'ordinateur est considéré comme toujours aussi délibérément sourd aux paroles du premier venu), que l'on peut recueillir les informations retenues et les discuter. Lorsque l'on fait parler les élèves, même si on ne les enregistre pas pour les réécouter (ce qui serait la seule méthode scientifique pour analyser en forme et en contenu ce qu'ils sont capables de dire spontanément), il n'est pas facile de leur attribuer, objectivement et relativement aux uns par rapport aux autres de notes. (de zéro-zéro ? - à vingt-vingt ?). D'autant que, dans l'exercice oral, ceux qui parlent en premier ne profitent pas de ce que d'autres auraient pu dire avant eux (il faut donc que chacun puisse prendre la parole plusieurs fois) et que, d'autre part, ceux qui parlent en dernier ont, certes, pu profiter des formes verbales et du vocabulaire que d'autres ont employées avant eux, mais, en revanche, ils n'ont pas le droit de répéter ce qui a déjà été dit...

Le logiciel est assez riche pour que, même en restant deux heures devant l'ordinateur, un ou deux élèves n'aient - de très loin - pas le temps de tout explorer. Toutes les prises de paroles des pèlerins (plus de deux cents !) tous les renseignements culturels et linguistiques (photos, récits, légendes, rappels historiques, cartes générales et locales des itinéraires...) exigent, rien que dans une seule langue sur laquelle on ne demanderait aucun renseignement, plusieurs heures de concentration devant l'appareil. Le professeur (d'anglais, de français ou d'espagnol) a donc, déposé dans les mémoires diverses de ses élèves, matière à les faire parler, individuellement, sur leurs souvenirs différents. Un autre jour, avec son aide, toujours, chacun peut s'exercer à mettre par écrit ce qu'il a retenu dans le logiciel. Ou, même s'il ne l'a pas exploré lui-même devant

l'ordinateur, ce qu'il a trouvé intéressant dans les souvenirs des autres. Quitte, à une prochaine séance que leur « offrira » l'enseignant, à vérifier soi-même devant l'ordinateur ce dont il aura entendu perler et qu'il voudra, à son tour, « voir » et « entendre ». Sans oublier qu'à tout moment, chacun peut « jouer » à entendre (et à voir) « comment cela se dit dans les deux autres langues...

Michel GAUTHIER

Professeur à l'I.U.T de Paris
Université René Descartes, Paris V



Ce logiciel est distribué par :

C puissance 3 informatique
Espace commercial de Fréjorgues - Est
91 rue du Rajol
34135 MAUGUIO